

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 III roku studiów I stopnia na kierunku pedagogika specjalna o specjalności Tyflopädagogika. Przedmiot: Metodyka edukacja przyrodniczej.</p> <p>Studenci tyflopädagogiki nabywają kompetencje do pracy z dziećmi niewidomymi i słabowidzącymi oraz z młodzieżą z dysfunkcją narządu wzroku. W czasie swoich studiów zdobywają oni kwalifikacje do zajmowania stanowiska nauczyciela w przedszkolach specjalnych, szkołach podstawowych specjalnych, gimnazjach specjalnych, szkołach ponadgimnazjalnych specjalnych, specjalnych ośrodkach szkolno-wychowawczych oraz specjalnych ośrodkach wychowawczych. Studenci zapoznają się także z najważniejszymi kwestiami związanymi z edukacją i rehabilitacją dzieci niewidomych i słabowidzących.</p>
Liczba uczestników	10-14 osób
W jaki sposób grupa docelowa jest związana z osobami o specjalnych potrzebach edukacyjnych / z niepełnosprawnością?	Studenci tyflopädagogiki po ukończeniu studiów będą pracować zarówno z dziećmi, jak i młodzieżą niewidomą i słabowidzącą w różnych placówkach zajmujących się edukacją i rehabilitacją osób niepełnosprawnych. Praca z osobami niewidomymi i słabowidzącymi wymaga znajomości form wsparcia, edukacji, rehabilitacji i terapii osób o specjalnych potrzebach edukacyjnych. W konsekwencji, powinni także posiadać umiejętność indywidualizowania procesu edukacyjnego i terapeutycznego do możliwości dzieci i młodzieży wynikającej z niepełnosprawności.
Krótkie uzasadnienie, do czego taka grupa wykorzysta scenariusz i jakie korzyści przyniesie jej skorzystanie z i-Laba	Scenariusz zajęć dotyczący tworzenia projektów edukacyjnych wzbogaca warsztat pracy tyflopädagogów o nowe spectrum pomysłów na prowadzenie procesu edukacyjnego wśród dzieci i młodzieży niewidomej i słabowidzącej. Biorąc udział w sesji i-Labowej studenci mają szansę z jednej strony na rozwinięcie własnego warsztatu pracy, zaś z drugiej - wzbogacić proces edukacyjny poprzez aktywizację dzieci i młodzieży niewidomej i słabowidzącej. Co więcej, scenariusz tych zajęć jest niezwykle uniwersalny, gdyż tematyka projektu edukacyjnego może się różnić w zależności od aktualnych potrzeb osób niewidomych i słabowidzących oraz ich możliwości.

Krótką prezentacja i-Laba

Czym jest i-Lab?	<p>i-Lab jest metodą, która odzwierciedla synergę 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-013
Tytuł scenariusza	Jaki projekt można zrealizować z dziećmi niewidomymi i słabowidzącymi w zakresie edukacji przyrodniczej?
Obszar	Pedagogika specjalna: tyflopädagogika
Opis scenariusza	Scenariusz koncentruje się na praktycznym wymiarze procesu edukacyjnego opartego na metodzie projektów jako narzędzia holistycznego rozwoju dziecka niewidomego i słabowidzącego. Po wcześniejszym treningu twórczości ukierunkowanym na rozbudzenie myślenia twórczego i kreatywnego rozwiązywania problemów studenci zostają wprowadzeni w tematykę pisania projektów edukacyjnych przyczyniających się do całościowego kształtowania umiejętności, kompetencji oraz postaw dzieci i młodzieży niewidomej lub słabowidzącej. Zadaniem studentów jest przygotowanie projektu edukacyjnego w obszarze przyrody i środowiska naturalnego, który mógłby być zrealizowany z osobami z dysfunkcją wzroku.

Proces dydaktyczny

Cele	<p>Celem sesji jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozwijanie umiejętności miękkich, takich jak: umiejętność współpracy, umiejętność skutecznego komunikowania się, umiejętność budowania relacji; 2. integracja grupy; 3. pogłębianie zaangażowania w proces edukacyjny oraz podejmowanie inicjatywy; 4. rozwijanie zdolności twórczych i kreatywności; 5. rozwijanie umiejętności konstruowania projektów edukacyjnych oraz konstruowanie treści terapeutycznych; 6. rozwijanie umiejętności dostrzegania potrzeb edukacyjnych dzieci i młodzieży z dysfunkcją wzroku.
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, które zostały szczegółowo opisane w części Proces dydaktyczny - Cele; 3. realizacja ice-breakerów 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 – odwołanie się do metody projektu jako narzędzia zapewniającego holistyczny rozwój dziecka

	<p>w perspektywie kształcenia dzieci i młodzieży z dysfunkcją wzroku;</p> <p>Część właściwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. przedstawienie rysu historycznego metody projektu (odwołanie do Kilpatricka traktującego metodę projektu jako zasadę dydaktyczną; koncentracja na wartościach, takich jak samodzielność, odpowiedzialność, podejmowanie wyzwań i inicjatywy); przedstawienie i omówienie schematu projektu, zwrócenie uwagi na przygotowanie merytoryczne projektu oraz proces jego opisywania, omówienie kwestii formalnych związanych ze sposobami wypełniania projektów; 2. przeprowadzenie komputerowej burzy mózgów – poszukiwanie pomysłów na projekt w zakresie edukacji przyrodniczej, którą można byłoby zainteresować dzieci i młodzież niewidomą i słabowidzącą, biorąc pod uwagę ich potrzeby; 3. omówienie pomysłów wygenerowanych w trakcie komputerowej burzy mózgów w odniesieniu do metody sześciu kapeluszy myślowych de Bono; 4. praca koncepcyjna w grupach – analiza wygenerowanych pomysłów w grupach. <p>Zakończenie</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podsumowanie sesji – active reviewing.
Metody	Metody aktywizujące, metody aktywnego debriefingu, wykład, pogadanka, elementy dramy, metoda sześciu kapeluszy myślowych de Bono.
Funkcje metod dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> - Aktywizacja grupy i jej integracja. - Rozbudzenie zaangażowania grupy zajęciowej. - Przekraczanie barier i podejmowanie ryzyka. - Rozbudzenie twórczego myślenia i kreatywności uczestników.

Metody i pomoce zastosowane w czasie wdrażania scenariusza

Icebreakers (tytuł, krótki opis, link)	<p>Niecodzienna kłótnia</p> <p>Prowadzący mówi uczestnikom: wyobraźcie sobie, że jesteście przedmiotem, który znajduje się w waszym domu (np. lodówką, książką, pralką itp.). Pomyślcie jak się poruszacie, jak komunikujecie, co jest waszą mocną a co słabą stroną. Następnie mówi, że w domu stała się rzecz do tej pory niespotykana, przedmioty ożyły i zaczęły się kłócić między sobą, o to, który z nich jest lepszy. Zadaniem uczestników, jest dojście do konsensusu i pogodzenie 'domowników', ale cały czas będąc w rolach wybranych przez siebie przedmiotów. Czas trwania: 20 minut.</p> <p>Jak brzmi uczucie?</p> <p>Zadaniem uczestników jest wybranie z gazety dowolnego zdania czy tytułu (niezbyt długiego) oraz jednej (dowolnej) emocji a następnie podejście</p>
---	---

	<p>do dowolnej osoby z grupy i wypowiedzenie tego zdania, mocno akcentując wybraną przez siebie emocję. Druga osoba ma za zadanie odszyfrować jaka to była emocja. Następnie dochodzi do zamiany. Po wymianie zdań osoby rozchodzą się i szukają nowego partnera. Czas trwania: 10 minut.</p> <p>Z cytryną i piórem</p> <p>Uczestnicy mają zasłonięte oczy i zastanawiają się jak wykorzystać przedmioty, które „wyczuli”, w swojej pracy - na swoich lekcjach. Po zakończeniu ćwiczenia – krótkie podsumowanie zajęć, na temat wykorzystania zmysłów na zajęciach oraz uświadomienie uczestnikom, że prowadząc zajęcia z każdego przedmiotu mogą wykorzystać w swojej pracy zmysł węchu i dotyku. Czas trwania: 10 minut.</p> <p>Wystąpienie publiczne</p> <p>Uczestnicy dzielą się na mniejsze grupy. Każda grupa przygotowuje 1-minutowe wystąpienie publiczne na temat: „Co było pierwsze: jajko czy kura?”. Utrudnienie polegać będzie na tym, iż przed dokonaniem wypowiedzi grupa otrzyma informację, kim jest jego audytorium (grono poważanych profesorów, księża, grupa dzieci, terapeuci... itp). Zadaniem uczestników jest odpowiednie dostosowanie mowy do grupy odbiorców ze zwróceniem uwagi na proces mobilizacji sił przed wystąpieniem. Na zakończenie omówienie ćwiczenia. Czas trwania: 20 minut.</p>
<p>Materiały i pomoce dydaktyczne (co jest potrzebne)</p>	<p>Gazety, nożyczki, opaska na oczy, worki z różnymi przedmiotami, papier, długopis</p>
<p>Inne techniki (tytuł, krótki opis, link, zalecenia)</p>	<p>Techniki aktywnego debriefingu – polegają na aktywnym omawianiu zrealizowanych icebreakerów; pogłębiają proces edukacyjny ponownie analizując przebieg sesji.</p>

Korzyści dla uczestników

<p>Jak pracować indywidualnie (krótki opis)?</p>	<p>Wybrana grupa składa się ze studentek bez żadnych niepełnosprawności. Jeżeli jednak wśród uczestników sesji będą osoby z niepełnosprawnością, wówczas realizacja zadań indywidualnych opiera się na zasadzie indywidualizacji kształcenia zgodnej z potrzebą studenta z niepełnosprawnością. W przypadku:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uszkodzenia wzroku – stosuje się komunikaty słowne opisujące np. rekwizyty (Wystąpienie publiczne), jak również zapewnia się więcej czasu na ich dotykowe poznanie; - uszkodzenia słuchu – wykorzystywanie języka migowego jako środka komunikacji lub jeśli prowadzący go nie zna, wówczas student otrzymuje kartkę z informacją o przebiegu zajęć. Każde zadanie opatrzone jest
---	---

	<p>instrukcją. Zadaniem prowadzącego jest wskazanie osobie niesłyszącej, nad którym zadaniem w danej chwili należy się skoncentrować;</p> <p>- trudności motorycznych – należy tak przearanżować przestrzeń rekreacyjną w i-Labie, by zagwarantować miejsce studentowi np. na wózku. W części komputerowej zachowana jest odpowiednia odległość między komputerami umożliwiającą dojazd tam wózkiem. Natomiast w przypadku trudności z koordynacją ruchów można zastosować klawiaturę z ramką, większą klawiaturę czy specjalną nakładką.</p>
<p>Jak pracować z grupą (krótki opis)?</p>	<p>W przypadku realizacji zadań grupowych, należy zwrócić uwagę n.in. na:</p> <p>- osoby z dysfunkcją narządu wzroku – umożliwienie poznania otoczenia i-Laba w celu zapewnienia bezpiecznego poruszania się np. przy zadaniu Jak brzmi uczucie;</p> <p>- osoby z dysfunkcją narządu słuchu – wykorzystanie języka migowego oraz w razie konieczności zapewnienie tłumacza; zapewnienie transkrypcji słownej (dialogów oraz didaskaliów) przed zaprezentowaniem Wystąpień publicznych czy w sytuacji prezentacji własnej osoby;</p> <p>- osoby z trudnościami motorycznymi – zapewnienie bezpiecznej przestrzeni i adekwatnej roli do chęci i możliwości osoby z trudnościami motorycznymi.</p>

Rezultaty

<p>Osiągnięte cele</p>	<p>Zakłada się osiągnięcie następujących rezultatów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozwinięcie umiejętności miękkich, takich jak: umiejętność współpracy, umiejętność skutecznego komunikowania się, umiejętność budowania relacji; 2. zintegrowanie grupy; 3. pogłębianie zaangażowania w proces edukacyjny oraz podejmowanie inicjatywy; 4. rozwijanie zdolności twórczych i kreatywności; 5. rozwijanie umiejętności konstruowania projektów edukacyjnych oraz konstruowanie treści terapeutycznych; 6. rozwijanie umiejętności dostrzegania potrzeb edukacyjnych dzieci i młodzieży z dysfunkcją wzroku; 7. przygotowanie wstępnego pomysłu na projekt edukacyjny 8. zdobycie podstawowej wiedzy w zakresie metody projektu oraz funkcjonowania osób z dysfunkcją wzroku
<p>Karty pracy (jeżeli zostały użyte)</p>	<p>Brak</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.