

ZNAJDŹ SWOJĄ DROGĘ

Podręcznik dla nauczyciela.

WPROWADZENIE

"Znajdź swoją drogę" to edukacyjna i prospołeczna gra bazująca na robotyce opracowana w ramach projektu "Robotics versus Bullying", współfinansowanego ze środków Programu Erasmus + Komisji Europejskiej, Podprogramu "Support for Policy Re-form" oraz Akcji "Forward-looking cooperation projects "(612872-EPP-1-2019-1-ITEPPKA3-PIFORWARD). Partnerstwo projektu RoBy składa się z 11 organizacji z 9 krajów europejskich: organizacji publicznych, stowarzyszeń, ośrodków badawczych, uczelni.

Projekt Robotics versus Bullying (RoBy) promuje holistyczne podejście do nauki poprzez wykorzystanie robotów oraz współpracę rówieśniczą jako narzędzie do zapobiegania przemocy rówieśniczej i promowania integracji społecznej. Cel ten jest realizowany przy użyciu robotyki i narzędzi cyfrowych. Dodatkowo, dzięki nauczaniu nieformalnemu i zajęciom opartym na grach, uczniowie w wieku od 6 do 12 lat podniosą swoje umiejętności cyfrowe i zmodyfikują swoje podejście do STEAM.

Zajęcia z robotyki edukacyjnej proponowane w ramach projektu RoBy skupiają się na zapobieganiu zjawiska przemocy rówieśniczej. Robot jest proponowany jako narzędzie do wykorzystania w grupach, w celu poprawy umiejętności społecznych i komunikacyjnych w kreatywnym, angażującym i nieosądzającym środowisku. Wspólna praca w grupie rówieśniczej sprzyja rozwojowi środowiska społecznego, w którym działania przemocowe nie znajdują miejsca, ponieważ cała grupa rówieśników uczy się postaw opieki i ochrony wobec wszystkich swoich członków. Zastosowanie prostych robotów edukacyjnych może być również przydatne w ułatwianiu integracji dzieci z trudnościami poznawczymi lub behawioralnymi oraz ogólnie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Więcej informacji o projekcie oraz o odniesieniach społeczno-psycho-pedagogicznych, na których opiera się model edukacyjny RoBy, można znaleźć na stronie internetowej www.roboticsvsbullying.net.

GRA - odniesienia psychopedagogiczne

Przemoc rówieśniczą można zaobserwować w wielu sytuacjach w szkole i w kontekście grupowym, a pedagogom często trudno jest nakłonić osoby zaangażowane do przedstawienia swoich

doświadczeń lub znaleźć sposób na poruszenie tego tematu przy użyciu języka odpowiedniego do wieku uczniów. Partnerzy projektu RoBy opracowali grę, narzędzie dla nauczycieli do wykorzystania w klasie, które pomoże rozwinąć u uczniów świadomość tego, czym jest przemoc rówieśnicza, a także zaangażować uczniów w serię zachowań będących antidotum na tę przemoc. Głównym celem gry jest pomoc uczniom w zrozumieniu, jakie są postawy dominacji i wykluczenia, które generują marginalizację i cierpienie u kolegów z klasy, przy jednoczesnym promowaniu edukacji emocjonalnej i umiejętności proszenia o pomoc czy określania swoich mocnych lub słabych stron.

Dzięki zabawowym działaniom robotyki edukacyjnej, z jej zasadami i dynamiką proksemicznej przestrzeni uczenia się, kooperatywnego uczenia się dzieci mogą swobodnie wyrażać swoje emocje w "zdrowym" kontekście edukacyjnym i rozwijać własną kreatywność, znajdując konkretne zbiorowe i indywidualne rozwiązania problemów.

W procesie interakcji u dzieci często pojawiają się emocje, które w większości przypadków skutkują konfliktami.

Platforma "Znajdź drogę" daje możliwość rozpoznania tych emocji, zobaczenia możliwego działania i znalezienia rozwiązania powstałej trudności.

Gra pomaga dzieciom rozwijać wartości prospołeczne i rozpoznawać poszczególne epizody przemocy rówieśniczej. Analizując emocje związane z danymi sytuacjami dzieci próbują znaleźć rozwiązania, aby uniknąć ich w przyszłości. Pomoc uczniom w zarządzaniu konfliktami zapobiega występowaniu przemocy rówieśniczej w przyszłości.

OPIS GRY

Gra została stworzona dla dzieci w wieku od 6 do 12 lat i jest oparta na planszy, którą nauczyciel może dowolnie dostosować do treści. W zależności od wieku dzieci i ich doświadczenia zdobytego podczas gry, można przygotować dodatkowe i bardziej złożone warianty gry pogłębiające sytuację opisaną w grze.

Głównym celem gry jest skłonienie dzieci do zastanowienia się nad sytuacjami, w których dziecko przeżywa określoną emocję z powodu czyjegoś zachowania. Taka refleksja pomoże im znaleźć rozwiązanie problemu, które będzie musiało być wspólne dla wszystkich.

Robot Super Doc

Gra została zaprojektowana dla edukacyjnego robota mówiącego Clementoni "Sapientino SuperDOC" (może być również używana z robotami Sapientino DOC i MIND Designer). Wybór tego narzędzia wynika z faktu, że produkt ten nie posiada charakterystyki płci i jest dobrze odbierany

przez dzieci, szczególnie w grupie wiekowej od 4 do 8 lat (ale także przez starsze dzieci przy ich pierwszych doświadczeniach z robotyką edukacyjną). Kolory są żywe i wesołe, kolorowe światła, muzyka i przyjazny głos angażują dzieci i utrzymują ich uwagę na aktywności. Robot SuperDOC jest programowany za pomocą strzałek nad jego głową w prosty i intuicyjny sposób.

Wcześniejsze eksperymenty pokazały, jak ten robot jest bardzo przydatny w ułatwianiu integracji uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Zawartość gry

- Plansza do gry z siatką
- Karty zawierające 4 kroki, które należy wykonać w kolejności, niezbędne do rozegrania gry:
 1. predefiniowane programowanie, dzięki któremu dzieci odkryją, jakie emocje odczuwa DOC
 2. pytanie "Dlaczego DOC czuje się w ten sposób?": dzieci będą musiały opisać sytuację, która wyjaśnia, dlaczego DOC czuje się teraz w ten sposób
 3. drugi program predefiniowany, aby dowiedzieć się, jaka jest reakcja DOC
 4. Prośba o znalezienie rozwiązania sytuacji.

Opis tablicy

Plansza dołączona do gry, pokazana na następnej stronie w zmniejszonym rozmiarze, składa się z 6 kolumn i 4 rzędów, każdy kwadrat ma wymiary 15 cm. x 15 cm. Aby umożliwić poprawny ruch robotów Super Doc Clementoni.

Kolory grafik wizualnie pomagają rozpoznać rodzaj kwadratu do osiągnięcia: emocje zarysowane na żółto; reakcje / działania zarysowane na czerwono; rozwiązania / wyjścia z sytuacji zarysowane na zielono; berło władzy na niebiesko daje możliwość rozpoznania mocnych stron.





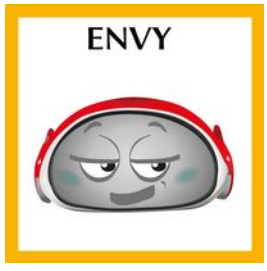

Wyjścia są osiągalne, gdy istnieje rozwiązanie, które zapewnia przejście z jednej z proponowanych figur lub zasobów.

Celowo użyto kolorów sygnalizacji świetlnej dla kwadratów: zielony symbolizuje możliwe rozwiązania: mijanie kwadratów tego koloru pozwala iść w kierunku wyjść; czerwony symbolizuje zawieszenie, zatrzymujemy się na działaniach i reakcjach; a żółty ostrzega o sytuacji, która zmienia się pod wpływem emocji.


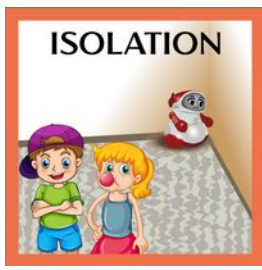

Emocje to: gniew, strach, wstyd, smutek, zazdrość.



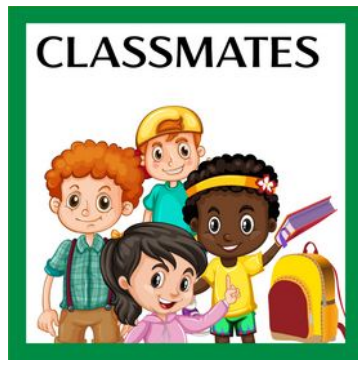



Wybrane działania/reakcje to te typowe w sytuacjach paniki: bezruch, atak fizyczny, izolacja, atak słowny, ucieczka.

W doświadczanym przez dziecko stanie spokoju i/lub normalności następuje wydarzenie, które je destabilizuje. Dziecko zastyga w bezruchu, dokładnie tak jak robią to zwierzęta i udaje martwego w nadziei, że wszystko ustąpi. Rozpoczyna się atak słowny, dziecko denerwuje się, bo czuje się przestraszone, jest to jedna z sytuacji, którą dzieci wykorzystują najczęściej, gdy boją się, że zostaną zaatakowane. Inne reakcje to ucieczka, by udawać, że nic się nie stało, lub izolacja, gdzie oprócz tego, że nie jest w stanie zrozumieć, co się stało, czuje się niezrozumiane i izoluje się.

Emocje			
Gniew	RAGE 	Wstyd	SHAME 
Strach	FRIGHT 	Smutek	SADNESS 
Zawiść	ENVY 	Zazdrość	JEALOUSY 

Działania/Reakcje			
Atak fizyczny	PHYSICAL ATTACK 	Ucieczka	FLIGHT 

Atak słowny		Izolacja	
Bezruch			

Wyjścia		
Koledzy ze szkoły/sądziedztwa/sportu	Bawię się z moimi przyjaciółmi (na przerwie)	Idę na spacer z kolegami (z tornistrem lub torbą sportową)
		
Rodzina (dziadkowie, wujkowie i ciotce, kuzyni, niania ...)	Mówię moim rodzicom/mojej niani	Mówię mojemu rodzeństwu, kuzynom.
		

Dorośli, do których można się odnieść mający rolę w grupie	Mówię nauczycielowi	Zgłaszam się do trenera lub lidera
		
Wewnętrzna siła, pewność siebie	Zasoby osobiste (samoświadomość) – Jestem silny	Superbohater, obrońca
		

Kwadraty **zasobów** są zarysowane na zielono: pozwalają dzieciom zaobserwować, że mają różne możliwości relacji, a także cechy osobiste, które pozwalają im znaleźć rozwiązanie najbardziej odpowiednie dla nich. Istnieją cztery odcienie zieleni oznaczające różne typy. Trzy z interakcji relacyjnych: przyjaciele (ze szkoły, z gier, z treningów); rodzina (rodzice, rodzeństwo / kuzyni, niania); inni dorośli odniesienia (nauczyciel, trener, ...). Rozważa się możliwość polegania na swoich wewnętrznych zasobach: wiara w siebie (pewność siebie), poczucie wewnętrznej siły, poleganie na swoim wewnętrznym superbohaterze.

Kwadrat obramowany na niebiesko oznacza punkt startowy gry.

Opis sesji gry

PRZYGOTOWANIE

Tworzone są grupy zabawowe składające się z 3/4 dzieci, w zależności od liczebności klasy. Grupy mogą być tworzone przez nauczycieli według kryteriów, które uznają za najbardziej odpowiednie, lub dowolnie przez same dzieci.

Plansza jest przygotowywana zgodnie z pożądaną złożonością: plansza jest tu pokazana z pełnymi kwadratami, ale w przypadku, gdy chcesz ją uprościć, możesz zakryć kwadraty, których nie chcesz używać, białymi kwadratami.

START

W każdej grupie ustalane są role:

- **lektor**, który będzie miał za zadanie odczytać instrukcje na karcie
- **programista**, który będzie odpowiedzialny za programowanie DOC'a
- **sekretarz**, który będzie zapisywał zaproponowane przez grupę rozwiązania,
- **sprawozdawca**, który zaprezentuje reszcie klasy efekty pracy własnej grupy

Każda grupa porusza się po swojej planszy i grę rozpoczyna się od umieszczenia DOC'a na kwadracie z berłem.

Zasady gry

Dziecko (lektor) bierze kartę i przekazuje **programiście informację o tym**, jakie programowanie ma wykonać DOC, który zatrzyma się na polu emocji.

Następnie zadaje pierwsze pytanie zapisane na karcie (*Dlaczego DOC tak się czuje?*) i zaprasza grupę do wymyślenia powodu, dla którego ich przyjaciel-robot tak się czuje (np. zły). Grupa musi opisać sytuację, w której ktoś sprawił, że tak się stało.

PRZYKŁAD: Doc bawi się w szkolnym ogrodzie z kolegami. Nagle kolega ze szkoły uderza go, popychając kilkakrotnie.

Nauczyciel może wcześniej pracować z klasą nad określeniem sytuacji, w których dziecko może doświadczyć przemocy rówieśniczej. Można to zrobić pracując z konkretnymi przykładami lub prosząc uczniów bezpośrednio o opisanie takich sytuacji. W tym drugim przypadku uczniowie będą opisywać sytuacje bliskie ich doświadczeniu, co może doprowadzić do klasowej dyskusji na temat już zaistniałych zdarzeń.

Następnie **lektor** ponownie wyjaśnia, jak zaprogramować robota. Grupa odkrywa reakcję DOC (na przykład atak słowny). Teraz muszą napisać (**pisarz**) możliwe rozwiązanie, aby znaleźć odpowiednie wyjście. Każda grupa decyduje, za obopólną zgodą, kogo poprosić o pomoc i jakie wyjście wybrać, ale musi przestrzegać jednego warunku: wszyscy muszą czuć się komfortowo i nikt nie może czuć się źle.

Mogą korzystać ze wszystkich narzędzi (zielone kwadraty), a gdy dzieci dokonają wyboru spośród proponowanych zasobów (rodzina, przyjaciele, inni dorośli, własne zasoby) programista wyznacza ścieżkę na robocie, który ma znaleźć wyjście.

PODSUMOWANIE

Na koniec sesji lektorzy z każdej grupy opowiadają historie reszcie klasy. W grupach role się odwracają, losowana jest nowa karta i gra zaczyna się od nowa.

Warianty

Krótkie opowiadanie można realizować w formie tekstowej, tworząc komiczne historie z onomatopejami.

Osoby stosujące komunikację rozszerzającą i alternatywną (Augmentative Alternative Communication AAC) mogą stworzyć historię za pomocą symboli, w takim przypadku historia zostanie opowiedziana słownie przez nauczyciela. Jeśli moment prezentacji i refleksji nad historiami stworzonymi przez każdą grupę nie może być stworzony na koniec każdej sesji gry, można go przełożyć na koniec lekcji.

Słowa kluczowe tej propozycji dydaktycznej:

OPOWIADANIE HISTORII, KREATYWNE ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW, WARTOŚCI SPOŁECZNE, PRZEMOC RÓWIEŚNICZA, RoBy