

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	02.2017
Grupa docelowa	<p>Studenci pedagogiki specjalnej na kierunku „Rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością”</p> <p>Przedmiot: Aranżacja przestrzeni terapeutycznej.</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	Dzięki scenariuszowi studenci nauczą się dostosowywać zabawki terapeutyczne do możliwości dziecka. Posiądą praktyczną umiejętność tworzenia zabawek terapeutycznych rozwijających zaburzone u dziecka funkcje stosując powszechnie dostępne materiały. Wyposażenie i-Lab umożliwia zaprojektowanie zabawki przez każdego z uczestników i zaprezentowanie projektu wraz z jego omówieniem.

Krótką prezentacją i-Laba

Czym jest i-Lab?	<p>i-Lab jest metodą, która odzwierciedla synergii 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>
Opis i charakterystyka i-Laba	<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>
Czym jest oprogramowanie VBS i dlaczego jest takie ważne?	<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 mózgów. Oprogramowanie jest dostępne dla osób niedowidzących i niewidomych.</p>

Scenariusz

Numer scenariusza	PL-002
Tytuł scenariusza	Zabawki terapeutyczne jako element aranżacji przestrzeni dziecka z niepełnosprawnością sprzężoną
Obszar	Rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością, aranżacja przestrzeni terapeutycznej
Opis scenariusza	Scenariusz obejmuje zapoznanie studentów ze specyficznymi potrzebami rozwojowymi dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością. Studenci otrzymują charakterystykę dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością, w trybie głosowania proponują różne zabawki, które można samodzielnie wykonać. W wymiarze praktycznym tworzą projekt zabawki i jej opis.

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Projektowanie zabawki terapeutycznej. 2. Zapoznanie z terapeutyczną rolą zabawy u dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością. 3. Zapoznanie ze specyficznymi trudnościami rozwojowymi dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością. 4. Wzmacnianie umiejętności pracy w parach i grupowej. 5. Rozwijanie indywidualnej aktywności i zaangażowania studenta. 6. Kształtowanie umiejętności oceny efektów własnej pracy.
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 ice-breakerów służących pogłębieniu poznania grupy oraz rozbudzeniu kreatywnego myślenia. 4. Wprowadzenie w problematykę sesji – rolę zabawek terapeutycznych w rozwoju dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością <p>Część właściwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozmowa ze studentami o możliwych trudnościach rozwojowych dziecka ze sprzężoną niepełnosprawnością. Studenci otrzymują charakterystykę dziecka z zespołem Downa, ich zadaniem jest omówienie trudności dziecka i ustalenie, jakie funkcje powinny rozwijać w danym przypadku zabawki terapeutyczne. 2. Propozycje konkretnych zabawek – burza mózgów. Studenci wymieniają jak najwięcej pomysłów możliwych do samodzielnego wykonania zabawek. Odbywa się głosowanie i wybór 5 zdaniem studentów najciekawszych propozycji. 3. Praca praktyczna – uczestnicy dzielą się na pary, z których każda w oparciu o dostępne w i-Lab materiały plastyczne przygotowuje projekt jednej z pięciu wybranych zabawek. W projekcie powinien

	<p>znaleźć się szkic zabawki, jej opis, propozycje użytkowania i informacja jakie funkcje będzie usprawniać.</p> <p>Zakończenie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacja wykonanych projektów 2. Wszyscy uczestnicy omawiają zabawki pod kątem ich zalet i wad
Metody	Aktywizujące (burza mózgów, ice-breakers), podające, praktycznego działania, eksponujące, dyskusja
Funkcje metod dydaktycznych	Aktywizacja uczestników, równe zaangażowanie w powierzone zadania także mniej śmiałych studentów, prezentacja materiału dydaktycznego.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis, link)	<p>Catch the ball – uczestnicy toczą do siebie po kolei piłkę, zanim osoba odepchnie piłkę mówi na głos jeden ciekawy fakt z życia. W ten sposób osoby wzajemnie się poznają. Czas trwania: około 15 minut</p> <p>Hot and cold game – prowadzący wybiera jedną lub dwie osoby i przekazuje im czynność, którą mają odegrać. Zadaniem grupy jest zgadnąć zadając pytania z odpowiedzią „tak” lub „nie” jaka czynność została zaprezentowana. Czas trwania: około 10 minut</p> <p>React and act game – uczestnik losuje kartkę z opisem jakiegoś wydarzenia i ma zaprezentować towarzyszące tej sytuacji emocje. Grupa zgaduje co mogło się wydarzyć, że uczestnik reaguje w określony sposób. Przykłady treści na kartkach: wygrałem milion dolarów, spotkałem w lesie groźnego niedźwiedzia itp. Czas trwania: około 15 minut</p> <p>Źródło: http://www.icebreakers.ws/active/react-and-act-game.html</p>
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	Kartki białe i kolorowe, nożyczki, ołówek, kredki, flamastry, długopisy, kartki z opisanymi wydarzeniami, piłka
Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)	Brak

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?	Zaleca się następujące zmiany podczas zadań indywidualnych w przypadku: Uszkodzenia wzroku – w zależności od stopnia uszkodzenia należy zapewnić studentowi odpowiednie urządzenia wspomagające (powiększalnik, lupę, kontrastową klawiaturę lub klawiaturę Braille’a). Można zmienić na komputerze ustawienia koloru i wielkości czcionki. Można też zaproponować przekazanie pomysłów moderatorowi, który je wpisze, jednak ogranicza to samodzielność uczestnika.
--	--

	<p>Uszkodzenia słuchu – wszystkie polecenia mogą być uprzednio zapisane na tablicy lub kartce. Dobrze, gdyby prowadzący potrafił przekazać proste komunikaty w języku migowym.</p> <p>Trudności komunikacyjnych – uczestnik może zaprezentować swoją zabawkę w formie pisemnej i graficznej.</p> <p>Problemów motorycznych – zadania indywidualne mogą wymagać zastosowania np. specjalnej klawiatury</p>
<p>Jak pracować z grupą (krótki opis)?</p>	<p>W grupie docelowej znajduje się student poruszający się na wózku. Przestrzeń w i-Lab została odpowiednio zaaranżowana, przesunięto ruchome meble, usunięto krzesło przy stanowisku komputerowym. Zaleca się następujące zmiany podczas zadań grupowych w przypadku:</p> <p>Uszkodzenia wzroku – uczestnik niewidomy może pracować w parze z pełnosprawnym, który zapisze jego pomysły, podczas icebreakera z piłką można podawać piłkę zamiast toczyć, można wybrać osobę niewidomą do pokazania ciałem hasła, hasło szeptem przekazuje moderator</p> <p>Uszkodzenia słuchu – warto zapisywać powierzone zadania, rozważyć zastosowanie w przestrzeni pętli indukcyjnej</p> <p>Trudności komunikacyjnych – prezentacja efektów pracy może odbywać się w formie pisemnej w oparciu o szkice i opis zabawki</p>

Rezultaty

<p>Osiągnięte cele</p>	<p>Uczestnicy projektują zabawkę terapeutyczną dostosowaną do indywidualnych potrzeb dziecka.</p> <p>Poprzez zastosowanie ice-breakerów grupa chętniej podejmuje się zadań grupowych, sprawnie dzieli zadania między uczestników.</p> <p>Dzięki zastosowaniu programu Virtual Brainstorming (VBS) każdy student jest w zbliżonym stopniu zaangażowany w zajęcia. Czas podejmowania wspólnych decyzji w formie głosowania przez oprogramowanie jest krótszy w stosunku do podejmowania decyzji w tradycyjnym modelu zajęć.</p> <p>Uczestnik potrafi określić funkcję określonej zabawki terapeutycznej. Wykorzystuje różne techniki zaprezentowania projektu zabawki.</p> <p>Grupa pracuje aktywnie i bez stresu, dzięki możliwości indywidualnego zaaranżowania przestrzeni w strefie relaksu wykonuje powierzone zadania w przyjaznej atmosferze i poczuciu komfortu.</p>
<p>Karty pracy (jeżeli zostały użyte)</p>	<p>Charakterystyka funkcjonowania dziecka z zespołem Downa</p>

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.