

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
Data	04.2017
Grupa docelowa	<p>Studentki II r. pedagogiki ogólnej o specjalności pedagogika wczesnoszkolna i korekcyjna, studia stacjonarne I stopnia.</p> <p>Studenci pedagogiki wczesnoszkolnej i korekcyjnej nabywają kompetencje do pełnienia roli nauczyciela klas początkowych, także w szkołach integracyjnych. Przygotowują się oni do pracy z dziećmi potrzebującymi indywidualnej pomocy w korygowaniu i kompensowaniu zaburzeń i braków utrudniających uczenie się. Praca z dziećmi o specyficznych trudnościach w uczeniu się wymaga szerokich umiejętności w zakresie: formułowania indywidualnej, wielostronnej diagnozy pedagogicznej, planowania i projektowania działań kompensacyjno-korekcyjnych zgodnie z potrzebami dziecka, rozwijania samodzielności dziecka, wiary we własne siły, potrzeby dążenia do sukcesu i osiągania celów. Ważne więc jest, by stwarzać dzieciom takie warunki i sytuacje edukacyjne, w których będą mogły kształtować swoje umiejętności.</p>
Liczba uczestników	21 osób (dwie grupy po 10 i 11 osób)
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	Grupa docelowa będzie pracować z dziećmi, które potrzebują indywidualnej pomocy w korygowaniu i kompensowaniu zaburzeń i braków utrudniających uczenie się. Problemy z uczeniem się skazują dzieci na niepowodzenia szkolne, a tym samym na trudności w życiu dorosłym. Przywrócenie równowagi dzieciom w tym zakresie stanowi więc podstawę ich dalszego rozwoju.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba	Tematem sesji będzie projektowanie terenów/ogrodów przedszkolnych i szkolnych jako zewnętrznego środowiska uczenia się. Grupa wykorzysta scenariusz do zdobycia wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania terenów przedszkolnych i szkolnych, które będą stwarzać dzieciom okazje sytuacyjne do uczenia się, odkrywania, podejmowania ryzyka, samodzielności, kształtowania wartości oraz pracy nad indywidualnymi i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi dzieci. Przeprowadzona sesja w i-Labie wpłynie także na ich umiejętności wykorzystania przyrody w projektowaniu działań korygujących i kompensujących w pracy z dziećmi.

Krótką prezentacja 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 multimediów. - 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>

Numer scenariusza	PL-012
Tytuł scenariusza	Tereny przedszkolne i szkolne jako środowisko wspomagające rozwój dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się
Obszar	Pedagogika wczesnoszkolna i korekcyjna z elementami edukacji przyrodniczej
Opis scenariusza	<p>Scenariusz podejmuje problematykę wykorzystania terenów przedszkolnych i szkolnych jako środowiska uczenia się i przystosowania ich do działań ukierunkowanych na korygowanie, kompensowanie i wspieranie dzieci w ich dalszym rozwoju przez przyrodę. Odnosi się do takiego projektowania przestrzeni i miejsca, które umożliwiłoby holistyczny rozwój dziecka (poznawczy, emocjonalny, społeczny, duchowy itp.) z uwzględnieniem wartości, kształtowanie jego samodzielności, podejmowanie inicjatywy i ryzyka czy rozwijania samoświadomości, refleksji.</p> <p>Scenariusz sesji obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przedstawienie idei i-Laba oraz jego podstawowych założeń. 2. Przedstawienie celów podejmowanych działań, które zostały szczegółowo przedstawione w części Proces dydaktyczny – Cele. 3. Realizacja icebreakerów służących pogłębieniu poznania grupy oraz rozbudzeniu kreatywnego myślenia, które zostały szczegółowo przedstawione w części Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza – Icebreakers. 4. Wprowadzenie w problematykę sesji – odniesienie do outdoor education, wartości, uczenia się przez doświadczanie i holistycznego rozwoju dziecka, jak również przedstawienie roli przyrody w rozwoju dziecka. 5. Przeprowadzenie komputerowej burzy mózgów. 6. Omówienie pomysłów. 7. Praca koncepcyjna w grupach. 8. Podsumowanie sesji – active reviewing.

Proces dydaktyczny

Cele	<p>Celem sesji jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwijanie kreatywności i pomysłowości uczestników oraz twórczego rozwiązywania problemów. 2. Rozwijanie świadomego podejmowania inicjatywy i zaangażowania. 3. Integracja w grupie. 4. Zdobywanie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji do tworzenia i projektowania terenów/przestrzeni przedszkolnych i szkolnych jako środowiska uczenia się z wykorzystaniem przyrody jako narzędzia
-------------	--

	do projektowania działań korygujących i kompensujących w pracy z dziećmi.
Krótki opis procesu dydaktycznego	<p>Proces dydaktyczny obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Przedstawienie idei i-Laba oraz jego podstawowych założeń. - Przedstawienie celów podejmowanych działań. - Realizacja icebreakerów służących pogłębieniu poznania grupy ora rozbudzeniu kreatywnego myślenia. - Wprowadzenie w problematykę sesji – odniesienie do outdoor education, wartości, uczenia się przez doświadczanie i holistycznego rozwoju dziecka. - Przeprowadzenie komputerowej burzy mózgów. - Omówienie pomysłów. - Praca koncepcyjna w grupach. - Podsumowanie sesji – active reviewing.
Metody	Metody aktywizujące, metody aktywnego debriefingu
Funkcje metod dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> - Rozbudzanie zaangażowania uczestników sesji. - Rozbudzenie twórczego myślenia i kreatywności uczestników. - Zachęcanie do podejmowania wyzwań.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis, link)	<p>Łańcuszek Czas trwania: 15 minut</p> <p>Każdy z uczestników przedstawia się uzupełniając swoje imię przymiotnikiem rozpoczynającym się taką samą literą jak jego imię (np. Ciekawy Cezary, Jurna Julia). Dana osoba opowiada kilka zdań o sobie. Następna w kolejce jest postać, która ma coś wspólnego z tym, co powiedział przedmówca. Przed przedstawieniem się kolejni uczestnicy muszą przypomnieć imiona osób, które już zaprezentowały się (czyli: osoba mówi: <i>Mam coś wspólnego z Ciekawym Cezarym</i>). Ćwiczenie to zmusza uczestników do skupienia się i zapamiętania własnych imion i określeń. Źródło: http://www.okti.pl/narzedzia/icebreakers</p> <p>Krąg Czas trwania: 10 minut</p> <p>Prosimy uczestników by odliczyli kolejno do dwóch. W kolejnym kroku jedynki ustawiają się w kręgu wewnętrznym, a dwójki w kręgu zewnętrznym tak, aby każdy z uczestników miał przed sobą jedną osobę. Trener wchodzi do środka koła podając temat, na który uczestnicy stojący naprzeciwko siebie mają porozmawiać (np. co było pierwsze: jajko czy kura?). Średni czas rozmowy to około 1 minuty. Po przeprowadzonej rozmowie na narzucony wcześniej temat, krąg zewnętrzny przesuwa się o jedną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie trener podaje kolejny temat</p>
---	--

	<p>rozmowy i uczestnicy wymieniają się informacjami. Źródło: http://www.okti.pl/narzedzia/icebreakers</p> <p>Magiczny kapelusz Czas trwania: 6-20 minut Potrzebne materiały: kartki, kapelusz</p> <p>Każdy z uczestników spisuje swoje marzenie na kartce (około 4 zdań). Trener zbiera kartki w magiczny kapelusz i miesza je. Po dokładnym wymieszaniu kartek każdy dostaje czyjeś marzenie, a następnie próbuje zgadnąć jego właściciela. Uwaga: ćwiczenie dla osób, które się już znają. Źródło: http://www.okti.pl/narzedzia/icebreakers</p> <p>Skecz Czas trwania: 20 minut Potrzebne materiały: woreczki z różnymi rekwizytami. Przed rozpoczęciem sesji trzeba przygotować kilka woreczków z różnymi rekwizytami (np. łyżka, wykałaczki, ołówek, herbata). Łącznie około 6 przedmiotów. Dzielimy grupę na cztery podgrupy. Każda z podgrup losuje sobie woreczek, wcześniej przygotowany przez trenera. Zadaniem każdej grupy jest zaprezentowanie opowiadania/skecz na dowolnie wybrany temat przy pomocy rekwizytów znalezionych w woreczku. Bohaterami opowiadania muszą być te przedmioty. Ich udział w opowiadaniu może być dosłowny, jak i przenośny. Interpretacja jest dowolna. Źródło: http://www.okti.pl/narzedzia/icebreakers</p>
<p>Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)</p>	<p>Artykuły papiernicze: kartki, kredki, długopisy.</p> <p>Kapelusz, cztery worki z różnymi rekwizytami w środku w ilości minimum 6 sztuk.</p> <p>Pomoce dydaktyczne: atlasy roślin, książki ogrodnicze, klucze do oznaczania roślin.</p> <p>Komputer z dostępem do Internetu.</p>
<p>Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)</p>	<p>Techniki aktywnego debriefingu – polegają na aktywnym omawianiu ćwiczeń; są filarem experiential learning, dzięki któremu uczestnicy sesji mogą się czegoś nowego nauczyć czy dowiedzieć, jak również aktywnie i z zaangażowaniem podsumować sesję.</p>

Korzyści dla uczestników

<p>Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?</p>	<p>Zaplanowanie określonych działań przyczyniło się do włączenia wszystkich uczestników sesji w proces edukacyjny. Każda studentka miała możliwość</p>
---	--

	wyrażenia siebie, co wiązało się z indywidualnym podejściem i troską o każdego uczestnika sesji.
Jak pracować z grupą (krótki opis)?	Praca w grupie wymaga dobrych zdolności komunikacyjnych, rozumienia i wycucia procesów, które zachodzą w trakcie sesji. Należy dbać o rozmowę, wymianę i przekaz informacji zwrotnych między grupą, jej poszczególnymi członkami i trenerem.

Rezultaty

Osiągnięte cele	Zakłada się osiągnięcie następujących rezultatów: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwój myślenia twórczego u jej uczestników, rozwinięcie kreatywności i pomysłowości. 2. Zaangażowanie w działanie wszystkich uczestników, wyzwolenie inicjatywy, aktywności i dynamizmu w podejmowaniu decyzji. 3. Przygotowanie wstępnych projektów terenów przedszkolnych i szkolnych jako środowiska uczenia się z wykorzystaniem przyrody jako narzędzia działań korygujących i kompensujących w pracy z dziećmi. 4. Dobra zabawa.
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.