



INCLUZIUNEA SOCIALĂ ȘI EDUCAȚIA INCLUZIVĂ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Incluziunea Socială și Educația Incluzivă

Titlul proiectului: Învățare bazată pe creativitate și pe muncă pentru incluziune socială
Obiectivul principal al proiectului: schimb de bune practici
Acronimul proiectului: CreatiVET
Data de începere a proiectului: 01.09.2020
Data de sfârșit a proiectului: 31.12.2022

Data Publicării

Septembrie 2022

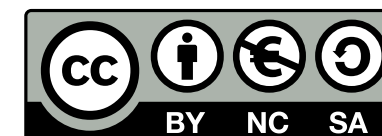
Parteneri:

FA-Magdeburg | Germania
Rogepa | România
Cross Culture International Foundation Cyprus | Cipru
Colegiul Tehnic "Anghel Saligny" | România
CPA di Giuseppina Bomba | Italia
Edremit Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi | Turcia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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



Unele materiale, denumite "opere" în legislația privind drepturile de autor, sunt publicate sub licența Creative Commons (tip de licență: Atribuire-Necomercial-Partajare în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0)) și pot fi utilizate de către terți, cu condiția respectării condițiilor de licență. Toate materialele publicate în conformitate cu termenii unei licențe CC sunt identificate în mod clar ca atare.

© Acest articol a fost publicat de creativet.eu sub o licență Creative Commons.
Pentru mai multe informații, vă rugăm să vizitați www.bibb.de.

link către adresa directă de internet (URL) a materialului în cauză: <https://creativet.eu/>

link către licența Creative Commons la care se face referire: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ro>

link către pagina BIBB care conține informații despre licență: <https://www.bibb.de/cc-lizenz>

Conținut

Obiectivele cursului	6
Media pentru incluziune	8
Beneficiile și pericolele pentru tinerii care folosesc Social Media:	10
Riscurile și pericolele pentru tinerii care folosesc Social Media:	12
Beneficiile diversității	13
Diversitate și incluziune	14
Rolul desenelor ca instrument pentru incluziune	17
Cum folosim Slido	18
ActionBound	19
La muzeu - o zi de activități culturale de învățare	23
Despre învățare	25



1. Obiectivele cursului

Cursul se concentrează pe metode de includere în mod creativ a tuturor cursanților din medii diverse, într-o școală comunitară

Oferă resurse și idei suplimentare pentru a implementa strategii și practici creative incluzive

Educația incluzivă este văzută ca un proces de consolidare a capacității unui sistem educațional de a ajunge la toți cursanții din comunitate.

Cunoașteți echipa



Marina Aristodimou
Coordinator/Educator/Trainer



Pan Michaels
Artist/Trainer



Francesco Luzopone
Social Worker



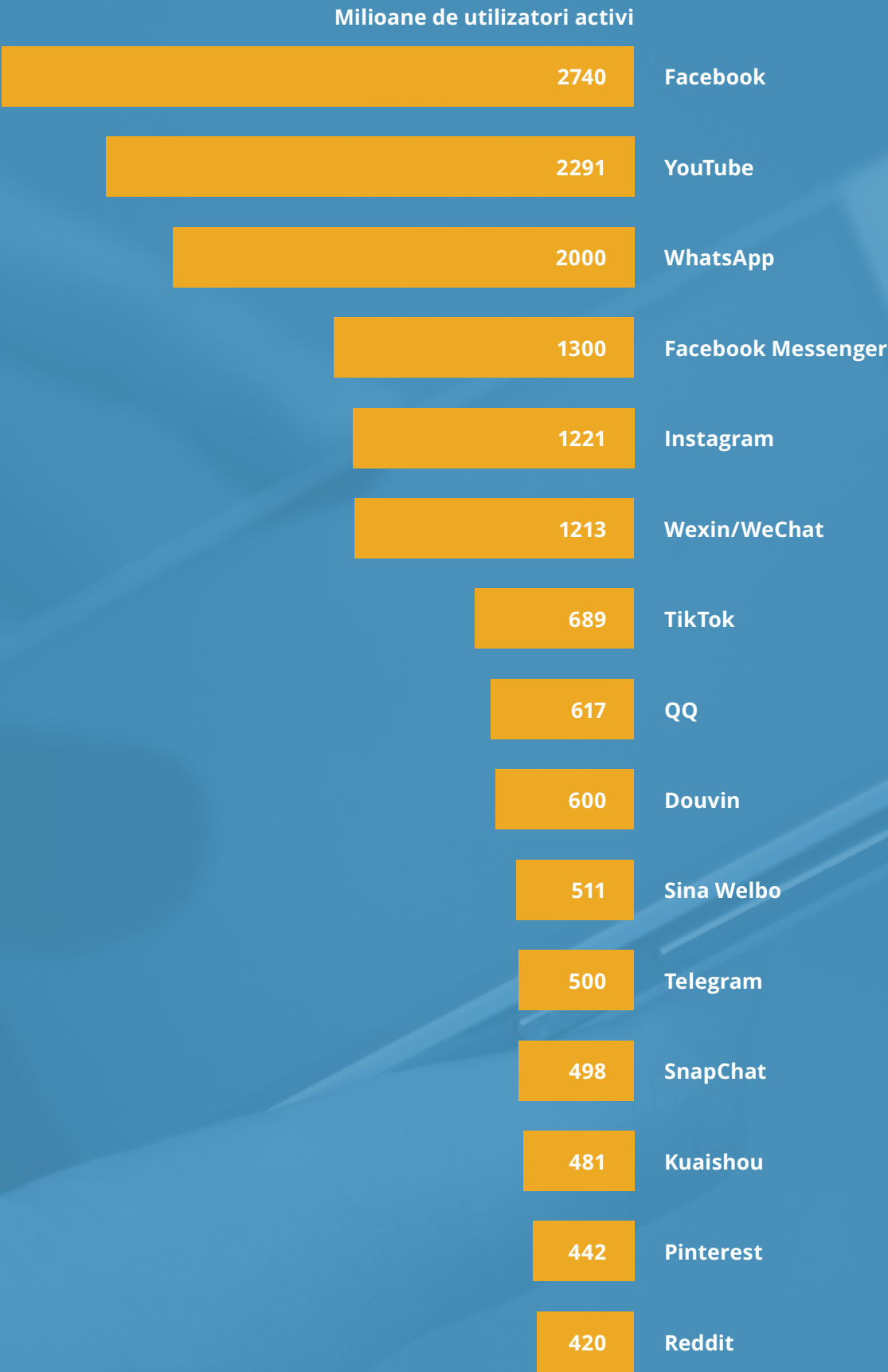
Ole Lorenz
ICT



2. Media pentru incluziune

Facebook este cea mai mare platformă de social media din lume, cu un avantaj clar față de alte rețele sociale, deși are audiențe similare altora, cum ar fi Twitter și Instagram.

Top 15 cele mai utilizate platforme media și aplicații



<https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>

Date din martie, 2022

Beneficiile social media

Crează conexiuni și oferă perspectivă asupra lumii înconjurătoare:

Adulții străini pot învăța și aprecia diferite perspective și viziuni asupra lumii pentru a înțelege mai bine noua lume din jurul lor și pentru a dobândi noi cunoștințe pe o serie de subiecte. Cu așa multe idei distribuite pe un număr de platforme, ei pot descoperi noi zone de interes și pot folosi platformele sociale într-un mod educativ.



Promovează cazurile sociale:

Rețelele de socializare îi pot ajuta pe tineri să conștientizeze o anumită cauză de care sunt interesați și îi îndeamnă să acționeze acolo unde doresc să vadă o schimbare în bine. (de ex. Căutarea proiectelor Erasmus).



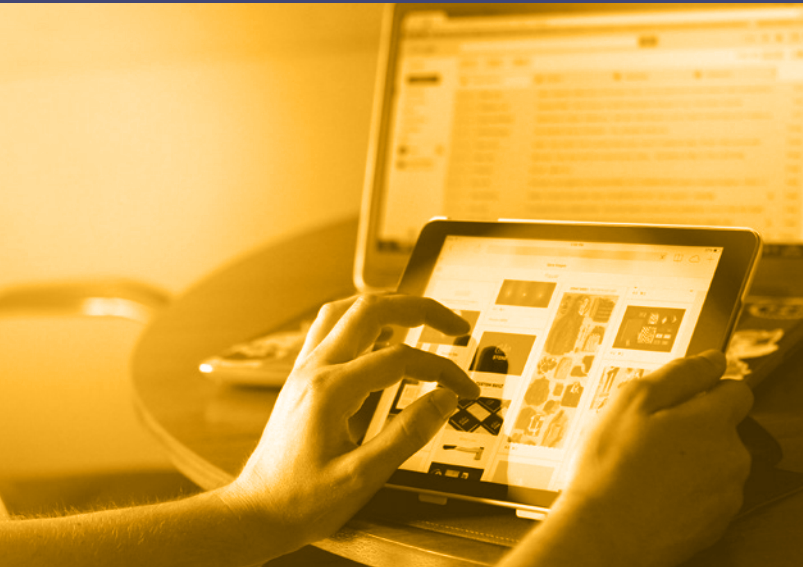
Crearea unui “digital footprint” pozitiv:

Tinerii își pot folosi, de asemenea, conturile ca CV-uri pentru a-și împărtăși realizările, pentru a-și prezenta talentele și pentru a construi un portofoliu online pozitiv care îi poate aduce beneficii în viața ulterioară (ex. LinkedIn).



Dezvoltă aptitudini comunicaționale și tehnice:

Întrucât rețelele sociale fac acum parte din viața de zi cu zi, este important ca atât copiii, cât și tinerii să învețe cum să comunice online pentru a-i pregăti pentru viitoare oportunități la locul de muncă și pentru a-i sprijini în interacțiunea cu prietenii și familia.



Consolidează relațiile:

Accesul la membrii familiei care locuiesc la distanță de prieteni, poate ajuta la menținerea relațiilor și le permite acestora să rămână conectați și să-și împărtășească viața cu ușurință.



Sprijină dezvoltarea și crearea de noi conexiuni:

Rețelele sociale îndepărtează granițele întâlnirii și susțin formarea de noi legături, dincolo de granițe.

Pentru adulții care pot avea un handicap sau care nu simt că se pot conecta cu alții din comunitatea lor, poate fi o modalitate excelentă de a se conecta cu alte persoane cu care își împărtășesc ideile și interesele.



Un loc unde poți găsi sprijin:

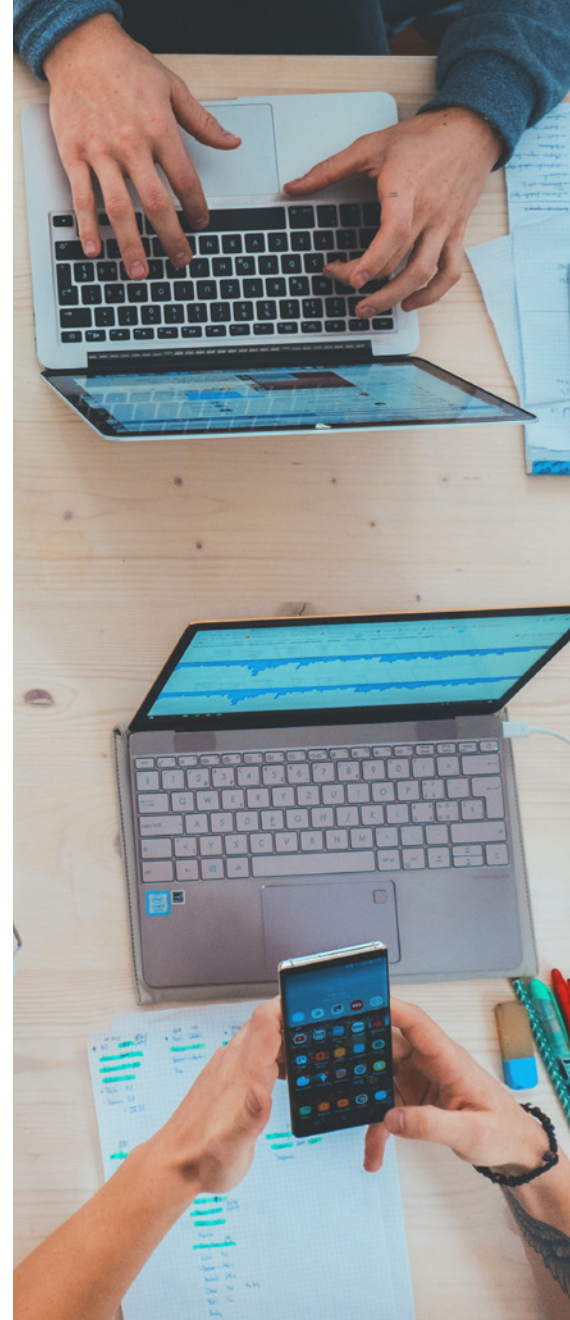
Platformele sociale pot deschide noi oportunități de a oferi sprijin prietenilor și familiei care se confruntă cu o anumită problemă. Pe de altă parte, pentru unii tineri, pot fi un loc în care caută sprijin dacă trec prin ceva despre care nu pot vorbi cu cei apropiați.



2.1 Riscurile și pericolele pentru tinerii care folosesc Social Media:

Potențiale pericole la care pot fi expuși tinerii și adulții în timp ce folosesc diverse canale de social media:

- Expunerea la conținut inadecvat, supărător sau cu tematică pentru adulți
- Adolescenți care practică o judecată îndoielnică
- Hărțuirea cibernetică
- Străini
- Erodarea vieții private
- Lipsa de somn
- Pierdem timpul
- Depresie, anxietate, idei suicidare
- Abilități sociale subdezvoltate
- Toleranță scăzută la frustrare



3. Beneficiile diversității

Întrebări

Care este SM-ul tău preferat?

Cât timp folosești SM în timpul zilei?

Te simți dependent de ele?

Te simți mai fericit dacă primești multe aprecieri și comentarii?

Știți despre definiția „boomer”?

Crezi că beneficiile depășesc riscurile?

Ai accepta să mergi în Maldive timp de o lună fără să folosești SM?

3.1 Diversitate și incluziune

Una dintre dificultățile majore în discuții legate de diversitate este însăși definiția ei.

În esență, diversitatea înseamnă acceptarea diferențelor dintre oameni în ceea ce privește vârsta, etnia, sexul, abilitățile fizice și mentale, religie, nivelul de educație, locul de muncă, personalitate și alte caracteristici umane.

Cu toate acestea, există și paradoxul diversității:

- Fiecare suntem unici;
- Fiecare semănăm cu unii oameni și suntem diferiți de alți oameni;
- Toți semănăm cu toți ceilalți oameni.

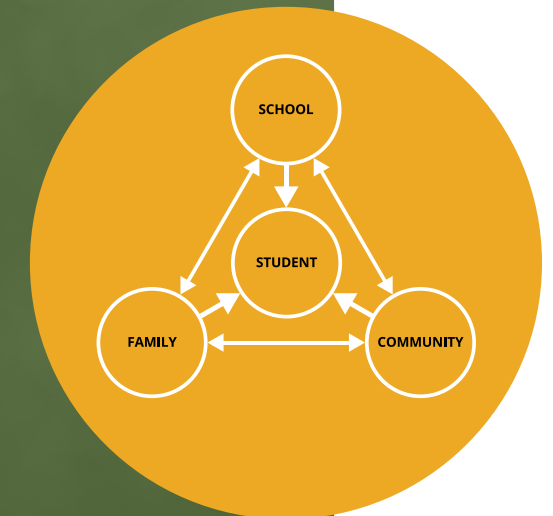
UNESCO promovează „diversitatea fructuoasă a culturii” de la crearea Constituției sale în 1945. Mandatul său a fost reafirmat în Declarația Universală din 2001 privind diversitatea culturală.

- Diversitatea culturală este „la fel de necesară pentru omenire precum este biodiversitatea pentru natură” (articolul 1);
- Acest principiu ar trebui înțeles nu numai în termeni de creștere economică, ci și ca un mijloc de a realiza o existență mai satisfăcătoare pe plan intelectual, emoțional, moral și spiritual (articolul 3);
- De asemenea, implică un angajament față de drepturile omului și libertățile fundamentale, în special cele ale popoarelor indigene. (Articolul 4).



Strategiile de succes de integrare educațională necesită schimbări în mentalitatea, atitudinile și comportamentul atât ale imigranților, cât și ale comunităților care îi primesc.

- **Construiți relații puternice între familie-școală prin întâlniri regulate;**
- **Creionați-vă profilurile culturale studenților/învățătorilor și evaluați-le Nevoile;**
- **Implicați imigranții în sistemul educațional;**
- **Introduceți strategii interculturale;**
- **Nu lăsa pe nimeni singur!!**



<https://schoolsequella.det.nsw.edu.au/file/e439885d-a9f4-41d4-aa60-3a0bf317cb1c/1/Opening-the-school-gate.pdf>

3.2 Cum să începeți?

3.2.1

Folosiți desene pentru a promova toleranța și înțelegerea

3.2.2

Întăriți-vă eforturile cu instrumente digitale (Slido, Mentimeter)

3.2.3

Dacă pot să mă joc, înseamnă că pot participa (Actionbound)

3.2.1 De ce desene?

Rolul desenelor ca instrument pentru incluziune

- Toată lumea poate desena!
- Toată lumea poate crea personaje din desene animate!
- Aplicații ale desenelor animate în educație
- În Educație vrem ca elevii să
- ÎNȚELEAGĂ și să ȚINĂ MINTE...
- Abilități de bază pentru desene animate!
- Este necesar talentul?
- Creativitate și abilități
- Cu totii suntem creativi...
- Cu toții ne putem dezvolta abilitățile...

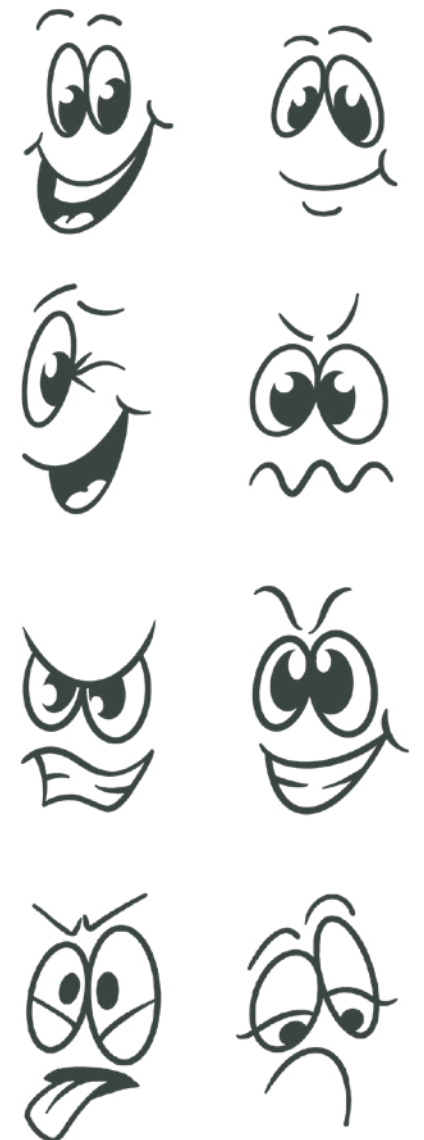
Folosiți desene pentru

- Logo-ul pentru clasă/proiect
- Mascota pentru clasă
- Picturi murale
- Invitații, postere
- Materiale educativ
- Atrageți atenția (ciudat - Surprinde)
- Pozitivitate (personaje fericite, umor)
- Memorabilitate
- Povestirea – Ritmul secvenței

CONECTARE EMOȚIONALĂ!

(De ce cer copiii obiecte cu lor personajele preferate?)

Abilități de bază pentru desene animate!
Este necesar talentul?
Creativitate și abilități
Cu totii suntem creativi...
Cu toții ne putem dezvolta abilitățile...

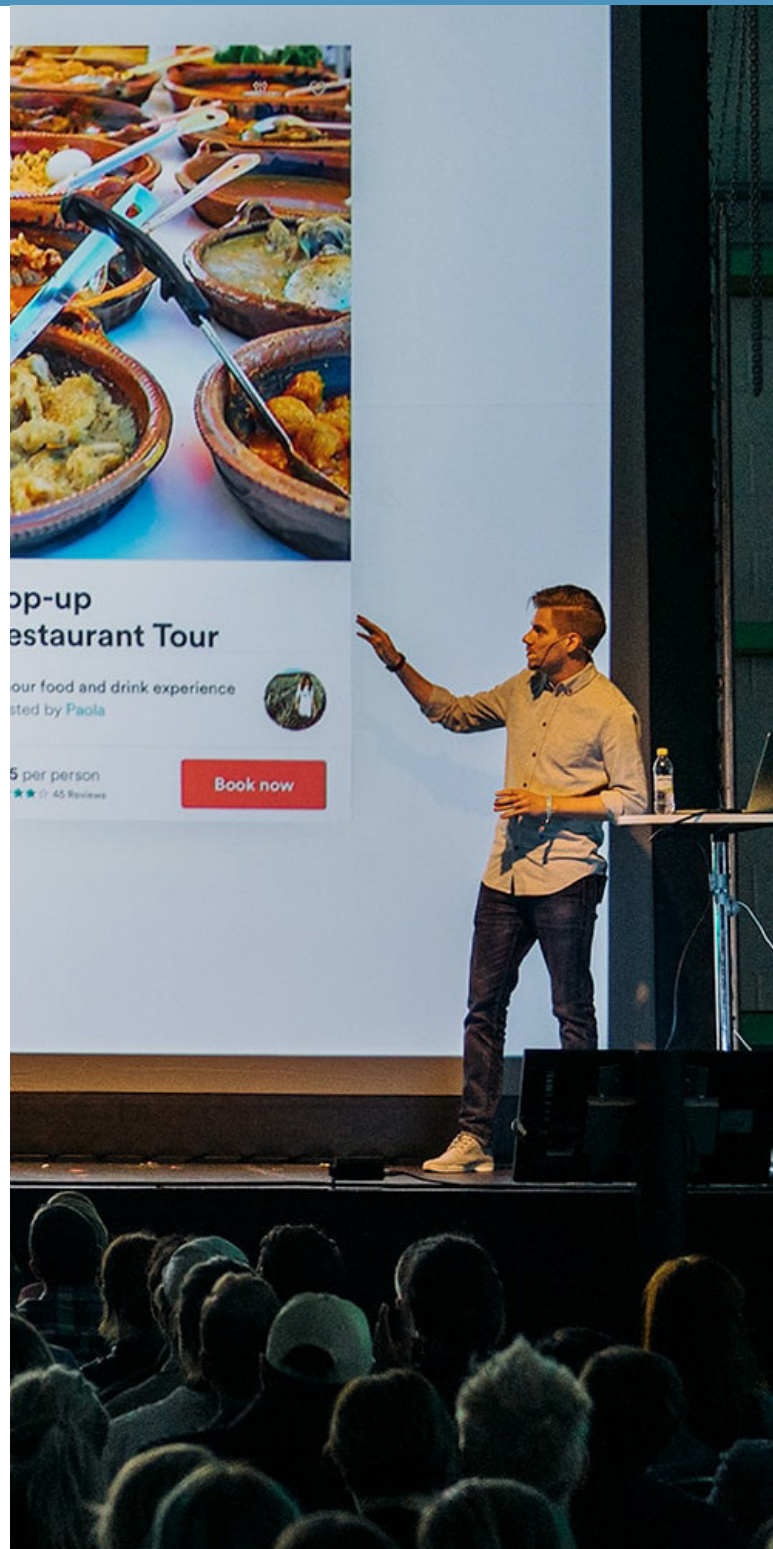


3.2.2 Săli de clasă virtuale

Cum folosim Slido

<https://youtu.be/aDqWA7E-uYE>

- Oferiți o voce elevilor.....SLIDO!
- Faceți următoarea clasă mai interactivă!
- Găzduiți sesiuni de întrebări și răspunsuri mai bune
- Permiteți cursanților să pună întrebări de pe orice dispozitiv și să le voteze pe cele care le plac cel mai mult.
- Slido este o pagină web, așa că nu este nevoie să descărcați nimic.
- Compatibil cu instrumentele pe care le utilizați deja, funcționează perfect împreună cu PowerPoint, Google Slides, Webex, video live sau aplicația pentru evenimente.
- Întâlniri interactive;
- Creați o conversație bidirecțională;
- Discuții în panel;
- Implicați audiența în discurs și lăsați vorbitorii să își adreseze întrebările;
- Întâlniri la distanță;
- Permiteți tuturor să participe, indiferent de locația lor;
- Instruire;
- Verificați înțelegerea conținutului dvs. și desfășurați ateliere mai captivante;
- Verificați pulsul echipei dvs. în timpul startului sau al întâlnirilor retro.



ActionBound

Aventuri creative și interactive cu telefonul mobil

Joacă-te și învață

ActionBound este o aplicație care vă permite să creați și să participați la un treasure hunt digital

- Poate fi folosit pentru un tur de oraș, vizite arheologice... într-un mod interactiv
- Media conectate sunt preîncărcate, deci tu nu ai nevoie de conexiune la internet
- Gratuit pentru uz personal

Turul orașului Arodafnousea

Un joc pentru a descoperi povestea Arodafnousea, plimbare în orașul Paphos și descoperi câteva locuri importante



Primul pas: Creați jocul

Când faceți clic pe butonul „+”, aveți acces la multe activități. Pentru a face turul orașului, utilizați funcția „Găsiți un loc”;

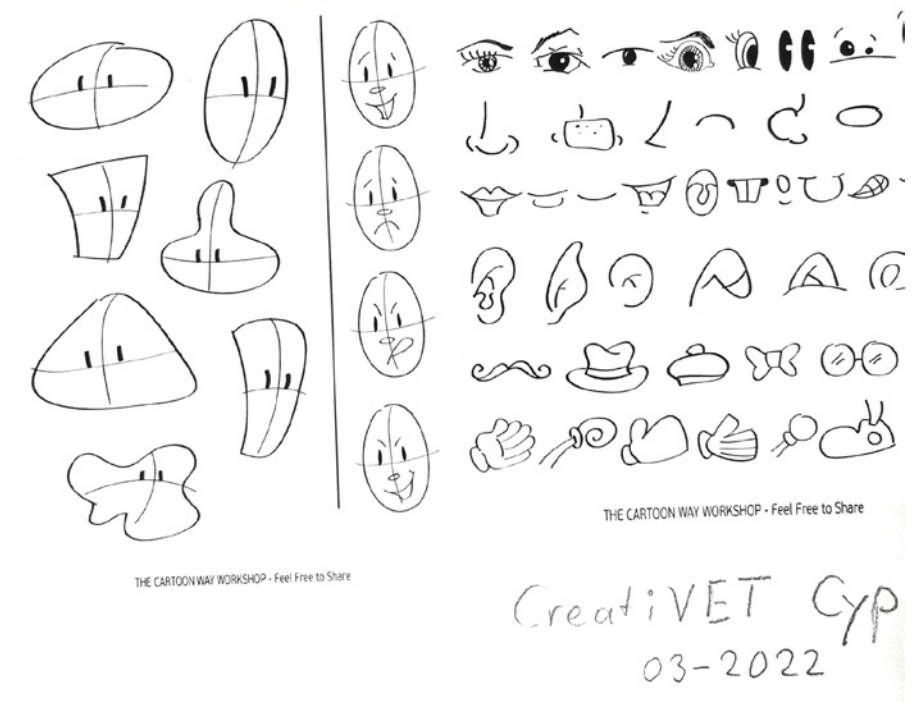
Pasul 2: Programați jocul

Introduceți o descriere și puneți coordonatele GPS. Apoi, alegeți, dacă doriți, o hartă sau un GPS direcțional;

Pasul 3: Bucurați-vă

Scanați codul oferit de Actionbound în aplicație și jucați.

3.2.3 Comunicare vizuală pentru o educație inclusivă



Desenele animate - un limbaj internațional în educație

Industria publicității oferă o mulțime de exemple în care comunicarea vizuală are un impact mare în timpul procesului nostru de învățare. Imaginile transferă mesaje directe, sunt mai rapide și mai eficiente decât sute de cuvinte.

Subliniem că, în timpul experienței de comunicare, publicul își construiește o legătură emoțională cu personajele imaginare precum mascotele. În același mod, personajele construiesc încredere în sala de clasă, unde asocierea emoțională pozitivă cu un personaj îi determină pe cursanți să devină mai deschiși în noile experiențe de învățare.

Povestirea creează curiozitate, mister și direcționează cursanții către noi descoperiri de învățare.

Prin combinarea povestirii vizuale din desene animate cu materialul educațional, procesul de învățare devine distractiv și memorabil experiență.

Împărțim învățarea în două procese de:

- A) înțelegerea informațiilor;
- B) reținerea informațiilor.

Desene animate ne pot ajuta să realizăm aceste obiective într-un procent foarte mare.

Făcând desene în timpul explicării subiectelor, cursanții pot înțelege mai bine noile noțiuni. Apoi, prin afișarea imaginilor, își pot aminti mesajul (asociere: imagine + informație) și prin repetare vor absorbi și reține noile cunoștințe.



Desenând desene animate în timp ce predau, educatorii pot ajuta cursanții să înțeleagă mai bine, mai ales atunci când există bariere lingvistice, dificultăți de învățare sau când cursanții trec prin traume psihologice sau trec în faza oricăror alte tulburări.

Desenele animate sunt distractive și pot ajuta cursanții să se deschidă și să se exprime.

Cursanții urmează pas cu pas instrucțiunile profesorului lor pentru a desena un personaj și pentru a descrie procesul printr-un mod creativ.

Pentru descrierea conținutului, profesorii pot folosi materialul de învățare sub formă de povestire.

Cursanții pot face cu ușurință asocieri și atunci când trebuie să-și amintească diferite puncte, își pot aminti informațiile înapoi.

Povestirea este mai bine să fie distractivă, neașteptată și exagerată pentru a fi amintită.

Tehnica se bazează pe un sistem de legătură vizuală. Mai multe informații pot fi găsite în Tony's Buzan „The memory book” de la BBC publications.

Desenele trebuie să fie simple și clare. Ele trebuie să fie desenate rapid și să aibă o secvență. Cel mai important, procesul trebuie să fie distractiv atât pentru educatori, cât și pentru cursanții lor.



4. La muzeu - o zi de activități culturale de învățare



4.1 Creativitate în educație - Workshop-uri în Muzeul de Arheologie din Paphos

Ca educatori avem nevoie:

- să găsim modalități interesante de a ajuta elevii să exploreze și să învețe din experiența lor personală în mediul dat;
- să împărțim participanții în 3-4 grupuri pentru a proiecta o activitate de învățare în Muzeul de Arheologie din Paphos.

De luat în considerare

Pentru realizarea unei activități eficiente: Povestire, Explorare de sine, Creativitate, Mister, Creșterea interesului și utilizarea tehnologiei;

Umor, stare de spirit bună, lucru în echipă,

Înțelegerea diversității, incluziune, respectarea patrimoniului internațional, înțelegerea interculturală etc

Educatorii livrează:

- Titlul activității și obiectivele de învățare
- Materiale/Echipamente necesare
- Proces de pregătire (pentru educatori)
- Grup țintă (vârstele studenților)
- Durata activității și numărul de studenți
- Descrierea activității și a rezultatelor
- Activitate rapidă de evaluare a elevilor

Toate Activitățile vor fi pe site.

Despre învățare

Acesta este un scenariu pentru o activitate de învățare la muzeu:

Obiective de învățare

Elevii își vor aminti de informații esențiale învățate la muzeu

Elevi vor învăța să comunice pentru a împărtăși informațiile necesare testului

Materiale/Echipamente

- Scenariul de învățare
- Laptop
- Video proiector
- Tablă
- Telefoane/tabletele elevilor

Procesul de pregătire

Creează testul Kahoot selectând informațiile importante din muzeului;

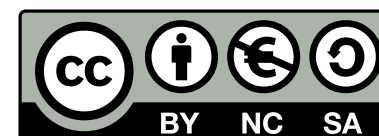
Stabiliți răspunsurile corecte;

Pregătește chestionarul de feedback 😊 😐 😞

Personaje principale:

Alina ca Demetra
Carmen ca Artemis
Anca ca Afrodita
Sergiu ca Dionysos

Educatorii devin elevi



Copyright

CreatiVET © 2022

În toate publicațiile, editorul depune toate eforturile pentru a respecta drepturile de autor asupra graficelor, fotografiilor, documentelor sonore, secvențelor video și textelor etc. utilizate, se străduiește să utilizeze grafice, fotografii, documente sonore, secvențe video și texte etc. care au fost elaborate de noi înșine. Toate mărcile comerciale și denumirile de marcă menționate pe site-ul web și toate mărcile comerciale și denumirile de marcă menționate care pot fi proprietatea intelectuală a unor terțe părți sunt supuse necondiționat dispozițiilor cuprinse în cadrul legislației relevante care reglementează mărcile comerciale și alte semne conexe. Simpla menționare a unei mărci comerciale sau a unui nume de marcă nu implică faptul că respectiva marcă comercială sau nume de marcă nu este protejată de drepturile unor terțe părți.

Licență CC

Anumite materiale, denumite “opere” în legislația privind drepturile de autor, sunt publicate în baza unei licențe Creative Commons (tip de licență: Atribuire-Necomercial-Partajare în Condiții Identice 4.0 Internațional (CC BY-NC-SA 4.0)) și pot fi utilizate de către terți, atât timp cât sunt respectate condițiile de acordare a licenței. Toate materialele publicate în conformitate cu termenii unei licențe CC sunt identificate în mod clar ca atare.

© Acest articol a fost publicat de creativet.eu/ sub o licență Creative Commons. Pentru mai multe informații, vă rugăm să vizitați www.bibb.de.

link către adresa directă de internet (URL) a materialului în cauză: <https://creativet.eu/>

link către licența Creative Commons la care se face referire: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ro>

link către pagina BIBB care conține informații despre licență: <https://www.bibb.de/cc-lizenz>



CreatiVET

creativet.eu