

Activitats Digitals Interactives Basades en l'Índex per a la Inclusió

A continuació, es presenten algunes activitats digitals interactives basades en l'Índex per a la Inclusió, que poden implicar els participants en el desenvolupament i implementació de pràctiques inclusives:

1. Mapa virtual de valors

- **Objectiu:** Identificar i debatre els valors clau que donen suport a la inclusió.
- **Eina:** Pissarra en línia (ex. Miro, Jamboard).
- **Activitat:**
 - Crear un tauler digital amb targetes de valors (ex. respecte, justícia, participació, comunitat).
 - Els participants organitzen les targetes en una jerarquia d'importància movent-les o descartant-les.
 - Utilitzar eines de videoconferència (ex. Zoom, Teams) per discutir les jerarquies i les seves justificacions.
 - Reflexionar sobre els temes comuns i les diferències.

2. Pluja d'idees digital sobre barreres i facilitadors

- **Objectiu:** Identificar barreres per a la inclusió i possibles facilitadors en l'entorn escolar.
- **Eina:** Padlet o Trello.
- **Activitat:**
 - Crear un tauler amb columnes per a barreres i facilitadors.
 - Els participants afegixen idees com a targetes o notes a les respectives columnes.
 - Agrupar i categoritzar notes en temps real durant una sessió en viu.
 - Discutir estratègies per superar les barreres i reforçar els facilitadors.

3. Auditoria interactiva sobre pràctiques inclusives

- **Objectiu:** Avaluar les pràctiques actuals en comparació amb estàndards inclusius.
- **Eina:** Google Forms o Microsoft Forms.
- **Activitat:**
 - Crear una llista de verificació digital basada en els indicadors de l'Índex per a la Inclusió.
 - Els participants completen el formulari mentre fan un recorregut virtual pel seu centre educatiu amb vídeos o imatges.

- Recollir i analitzar automàticament les respostes.
- Compartir els resultats mitjançant un tauler interactiu i discutir-los en una sessió virtual.

4. Jocs de rol mitjançant realitat virtual (RV)

- **Objectiu:** Desenvolupar comprensió de diferents perspectives i promoure l'empatia.
- **Eina:** Plataformes de RV (ex. Engage, AltspaceVR) o Zoom amb sales de grup.
- **Activitat:**
 - Crear escenaris de RV que representin situacions escolars comunes o utilitzar vídeos amb jocs de rol.
 - Els participants experimenten els escenaris i discuteixen les interaccions.
 - Reflexionar sobre com es poden gestionar millor per garantir la inclusió.

5. Planificació col·laborativa d'unitats didàctiques inclusives

- **Objectiu:** Dissenyar unitats didàctiques que atenguin diferents necessitats d'aprenentatge.
- **Eina:** Google Docs o Microsoft OneNote.
- **Activitat:**
 - Proporcionar un document compartit per planificar lliçons inclusives.
 - En grups petits, els participants dissenyen conjuntament una unitat didàctica amb estratègies de diferenciació.
 - Presentar els plans i rebre comentaris en una videotrucada.
 - Discutir formes d'integrar aquestes pràctiques a les lliçons diàries.

6. Visita virtual per entorns inclusius

- **Objectiu:** Avaluar l'entorn físic per la seva inclusivitat.
- **Eina:** Google Street View, Matterport o una plataforma de visites virtuals.
- **Activitat:**
 - Crear o utilitzar una visita virtual del centre educatiu.
 - Els participants utilitzen una llista de verificació per avaluar l'accessibilitat durant la visita.
 - Identificar àrees a millorar i discutir-les en una reunió en línia.
 - Crear una llista d'accions prioritzades mitjançant una eina com Asana.

7. Anàlisi de casos en sales de grup digitals

- **Objectiu:** Aplicar els principis de l'Índex per a la Inclusió a situacions reals.
- **Eina:** Zoom amb sales de grup, Google Docs per a escriptura col·laborativa.
- **Activitat:**
 - Presentar un estudi de cas en un document compartit.
 - Els participants analitzen el cas en sales de grup utilitzant el marc de l'Índex.
 - Proposar solucions i estratègies, i documentar-les al document conjunt.
 - Compartir i discutir les solucions proposades en la sessió general.

8. Taller digital sobre la visió d'inclusió

- **Objectiu:** Desenvolupar una visió comuna per a una escola inclusiva.
- **Eina:** Pissarra en línia (ex. Miro, Jamboard), eines d'enquestes (ex. Mentimeter, Slido).
- **Activitat:**
 - Realitzar un taller on els participants generen idees per a una declaració de visió d'inclusió.
 - Recollir entrades i votar sobre els elements més importants amb eines d'enquestes.
 - Refinar conjuntament la declaració de visió a la pissarra en línia.
 - Desenvolupar objectius i passos d'acció amb una eina de gestió de projectes.

Aquestes activitats es poden adaptar a les competències tecnològiques dels participants i al context específic del centre o organització. L'objectiu és crear un entorn interactiu i col·laboratiu on tothom pugui contribuir i aprendre en el procés de promoure la inclusió.