Załącznik nr 1 do Szczegółowych zasad finansowania badań w konkursie „Reprezentacje niepełnosprawności w kulturze i edukacji”

**Opis modułów**

Celem konkursu jest zdobycie wiedzy na temat treści dotyczących niepełnosprawności przekazywanych w podręcznikach szkolnych, programach telewizyjnych, filmach oraz grach skierowanych do dzieci i młodzieży.

Postawy wobec inności oraz grup mniejszościowych, w tym niepełnosprawności, kształtują się u ludzi w młodym wieku. Dlatego ważne jest, by dowiedzieć się w jaki sposób naucza się o niepełnosprawności w szkole – zarówno podstawowej, jak i ponadpodstawowej oraz jakie treści i obrazy niepełnosprawności oferuje kultura popularna.

Konkurs składa się z trzech modułów:

1. Reprezentacje niepełnosprawności w filmach, serialach i programach TV dla dzieci i młodzieży,
2. Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży,
3. Reprezentacje niepełnosprawności w podręcznikach szkolnych.

Moduł 1: Reprezentacje niepełnosprawności w filmach, serialach i programach TV dla dzieci i młodzieży

W ramach modułu 1 Wnioskodawca zobowiązany jest do poddania analizie reprezentacji niepełnosprawności w co najmniej 40 filmach, serialach i programach TV skierowanych do dzieci i młodzieży i wyświetlanych w polskiej telewizji[[1]](#footnote-1) oraz kinach od roku 2010 do chwili obecnej. Analizie mogą zostać poddane produkcje polskie oraz zagraniczne.

Filmy, seriale i programy TV poddane analizie powinny zostać podzielone na trzy grupy:

1. Filmy, seriale i programy TV skierowane do dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym: powinny stanowić 20% analizowanego materiału,
2. Filmy, seriale i programy TV skierowane do dzieci uczących się w klasach 4-8 w szkole podstawowej: powinny stanowić 40% analizowanego materiału,
3. Filmy, seriale i programy TV skierowane do młodzieży uczącej się w szkołach ponadpodstawowych: powinny stanowić 40% analizowanego materiału.

Pomiędzy poszczególnymi kategoriami wiekowymi można zmienić proporcje analizowanych materiałów do 10%. Zmiany należy uzasadnić we wniosku.

Wnioskodawca we wniosku powinien określić oraz uzasadnić podział ogólnej liczby co najmniej 40 filmów, seriali i programów TV, które zostaną poddane analizie w poszczególnych kategoriach: filmy, seriale, programy TV.

Moduł 2: Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży

W ramach modułu 2 Wnioskodawca zobowiązany jest do poddania analizie reprezentacji niepełnosprawności w co najmniej 20 grach skierowanych do dzieci i młodzieży, dostępnych na polskim rynku od roku 2010 do chwili obecnej. Rodzaje gier, które mają zostać poddane analizie obejmują gry komputerowe (PC, gry wideo, gry online dostępne w języku polskim) i gry planszowe. W zakres badania nie mogą wejść gry mobilne i gry karciane.

Gry powinny zostać podzielone na cztery grupy wiekowe według klasyfikacji PEGI:

1. Gry skierowane do dzieci powyżej 3 lat: powinny stanowić 25% analizowanego materiału.
2. Gry skierowane do dzieci powyżej 7 lat: powinny stanowić 25% analizowanego materiału.
3. Gry skierowane do młodzieży powyżej 12 lat: powinny stanowić 25% analizowanego materiału.
4. Gry skierowane do młodzieży powyżej 16 lat: powinny stanowić 25% analizowanego materiału.

Pomiędzy poszczególnymi kategoriami wiekowymi można zmienić proporcje analizowanych materiałów do 10%. Zmiany należy we wniosku uzasadnić.

Wnioskodawca we wniosku powinien określić oraz uzasadnić podział ogólnej liczby co najmniej 20 gier PC, gier wideo i gier online, które zostaną poddane analizie w poszczególnych kategoriach: gry PC, gry wideo, gry online.

Moduł 3: Reprezentacje niepełnosprawności w podręcznikach szkolnych

W ramach modułu 3 Wnioskodawca zobowiązany jest do poddania analizie reprezentacji/treści dotyczących niepełnosprawności w podręcznikach szkolnych używanych na etapie edukacji wczesnoszkolnej, szkoły podstawowej klas IV-VIII i szkoły ponadpodstawowej. Wybór analizowanych podręczników należy do Wnioskodawcy, we wniosku należy wskazać i uzasadnić kryteria doboru podręczników. Wnioskodawca powinien przeanalizować treści dotyczące niepełnosprawności w podręcznikach do następujących przedmiotów:

1. Edukacja wczesnoszkolna: podręcznik do kształcenia zintegrowanego,
2. Szkoła podstawowa, klasy IV-VIII:

* Język polski,
* Historia,
* Wiedza o społeczeństwie,
* Przyroda,
* Geografia,
* Biologia,
* Technika,
* Edukacja dla bezpieczeństwa,
* Wychowanie do życia w rodzinie[[2]](#footnote-2),
* Religia,
* Etyka.

1. Szkoła ponadpodstawowa:

* Język polski,
* Filozofia,
* Język łaciński i kultura antyczna,
* Historia sztuki,
* Historia,
* Wiedza o społeczeństwie,
* Geografia,
* Podstawy przedsiębiorczości,
* Biologia,
* Edukacja dla bezpieczeństwa,
* Wychowanie do życia w rodzinie[[3]](#footnote-3),
* Religia,
* Etyka.

1. Analizie nie mogą podlegać seriale i filmy dostępne w odpłatnych serwisach internetowych. [↑](#footnote-ref-1)
2. Prosimy o zwrócenie uwagi na treści dotyczące rodzicielstwa osób niepełnosprawnych w podręcznikach do tego przedmiotu. [↑](#footnote-ref-2)
3. Prosimy o zwrócenie uwagi na treści dotyczące rodzicielstwa osób niepełnosprawnych w podręcznikach do tego przedmiotu. [↑](#footnote-ref-3)