

Laboratoria innowacji w rozwoju kompetencji nauczycieli pedagogiki specjalnej i osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Projekt nr.: 2014-1-PL01-KA202-003428

SCENARIUSZ

Podstawowe informacje

Instytucja	Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej
Data	04.2017
Grupa docelowa	<p>Studenci Pedagogiki Specjalnej studiujący na specjalności: edukacja i rehabilitacja osób z niepełnosprawnością intelektualną, pedagogika wczesnoszkolna.</p> <p>Przedmiot: Metodyka edukacji technicznej i komputerowej</p> <p>Studenci nabywają kompetencji do pracy z uczniami z niepełnosprawnością intelektualną, poznają ich możliwości edukacyjne, rehabilitacyjne i terapeutyczne. Ponadto zdobywają kwalifikacje do prowadzenia zajęć w kl. I-III oraz wiedzę z zakresu metod nauczania i uczenia się dziecka, obszarów integracji i kierunków zmian w edukacji wczesnoszkolnej, współczesnych koncepcji edukacji początkowej, charakteru pracy nauczyciela-wychowawcy.</p>
Liczba uczestników	8-15
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	Studenci przygotowują się do pracy zawodowej z osobami z niepełnosprawnością intelektualną w różnym wieku. Zdobyte kwalifikacje umożliwiają im pracę w przedszkolach i szkołach specjalnych dla dzieci z różnym stopniem niepełnosprawności intelektualnej, w ośrodkach rehabilitacyjno-edukacyjno-wychowawczych oraz w szkołach integracyjnych.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba	<p>W trakcie zajęć z przedmiotu „Metodyka edukacji technicznej i komputerowej” studenci poznają podstawę programową, zakres tematyczny i metodykę realizacji zajęć z obszaru informatyki i techniki w klasach I-III. Zajęcia mają charakter ćwiczeń, wszyscy studenci w grupach 2-3 osobowych przygotowują projekty zajęć technicznych i komputerowych dla uczniów. Na kolejnych spotkaniach studenci realizują prace techniczne i ćwiczenia komputerowe zaplanowane w swoich projektach zajęć. Zazwyczaj studenci mają problem z generowaniem tematów i przykładów ćwiczeń wkomponowanych w nauczanie zintegrowane, jakie ma miejsce w klasach I-III.</p> <p>Przestrzeń i-Laba, zastosowane techniki icebreaker oraz burza mózgów zrealizowana z wykorzystaniem oprogramowania komputerowego (VBS)</p>

	<p>umożliwią studentom swobodne wyrażanie swoich pomysłów i wygenerowanie dużej bazy oryginalnych rozwiązań. Ponadto studenci poznają atrakcyjną metodę aktywizującą, która jest kolejnym praktycznym zastosowaniem Technologii Informacyjno Komunikacyjnych (ICT) w procesie nauczania.</p>
--	--

Krótką prezentacja i-Laba

<p>Czym jest i-Lab?</p>	<p>i-Lab jest metodą, która odzwierciedla synergę kilku komponentów, takich jak designerskie otoczenie, działania stymulujące kreatywność, odpowiednie wyposażenie czy dostęp do komputerów z oprogramowaniem Virtual Brainstorming (VBS).</p> <p>i-Lab uwzględnia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - inspirujące środowisko uczenia się – jest to wyjątkowe miejsce, w którym grupa osób może spotkać się, by razem odkrywać i rozwijać swoje myślenie. Charakteryzuje się nietypowym projektem wystroju pomieszczenia i obecnością multimedialnych; - technologię – Laboratorium jest wyposażone w odpowiedni sprzęt komputerowy, który wykorzystuje specjalne oprogramowanie Virtual Brainstorm (VBS). - techniki moderacji – techniki społeczne mające na celu pobudzenie kreatywności, motywacji i dynamiki grupowej. <p>Połączenie tych trzech komponentów zachęca ludzi do efektywnej pracy, odkrywania i rozwijania myślenia, udziału we wspólnych działaniach, co może przyspieszyć proces myślenia i tworzenia.</p>
<p>Opis i charakterystyka i-Laba</p>	<p>Laboratorium Innowacji jest miejscem, w którym wydzielone są dwie strefy: strefa relaksu oraz strefa pracy. Obie części są ze sobą ściśle związane, co zapewnia łatwy dostęp z jednej do drugiej. Nietypowe wyposażenie pomieszczenia odgrywa komplementarną rolę w stosunku do części relaksu i pracy, zapewniając stymulację i wygodę dla użytkowników i-Laba. W strefie relaksu można prowadzić część warsztatową sesji, ukierunkowaną na rozwój twórczego myślenia. W strefie pracy prowadzona jest komputerowa burza mózgów. Zarówno kolory jak i cały design tworzą aurę niezwykłości i ukierunkowane są na pobudzenie kreatywności. Całość pomieszczenia jest zaprojektowana w oparciu o metaforę, która ma dodatkowo wspierać proces myślenia.</p>
<p>Czym jest oprogramowanie VBS i dlaczego jest takie ważne?</p>	<p>Oprogramowanie Virtual Brainstorming (VBS) jest przykładem adaptacji metody burzy mózgów ukierunkowanej na grupowe myślenie twórcze do aplikacji internetowej. Jest ono nieodłącznym komponentem Laboratorium Innowacji, który technicznie wspiera proces burzy mózgów (zbieranie pomysłów, ich ocenianie, raport zbiorczy). Ubranie burzy mózgów w ramy systemu informatycznego stwarza możliwość wydajniejszej organizacji procesu uczenia się, co przejawia się</p>

	w efektywniejszym pozyskiwaniu i zarządzaniu pomysłami. Pozwala to na eliminację trudności związanych z prowadzeniem tradycyjnej burzy mózgów. Oprogramowanie jest dostępne dla osób niedowidzących i niewidomych.
--	--

Scenariusz

Numer scenariusza	PL-015
Tytuł scenariusza	Metodyka edukacji technicznej i komputerowej – generowanie tematów prac
Obszar	Pedagogika specjalna, edukacja techniczna i komputerowa
Opis scenariusza	Studenci na wcześniejszych zajęciach poznają podstawę programową zajęć technicznych i komputerowych oraz wytyczne do jej realizacji. Zajęcia w i-Labie skoncentrowane są na wygenerowaniu jak największej liczby pomysłów oraz stworzeniu bazy tematów ćwiczeń z zakresu edukacji technicznej i komputerowej, które studenci wykorzystają w swoich projektach lekcji dla uczniów klas I-III.

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Opracowanie zestawu tematów ćwiczeń wynikających z analizy podstawy programowej. 2. Rozwijanie wyobraźni i pomysłowości studentów. 3. Rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy w grupie. 4. Rozwijanie umiejętności oceny wypracowanych rezultatów.
Krótki opis procesu dydaktycznego	<p>Wprowadzenie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie idei i-Laba oraz jego podstawowych założeń. 2. Przedstawienie celów zajęć. 3. Realizacja icebreakerów służących pogłębieniu integracji grupy oraz rozbudzeniu kreatywnego myślenia. <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie w problematykę zajęć – przypomnienie założeń podstawy programowej zajęć technicznych i komputerowych. 2. Przeprowadzenie burzy mózgów z wykorzystaniem oprogramowania Virtual Brainstorm. Studenci wymieniają jak najwięcej pomysłów tematów prac praktycznych. Po zakończeniu generowania pomysłów studenci oceniają je stosując kryterium największej oryginalności i dopasowania do grupy docelowej. 3. Prezentacja wyników i omówienie. <p>Zakończenie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Studenci dzielą się w grupy 2-3 osobowe i wybierają temat, który

	wykorzystają w projekcie lekcji. 2. Podsumowanie sesji.
Metody	Prezentacja, dyskusja, metody aktywizujące, Icebreaker, burza mózgów
Funkcje metod dydaktycznych	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwijanie wyobraźni i pomysłowości studentów. 2. Rozbudzanie zaangażowania uczestników sesji. 3. Zachęcanie do prezentacji własnych pomysłów. 4. Rozwijanie umiejętności oceny rezultatów własnej pracy.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis)	<p>Ja na podstawie zdjęcia</p> <p>Uczestnicy wybierają spośród wydrukowanych ilustracji jedną (lub kilka), która najlepiej obrazuje ich nastrój i przedstawiają się za jej pomocą.</p> <p>Skojarzenia</p> <p>Grupa staje w kręgu. Prowadzący rzuca piłkę do jednego z uczestników i mówi pierwsze hasło np. komputer. Następnie uczestnicy rzucają do siebie piłkę podając skojarzenie do słowa wypowiedzianego przez osobę, od której otrzymali piłkę. Ćwiczenie zaktywizuje uczestników i jednocześnie wprowadzi w tematykę zajęć.</p> <p>Abstrakcja</p> <p>Każdy student na kartce papieru tworzy abstrakcyjny rysunek. Następnie po zakończeniu fazy rysowania, na znak prowadzącego wszyscy przekazują swój rysunek osobie znajdującej się po prawej stronie. Studenci oglądają otrzymane rysunki, następnie dopisują im tytuł. Wszystkie rysunki zawieszane są na tablicy magnetycznej. Grupa po obejrzeniu prac krótko dyskutuje o wyobraźni i interpretacji niewerbalnych bodźców w komunikacji.</p> <p>Inżynierowie</p> <p>Studenci dzielą się w 2-3 osobowe grupy. Każda grupa konstruuje wspólnie jakieś urządzenie, którego jeszcze nikt nie wymyślił. Do dyspozycji studenci mają klocki, plastelinę, kolorowe papiery, pisaki, taśmy klejące, klej, kolorowe gumki, balony. Po zakończeniu studenci prezentują wykonane urządzenia i omawiają ich przeznaczenie i działanie.</p>
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	Zafoliowane kolorowe ilustracje, klocki, plastelina, kolorowe papiery, pisaki, kredki, nożyczki, taśmy klejące, klej, kolorowe gumki, balony, sznurek.
Inne techniki (tytuł, krótki opis, zalecenia)	

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?	<p>W przypadku studentów z indywidualnymi potrzebami należy przeanalizować, czy wybrane metody pracy są dla nich dostępne i jak je dostosować, jeśli zachodzi taka potrzeba. Dla studentów z niesprawnością ruchową konieczna jest modyfikacja przestrzeni tak, by mogli się swobodnie przemieszczać. Należy zadbać o to, żeby studenci z dysfunkcją wzroku byli wyposażeni w odpowiednie urządzenia wspomagające, jak powiększalniki lupy itp. Dla studentów niesłyszących pomocne może być wyświetlenie na ekranie lub wydrukowanie poleceń do ćwiczeń.</p>
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	<p>Należy dbać o dobrą komunikację w grupie i aktywizację wszystkich uczestników sesji. W przypadku, gdy w grupie są osoby z niepełnosprawnością należy pamiętać o potrzebie indywidualizacji zadań zgodnie z ich potrzebami. W takim przypadku należy również włączyć studentów niepełnosprawnych we wspólne wykonywanie zadań. Jeśli student korzysta z pomocy indywidualnego asystenta, należy zadbać o miejsce dla asystenta, umożliwić mu pracę.</p>

Rezultaty

Osiągnięte cele	<p>Sesja w Laboratorium Innowacji angażuje do pracy wszystkich studentów. Uaktywnia myślenie twórcze, wyobraźnię i pomysłowość uczestników. Wyzwała inicjatywę, dzięki czemu przebieg zajęć jest bardziej dynamiczny. Uczestnicy sesji chętnie pracują w zespole, co sprzyja rozwijaniu umiejętności komunikacji. Studenci rozwijają swoje umiejętności analizy podstawy programowej i wypracowują propozycje tematów, które zostają poddane ocenie grupy.</p>
Karty pracy (jeżeli zostały użyte)	

Scenariusz jest rezultatem projektu:

Laboratoria innowacji w rozwoju kompetencji nauczycieli pedagogiki specjalnej i osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Projekt realizowany w ramach programu „Erasmus+”

Akcja KA2 – Współpraca na rzecz innowacji i dobrych praktyk

Partnerstwa Strategiczne na rzecz kształcenia i szkoleń zawodowych

Nr projektu: 2014-1-PL01-KA202-003428

Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za umieszczoną w publikacji zawartość merytoryczną.