

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	03.2017
Grupa docelowa	<p>Studenci studiów I stopnia kierunku Pedagogika specjalna, specjalność Wczesne wspomaganie rozwoju dziecka</p> <p>Studenci kierunku nabywają kompetencje w zakresie współpracy z rodziną dziecka z niepełnosprawnością, wyrównywania szans edukacyjnych, konstruowania indywidualnych programów edukacyjno-terapeutycznych, organizowania i prowadzenia placówek przedszkolnych, systemów opieki nad dzieckiem niepełnosprawnym, diagnozy funkcjonalnej</p>
Liczba uczestników	20 osób (2 grupy po 10 osób)
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	<p>Grupa docelowa będzie po studiach przygotowana do pracy na stanowisku:</p> <ul style="list-style-type: none">- rehabilitanta-terapeuty w: ośrodkach wczesnej interwencji, specjalistycznych poradniach rehabilitacji, zdrowia psychicznego, zaburzeń i wad rozwojowych, dziennych ośrodkach rehabilitacji dla dzieci z opóźnieniem rozwoju psychoruchowego;- na stanowisku nauczyciela w zakresie wczesnego wspomaganie rozwoju dziecka w placówkach edukacyjnych realizujących wczesnego wspomaganie rozwoju (poradnie psychologiczno-pedagogiczne, przedszkola, szkoły specjalne);- na stanowisku nauczyciela wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej w przedszkolach ogólnodostępnych i integracyjnych, w kl. I-III szkoły podstawowej ogólnodostępnej i integracyjnej.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba	<p>Zajęcia na podstawie scenariusza rozwiną wśród studentów umiejętność prowadzenia diagnozy funkcjonalnej w naturalnej dla dziecka sytuacji zabawy. Studenci nauczą się wykorzystywać dostępne środowisko i proste materiały do weryfikacji trudności rozwojowych dziecka. I-Lab daje możliwość próbnego przeprowadzenia przykładowych zadań diagnostycznych w przyjaznej przestrzeni. Oprogramowanie Virtual Brainstorming (VBS) wzmacnia natomiast zdolność do zapisu, a następnie analizy dużej ilości pomysłów w stosunkowo krótkim czasie.</p>

Krótką prezentacją i-Laba

Czym jest i-Lab?	<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>
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-004
Tytuł scenariusza	Diagnoza funkcjonalna – konstruowanie zadań diagnostycznych do wybranych obszarów rozwoju dziecka
Obszar	Diagnoza funkcjonalna i konstruowanie indywidualnych programów edukacyjno-terapeutycznych, pedagogika specjalna.
Opis scenariusza	Scenariusz koncentruje się na procesie diagnozowania dziecka, u którego podejrzewa się lub stwierdza trudności rozwojowe. Po uprzednim zapoznaniu się z budową testu PEP-R Schoplera i w oparciu o podstawowe informacje diagnostyczne dotyczące dziecka z niepełnosprawnością, studenci w wymiarze praktycznym nauczą się wykorzystywać środowisko i sytuacje bliskie dziecku do oceny poziomu jego funkcjonowania. Posłuży temu konstruowanie zadań diagnostycznych wraz z kryteriami ich oceny.

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie z testem PEP-R E. Schoplera. 2. Umiejętne kształtowanie procedury diagnostycznej stosownie do wieku dziecka, diagnozy, zaburzonych funkcji. 3. Przeprowadzenie, prezentacja skonstruowanych zadań diagnostycznych. 4. Kształtowanie umiejętności kreowania wielu sytuacji diagnostycznych weryfikujących umiejętności dziecka w wybranym obszarze rozwoju. 5. Aktywna praca grupowa, rozwijanie umiejętności zgodnego i szybkiego współdecydowania przy użyciu oprogramowania w i-Lab.
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 – zasady konstruowania zadania diagnostycznego. <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacja założeń i budowy testu PEP-R Schoplera. 2. Zapoznanie z informacjami diagnostycznymi dotyczącymi 3-letniego dziecka z mózgowym porażeniem dziecięcym – informacje rozdane przez prowadzącego. 3. Studenci wypisują na tablicy informacje dotyczące dziecka, jego trudności, dzielą je na główne obszary rozwojowe np. Motoryka, Uspołecznienie, Komunikacja, Funkcje poznawcze. 4. Motoryka – burza mózgow. Studenci proponują możliwe zadania

	<p>diagnostyczne weryfikujące kompetencje dziecka z zakresu motoryki małej i dużej. Cztery najwyżej ocenione w głosowaniu i najciekawsze zadania będą zaprezentowane w grupach.</p> <p>5. Grupa dzieli się na podgrupy, każda przygotowuje się do prezentacji zadań diagnostycznych.</p> <p>Zakończenie:</p> <p>Uczestnicy prezentują zadania diagnostyczne, odgrywając sytuację diagnozy dziecka w zabawie.</p>
Metody	Praktycznego działania, aktywizujące, dyskusja, metoda sytuacyjna
Funkcje metod dydaktycznych	Aktywizacja uczestników, równy udział w procesie dydaktycznym, możliwość swobodnego wyrażenia swojej opinii, przedstawienie jak najbliższego rzeczywistości przebiegu procesu diagnostycznego w zabawie.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis, link)	<p>Sekwencja – prowadzący dysponuje wydrukowanymi na kartce obrazkami z dziecięcej książki, które łącznie tworzą ciąg wydarzeń. Każdy uczestnik otrzymuje jeden obrazek i opisuje go. Zadaniem grupy jest ustalenie prawidłowej sekwencji obrazków na podstawie ich opisu. Czas trwania: ok. 15 minut.</p> <p>Would you rather? – Prowadzący dysponuje listą z pytaniami typu „co wybierasz: X czy Y?” Jedna strona sali jest przeznaczona dla osób decydujących się na wybór X, druga na Y. Prowadzący zadaje pytanie, przykładowo: Czy wolałbyś cofnąć się o 100 lat w czasie czy udać o 100 lat w przyszłość? Uczestnicy zajmują określone miejsce w sali, następnie muszą uargumentować swój wybór. Czas trwania: ok. 20 minut.</p> <p>Unique and shared – grupa jest podzielona na 5 osobowe zespoły. Pierwszym zadaniem zespołu jest wypisanie jak największej ilości elementów wspólnych dla wszystkich członków zespołu. Powinny być to bardziej unikalne informacje niż „wszyscy jesteśmy ludźmi”, „wszyscy mamy włosy”. Grupa odczytuje swoją listę. Druga część zabawy polega na zapisaniu dla każdego z członków zespołu 2 wyróżniających go umiejętności, atutów. Grupa odczytuje wynik pracy. Czas trwania około 20 minut.</p> <p>Źródło: http://www.icebreakers.ws/team-building/unique-and-shared.html</p>
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	Kartki, długopisy, obrazki z książki, dostępne w i-Lab materiały plastyczne i sensoryczne
Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)	Metoda sytuacyjna – studenci aranżują sytuację diagnostyczną

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?	<p>W grupie znajdują się dwie osoby z hemiplegią, nie wymagają jednak podczas przebiegu zajęć specyficznych modyfikacji. Zaleca się udogodnienia w wyposażeniu przestrzeni i przebiegu zajęć w przypadku studentów z uszkodzeniami sensorycznymi, problemami komunikacyjnymi, motorycznymi. W zadaniach indywidualnych mogą zgodnie z potrzebą wykorzystywać specjalistyczną klawiaturę, powiększalniki, lupy, syntezator mowy.</p>
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	<p>W grupie znajdują się dwie osoby z hemiplegią, nie wymagają jednak podczas przebiegu zajęć specyficznych modyfikacji. Zaleca się udogodnienia w wyposażeniu przestrzeni i przebiegu zajęć w przypadku studentów z uszkodzeniami sensorycznymi, problemami komunikacyjnymi, motorycznymi. W zadaniach grupowych powinni mieć swobodę przemieszczania się po sali, wybrania formy prezentacji zadania praktycznego, nagrywania przebiegu zajęć, dysponować informacją z przebiegu zajęć w dogodnej dla studenta formie.</p>

Rezultaty

Osiągnięte cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grupa skonstruowała i przeprowadziła w i-Lab wybrane zadania diagnostyczne. 2. Zaprezentowane zadania były adekwatne do wybranego obszaru rozwoju. 3. Każdy z uczestników zajęć był w zbliżonym stopniu zaangażowany w przebieg zajęć dzięki zastosowaniu oprogramowania VBS, zapewniającemu anonimowość głosowania i możliwość podawania wielu pomysłów w krótkim czasie 4. Grupa szybko w formie głosowania wybrała najstosowniejsze dla danego przypadku zadania diagnostyczne 5. Studenci swobodnie wchodzili w rolę diagnosty, co umożliwiła przyjazna i przestronnie zaprojektowana przestrzeń i-Laba
Karty pracy (jeżeli zostały użyte)	<p>Informacje diagnostyczne o 3-letnim dziecku z mózgowym porażeniem dziecięcym</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.