

Capitolul 9

CURRICULUMUL InCrea+: FUNDAMENTE ȘI OPȚIUNI

Laura Uixera¹, Aoife Gleeson², Teresa Maria Sgaramella³, Lea Ferrari⁴

¹MERAKI (SPAIN)

²MERAKI (SPAIN)

³UNIPD (ITALY)

⁴UNIPD (ITALY)

*laura@merakiprojectes.es, aoife@merakiprojectes.es, teresamaria.sgaramella@unipd.it,
lea.ferrari@unipd.it*

1 INTRODUCERE

Proiectul își găsește rădăcinile în agravarea severă a disparităților educaționale și creșterea ratei de abandon școlar, cauzate de epidemia de COVID-19 și solicită adoptarea unei abordări mai holistice a Educației Incluzive. Predarea artelor poate sprijini în mod eficient o cultură școlară mai incluzivă, promovând în același timp bunăstarea elevilor și dezvoltarea principalelor abilități ale secolului XXI.

Scopul general este de a oferi o metodă inovatoare de educație incluzivă și de promovare a bunăstării prin implementarea conținutului și practicilor educaționale artistice. Mai exact, obiectivele sunt:

- Dezvoltarea resurselor de învățare, a materialelor, a activităților educaționale privind arta și a modulelor de formare pentru a stimula creativitatea, cultura, dialogul multicultural, resursele psihologice ale elevilor din învățământul secundar (cu vârste între 11 și 16 ani) și principalele abilități relevante secolului XXI.
- Promovarea incluziunii sociale a elevilor din învățământul secundar cu nevoi educaționale speciale, ale elevilor din minorități sau ale familiilor cu venituri mici.
- Îmbunătățirea abilităților și competențelor profesorilor în Educația Incluzivă (EI).
- Furnizarea unui set de noi aptitudini și competențe pentru Sectorul Cultural Creativ (SCC).
- Promovarea unei posibile colaborări între specialiști în artă, experți în educație și profesori.

Diverse opțiuni urmează să fie detaliate pe baza acestor premise.

2 ALEGERILE CURRICULUM-ULUI INCREA+

2.1 Definiția incluziunii

Studiile din literatura de specialitate oferă mai multe definiții ale incluziunii. Printre acestea, merită menționat cel de la baza Indicelui pentru Incluziune (Booth și Ainscow 2002).

Incluziunea poate fi abordată atât pentru a reduce barierele, cât și pentru a promova participarea. Este vorba, de fapt, despre o comunitate care are grijă de membrii săi, îi face să se simtă bineveniți și este dispusă să se adapteze pentru a se potrivi diferitelor lor nevoi (Marino-Francis și Worrall-Davies, 2010). Iar participarea poate fi văzută ca un rezultat (endpoint) al serviciilor de sănătate și educație (Imms et al., 2016; Kennette, & Wilson, 2019).

Unele dintre acțiunile identificate și orientate spre aceste obiective duble pot fi:

- Reducerea barierelor din calea învățării și participării pentru toți elevii, nu numai pentru cei cu deficiențe sau pentru cei care sunt clasificați ca "având nevoi educaționale speciale" (SEN);
- Învățarea din încercările de a depăși barierele din calea accesului și participării elevilor pentru a face schimbări în beneficiul elevilor pe scară mai largă;

- Valorificarea elevilor și a personalului în egală măsură;
- Perceperea diferențelor dintre elevi ca resurse pentru a sprijini învățarea, mai degrabă, decât probleme ce trebuie depășite;
- Recunoașterea dreptului elevilor la educație, în locația lor;
- Creșterea participării elevilor la cultura școlii, la programele școlare și comunitățile locale și reducerea excluderii lor din acestea;
- Îmbunătățirea școlilor atât pentru personal, cât și pentru elevi;
- Sublinierea rolului școlilor în construirea comunității și dezvoltarea valorilor, precum și creșterea realizărilor;
- Promovarea relațiilor de susținere reciprocă între școli și comunități;
- Recunoașterea faptului că incluziunea în educație este un aspect al incluziunii în societate;
- Restructurarea culturii, politicilor și practicilor din școli, astfel încât acestea să răspundă diversității elevilor.

2.2 Abilitățile și prioritățile secolului XXI

Zece abilități de viață de bază stabilite de Organizația Mondială a Sănătății (OMS) sunt considerate cruciale pentru secolul XXI:

Conștiința de sine: Include recunoașterea sinelui, a caracterului personal, a punctelor noastre forte și a punctelor slabe, a dorințelor și antipatiilor.. Crearea conștiinței de sine poate ajuta adolescenții să recunoască atunci când sunt stresați, sau se simt presați. Conștiința de sine este adesea o condiție prealabilă pentru o comunicare eficientă și relații interpersonale, precum și pentru dezvoltarea empatiei față de ceilalți.

Empatia: Empatia este capacitatea de a-ți imagina cum este viața pentru o altă persoană. Fără empatie, comunicarea pe care adolescenții o au cu ceilalți nu va echivala cu un proces bidirecțional. Empatia îi poate ajuta pe adolescenți să îi accepte pe alții, care pot fi foarte diferiți de ei. Acest lucru le poate îmbunătăți interacțiunea socială în sălile de clasă, dar și mai târziu în viață, în situații de diversitate etnică, sau culturală.

Gândire critică: Capacitatea de a analiza informațiile și experiențele într-o manieră obiectivă. Gândirea critică poate contribui ajutând adolescentul să recunoască și să evalueze factorii care influențează atitudinile și comportamentul, cum ar fi valorile, presiunea de la egal la egal și mass-media.

Gândire creativă: Un mod inedit de a vedea sau de a face lucruri, se bazează pe patru componente – fluența (generarea de idei noi), flexibilitatea (schimbarea cu ușurință a perspectivei), originalitatea (conceperea a ceva nou) și elaborarea (bazându-se pe alte idei).

Luarea deciziilor: O abilitate care poate ajuta un adolescent să ia decizii constructive cu privire la viața lor. Adulții tineri pot învăța să evalueze diferitele opțiuni pe care le au la dispoziție și să ia în considerare efectele pe care aceste decizii diferite sunt susceptibile să le aibă.

Rezolvarea problemelor: Ajută la împuternicirea adolescentului să privească o problemă în mod obiectiv față de diferitele opțiuni de soluții și l-ar ajuta să ajungă la o soluție după cântărirea argumentelor pro și contra ale diferitelor opțiuni disponibile.

Abilități de relaționare interpersonală: ajută adolescenții să relaționeze în mod pozitiv cu persoanele cu care iau contact în viața lor de zi cu zi. Acest lucru poate implica posibilitatea de a face și de a păstra relații de prietenie, de mare importanță pentru bunăstarea noastră mentală și socială; menținerea unor relații bune cu membrii familiei și posibilitatea de a pune capăt relațiilor în mod constructiv.

Comunicare eficientă: Înseamnă să-i ajuți pe adolescenți să se exprime, atât verbal, cât și non-verbal, în moduri adecvate culturilor și situațiilor. Aceasta înseamnă să poți exprima opinii, dorințe, nevoi și temeri și include capacitatea de a putea cere sfaturi și ajutor într-un moment de nevoie.

Rezistența la stres: Ca o abilitate de viață, aceasta înseamnă recunoașterea surselor de stres din viață, recunoașterea modului în care acest lucru îi afectează și acționând în moduri care îi ajută să-și

controleze nivelul de stres; învățarea stilurilor pozitive de adaptare și înlocuirea pasivului cu mecanisme active de adaptare - aceasta poate include schimbarea mediului sau a stilului de viață și învățarea modului de relaxare.

Confruntarea cu emoțiile: Include recunoașterea emoțiilor proprii și ale celorlalți, conștientizarea modului în care emoțiile influențează comportamentul și capacitatea de a răspunde la emoții în mod corespunzător. Un aspect important al acestei abilități este învățarea de a gestiona emoții intense, cum ar fi furia sau tristețea, care pot avea efecte negative asupra sănătății noastre dacă nu răspundem în mod corespunzător.

Pe baza propunerilor internaționale recente axate pe copii și adolescenți și a rezultatelor unui sondaj internațional InCrea+, ne vom referi la aceste competențe ca fiind grupate în 3 categorii (Trilling & Fadel, 2009):

1. *Abilități de învățare* (Gândire Critică, Creativitate, Colaborare, Comunicare, Rezolvarea problemelor);
2. *Competențe de alfabetizare* (alfabetizare informațională, alfabetizare mediatică, alfabetizare tehnologică);
3. *Abilități de viață* (empatie, flexibilitate și adaptabilitate, leadership, inițiativă și auto-direcționare, interacțiune socială și interculturală).

În dezvoltarea activităților pentru curriculum, ne așteptăm să acoperim aceste trei seturi de abilități.

2.3 Domeniul artelor

Diferitele clasificări ale artei includ: arte frumoase, arte vizuale, arte plastice, arta spectacolului, arta aplicată și arta decorativă (Bernard, 2020). Curriculum-ul se va concentra pe primele patru, și anume:

- *Artele frumoase* includ desen, pictură, imprimare, sculptură, caligrafie.
- *Artele vizuale*, includ toate artele plastice, și în plus "new media" precum fotografie, arta mediului, artă contemporană.
- *Arta plastică* poate include lucrări care sunt turnate și nu neapărat obiecte din plastic; constă din lucrări tridimensionale precum argilă, ipsos, piatră, metale, lemn și hârtie (origami).
- *Arta spectacolului*, această clasificare constă dintr-o formă de artă ce implică evenimente publice de spectacol ce se desfășoară în principal la teatru (spectacole tradiționale de artă – teatru, operă, concert, balet; spectacol de artă contemporană – pantomimă).

Curriculum-ul va implica activități care abordează atât expresii artistice celebre, cât și activități artistice, susținând astfel o abordare reflexivă a experiențelor codificate și a sensului asociat cu o implicare directă.

2.4 Principiile Designului Universal de Învățare (UDL)

În conformitate cu definiția dată de către CAST (2018), trei principii generale ghidează implementarea UDL. Mijloace Multiple de Implicare: este necesar să se ofere mai multe opțiuni pentru implicare; unii elevi ar putea fi atrași de noutate, în timp ce alții ar putea prefera o rutină și o structură previzibilă.

Într-o clasă UDL, profesorii împart sarcinile mari în componente, astfel încât elevii să poată primi feedback formativ pentru a minimiza sau corecta erorile; să ofere oportunități frecvente de evaluare și feedback pe parcursul unui semestru; oferă opțiuni de conținut și instrumente pentru a oferi cursanților diverși posibilitatea de a se implica în învățarea care este cea mai semnificativă și motivantă pentru ei.

Mai multe mijloace de reprezentare: Elevii percep și înțeleg diferit informațiile care sunt prezentate; unii elevi pot avea dizabilități sau preferințe senzoriale (de exemplu, orbire sau surditate), alții pot prezenta dizabilități de învățare (de exemplu, dislexie), diferențe lingvistice, sau culturale. Este esențial să se ofere opțiuni pentru reprezentarea conținutului. Într-o clasă UDL, materialele sunt accesibile pentru toate tipurile de elevi. Elevii au multe opțiuni pentru lectură, inclusiv tipărit, digital. Videoclipurile au subtitrări și există transcrieri pentru audio.

Mijloace multiple de exprimare a acțiunii: cel mai probabil, elevii din clasă vor naviga diferit într-un mediu de învățare, pot experimenta și exprima diferențiat ceea ce știu. Oferirea de opțiuni diverse de acțiune și exprimare este esențială și va activa rețelele strategice neurologice cu impact pozitiv asupra învățării.

Într-o clasă tradițională, poate exista o singură modalitate prin care un elev poate finaliza o temă. Cu UDL, există mai multe opțiuni. Unii elevi pot crea un podcast, sau un videoclip, pentru a arăta ceea ce știu. S-ar putea chiar să li se permită să deseneze o bandă desenată. Principiile UDL ar trebui să fie utilizate în acest mod flexibil și dinamic, sprijinind fiecare cursant cu strategiile adecvate pentru ca acesta să-și găsească drumul și să-și creeze propriul mod de studiu (Kennette, & Wilson, 2019).

În conformitate cu sugestiile din literatura de specialitate, în cadrul unui atelier de lucru privind învățarea prin cooperare, partenerii proiectului InCrea+ au subliniat următoarele puncte de vedere ca fiind esențiale pentru proiect:

- Incluziunea ca proces, în care accesul și oportunitățile egale sunt oferite tuturor celor dintr-un anumit grup, fără obstacole sau prejudecăți, luând în considerare nevoile, abilitățile, capacitățile și particularitățile individuale.
- Educația incluzivă ca proces în care educația este accesibilă tuturor și oferă șanse egale, sărbătorind și utilizând diferențele pentru a obține rezultate optime de învățare pentru toți.
- Artele în educația incluzivă oferă un limbaj universal de exprimare a abilităților și sentimentelor personale, sociale, permițând participarea și implicarea tuturor fără teama de a greși, sau de a fi judecați.
- Arte pentru a îmbunătăți abilitățile, pentru a obține independența și pentru a vă utiliza unicitatea.

Urmând literatura de specialitate și elementele menționate mai sus, formarea și curriculumul INCREA+ va adopta elementele care se așteaptă să sprijine în mod semnificativ acțiunile care contrastează cu cele mai mari provocări la adresa incluziunii avute în vedere în studiu, și anume: culturale, socio-economice, sociale, intra-individuale (fizice, cognitive, emoționale și comportamentale), supradotare și talent.

3 CURRICULUM-UL

3.1 Structura

Curriculum-ul se dezvoltă pe parcursul a trei etape, fiecare incluzând 13 activități (tabelul 1). Cele șase provocări în materie de incluziune vor fi abordate în fiecare dintre etape, abordând în același timp competențe mai semnificative ale secolului XXI incluse în setul specific, prin intermediul celor patru tipuri principale de expresii artistice (cu exemple, atât de lectură de artă, cât și de creare de artă).

The Six challenges to Inclusion	21 st century skills Set A Through 4 artistic expressions	21 st century skills Set B Through 4 artistic expressions	21 st century skills Set C Through 4 artistic expressions
>			
>			
>			
>			
>			
>			

Table 1. Structura de bază a curriculum-ului InCREA+

UDL este principiul călăuzitor pentru fiecare activitate dezvoltată în cadrul curriculum-ului.

3.2 Bune practici în dezvoltarea curriculum-ului

În elaborarea curriculum-ului, vom lua în considerare bunele practici existente în întreaga Europă. De asemenea, le vom alege pe cele care s-au potrivit fundamentelor și obiectivelor proiectului INCREA+, sau le vom manipula pentru a le face să se încadreze în criteriile stabilite în secțiunea 2 a acestui capitol.

Cel puțin la dezvoltarea activităților, următoarele aspecte vor fi abordate, astfel cum se arată în modelul care urmează (tabelul 2).

TITLU	
OBIECTIV	(Provocarea la incluziune ce este adresată prin această activitate)
DOMENIUL ARTISTIC	
DURATA	(În minute)
INSTRUCȚIUNI PAS CU PAS	
MATERIALE & RESURSE ADIȚIONALE	
EVALUAREA ÎNVĂȚĂRII	• Obiectivul a fost atins sau nu? În ce măsură? • Cum au fost susținute incluziunea și participarea? • Cum au fost promovate abilitățile secolului 21?
SURSE	(Dacă există)

Tabel 2. Model pentru descrierea informației de bază a activităților din curriculum

Nevoile specifice de expertiză, sau poveștile participanților, pot duce la introducerea unor aspecte suplimentare în dezvoltarea activităților.

3.3 Indicele de învățare

După cum se menționează în proiect, curriculum-ul va promova o serie de beneficii diverse și cu impact puternic.

Beneficii pe termen scurt:

- ❖ Dezvoltarea abilităților secolului XXI în elevi.
- ❖ Incluziunea sporită a elevilor dezavantajați la participarea în școli.
- ❖ Introducerea de cadre didactice și profesioniști SCC instruiți în practici artistice incluzive.
- ❖ Promovarea creativității, culturii, multiculturalismului și bunăstării prin instrumente didactice, materiale și resurse educaționale.

Beneficii pe termen lung:

- ❖ Răspândirea practicilor de educație artistică la nivel european.
- ❖ Îmbunătățirea mediului și a condițiilor de învățare și a rezultatelor școlare ale elevilor.
- ❖ Scăderea abandonului școlar din cadrul grupurilor dezavantajate.
- ❖ O colaborare mai puternică între SCC și școli.

Pentru a descrie modificările instaurate, atât instrumentele calitative, cât și cele cantitative, vor fi luate în considerare și propuse elevilor înainte și după participarea la activități (tabelul 3). Întrebările reflexive din timpul activităților vor ghida învățarea.

<i>DIMENSIUNE</i>	<i>INSTRUMENT</i>	<i>Început</i>	<i>Final</i>	<i>Versiune elev</i>	<i>Versiune cadru didactic</i>
Incluziune Participare	<i>Experiența proprie privind incluziunea și participarea Elemente directe de cuantificare a incluziunii și a participării</i>	x	x	x	x
Abilitățile sec. XXI	<i>Experiența subiectivă & creșterea interesului</i>	x	x	x	x
Arte	<i>Interes crescut & cunoștințe</i>	x	x	x	x

Table 3. Componente de evaluare a învățării

Așa cum s-a propus, atât participanții, cât și profesioniștii care desfășoară activitatea vor fi implicați în analiza schimbărilor și promovarea incluziunii, dezvoltarea competențelor și participarea activă.

4. REFERINȚE

Bernard, C. F. (2020). Lived experiences: Arts policy at the street level in the New York City Department of Education. *Arts Education Policy Review*, 121(1), 30-41.

Booth, T., Ainscow, M., Black-Hawkins, K., Vaughan, M., & Shaw, L. (2002). Index for inclusion. *Developing learning and participation in schools*, 2.

CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>

Imms, C., Froude, E., Adair, B., & Shields, N. (2016). A descriptive study of the participation of children and adolescents in activities outside school. *BMC pediatrics*, 16(1), 1-11.

Kennette, L. N., & Wilson, N. A. (2019). Universal Design for Learning (UDL): What is it and how do I implement it. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 12(1), 1-6.

Marino-Francis, F., & Worrall-Davies, A. (2010). Development and validation of a social inclusion questionnaire to evaluate the impact of attending a modernised mental health day service. *Mental Health Review Journal*, 5, 1-12.

Partnership for 21st Century Skills. (2009) *A framework for 21st century learning* P21 Tucson, AZ Available at: www.21stcenturyskills.org.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009) *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, Jossey-Bass (publisher). ISBN 978-0-470-55362-6. Retrieved 2016-03-13.