

НАЈДЕТЕ ГО ПАТОТ

RoBy „Роботика наспроти малтретирање“

Прирачник за наставник.

ВОВЕД

„Најди го својот пат“ е едукативна и просоцијална роботска игра развиена во рамките на проектот „Роботика против малтретирање“, кофинансиран од Програмата Еразмус + на Европската комисија, потпрограма „Поддршка за реформа на политики“, акција „Напред - изгледни проекти за соработка „(612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKAZ-PI-FORWARD). Партнерството на проектот RoBy го сочинуваат 11 организации од 9 европски земји: јавни организации, здруженија, истражувачки центри, универзитети, индустрии.

Проектот Robotics versus Bullying (RoBy) промовира холистички пристап кон учењето преку употреба на роботи и соработка меѓу врсниците како алатка за спречување на малтретирањето и промовирање на социјалната вклученост. Оваа цел се постигнува со користење на роботика и дигитални алатки. Дополнително, благодарение на неформалната настава и активностите засновани на игри, учениците на возраст од 6 до 12 години ќе ги подобрат своите дигитални вештини и ќе ги менуваат своите пристапи кон STEAM.

Активностите за едукативна роботика предложени од проектот RoBy се фокусираат на спречување на феноменот на малтретирање. Роботот е предложен како алатка која ќе се користи во групи, со цел да се подобрат социјалните и комуникациските вештини во креативна, ангажирана и неосудувачка средина. Работата заедно, во соработка со врсниците, го фаворизира развојот на социјална средина во која дејствијата на малтретирање тешко наоѓаат простор, бидејќи целата група врсници учи став на грижа и заштита кон сите нејзини членови. Употребата на едноставни едукативни роботи, исто така, се покажа корисна за олеснување на вклучувањето на децата со когнитивни или бихејвиорални тешкотии и воопшто со посебни образовни потреби.

За повеќе информации за проектот и за социо-психо-педагошките референци на кои се базира образовниот модел на RoBy, можете да ја посетите веб-страницата www.roboticsvsbullying.net

ИГРА – психопедагошки референци

Училишното насилство може да се види во многу ситуации на училиште и во групни контексти и често е тешко за наставникот да ги натера учениците да ги изнесат своите искуства или да најде начин да се справи со темата користејќи јазик соодветен на возраста на нивните ученици. Партнерите на проектот RoBy ја развија играта за спречување на малтретирање како алатка за наставниците да ја користат во училищата со цел да ја развијат свеста кај учениците за тоа што е малтретирање и, доживувајќи ја неговата динамика од прва рака, да ги вклучите учениците во низа однесувања како решение на оваа социјална динамика.

Според тоа, главната цел на играта е да му овозможи на секој ученик да разбере кои се ставовите на доминација и исклучување кои генерираат маргинализација и страдање кај соучениците, истовремено промовирајќи емоционално образование и способност да побара помош или да ги идентификува нивните силни или слаби страни. .

Преку разиграните активности на едукативната роботика, со нејзините правила и динамика на проксимален простор за учење, кооперативно учење, образование од врсници и инклузивност, децата можат слободно да ги изразат своите емоции во „здрав“ образовен контекст и да ја развиваат сопствената креативност преку изнаоѓање конкретни колективни и индивидуални решенија за проблемите.

Во процесот на интеракција, децата често развиваат емоции кои во повеќето случаи резултираат со конфликти и преваријации.

Платформата „Најди го својот пат“ дава можност да ги препознаеш овие емоции, да видиш можна акција и да најдеш решение за тешкотијата што се појавила.

Играта им помага на децата да развијат просоцијални вредности и да препознаат поединечни епизоди на злоупотреба, анализирајќи ги од емоционална гледна точка за да најдат решенија и избегнувајќи повторување на она што се случило. За наставникот, помагањето на учениците да се справат со конфликтите овозможува да се спречи повторувањето на лошото однесување со текот на времето и формирањето на малтретирање.

ОПИС НА ИГРАТА

Играта е создадена за деца од возрастна група која може да се движи од 6 до 12 години и се заснова на платформа која наставникот може да ја прилагоди на содржината. Според возраста на децата и искуството стекнато во текот на играта, можно е да се побараат игри со различна сложеност со продлабочување на ситуацијата опишана во играта.

Главната цел на играта е да ги натера децата да размислуваат за ситуации кога детето доживува одредена емоција поради туѓо однесување. Таквото размислување ќе им помогне да најдат решение за проблемот, кое ќе мора да го споделат сите.

Роботот Super Doc

Играта е дизајнирана за едукативниот робот кој зборува Clementoni „Sapientino SuperDOC“ (може да се користи и со роботите Sapientino DOC и MIND Designer). Изборот на оваа алатка се должи на фактот што овој производ нема родова карактеристика и е добро прифатен и од машките и од женските, особено за возрастната група помеѓу 4 и 8 години (но и за постарите деца при нивните први искуства со едукативни роботика). Боите се живи и весели, обоените светла, музиката и пријателскиот глас ги вклучуваат децата и го задржуваат нивното внимание фокусирано на активноста. Роботот SuperDOC е може да се програмира со стрелките над главата на едноставен и интуитивен начин.

Претходните искуства покажаа како овој робот е многу корисен во олеснувањето на вклучувањето на учениците со посебни образовни потреби.

Содржина на играта

- Табла
- Карти кои ги содржат 4-те чекори, кои треба да се следат по ред, потребни за играње на играта:
 1. однапред дефинирано програмирање, кое ќе ги натера децата да откријат каква емоција чувствува DOC
 2. прашањето „Зошто DOC се чувствува вака?\": децата ќе треба да опишат ситуација која објаснува зошто DOC се чувствува вака во моментот
 3. второ предефинирано програмирање, за да дознаеме каква е реакцијата на DOC
 4. Барањето да се најде решение за ситуацијата.
- Картонски стрелки за програмирање (оние кои се присутни во полето Clementoni кутијата исто така може да се користат за оваа игра, тие им олеснуваат на помалите деца да разберат како да го програмираат роботот).

Опис на таблата

Таблата испорачана со играта, прикажана на следната страница во намалена големина, е составена од 6 колони и 4 редови, секој квадрат има големина од 15 cm. x 15 cm. да го почитува чекорот на движење на роботите Super Doc Clementoni.

Боите на графиката визуелно помагаат да се препознае типот на квадрат што треба да се достигне: емоции оцртани со жолта боја; реакции / дејства наведени со црвено; решенија / излез од ситуации наведени со зелено; жезолот на моќта во сино нуди можност за препознавање на силните страни.





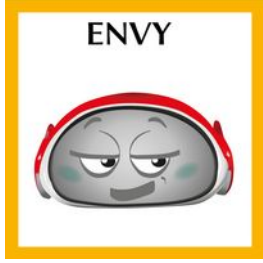

Излезите се постигнуваат кога постои решение кое обезбедува премин од една од предложените фигури или ресурси.





Боите на семафорите беа намерно користени за квадратите: зелената ги претставува можните решенија: поминувањето на квадратите од оваа боја ви овозможува да одите кон излезите; црвеното претставува стоп, застануваме на акции и реакции; а жолтата предупредува на ситуација која се менува поради емоција.

Емоциите се: бес, страв, срам, тага, љубомора, завист.

Избраните дејства/реакции се оние типични во ситуации на паника: смрзнување, физички напад, изолација, вербален напад и бегство.

Во состојба на смиреност и/или нормалност доживеана од детето, се случува настан кој го дестабилизира. Детето се застанува, исто како и животните, и се преправа дека е невидливо со надеж дека сè ќе стивне. Започнува вербалниот напад, детето станува нервозно затоа што се чувствува исплашено, тоа е една од ситуациите кои децата ја користат најчесто кога се плашат да не бидат нападнати. Другите реакции бегаат за да се преправаат дека ништо не се случило или се изолираат, каде освен што не можат да разберат што се случило, се чувствуваат погрешно разбрани и се изолираат.

Емоции			
Бес		Срамота	
Страв		Тара	
Завист		Љубомората	

Дејства/Реакции			
Физички Напад/ Изнервирај		Лет	
Вербален напад/задевање		Изолација	

Замрзнете			
-----------	---	--	--

Излези		
Соученици/соседници/спортски другари	Си играм со другарите (на одмор)	Шетам со моите другари (со училишна или спортска чанта)
		
Семејство (баби и дедовци, чичковци и тетки, братучеди, кадрици...)	Им кажувам на моите родители/мојата дадилка	Им кажувам на моите браќа и сестри, на моите братучеди
		

Референтните возрасни имаат улога во групата	му велам на наставникот	Го известувам тренерот или водачот на извидниците
		
Внатрешна сила, самоверба	Лични ресурси (самосвест) Јас сум силен	Суперхерој, заштитник
		

на **картите** се оцртани со зелена боја: тие им овозможуваат на децата да забележат дека имаат различни можности за врски, како и лични квалитети, кои им овозможуваат да најдат решение најсоодветно за нив. Постојат четири нијанси на зелена за да се наведат различни типови. Три од релациска интеракција: пријатели (од училиште, од игри, од тренинг); семејство (родители, браќа и сестри / братучеди, дадилка); други референтни возрасни (наставник, тренер, ...). Човек размислува за можноста да се потпре на сопствените внатрешни ресурси: верување во себе (самоверба), чувство на внатрешна сила, потпирање на внатрешниот суперхерој.

Плоштадот со сина боја ја претставува почетната точка на играта.

Опис на сесија на игра

ПОДГОТОВКА

Се создаваат групи за игра составени од 3/4 деца, во зависност од големината на одделението. Групите може да ги креираат наставниците според критериуми кои тие ги сметаат за најпогодни, или слободно од самите деца.

Таблата е подготвена според саканата сложеност: таблата е прикажана овде со целосни квадрати, но во случај да сакате да ја поедноставите, можете да ги покриете квадратите што не сакате да ги користите со бели квадрати.

СТАРТ

Улогите се воспоставени во секоја група:

- **читателот** , кој ќе има задача да ги чита упатствата на картичката
- **програмерот** , кој ќе биде одговорен за програмирање на Доц
- **писателот** , кој ќе го напише одговорот на групата на барањата во весникот
- **говорникот** , кој на остатокот од одделението ќе им ги објасни одговорите на неговата група за време на играта

Секоја група се движи на сопствената табла и играта започнува со поставување на ДОС на квадратот на жезолот.

Јадрото на играта

Детето (**читателот**) зема картичка и му го соопштува на **програмерот** програмирањето што треба да го изврши ДОС, кој ќе застане во кутија со емоции.

Потоа го поставува првото прашање напишано на картичката (*Зошто ДОС се чувствува вака?*) и ја поканува групата да размисли за причината зошто нивниот пријател-робот се чувствува вака (на пр. лут). Групата мора да опише ситуација во која некој го направил ова.

ПРИМЕР: Доктор си игра во училишната градина со некои пријатели. Одеднаш, училишен другар го удира, туркајќи го неколку пати.

Наставникот може да работи претходно со класот за да ги идентификува ситуациите во кои детето може да доживее малтретирање. Ова може да се направи работејќи со конкретни книги или директно да побарате од учениците да опишат такви ситуации. Во вториот случај, учениците ќе опишат ситуации блиски до нивното искуство и тоа може да доведе до дискусија на час за веќе настанати настани.

Потоа **читателот** повторно објаснува како да го програмира роботот. Групата ја открива реакцијата на ДОЦ (на пример вербална пресметка). Сега тие треба да напишат (на **писателот**) можно решение за да најдат соодветен излез. Секоја група одлучува, со заеднички договор, кој да побара помош и до кој излез да стигне, но мора да почитува еден услов: секој да се чувствува удобно и никој да не се чувствува лошо.

Тие можат да ги користат сите помошници (зелени квадрати) и кога децата ќе изберат меѓу предложените ресурси (семејство, пријатели, познати возрасни, свои ресурси), програмерот го поставува патот на роботот за да го најде излезот.

ЗАКЛУЧОК

На крајот од сесијата, читателите од секоја група ги раскажуваат приказните на остатокот од одделението. Во рамките на групите, улогите се менуваат, се извлекува нова карта и играта започнува повторно.

Варијанти

Расказот може да се реализира во форма на текстуална приказна, создавајќи комични приказни со ономотопеи.

Оние кои користат AAC Augmentative Alternative Communication можат да создадат приказна со симболи, во тој случај приказната ќе биде вербално раскажана од наставникот. Доколку моментот на презентација и размислување за приказните произведени од секоја група не може да се создаде на крајот од секоја игра сесија, може да се одложи за крајот на часот.

Клучни зборови на овој дидактички предлог:

РАКАЖУВАЊЕ, КРЕАТИВНО РЕШАВАЊЕ ПРОБЛЕМ, ПРОСОЦИЈАЛНИ ВРЕДНОСТИ, МАЛТРЕТИРАЊЕ, RoBy