

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: Rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością.</p> <p>Przedmiot: Nowoczesne technologie w rehabilitacji osób ze złożoną niepełnosprawnością.</p> <p>Studenci zdobywają kompetencje do pracy z osobami ze sprzężoną niepełnosprawnością z dziećmi, młodzieżą oraz z osobami dorosłymi. Absolwenci mogą podjąć pracę między innymi w: ośrodkach rewalidacyjno-wychowawczych, warsztatach terapii zajęciowej, domach pomocy społecznej, środowiskowych domach samopomocy.</p>
Liczba uczestników	20 osób (dwie grupy po 10)
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	Studenci przygotowują się do pracy zawodowej z osobami ze sprzężoną niepełnosprawnością w różnym wieku i różnym stopniu oraz rodzaju niepełnosprawności. W pracy tej bardzo ważna jest umiejętność stosowania nowoczesnych technologii do poprawy lub zachowania możliwości funkcjonalnych osoby z niepełnosprawnością.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba	<p>W trakcie zajęć z przedmiotu „Nowoczesne technologie w rehabilitacji osób ze złożoną niepełnosprawnością” studenci poznają urządzenia oraz programy komputerowe dostosowane do indywidualnych potrzeb osób z różnym typem niepełnosprawności. Nowoczesne technologie mogą umożliwić osobom z niepełnosprawnością podjęcie nauki i pracy poprzez wspieranie procesu komunikowania się, czytania, pisania czy wykonywania wszelkich innych czynności. Jednakże ze względu na indywidualne potrzeby i możliwości osób z niepełnosprawnością znalezienie właściwych rozwiązań może przysparzać trudności. Nie wystarcza sama znajomość urządzeń i programów dostępnych na rynku oraz wiedza z zakresu pedagogiki, konieczne jest twórcze myślenie oraz empatia.</p> <p>Przestrzeń i-Laba, zastosowane techniki icebreaker oraz oprogramowanie Virtual Brainstorming umożliwią studentom swobodne wyrażanie swoich pomysłów, ułatwią uruchomienie grupowego procesu twórczego i pozwolą na kreatywną syntezę zdobytych wiadomości.</p>

Krótką prezentacja 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-005
Tytuł scenariusza	Technologie wspomagające komunikację osób ze złożoną niepełnosprawnością.
Obszar	Pedagogika specjalna, rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością
Opis scenariusza	<p>Scenariusz skoncentrowany jest na problematyce korzystania z nowoczesnych technologii przez osoby ze sprzężoną niepełnosprawnością.</p> <p>Zajęcia mają na celu powtórzenie wczesnej zdobytych wiadomości oraz podjęcie próby wykorzystania ich w praktyce.</p> <p>Zadaniem studentów jest znalezienie propozycji rozwiązań programistycznych i sprzętowych usprawniających komunikowanie się, zgodnie z potrzebami zaprezentowanej modelowej osoby ze złożoną niepełnosprawnością.</p>

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwijanie umiejętności analizy indywidualnych potrzeb osób ze złożoną niepełnosprawnością. 2. Rozwijanie wyobraźni i pomysłowości studentów. 3. Zastosowanie zdobytych wiadomości do znajdowania rozwiązań dających się zastosować w praktyce. 4. Opracowanie propozycji rozwiązań programistycznych i sprzętowych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości modelowej osoby ze złożoną niepełnosprawnością. 5. 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 poznania grupy oraz rozbudzeniu kreatywnego myślenia. <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie w problematykę zajęć – zaprezentowanie modelowej osoby ze złożoną niepełnosprawnością. Przedstawienie opisowej charakterystyki oraz filmu.

	<p>2. Przeprowadzenie burzy mózgów z wykorzystaniem oprogramowania Virtual Brainstorm. Studenci wymieniają jak najwięcej znanych programów i urzędzeń, które mogą usprawnić komunikowanie się zaprezentowanej osobie, a także podają wymyślone przez siebie rozwiązania. Po zakończeniu generowania pomysłów studenci oceniają je stosując kryterium najlepszego dopasowania do możliwości i potrzeb osoby modelowej osoby.</p> <p>3. Prezentacja wyników i omówienie najwyżej ocenionych pomysłów.</p> <p>4. Analiza wybranych rozwiązań w grupach. Studenci dzielą się na 2-3 grupy i dokonują analizy SWOT wybranego przez grupę rozwiązania uwzględniając potrzeby i możliwości osoby modelowej, funkcjonalność rozwiązania jego dostępność cenę i itd. Analiza jest prezentowana graficznie na „ścianach tablicach”.</p> <p>Zakończenie</p> <ol style="list-style-type: none"> Wybór najciekawszych rozwiązań. Podsumowanie sesji.
Metody	Prezentacja, film, dyskusja, metody aktywizujące, Icebreaker, burza mózgów, SWOT
Funkcje metod dydaktycznych	<ol style="list-style-type: none"> Rozwijanie wyobraźni i pomysłowości studentów. Rozbudzenie zaangażowania uczestników sesji. Zachęcanie do prezentacji własnych pomysłów. Rozwijanie umiejętności oceny rezultatów własnej pracy.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis)	<p>Małe przedmioty</p> <p>Każdy student wymyśla sobie dowolny mały przedmiot, który zmieści się w dłoni. Lista imion studentów ich przedmiotów zapisywana jest na „ścianie-tablicy”. Następnie przez 5 kolejnych minut studenci w grupie wymieniają się nazwami tych przedmiotów, każdy ma za zadanie wykonać jak najwięcej wymian. Po zakończeniu fazy wymian sprawdzamy kto z czym został, czy nie zgubiły się jakieś przedmioty. Ćwiczenie ma za zadanie rozbudzenie uczestników, wprawienie w dobry nastrój, ale również nastawienie na koncentrację.</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>Do czego może służyć plastikowa butelka?</p> <p>Studenci w trzech podgrupach generują jak najwięcej pomysłów zastosowania plastikowej butelki. Pomysły są spisywane na kartce, następnie przedstawiciel każdej podgrupy prezentuje wypracowane rezultaty. Szukamy najoryginalniejszego pomysłu. Ćwiczenie jest rozgrzewką do realizacji elektronicznej burzy mózgów.</p>
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	Tablica lub flipchart, pisaki do tablicy, kartki papieru A-4, kolorowe pisaki, kredki, długopisy, butelka plastikowa,
Inne techniki (tytuł, krótki opis, zalecenia)	

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?	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 konieczne 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.
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	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 pełnosprawnych we wspólne wykonywanie zadań. Jeśli student korzysta z pomocy indywidualnego asystenta, należy zadbać o miejsce dla asystenta, umożliwić mu pracę.

Rezultaty

Osiągnięte cele	<p>Sesja w Laboratorium Innowacji zaangażowała do pracy wszystkich studentów. Uaktywniła myślenie twórcze, wyobraźnię i pomysłowość uczestników. Wyzwoliła inicjatywę, dzięki czemu przebieg zajęć był bardziej dynamiczny. Studenci rozwinęli swoje umiejętności analizy indywidualnych potrzeb osób ze złożoną niepełnosprawnością, aktywnie prezentowali swoje pomysły. Wypracowali propozycje rozwiązań konkretnego problemu, które zostały poddane ocenie grupy.</p> <p>Studenci chętnie pracowali w zespole, co sprzyjało rozwijaniu umiejętności komunikacji.</p>
Karty pracy (jeżeli zostały użyte)	Karta pracy z charakterystyką osoby ze złożoną niepełnosprawnością.

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.