



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

Quaderno di valutazione

PARCHI GIOCHI INCLUSIVI. PROGRAMMA DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI





Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

Informazioni di progetto

GRANT AGREEMENT No.:	2020-1-ES01-KA203-082341 E10208658
PROJECT ACRONYM:	PINC
PROJECT TITLE:	INCLUSIVE PLAYGROUNDS - TEACHER TRAINING PROGRAMME
PROJECT TIMEFRAME AND DURATION:	October 2020 - March 2023 (30 months)
INTELLECTUAL OUTPUTS:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inclusive Processes in Education. 2. Theory guide on play: Play as an inclusion facilitator. 3. Practical guide on play. 4. Guide for leading an educational community: strategies for raising awareness towards inclusion. 5. Guide for teachers: resources and didactics of PINC training.

ORGANISATION RESPONSIBLE:	Murcia University
COORDINATOR:	Olga Rodríguez Ferrán
E-MAIL:	olga.rodriguez@um.es
POSTAL ADDRESS:	C/ Argentina, 19, 30720 San Javier, Murcia, España

RESPONSIBLE FOR THE INTERNAL EVALUATION OF THE PROJECT:	Athanasios Kolovelonis
ENTITY:	University of Thessaly, Greece
EMAIL:	akolov@uth.gr

RESPONSIBLE FOR THE DISSEMINATION OF THE PROJECT:	Dorothea Urban
ENTITY:	CESIE (Italy)
EMAIL:	dorothea.urban@cesie.org

Informazioni guida

GUIDE COORDINATORS:	Ambra Gentile, Valerio Giustino, Marianna Alesi, Giuseppe Battaglia and Antonino Bianco
PERSON RESPONSIBLE AND EMAIL:	Ambra Gentile (ambra.gentile91@gmail.com)
ORGANISATION RESPONSIBLE:	Palermo University
POSTAL ADDRESS:	Viale delle scienze, edificio 15, 90128, Palermo, Italy.



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Indice

- ◆ **Quaderno di valutazione** 1
 - ◆ Informazioni di progetto 3
 - ◆ Informazioni guida 4
- ◆ **Valutazione modulo 1** 7
- ◆ **Valutazione modulo 2** 9
- ◆ **Valutazione modulo 3** 11



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



VALUTAZIONE MODULO 1



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

Valutazione modulo 1

L'insegnante può utilizzare questa sezione per valutare le conoscenze apprese degli studenti.

1. Fornisci almeno 10 motivi per cui ci impegniamo per una maggiore inclusione delle persone con disabilità:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Quali barriere vedi nel processo verso una maggiore inclusione nel tuo ambiente (scuola, sport, tempo libero, lavoro)?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Cosa pensi sia necessario per superare queste barriere? Quali risorse vedi? Cosa sai fare?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VALUTAZIONE MODULO 2



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

Valutazione modulo 2

Il docente può utilizzare questa sezione per valutare la conoscenza del modulo degli studenti.

1. Rispondi vero (✓) o falso (X):

La famiglia degli studenti senza disabilità possono rifiutarsi di partecipare al processo di inclusione di uno studente con disabilità in una classe normale.



Giustifica la tua risposta (argomenta da una visione multipla: criteri legali, etici, psicopedagogici ed educativi, sociali...).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Elencare le chiavi dell'educazione inclusiva per migliorare l'inclusione sociale.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VALUTAZIONE MODULO 3



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

Valutazione modulo 3

Il docente può utilizzare questa sezione per valutare la conoscenza degli studenti sul modulo.

1. Quali sono i concetti fondamentali del gioco inclusivo?

- a. Inclusione, apprendimento e progettazione universale.
- b. Equità, design universale e accessibilità in gioco.
- c. Inclusione, equità e gioco.

Soluzione: b

2. Spiega i concetti fondamentali del gioco inclusivo:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Quale delle seguenti affermazioni è corretta?

- a. Il gioco mediato è variabile, adattivo e stimola il processo verso il gioco libero e non supportato.
- b. Il gioco mediato utilizza solo risorse materiali.
- c. Il gioco mediato è lo stesso del gioco diretto.

Soluzione: a

4. Elenca cinque caratteristiche del gioco mediato:

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

Soluzione: Fornisce un supporto equo, varia a seconda delle esigenze di supporto, utilizza risorse materiali e personali, è adattivo e incoraggia il processo verso il gioco libero e non supportato.

5. Il processo di implementazione consiste nelle fasi:

- a. Osservazione attiva, calcolo, selezione o creazione, gioco e condivisione.
- b. Osservazione attiva, organizzazione, selezione o creazione, gioco e valutazione.
- c. Osservare attivamente, organizzare, riflettere, giocare e valutare.

Soluzione: b

6. Elenca le fasi del processo di implementazione e spiega brevemente ciascuna fase.

.....

.....

.....

.....

.....

7. L'osservazione attiva è un passo fondamentale nel processo di attuazione perché:

- a. Si osserva lo spazio fisico e sensoriale, i profili ludici e non ludici degli studenti.
- b. Si osserva lo spazio e si raccolgono le informazioni.
- c. Si concentra sull'individuazione degli studenti target.

Soluzione: a

8. Spiega brevemente perché l'osservazione attiva è una fase critica nel processo di implementazione:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. I giochi vengono selezionati o creati in base a:

- a. I dati raccolti nell'osservazione attiva rispetto allo spazio.
- b. I dati raccolti nell'osservazione attiva rispetto agli studenti che presentano modelli di non gioco.
- c. I giochi che gli insegnanti conoscono.

Soluzione: b

10. Descrivi brevemente i punti chiave da considerare quando selezioni i giochi:

.....

.....

.....

.....

.....

Soluzione: I giochi vengono selezionati o creati sulla base dei dati raccolti e analizzati, tenendo conto delle aree di gioco già operative, rendendole inclusive e creandone altre per completare la risposta di svago e gioco con le preferenze degli studenti e i loro stili di attività.

11. Qual è l'obiettivo principale della Tavola Stratificata di PINC (STRATA)?

.....

.....

.....

.....

.....

12. Quali sono le quattro fasi principali di STRATA per il gioco inclusivo?

.....

.....

.....

.....

.....



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



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

13. Quali elementi sono importanti per analizzare in parte la catena dell'accessibilità?

.....

.....

.....

.....

.....

14. Quali livelli di interazione con i partner nel gioco possiamo determinare?

.....

.....

.....

.....

.....

15. Descrivi brevemente i punti importanti e il processo di valutazione del gioco inclusivo.

.....

.....

.....

.....

.....



Inclusive Playgrounds
Teacher Training Programme - PINC



inclusiveplaygrounds.eu



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.