

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 I roku studiów II stopnia, specjalność: Rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością.</p> <p>Przedmiot: Badawczy projekt specjalnościowy.</p> <p>Studenci zdobywają kompetencje do pracy z osobami ze sprzężoną niepełnosprawnością w różnym przedziale wieku, tj. z dziećmi, młodzieżą oraz z osobami dorosłymi.</p> <p>Studenci po ukończeniu studiów mogą podjąć pracę między innymi w ośrodkach rewalidacyjno-wychowawczych, warsztatach terapii zajęciowej, domach pomocy społecznej, środowiskowych domach samopomocy.</p> <p>Studia mają umożliwić nabycie wiedzy 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 oraz prowadzenia badań w tych obszarach.</p>
Liczba uczestników	6-11
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych/z niepełnosprawnością?	<p>Studenci po ukończeniu studiów będą pracować z osobami ze sprzężoną niepełnosprawnością w różnym wieku i różnym stopniu oraz rodzaju niepełnosprawności, a co za tym idzie, w różnych placówkach edukacyjno-terapeutycznych i opiekuńczych. Wymagana jest tam znajomość form i metod edukacji i terapii osób o specjalnych potrzebach, jak również umiejętność badania i rozpoznawania potrzeb tych osób i środowiska, w którym funkcjonują.</p>
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba?	<p>Przeprowadzenie zajęć z przedmiotu „Badawczy projekt specjalnościowy” w przestrzeni i-Laba umożliwi studentom tworzenie bezpiecznego środowiska współpracy w grupie.</p> <p>Jest to niezbędne w pracy zespołów terapeutycznych, które ze względu na ogromne zróżnicowanie potrzeb i możliwości osób</p>

	z niepełnosprawnością złożoną muszą umieć komunikować się i współpracować. Tylko dobrze funkcjonujący zespół terapeutyczny zapewni osobom z niepełnosprawnością wsparcie.
--	---

Krótką prezentacją 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-008
Tytuł scenariusza	Wdrażanie uzyskanych wyników badań w ramach realizowanych projektów badawczych
Obszar	Pedagogika specjalna: rehabilitacja osób ze sprzężoną niepełnosprawnością, metodologia badań
Opis scenariusza	<p>Podstawę teoretyczną scenariusza stanowi metodologia badań pedagogicznych oraz pedagogika specjalna w odniesieniu do osób ze złożoną niepełnosprawnością.</p> <p>Biorąc pod uwagę wszystkie etapy badań omówiono zasadność i uwarunkowania wdrożenia wyników badań. Wskazano również na środowiskowy kontekst korzyści wynikających z wdrożenia wyników dla osób z niepełnosprawnością złożoną.</p>

Proces dydaktyczny

Cele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kształtowanie wyobraźni i pomysłowości. 2. Rozwijanie umiejętności przewidywania skutków podejmowanych działań. 3. Rozwijanie umiejętności kontekstowej analizy uzyskanych wyników. 4. Rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy w grupie.
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. 4. Wprowadzenie w problematykę zajęć – omówienie zasadności i uwarunkowań wdrożenia wyników badań. Zwrócenie uwagi również na środowiskowy kontekst korzyści wynikających z wdrożenia wyników dla osób z niepełnosprawnością złożoną. <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generowanie pomysłów dotyczących wdrożenia wyników badań przeprowadzonych w ramach projektów badawczych. 2. Studenci przy pomocy oprogramowania Virtual Braisntorm (VBS) tworzą bazę pomysłów wdrożenia wyników badań. 3. Prezentacja i omówienie pomysłów – studenci graficznie przedstawiają swoje pomysły, a następnie na tablicy magnetycznej

	<p>tworzą z nich mapę.</p> <p>Zakończenie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wybór z uzasadnieniem najciekawszych sposobów wdrożenia wyników badań. 2. Podsumowanie sesji.
Metody	Metody aktywizujące, praktycznego działania, pogadanka, VBS
Funkcje metod dydaktycznych	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wieloaspektowa prezentacja treści przedmiotu. 2. Tworzenie przestrzeni twórczej współpracy. 3. Integracja grupy.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis)	<p>Balony – studenci otrzymują balony, które po nadmuchaniu przywiązują dłuższym sznurkiem /ok. 40 cm/ do nogi. Zadane polega na polowaniu na balony, tj. „zaatakowaniu” drugiej osoby tak, by balon po uderzeniu nogą pękł.</p> <p>Obrazki do wyboru - uczestnicy z podanego zestawu wybierają obrazek, który ich zdaniem najbardziej jest im bliski. Po wyborze, każdy z uczestników prezentuje ten obrazek i uzasadnia swój wybór.</p> <p>Prawda, fałsz – każdy uczestnik mówi o sobie 3 zdania, z których jedno zawiera fałszywą informację. Słuchacze mają określić, które z podanych informacji są prawdziwe, a która jest fałszywa.</p>
Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)	kartki A-4, długopisy, kolorowe pisaki, kredki, balony, sznurek, obrazki, dostęp do Internetu
Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)	Dyskusja w zespołach, wyjaśnianie niejasnych kwestii

Korzyści dla uczestników

Jak pracować indywidualnie? (krótki opis)	<p>Podczas zadań indywidualnych w grupie ze studentami z niepełnosprawnością proponuje się indywidualizację zgodną z potrzebą studenta z niepełnosprawnością.</p> <p>Na przykład:</p> <p>Studentowi z dysfunkcją wzroku prezentowane są przedmioty, zdjęcia obiektów. Student ten przekazuje swoje propozycje i uwagi odnośnie danych obiektów lub ich przedstawień. Należy też, w zależności od stopnia dysfunkcji wzroku i potrzeb studenta zadbać o odpowiednie oświetlenie,</p>
---	---

	przestrzeń i kontrast eksponowanych przedmiotów. Trzeba również umożliwić korzystanie z pomocy optycznych, np.: lupy, linijki optycznej, folii optycznej, ew. powiększalnika telewizyjnego.
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	Podczas realizacji zadań grupowych z udziałem studentów z niepełnosprawnością proponuje się indywidualizację zgodną z ich potrzebami. Należy również włączyć studentów pełnosprawnych we wspólne wykonywanie zadań, np. student niepełnosprawny może dyktować swoje pomysły, które będzie zapisywał student pełnosprawny.

Rezultaty

Osiągnięte cele	<p>Dzięki odbytej sesji wszystkie zakładane cele osiągnięto.</p> <p>Zajęcia sprzyjały kształtowaniu wyobraźni i pomysłowości. Studenci aktywnie prezentowali swoje pomysły. Zastosowanie programu VBS umożliwiło uczestniczkom zajęć swobodną, niczym nieskrępowaną prezentację tych pomysłów.</p> <p>Studenci bardzo chętnie pracowali w zespole, co sprzyjało rozwijaniu umiejętności komunikacji. Prezentacja zadania końcowego świadczyła o tym, że studenci umieli przewidywać skutki podejmowanych działań oraz wykazali się umiejętnością kontekstowej analizy uzyskanych wyników.</p>
Karty pracy (jeżeli zostały użyte)	Nie stosowano

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.