

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 na specjalności Rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością</p> <p>Przedmiot: Wybrane programy, metody rehabilitacji, terapii osób ze sprzężoną niepełnosprawnością.</p> <p>Studenci nabywają kompetencje do pracy z dziećmi, młodzieżą, osobami dorosłymi ze sprzężoną niepełnosprawnością między innymi w: ośrodkach rewalidacyjno-wychowawczych, warsztatach terapii zajęciowej, domach pomocy społecznej, środowiskowych domach samopomocy. Przygotowują się do pracy z osobami ze sprzężoną niepełnosprawnością na wszystkich etapach ich rozwoju, nabywają wiedzę i umiejętności w zakresie prowadzenia oddziaływań edukacyjno-terapeutycznych, indywidualnego doboru metod terapii, opracowywania indywidualnych programów edukacyjno-terapeutycznych, prowadzenia diagnozy funkcjonalnej i diagnozy potrzeb rodziny osoby z niepełnosprawnością sprzężoną.</p>
Liczba uczestników	6 – 12
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	Są to osoby, które po ukończeniu studiów będą pracować zarówno z dziećmi, jak i dorosłymi ze sprzężoną niepełnosprawnością w różnych placówkach zajmujących się edukacją i terapią niepełnosprawnych. Studenci powinni być gotowi do pracy m.in. z osobami z mózgowym porażeniem dziecięcym, zespołami genetycznymi, autyzmem, wielorakimi uszkodzeniami sensorycznymi. Wymaga to znajomości form wsparcia, edukacji i terapii osób o specjalnych potrzebach, jak również umiejętności indywidualizacji zadań terapeutycznych do możliwości uczestników.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba?	Scenariusz zajęć bajkoterapeutycznych wzbogaca warsztat terapeutyczny grupy o kolejną wspomagającą metodę terapii. Jest to metoda uniwersalna, którą po odpowiednim dostosowaniu można wykorzystywać zarówno w różnych grupach wiekowych, jak i wobec różnych trudności społecznych, komunikacyjnych, emocjonalnych. Grupa nauczy się tworzyć bajki terapeutyczne, łączyć zajęcia z elementami dramy. Przebieg scenariusza pozwala na jego wykorzystanie w uproszczonej formie w przyszłej pracy, wśród uczestników reprezentujących trudności

	rozwojowe. Prowadzenie zajęć w i-Labie wpłynie na zbliżone zaangażowanie wszystkich uczestników, wzmocni umiejętność pracy indywidualnej i grupowej.
--	--

Krótką prezentacja i-Laba

<p>Czym jest i-Lab?</p>	<p>i-Lab jest metodą, która odzwierciedla synergię 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 pobudzanie 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 w efektywniejszym pozyskiwaniu i zarządzaniu pomysłami. Pozwala to na eliminację trudności związanych z prowadzeniem tradycyjnej burzy</p>

	mózgów. Oprogramowanie jest dostępne dla osób niedowidzących i niewidomych.
--	---

Scenariusz

Numer scenariusza	PL-001
Tytuł scenariusza	Bajkoterapia jako wspomagająca metoda terapii osób ze sprzężoną niepełnosprawnością – konstruowanie bajki terapeutycznej
Obszar	Pedagogika specjalna: rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością, edukacja i rehabilitacja osób z niepełnosprawnością intelektualną
Opis scenariusza	Scenariusz koncentruje się na założeniach teoretycznych i praktycznym wymiarze bajkoterapii. Student zostaje zapoznany z charakterystyką bajek psychoterapeutycznych, psychoedukacyjnych, relaksacyjnych, zasadami konstrukcji bajki: scenerii, fabuły, bohaterów, problematyki. Przybliżona jest również specyfika grupy docelowej, z jaką prowadzi się zajęcia bajkoterapeutyczne, jak i korzyści płynące z pracy tą metodą.

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wzmocnienie inicjatywy i aktywności uczestników w pracy indywidualnej. 2. Budowanie efektywnej współpracy w zadaniach grupowych. 3. Umiejętne konstruowanie treści terapeutycznych. 4. Kształtowanie wyobraźni i pomysłowości. 5. Rozwijanie umiejętności elastycznego wcielania się w powierzone role i realizacji powierzonych zadań.
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 podejmowanych działań. 3. Realizacja icebreakerów służących pogłębieniu poznania grupy oraz rozbudzeniu kreatywnego myślenia. 4. Wprowadzenie w problematykę sesji – wyjaśnienie terminu bajkoterapia, podziału bajek terapeutycznych, odniesienie do bajek M. Molickiej, A. Kaszubskiej. <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruowanie bajki terapeutycznej <ol style="list-style-type: none"> a) problematyka bajki <ul style="list-style-type: none"> – prowadzący odwołuje się do wybranych problemów poruszanych w bajkach terapeutycznych – studenci z wykorzystaniem oprogramowania wybierają problematykę bajki, którą utworzą na zajęciach, pierwsza burza

	<p>mózgów i ocena pomysłów</p> <p>b) dobór bohaterów – prowadzący przedstawia zasady doboru bohaterów bajek i nadawania im określonych cech – studenci wymieniają propozycje bohaterów, w głosowaniu wybierają dwie postacie, druga burza mózgów i ocena pomysłów</p> <p>c) nadawanie cech bohaterom – studenci zapisują na tablicy bohaterów i każdemu nadają określone cechy</p> <p>d) sceneria – studenci na polecenie prowadzącego wyszukują w Internecie obrazy: po jednym elemencie krajobrazu i jednym przedmiocie</p> <p>e) wszystkie zebrane postanowienia zostają zapisane na tablicy, studenci piszą wspólnie bajkę wykorzystując maksymalną ilość ustalonych elementów</p> <p>2. Przygotowanie zajęć dramowych</p> <p>a) do napisanej treści bajki studenci przygotowują przy wykorzystaniu materiałów plastycznych postacie i potrzebne atrybuty. Opracowują dialog i dzielą się rolami do odegrania bajkowej sceny.</p> <p>Zakończenie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Odczytanie utworzonej bajki psychoterapeutycznej. 2. Inscenizacja treści terapeutycznej z podziałem na role. 3. Podsumowanie sesji.
Metody	Metody aktywizujące, praktycznego działania, wykład, elementy dramy
Funkcje metod dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> - Równy udział wszystkich uczestników w przebiegu zajęć. - Wielowymiarowa prezentacja treści dydaktycznych. - Aktywizacja i integracja grupy zajęciowej.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis, link)	<p>Bezludna wyspa</p> <p>Spośród przygotowanego zestawu przedmiotów wypisanego na kartkach studenci losują po jednym przedmiocie i przekonują innych dlaczego jest on bardzo potrzebny na bezludnej wyspie. Poza oczywistymi rzeczami, jak zapałki, czy szczyrzyk dodaje się przedmioty typu miś przytulanka czy deska do prasowania.</p> <p>Zgadnij kto</p> <p>Każdy uczestnik anonimowo wypisuje na kartce 5 ciekawostek ze swojego życia, następnie moderator odczytuje treść z kartek, a uczestnicy zgadują kto jest autorem danej kartki.</p> <p>Torba skarbów</p> <p>Do wykorzystania głównie w żeńskim gronie. Jedna z uczestniczek czeka</p>
---	---

	z zasłoniętymi oczami, pozostałe wrzucają ze swoich torebek po dwa przedmioty, które mogą się z nimi kojarzyć. Uczestniczka z zasłoniętymi oczami ma za zadanie rozpoznać przedmioty dotykiem i zgadnąć do kogo mogą należeć.
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	Kartki z nazwami przedmiotów, kartki i długopisy, kolorowy blok, nożyczki, kredki, klej, taśma klejąca, patyczki do przytwierdzenia wyciętych postaci, dostęp do Internetu
Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)	Techniki dramowe Uczestnicy wchodząc w role, mogą być na chwilę kimś innym. Zadaniem osoby prowadzącej jest stworzenie atmosfery, w której bezpiecznie będą mogli wejść w role i zmierzyć się z konfliktami w zaproponowanym świecie fikcji. (http://stop-klatka.org.pl/techniki-dramowe)

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?	Indywidualizacja pracy zgodna z potrzebami studenta z niepełnosprawnością. W przypadku: <ul style="list-style-type: none"> - Uszkodzenia wzroku – podczas wyszukiwania obrazów przedmiotów i krajobrazów student słownie przekazuje swoje propozycje. - Uszkodzenia słuchu – student otrzymuje kartkę z informacją o przebiegu zajęć i instrukcjami, prowadzący wskazuje nad którym zadaniem w danej chwili należy się skoncentrować, jeśli prowadzący komunikuje się w języku migowym, może kierować komunikaty w ten sposób. - Trudności motorycznych – przy stanowisku komputerowym znajduje się wolne miejsce umożliwiające dojazd wózkami, w przypadku trudności z koordynacją ruchową można zastosować odpowiednie urządzenia peryferyjne.
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	Podczas zadań grupowych w przypadku studentów z niepełnosprawnością: <ul style="list-style-type: none"> - Przy uszkodzeniu wzroku – student może szeptem podać ciekawostki z życia, a prowadzący zapisać je na kartce. Można nagrać odczyt bajki i przekazać nagranie studentowi. - Przy uszkodzeniu słuchu – grupa zapisuje dialog i didaskalia przed rozpoczęciem inscenizacji. - Trudności motoryczne – student z trudnościami motorycznymi może pełnić funkcję narradora, dyktować proponowaną treść bajki innemu uczestnikowi, odpowiadać za podział zadań w przygotowaniu postaci.

Rezultaty

Osiągnięte cele	Dzięki odbytej sesji uczestnicy:
------------------------	----------------------------------

	<ul style="list-style-type: none">- Z równym zaangażowaniem uczestniczą w zajęciach.- Zapoznają się z celem bajkoterapii i rodzajami bajek terapeutycznych.- Nauczą się konstruować bajkę psychoterapeutyczną i prowadzić przykładowe zajęcia bajkoterapeutyczne w przyszłości.- Aktywnie połączą dwie wspomagające metody terapeutyczne: bajkoterapię i dramę.- Zgodnie i chętnie pracują w grupie.- Aktywnie i bez wahania prezentują swoje pomysły i efekty pracy.- Pracują w przyjaznej atmosferze.
Karty pracy (jeżeli zostały użyte)	Brak

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.