



Tehnici/metode/jocuri de incluziune (1)

Cursul structurat de fomare C1

„Non formal for inclusion - using non formal education methods to foster inclusion”

Grecia, Atena, Voula
01.09.2019 – 07.09.2019

Participanți:

Prof. Ioana Savu
Prof.înv.primar Oana-Maria Vasile
Prof. Vasile Chițu

1. Câinele și orbul

Descrierea jocului

Elevii se grupează câte doi, unul este câinele, iar celălalt este orbul. Câinele își va conduce stăpânul orb printre obstacolele de pe teren, iar orbul merge, ghidat de câine, cu ochii închiși sau cu o eșarfă legată la ochi. Săpânul trebuie să aibă încredere și să se lase condus de câinele său.

Întrebări de debriefing și evaluare:

1. Etapa de reflectare asupra experienței trăite

- ✚ Ce ați avut de făcut?
- ✚ Ați reușit să faceți ce vi s-a cerut sau n-ați reușit?
- ✚ Ce a funcționat? Ce n-a funcționat?
- ✚ Ce dificultăți ați întâmpinat?
- ✚ Ce ați gândit pe parcursul desfășurării jocului?
- ✚ Cum a participat corpul vostru la ceea ce ați avut de făcut?

2. Etapa de interpretare /generalizare

- ✚ Ați fost pus într-o situație asemănătoare? Care este aceea?
- ✚ Cu ce alte situații din viața de zi cu zi seamănă ceea ce ați trăit în timpul jocului? În ce constă asemănarea?

3. Etapa de aplicare/transfer

- ✚ Ce veți face într-o situație similară, pentru ca lucrurile să iasă mai bine?
- ✚ Ce ați face altfel?
- ✚ Cu ce lecții plecați astăzi?
- ✚ Ce ia mintea voastră ca învățătură din experiența trăită azi?
- ✚ Dar inima voastră?

✚ Credeți că și corpul vostru poată să învețe o lecție din această experiență? Care ar fi aceasta?

2. Oul de cristal

Regulile jocului:

Se împarte clasa în grupe de câte 3-4 elevi. Fiecare grupă primește: (câte un ou crud, paie de suc, coli, scoci, o plasă pentru mingi), pe care trebuie să îl acopere cu materialele date astfel încât acesta să fie protejat. Fiecare membru participă la realizarea sarcinii. Când toate grupele sunt gata, la semnalul liderului, câte un reprezentant de la fiecare grupă va da drumul oului, sperând ca acesta să nu se spargă. Câștigă grupa/ grupele al cărei ou nu se sparge.

3. Salata de fructe

Regulile jocului:

Se dau trei exemple de fructe (*măr, pară, banană*). Elevii se așează într-un cerc și vor fi numiți pe rând: *măr, pară, banană*, până când toți vor primi un nume. Aceștia sunt așezați pe scaune, iar un elev va rămâne în picioare. El va rosti un fruct „măr”, iar elevii care au acest nume, se ridică și trebuie să ocupe un alt scaun decât cel ocupat anterior. Fructul care a rămas în picioare va rosti un alt nume de fruct, iar jocul se va repeta de mai multe ori.

4. Joc de mimă

Elevii de împart în grupe de câte 5-6. Fiecare grupă va mima un mijloc de transport sau orice altceva. Fiecare grupă își va alege ceea ce dorește să imite. Se dă un interval de timp (5-10 min) pentru ca

membrii grupelor să se sfătuiască și să exerseze rolurile dorite. După expirarea timpului fiecare grupă va mima obiectul ales, iar celelalte grupe vor ghici..

5. Pendulul

Elevii se împart în grupe de câte 5-6 și se așază în cercuri mici. Câte un reprezentant de la fiecare grupă va fi „pendulul” care va sta în mijlocul cercului, cu ochii închiși și se va lăsa mișcat de către membrii grupului său. Jocul se bazează pe încrederea celor din jur astfel încât pendulul să se miște cât mai repede și să fie în siguranță. Rolurile vor fi schimbate până când toți membrii grupului vor avea rolul de pendul.

6. Șoferul și mașina

Elevii se împart în grupe de câte 2. Unul este mașina, iar celălalt șoferul. Aceștia se așază unul în spatele celuilalt, mașina în față, iar șoferul în spatele acesteia, cu brațele pe umerii „mașinii”. Elevii nu au voie să comunice între ei. La semnalul liderului, mașinile merg înainte, iar șoferii le dirijează: deplasare în partea dreaptă/stângă, strângerea de umărul drept/stâng, iar mașina virează dreapta/stânga, iar pentru oprire, apăsare pe ambii umeri. Mașinile voi fi conduse printre diferite obstacole, fata a se tampona. La semnalul liderului rolurile se inversează.

7. Prinț, prințesă, dragon!

Se spune elevilor o poveste cu un prinț, o prințesă și un dragon. Pe parcursul poveștii, fiecărui personaj i se atribuie câte

o mișcare care este repetată de fiecare dată când apare personajul.

Desfășurarea jocului:

Elevii se împart în 2 grupe, situați de la dreapta la stânga, unul lângă altul față în față. Liderul imită câte o „mișcare” pentru fiecare personaj (prințesă, prinț, dragon). La rostirea numelui unuia dintre personaje, ambele echipe trebuie să execute aceeași „mișcare”. Cel care se încurcă rămâne în poziția „ghemuit”.

8. Mingea la...

Elevii se împart în 2 grupe. Fiecare elev din echipa sa trebuie să ducă cu bagheta, prin lovire, o minge într-o groapă, făcută la o distanță de 5 m de la linia de start. După introducerea mingii în groapă, aceasta se ia cu mâna și se duce la următorul elev. Jocul se repetă de 2- 3 ori.

9. X și 0

Materiale: 9 cercuri de câte 3 culori diferite și 9 mingi de aceeași culoare cu cercurile.

Cercurile sunt așezate pe 3 rânduri și 3 linii, formând astfel un pătrat, iar fiecare linie având aceeași culoare. Elevii se împart în 2 grupe, fiecare grupă având câte 3 mingi, iar primii 3 elevi din grupă vor încerca să ducă pe rând câte o minge și să o așeze în cerc astfel încât să marcheze câte 3 mingi pe linie, pe rând sau pe diagonală. Primii elevi pornesc în același timp, la semnalul dat, iar următorii nu au voie să pornească decât în momentul în care elevul anterior din gupa sa, a lăsat mingea în cerc. La fel vor proceda și elevii următori. Pentru complicarea jocului

mingile vor rămâne în interiorul cercurilor împreună cu elevul care o duce, iar următorul elev va pleca în momentul în care cel dinaintea sa a intrat în cerc. Dacă primii 3 elevi din grupă nu reușesc să termine jocul, al patrulea elev poate schimba locul unui alt elev, din echipa sa, astfel încât să marcheze 3 mingi, pe una dintre linii, coloane sau diagonale.

9. Protejează mingea

Colectivul de elevi este împărțit în 2 grupe. Câte 2 elevi din aceeași grupă, se așază spate în spate, ținând între umeri câte o minge, pe care trebuie să o transporte pe o distanță de 8-10 m, fără să se țină de brațe, și fără ca mingea să pice. A doua grupă, din fiecare echipă, nu va pleca până când echipa dinaintea sa nu s-a întors la linia de start. Câștigă echipa care nu scapă mingea și termină cel mai repede jocul. Jocul se poate complica, astfel încât elevii să stea față în față și să transporte mingea cu fruntea, fără să folosească mâinile.

Bibliografie: suportul de curs „*Non formal for inclusion – using non formal education methods to foster inclusion*”, desfășurat în Grecia, 01-07.09.2019, în cadrul proiectului Erasmus+ , KA101, *Educație incluzivă – educație pentru viitor*, nr. referință: 2019-1-RO01-KA101-061952,

Precizare:

Material realizat cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. 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.