

FIND YOUR WAY

Наръчник за учителя

INTRODUCTION

„Намерете своя път“ е образователна и просоциална роботизирана игра, разработена в рамките на проект „Роботика срещу тормоз“, съфинансиран от Програма Еразъм + на Европейската комисия, Подпрограма „Подкрепа за реформиране на политиката“, Действие „Напред -търсящи проекти за сътрудничество“ (612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKAZ-PI-FORWARD). Партньорството на проекта RoBy се състои от 11 организации от 9 европейски държави: обществени организации, асоциации, изследователски центрове, университети, индустрии.

Проектът Robotics versus Bullying (RoBy) насърчава холистичния подход към ученето чрез използването на роботи и партньорско сътрудничество като инструмент за предотвратяване на тормоза и насърчаване на социалното включване. Тази цел се постига с помощта на роботика и цифрови инструменти. Освен това, благодарение на неформалното обучение и дейностите, базирани на игри, учениците на възраст от 6 до 12 години ще подобрят своите цифрови умения и ще променят подходите си към STEAM.

Образователните дейности по роботика, предложени от проекта RoBy, се фокусират върху превенцията на явлението тормоз. Роботът се предлага като инструмент за използване в групи, за да се подобрят социалните и комуникационни умения в творческа, ангажираща и неосъждаща среда. Съвместната работа, в сътрудничество между връстници, благоприятства развитието на социална среда, в която проявите на тормоз трудно намират място, тъй като цялата група от връстници се научава на отношение на грижа и защита към всички свои членове. Използването на прости образователни роботи също се оказва полезно за улесняване на включването на деца с когнитивни или поведенчески затруднения и специални образователни потребности като цяло.

За повече информация за проекта и за социално-психо-педагогическите референции, на които се основава образователният модел на RoBy, можете да посетите уебсайта www.roboticsvsbullying.net

ИГРАТА – психо-педагогически препратки

Тормозът може да бъде наблюдаван в много ситуации в училище и в групов контекст и често е трудно за преподавателя да накара участващите хора да разкажат своя опит или да намери начин да се справят с темата, използвайки език, подходящ за възрастта техните ученици. Партньорите по проекта RoBy разработиха играта за превенция на тормоза като инструмент, който учителите да използват в класната стая, за да развият информираността на учениците

за това какво е тормоз и, като изпитат неговата динамика от първа ръка, да ангажират учениците в поредица от поведения като противодействие за тази социална динамика.

Следователно основната цел на играта е да позволи на всеки ученик да разбере какви са нагласите при надмощие и изключване, които генерират маргинализация и нараняване в съучениците, като същевременно насърчава емоционалното образование и способността да поиска помощ или да идентифицира своите силни или слаби страни.

Чрез игровите дейности на образователната роботика, с нейните правила и динамика на учебното пространство за близко развитие, кооперативното учене, обучението на връстници и приобщаването, децата могат свободно да изразяват емоциите си в „здравословен“ образователен контекст и да развият собствената си креативност, като намират конкретни колективни и индивидуални решения на проблемите по между им.

В процеса на взаимодействие децата често преживяват емоции, които, в повечето случаи, водят до конфликти и избягване на фрустриращи ситуации.

Платформата „Намери своя път“ дава възможност да разпознаете тези емоции, да видите възможно действие и да намерите решение на възникналата трудност.

Играта помага на децата да развият просоциални ценности и да разпознават отделни епизоди на тормоз и насилие, като ги анализират от емоционална гледна точка, за да намерят решения и да избегнат повторенията на случилото се. За учителя, подкрепата на учениците да управляват конфликтите си, прави възможно предотвратяването на повтарянето на лошо поведение с течение на времето и избягване на тормоз.

ОПИСАНИЕ НА ИГРАТА

Играта е създадена за деца от възрастова група, от 8 до 12 години, и е с основа платформа, която учителят може да адаптира към съдържанието. В зависимост от възрастта на децата и опита, придобит по време на играта, е възможно да се изискват различни по сложност разработки чрез задълбочаване на описаната в играта ситуация.

Основната цел на играта е да накара децата да мислят за ситуации, в които детето изпитва специфична емоция поради поведението на някой друг. Подобен размисъл ще им помогне да намерят решение на проблема, и решението ще трябва да бъде споделено и приемливо за всички.

Роботът Super Doc

Играта е предназначена за говорещия образователен робот Клементони (Clementoni) „Sapientino SuperDOC“ (може да се използва и с роботите Sapientino DOC и MIND Designer). Изборът на този инструмент се дължи на факта, че този продукт няма определен пол и се приема добре както от момчета, така и от момичета, особено за възрастовата група между 4 и 8 години (но също и за по-големи деца при първите им опити с образователна роботика). Цветовете са живи и весели, цветните светлини, музиката и приветливият глас въвличат

децата и задържат вниманието им върху заниманието. Роботът SuperDOC може да се програмира със стрелките над главата си по лесен и интуитивен начин.

Предишни експерименти показват, че този робот улеснява включването и на ученици със специални образователни потребности.

Съдържание на играта

- Игрална дъска разчертана на решетка
- Карти, които съдържат 4 стъпки. Стъпките трябва да се следват в ред, необходими за игра на играта:
 1. предварително дефинирано програмиране, което ще накара децата да открият каква емоция изпитва DOC
 2. отговор на въпросът „Защо DOC се чувства така?“. Децата ще трябва да опишат ситуация, която обяснява защо DOC се чувства така в момента
 3. второ предварително дефинирано програмиране, за да разберете каква е реакцията на DOC
 4. Искането да се намери решение на ситуацията.

Описание на платформата

Доставената с играта дъска, показана на следващата страница в намален размер, се състои от 6 колони и 4 реда, като всяко квадратче е с размер 15 см. x 15 см. да спазва стъпката на движение на роботите Super Doc Clementoni.

Цветовите на графиките визуално помагат да се разпознае вида на квадрата, който трябва да се достигне: емоции, очертани в жълто; реакции / действия, очертани в червено; решения / изход от ситуации, очертани в зелено; скипърът на силата в синьо предлага възможност за разпознаване на силните страни.





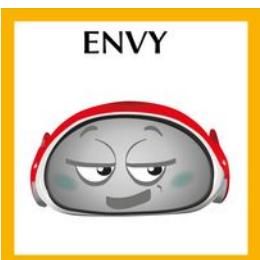

Изходите се достигат, когато има решение, което осигурява преминаването от една от предложените фигури или ресурси.

Цветовите на светофара са умишлено използвани за квадратите: зеленото представлява възможните решения: преминаването през квадратите с този цвят ви позволява да отидете към изходите; червеното представлява спиране, спиране на действия и реакции; а жълтото предупреждава за ситуация, която се променя поради емоция.

Емоциите са: ярост, страх, срам, тъга, ревност, завист.


Избраните действия/реакции са типичните в ситуации на затруднение: замръзване, физическа атака, изолация, вербална атака и бягство.

В състояние на спокойствие, нещо преживяно от детето, се случва: събитие, което го дестабилизира. Детето замръзва точно като животните и се преструва на умряло с надеждата всичко да отшуми. Започва словесната атака, детето се изнервя, защото се чувства уплашено, това е една от ситуацияите, които децата използват най-често, когато се страхуват да не бъдат нападнати. Други реакции са бягство, за да се преструват, че нищо не се е случило, или изолиране, където освен че не могат да разберат какво се е случило, се чувстват неразбрани и се изолират.

Емоции			
Ярост		Срам	
Страх		Тъга	
Завист		Ревност /завист	

Действия/реакции			
Физическа Атака/ дразнене		Полет	

<p>Вербална атака/обида</p>		<p>Изоляция</p>	
<p>Замръзване</p>			

<p>Изходи</p>		
<p>Съученици/съседи/спортисти</p>	<p>Играя с приятелите си (в междучасието)</p>	<p>Разхождам се с приятели (с ученическа или спортна чанта)</p>
		
<p>Семейство (баби и дядовци, чичовци и лели, братовчеди, гледачка ...)</p>	<p>Казвам на моите родители/гледачка</p>	<p>Казвам на братята и сестрите си, на братовчедите си</p>
		

Отговорните възрастни имат роля в групата	Казвам на учителя	Докладвам се на треньора или ръководителя на скаутите
		
Вътрешна сила, самочувствие	Лични ресурси (самосъзнание) Аз съм силен	Супергерой, защитник
		

Ресурсните квадратчета са очертани в зелено: те позволяват на децата да видят, че имат различни възможности за взаимоотношения, както и лични качества, които им позволяват да намерят най-подходящото за тях решение. Има четири нюанса на зеленото за обозначаване на различни видове. Три от релационното взаимодействие: приятели (от училище, от игри, от обучение); семейство (родители, братя и сестри / братовчеди, бавачка); други референтни възрастни (учител, треньор, ...). Човек обмисля възможността да разчита на вътрешните си ресурси: да вярва в себе си (самоувереност), да усеща вътрешната си сила, да разчита на своя вътрешен супергерой.

Квадратът, ограден в синьо, представлява началната точка на играта.

Описание на игрова сесия

ПОДГОТОВКА

Създават се групи за игра от 3/4 деца в зависимост от големината на класа. Групите могат да се създават от учителите по критерии, които сметнат за най-подходящи, или свободно от самите деца.

Дъската се подготвя според желаната сложност: дъската е показана тук с цели квадрати, но в случай че искате да я опростите, можете да покриете квадратите, които не искате да използвате, с бели квадрати.

СТАРТ

- Ролите са определени във всяка група:
- четецът, който ще има за задача да прочете инструкциите на картата
- програмистът, който ще отговаря за програмирането на Doc
- писателят, който ще напише отговора на групата на исканията в документа
- говорителят, който ще обясни на останалите от класа отговорите, дадени от неговата група по време на играта

Всяка група се движи на собствена дъска и играта започва с поставяне на DOC върху квадрата със скипър.

Ядрото на играта

Дете (четецът) взема карта и съобщава **на програмиста** програмният път, което трябва да бъде извършено от DOC, който ще спре в кутия с емоции.

След това той задава първия въпрос, написан на картата (*Защо DOC се чувства така?*) и кани групата да помисли за причината, поради която техният приятел робот се чувства така (напр. ядосан). Групата трябва да опише ситуация, в която някой е причинил това да се случи.

ПРИМЕР: Док си играе в училищната градина с приятели. Внезапно негов приятел от училище го блъска, като го блъска няколко пъти.

Учителят може да работи предварително с класа, за да идентифицира ситуации, в които детето може да попадне в ситуация на тормоз. Това може да се направи, като се работи с конкретни книги или като се помолят учениците директно да опишат подобни ситуации. В последния случай учениците ще опишат ситуации, близки до техния опит и това може да доведе до дискусия в клас върху вече случили се събития.

След това **читателят** отново обяснява как да се програмира робота. Групата открива реакцията на DOC (например словесна битка). Сега те трябва да напишат (**писателят**) възможно решение, за да намерят подходящ изход. Всяка група решава по взаимно съгласие кого да помоли за помощ и до кой изход да стигне, но трябва да спазва едно условие: всеки трябва да се чувства комфортно и никой не трябва да се чувства зле.

Те могат да използват всички помощници (зелени квадратчета) и когато децата са избрали измежду предложените ресурси (семейство, приятели, познати възрастни, собствени ресурси), програмистът задава пътя на робота, за да намери изхода.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В края на сесията читателите от всяка група разказват историите на останалите от класа. В рамките на групите ролите се разменят, тегли се нова карта и играта започва отново.

Варианти

Краткият разказ може да се реализира под формата на текстов разказ, създавайки комични истории с ономатопои. (Ономатопоия е дума, или съчетание от думи, за интерпретиране на звуци от всякакво естество, като най-често обозначава думи, с които се представя даден издаден звук от естествен, а понякога и изкуствен произход).

Тези, които използват Технологии за алтернативна комуникация (AAC Augmentative Alternative Communication), могат да създадат история със символи, като в този случай историята ще бъде разказана устно от учителя. Ако моментът на представяне и размисъл върху историите, създадени от всяка група, не може да бъде създаден в края на всяка игрова сесия, той може да бъде отложен за края на урока.

Ключови думи на това дидактическо предложение:

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ, ТВОРЧЕСКО РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ, ПРОСОЦИАЛНИ ЦЕННОСТИ, ТОРМОЗ, RoBy