

# GĂSEȘTE DRUMUL

## RoBy "Robotica versus bullying"

### Manualul profesorului

#### INTRODUCERE

"Găsește drumul" este un joc robotic educational și prosocial dezvoltat în cadrul proiectului "Robotics versus Bullying", co-finanțat prin Programul Erasmus + al Comisiei Europene, Sub-programul "Support for Policy Re-form", Acțiunea "Forward-looking cooperation projects "(612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-PI-FORWARD). Parteneriatul din proiectul RoBy este format din 11 organizații din 9 țări europene: organizații publice, asociații, centre de cercetare, universități, organizații din industrie.

Proiectul Roboții împotriva hărțuirii (RoBy) promovează o abordare holistică a învățării, prin folosirea roboților și cooperarea între colegi, ca instrumente de prevenire a hărțuirii și promovării incluziunii sociale. Acest scop este atins prin folosirea roboților și instrumentelor digitale. Suplimentar, mulțumită educației non-formale și activităților bazate pe joc, elevii cu vârsta între 6 și 12 ani își vor îmbunătăți competențele digitale și își vor modifica abordările STEAM.

Activitățile educaționale, asistate de roboți, propuse de proiectul RoBy se concentrează pe prevenirea fenomenului hărțuirii. Robotul este propus ca un instrument care să fie folosit în grupuri, pentru îmbunătățirea abilităților sociale și de comunicare, într-un mediu creativ, solicitant și fără critici. Lucrul în comun, prin colaborarea dintre colegi, favorizează crearea unui mediu social în care hărțuirea nu își găsește locul, câtă vreme întregul grup de colegi învață o atitudine de grijă și de protejare a tuturor membrilor. Folosirea unor roboți educaționali simpli se dovedește, de asemenea, utilă în facilitarea incluziunii copiilor cu deficiențe cognitive sau comportamentale și a celor cu nevoi educaționale speciale, în general.

Pentru mai multe informații despre proiect și referințe socio-psiho-pedagogice despre modelul educațional pe care este bazat RoBy, puteți vizata pagina web [www.roboticsvsbullying.net](http://www.roboticsvsbullying.net)

#### JOCUL – referințe psiho-pedagogice

Hărțuirea poate fi întâlnită în multe situații la școală și în context de grup, iar pentru un cadru didactic este, de obicei, dificil să convingă oamenii să-și povestească experiențele sau să găsească modalități prin care să abordeze subiectul folosind un limbaj adecvat vârstei elevilor. Partenerii

proiectului RoBy au dezvoltat jocul pentru prevenirea hărțuirii ca instrument pentru cadrele didactice, care să îl folosească în timpul orelor pentru a face elevii conștienți despre hărțuire și, prin experimentarea, în mod nemijlocit, a dinamicii acesteia, să implice elevii într-o serie de interacțiuni comportamentale ca soluție în cazul unor astfel de dinamici sociale.

Prin urmare, obiectivul principal al jocului este să permită elevului să înțeleagă care sunt atitudinile de dominare și excludere care conduc la marginalizarea și la suferința colegilor. În același timp, se promovează educația emoțională și capacitatea de a solicita ajutorul sau de identificare a propriilor slăbiciuni și puncte tari.

Prin activitățile ludice de educație robotică, care regulile și dinamica unui spațiu de învățare apropiat, prin învățare cooperative, prin învățarea incluzivă, împreună cu colegii, copiii își pot exprima liber emoțiile, într-un context “sănătos” și își pot dezvolta creativitatea prin identificarea de soluții individuale și de grup la probleme specifice.

În timpul interacțiunilor, deseori copiii dezvoltă emoții care, în multe cazuri, conduc la conflicte.

Platforma “Găsește drumul” oferă posibilitatea identificării emoțiilor, a unor posibile acțiuni și a soluțiilor pentru situațiile dificile care pot să apară.

Jocul ajută copiii să dezvolte valori prosoziale și să recunoască episoadele individuale de abuz prin analizarea acestora din punct de vedere emoțional, pentru a găsi soluțiile și a evita repetarea celor întâmplate. Pentru cadrul didactic, a ajuta elevii să gestioneze conflictele face posibilă prevenirea repetării comportamentelor negative și formarea contextelor de hartuire.

## DESCRIEREA JOCULUI

Jocul a fost creat pentru copii cu vârstele între 3 și 12 ani și este bazat pe o platformă pe care cadrul didactic o poate adapta conținutului. În funcție de vârsta copiilor și de experiența dobândită în timpul jocului, este posibil să fie necesară o complexitate diferită prin aprofundarea situației descrise în joc.

Scopul principal al jocului este să determine copiii să se gândească la situațiile în care un copil experimentează o anumită emoție ca urmare a comportamentului altcuiva. O astfel de reflecție va ajuta copiii să identifice o soluție pentru problemă, care va fi împărtășită cu toți ceilalți.

## Robotul Super Doc

Jocul a fost proiectat pentru robotul educational vorbitor Clementoni “Sapientino SuperDOC” (pot fi folosiți și roboții Sapientino DOC și MIND Designer). Alegerea acestui instrument este datorată faptului că produsul nu are caracteristici de gen și este bine primit atât de fete, cât și de băieți, în special la grupa de vârstă 4-8 ani (dar și la vârste mai mari, la prima experiență cu roboții educaționali). Culoarele sunt puternice și plăcute, iar luminile colorate, muzica și vocea prietenoasă

păstrează atenția copiilor asupra activității și îi implică. Robotul SuperDOC este programabil cu săgețile de pe partea superioară a capului, într-un mod simplu și intuitiv.

Experiențele anterioare au demonstrat că robotul este foarte util în facilitarea incluziunii elevilor cu nevoi educaționale speciale.

## Conținutul jocului

- Spațiul de joc cu casete
- Cardurile conțin cei 4 pași, pentru a fi urmați în ordine, astfel încât jocul să poată fi jucat:
  1. O programare predefinită, care va face copiii să descopere ce emoții simte DOC.
  2. Întrebarea „De ce simte DOC în acest fel?”: copiii descriu situație care explică de ce DOC simte DOC așa.
  3. O a doua programare predefinită, pentru a descoperi care este reacția lui DOC.
  4. Solicitarea de a găsi o soluție pentru situație.
- Cardurile cu săgeți direcționale pentru programare (cele existente în cutia Clementoni pot fi folosite, de asemenea, pentru joc. Ele facilitează copiii mai mici să înțeleagă cum programează robotul).

## Descrierea spațiului de joc

Spațiul de joc livrat cu jocul, cum se vede în pagina următoare, este format din 6 coloane și 4 rânduri, fiecare pătrat având 15 x 15 cm, pentru a se potrivi cu lungimea unei deplasări a robotului Clementoni SuperDOC.

Culorile desenelor ajută recunoașterea tipul de pătrat care să fie abordat: emoțiile sunt marcate cu galben, acțiunile/ reacțiile cu roșu, soluțiile/ ieșirea din situație, cu verde, sceptorul puterii, cu albastru, care permite recunoașterea puterilor.


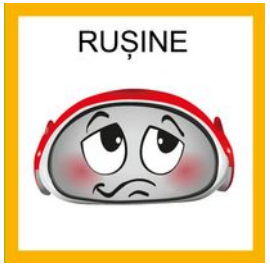
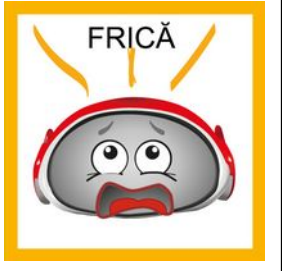





La ieșiri se ajunge atunci când există o soluție care oferă trecerea de la una dintre figurile sau resursele propuse.

Au fost alese în mod special culorile semaforului pentru pătrate: verde reprezintă posibile soluții – trecerea prin pătratele verzi permite să ajungi la ieșire; roșu reprezintă suspendarea – ne oprim asupra acțiunilor sau reacțiilor; galben – avertizează asupra situațiilor care se schimbă datorită unei emoții.

Emoțiile sunt: furie, frică, rușine, tristețe, gelozie, invidie.




Acțiunile /reacțiile alese sunt cele tipice în situații de panică: încremenire, atac fizic, izolare, atac verbal, și fugă.

*Când un copil este într-o stare de calm și/sau normal, se petrece un eveniment care îl destabilizează. Copilul "îngheață", încremenește, exact cum fac animalele și se prefacă că e mort, sperând că totul va trece. Începe atacul verbal, deoarece copilul devine nervos fiindcă simte frica, aceasta fiind una dintre reacțiile frecvente ale copiilor atunci când se tem că vor fi atacați. Alte reacții sunt îndepărtarea, fuga, prin care pretinde că nu s-a întâmplat nimic, izolarea, în care, pe lângă faptul că nu înțeleg ce li s-a întâmplat, copiii se simt neînțeleși, izolându-se.*

Emoții			
Furie		Rușine	
Frică		Tristețe	
Invidie		Gelozie	
Acțiuni/Reacții			
Atac fizic		Fugă	

<p>Atac verbal</p>	<p><b>ATAC VERBAL</b></p> 	<p>Izolare</p>	<p><b>IZOLARE</b></p> 
<p>Încriment</p>	<p><b>ÎNCREMENIT</b></p> 		
<p><b>Actions/Reactions</b></p>			
<p>Physical Attack/ Annoy</p>	<p><b>PHYSICAL ATTACK</b></p> 	<p>Flight</p>	<p><b>FLIGHT</b></p> 
<p>Verbal Attack/Teasing</p>	<p><b>VERBAL ATTACK</b></p> 	<p>Isolation</p>	<p><b>ISOLATION</b></p> 
<p>Freeze</p>	<p><b>FREEZING</b></p> 		

Ieșiri		
Prieteni	Mă joc cu prietenii	Merg cu colegii
		
Familie (bunici, unchi/ mătuși, veri, dădacă etc.)	Spun părinților/ dădacei	Spun fraților, verilor
		
Adulți de referință care au un rol în grup	Spun învățătoarei	Spune antrenorului
		

Ieșiri		
Forța interioară, încredere	Rsurse propria, sunt puternic	Super erou, protector
		

Pătratele **resurse** au chenar verde: permit copiilor să observe că au diferite posibilități pentru relații, ca și calități personale, care le permit să găsească soluțiile cele mai potrivite pentru ei. Sunt patru nuanțe de verde care indică lucruri diferite. Trei interacțiuni relaționale: prieteni (de la școală, de la joacă, de la antrenament); familie (părinți frați/surori, veri, bonă); alți adulți de referință (profesor, antrenor etc.) Una privește posibilitatea bazării pe propriile resurse interne (încrederea în sine), a simți forța interioară a cuiva, a te baza pe eroul interior.

Pătratul cu chenar albastru reprezintă punctul de început al jocului.

### Descrierea unei sesiuni de joc

#### PREGĂTIREA

În funcție de mărimea clasei, sunt create grupuri de 3-4 copii. Grupurile pot fi create de profesori, pe baza criteriilor pe care le consideră potrivite sau pot fi alcătuite chiar de copii.

Spațiul de joc este pregătit potrivit complexității dorite. Aici, este arătat cu toate pătratele, dar, dacă vreți să-l simplificați, acoperiți pătratele pe care nu le doriți cu bucăți albe de hârtie.

#### START

Sunt stabilite rolurile pentru fiecare grup:

- **Cititorul**, care va avea sarcina lecturii instrucțiunilor de pe card
- **Programatorul**, care va fi responsabil cu programarea lui Doc
- **Scriitorul**, care va scrie răspunsul grupului la solicitările primite
- **Vorbitorul**, care va explica restului clasei răspunsul pe care l-a identificat grupul

Fiecare grup joacă pe propriul spațiu de joc, iar jocul începe prin plasarea lui DOC pe pătratul cu scepstrul.

#### Jocul propriu-zis

Un copil (**cititorul**) ia un card și comunică **programatorului** mișcările care să fie realizate de DOC, pentru a se opri într-o casetă cu emoție.

Apoi citește prima întrebare de pe card (*De ce se simte DOC în acel fel?*) și invită grupul să se gândească la motivul pentru care prietenul lor robotul are emoția respectivă (de exemplu, furie). Grupul trebuie să descrie o situație în care s-a întâmplat așa ceva.

*EXEMPLU: Docse joacă în curtea școlii cu niște prieteni. Dintr-o dată, un prieten din școală îl lovește și îl îmbrânțește de câteva ori).*

În prealabil, profesorul poate să lucreze cu clasa pentru a identifica situațiile în care un copil poate experimenta hărțuirea. Aceasta se poate face lucrând cu anumite cărți sau solicitând direct elevilor să descrie o astfel de situație. În cel din urmă caz, elevii vor descrie situațiile apropiate de experiențele proprii, iar asta poate conduce la o discuție în clasă despre ceva deja întâmplat.

Apoi, **cititorul** explică, din nou, cum se programează robotul. Grupul descoperă reacțiile lui DOC (de exemplu, cearta). Apoi, trebuie să scrie (**scriitorul**) o posibilă soluție adecvată. Fiecare grup decide, prin acord, cine va cere ajutorul și ce ieșire să aleagă, dar trebuie să respecte o condiție: toți trebuie să se simtă confortabil și nimeni nu trebuie să se simtă rău.

Copiii pot folosi toate ajutoarele (pătratele verzi), iar când copiii au ales dintre resursele propuse (familie, prieteni, adulți cunoscuți, propriile resurse), **programatorul** stabilește calea robotului pentru a găsi o soluție de ieșire.

#### CONCLUZIE

La finalul sesiunii, cititorii din fiecare grup spun poveștile către restul clasei. În grupuri, rolurile sunt schimbate, este trasă o nouă carte, iar jocul începe din nou.

#### Variante

Povestea poate fi prezentată în forma unui text sau printr-o istorisire cu onomatopee.

Cei care folosesc (Comunicare Alternativă Augmentată) pot crea o poveste cu simboluri, caz în care povestea va fi prezentată verbal către profesor. Dacă momentul prezentării și reflectării poveștilor create de fiecare grup nu poate fi prezent la finalul sesiunii de joc, acesta poate fi amânat la finalul lecției.

#### Cuvinte cheie pentru această propunere didactică:

ISTORISIRE, REZOLVARE CREATIVĂ A PROBLEMELOR, VALORI PROSOCIALE, HĂRȚUIRE, RoBy