

Scenariusz zajęć: *Dzień Kobiet*

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Regina Smolin-Makuch

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Proponowane zajęcia to element międzynarodowego projektu „We are strong together”.

Czas trwania: 3 x 45 min

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas Szkoły Podstawowej z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i autyzmem.

Metody i formy pracy: rozmowa kierowana, TIK, wizualizacja, forma indywidualna i grupowa

Potrzebne środki i materiały:

- Przygotowana grafika do tła tablicy
- Zapisane w dokumencie tekstowym linki stworzonych przez uczestników projektu interaktywnych puzzli
- Instrukcje pisemne/obrazkowe dla ucznia/uczniów z autyzmem
- Tematyczne karty pracy
- Wydrukowane, zalaminowane emotikonki do ewaluacji zajęć

Narzędzia TIK:

- [Canva](#)
- [Jigsawplanet](#)
- [Genially](#)
- Messenger/Whatsapp

Cele:

Cel ogólny:

- rozwijanie kompetencji osobistych, komunikacyjnych i społecznych, które pozwolą na przyszłe w miarę samodzielne, godne i wartościowe życie w dorosłości, w maksymalnej integracji z innymi członkami społeczeństwa.

Cele szczegółowe



- rozwijanie praktycznych umiejętności posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną (TIK),
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania i korzystania z informacji,
- rozwijanie kompetencji społecznych

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym w szkołach podstawowych

3. Ja – w rozmowie:

- 1) przyswajanie języka i doskonalenie rozwoju mowy;
 - 2) uczenie się porozumiewania się w formie dialogu; poznawanie zasad prowadzenia rozmowy;
 - 3) wdrażanie do komunikowania się z zastosowaniem wspomagających i alternatywnych metod komunikacji – AAC: gesty, mimika, zdjęcia, obrazy, znaki przestrzenno-dotykowe, symbole, pismo, urządzenia i oprogramowanie wspomagające komunikację (dla uczniów niekomunikujących się werbalnie lub ze znacznymi ograniczeniami w tym zakresie);
 - 4) udział w wydarzeniach klasowych i szkolnych, także z zastosowaniem urządzeń głosowych – prostych komunikatorów, urządzeń wysokiej technologii;
 - 5) uczenie się i doskonalenie wyrażania własnego zdania;
 - 7) uczenie się budowania komunikatów wieloelementowych;
 - 8) uczenie się przekazywania informacji, dawania komuś instrukcji;
 - 10) uczenie się zdobywania informacji, zadawania pytań;
5. Ja – członek społeczeństwa: 1) rozumienie przynależności do kraju, regionu, narodu;

11. Ja w świecie technologii informacyjnej:

- 1) uczenie się i doskonalenie obsługi komputera – korzystanie ze standardowych i specjalistycznych urządzeń peryferyjnych i programów;
- 2) uczenie się rysowania i malowania na ekranie z wykorzystaniem podstawowych funkcji przybornika edytora graficznego (np. Paint);
- 3) uczenie się tworzenia prostych pism użytkowych (np. listów, ogłoszeń, podań) z wykorzystaniem edytora (np. Word lub edytory znaków graficznych stosowanych w AAC); 4) uczenie się obsługi prostych gier edukacyjnych;
- 5) uczenie się korzystania z przeglądarek internetowych;
- 6) uczenie się obsługi skrzynki pocztowej – wysyłanie i odbieranie e-maili;



7) wdrażanie do zachowania bezpieczeństwa przy korzystaniu z sieci internetowej – zwracanie uwagi na wirusy, nieodpowiednie treści, niebezpieczne wiadomości, wyludzanie danych poufnych, fałszywe sklepy, osoby poznane w sieci, hejt.

13. Ja w świecie kultury i rozrywki:

4) uczenie się tworzenia własnych prac artystycznych (obrazy, kompozycje, projekty fotograficzne i filmowe, odgrywanie ról itp.).

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie, wprowadzenie w zagadnienie projektowe (*Międzynarodowy Dzień Kobiet*) – na przykładzie projektu eTwinning *We are strong together*, wytłumaczenie na czym polega zadanie w projekcie tj.
 - Przygotowanie przez zespoły uczniów wszystkich krajów uczestniczących w projekcie puzzli online związanych tematycznie z Dniem Kobiet
 - Odebranie i zapisanie w jednym miejscu (np. w folderze na pulpicie klasowego laptopa) wszystkich wysłanych przez partnerów puzzli drogą elektroniczną np. w grupie projektowej w aplikacji Messenger lub WhatsApp
 - Stworzenie wirtualnej tablicy, na której umieszczone zostaną linki do wszystkich puzzli jako działanie wspólne i umieszczenie jej w przestrzeni Twinspace oraz podzielenie się w projektowej grupie na FB.
2. Ustalenie i ułożenie planu zajęć- zapisanie poszczególnych elementów/ wizualizacja obrazkowa PCS (dla uczniów z autyzmem)
3. Wspólny podział zadań (zgodnie z ich możliwościami, predyspozycjami i umiejętnościami technologicznymi wg oceny nauczyciela i chęci uczniów do realizacji danego elementu).
4. Wykonanie grafiki projektowej w programie graficznym Canva na klasowym laptopie lub tablicy interaktywnej (w zależności od wyposażenia sali i możliwości klasy/szkoły).
 - Zalogowanie do platformy (wymagane posiadanie konta w programie Canva)
 - Wybór szablonu do wykonania grafiki puzzli
 - Wybór elementów do grafiki
 - Wykonanie napisu na grafice
 - Umieszczenie logotypu programu (z biblioteki przesłanych wcześniej obrazów)
 - Zapisanie na pulpicie stworzonej grafiki w formacie jpg lub png i nadanie jej nazwy
 - [Przykładowa grafika](#)
5. Stworzenie interaktywnych puzzli w serwisie Jigsawplanet:
 - Zalogowanie do serwisu Jigsawplanet na klasowym laptopie (wymagane posiadanie konta w serwisie)
 - Przesłanie pliku ze stworzoną grafiką w programie Canva



- Nadanie nazwy puzzlom, ewentualnie umieszczenie ich w odpowiednim folderze w serwisie
 - Wybór stopnia trudności i kształtu puzzli
 - Stworzenie i zapisanie stworzonych puzzli na pulpicie laptopa
 - [Przykładowe puzzle](#)
6. Przesłanie linku do utworzonych puzzli do uczniów korzystających ze smartfonów i komunikatorów: Messenger/WhatsApp celem ich przetestowania
7. Stworzenie tablicy interaktywnej z projektami puzzli wszystkich uczestników projektu w Genially (klasowy laptop lub tablica interaktywna):
- Zalogowanie do platformy (wymagane posiadanie konta na platformie)
 - Rozpoczęcie tworzenia - poprzez kliknięcie w ikonkę „Create”
 - Wybór szablonu z dostępnej na platformie biblioteki
 - Wybór grafiki (tła dla tworzonej tablicy)- można skorzystać z dostępnej biblioteki lub wcześniej ją stworzyć, również np. w programie Canva albo pobrać obraz z serwisu Pixabay
 - Tworzenie interaktywnych elementów (zapisanie poszczególnych linków do wytworów innych uczestników projektu, wybór animacji - aktywne okienka przy ikonce na tablicy, animacja - do wyboru z prawej strony tworzonej tablicy- jej rodzaj, czas trwania na wejściu, przy wyjściu, itp)
 - Umieszczenie dodatkowych interaktywnych elementów np. tytuł projektu, logo projektu, programu eTwinning itp.(lewa strona przy tworzonej tablicy).
 - Sprawdzenie umiejscowionych elementów w testowej prezentacji (ikonka prezentacja na górnym pasku)
 - Udostępnienie/skopiowanie linku do stworzonej tablicy i przesłanie w aplikacji Messenger/WhatsApp do nauczyciela
 - [Przykładowy rezultat](#)
8. Umieszczenie tablicy na właściwej stronie na Twinspace (nauczyciel)
- Zalogowanie do Twinspace projektu
 - Wejście w odpowiednią stronę projektu
 - Umieszczenie na stronie linku/tablicy z puzzlami uczestników
9. Prezentacja strony projektowej /całego Twinspace uczniom (z profilu nauczyciela)
10. Praca w zeszycie z tematycznymi kartami pracy (uczniowie, którzy nie uczestniczą w realizacji danego elementu zadania)
11. Podsumowanie zajęć (w tym motywująca ocena pracy uczniów), ewaluacja uczniów
- Na koniec zajęć uczniowie dokonują oceny zajęć wybierając odpowiednią emotikonkę(uśmiechnięta, obojętna, smutna) i przyklejając ją do tablicy
12. Pożegnanie



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania: 3 x 45 min

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas Szkoły Podstawowej z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i autyzmem.

Metody i formy pracy: rozmowa kierowana, TIK, wizualizacja, forma indywidualna i grupowa

Potrzebne środki i materiały:

- Przygotowana grafika do tła tablicy
- Zapisane w dokumencie tekstowym linki stworzonych przez uczestników projektu interaktywnych puzzli
- Instrukcje pisemne/obrazkowe dla ucznia/uczniów z autyzmem
- Tematyczne karty pracy
- Wydrukowane, zalaminowane emotikonki do ewaluacji zajęć

Narzędzia TIK:

- [Canva](#)
- [Jigsawplanet](#)
- [Genially](#)
- Messenger/Whatsapp
- Google Meet/Zoom

Cele:

Cel ogólny:

- rozwijanie kompetencji osobistych, komunikacyjnych i społecznych, które pozwolą na przyszłe w miarę samodzielne, godne i wartościowe życie w dorosłości, w maksymalnej integracji z innymi członkami społeczeństwa.

Cele szczegółowe

- uczenie praktycznych umiejętności. posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną (TIK)
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania i korzystania z informacji
- rozwijanie kompetencji społecznych

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym w szkołach podstawowych

3. Ja – w rozmowie:

- 1) przyswajanie języka i doskonalenie rozwoju mowy;



2) uczenie się porozumiewania się w formie dialogu; poznawanie zasad prowadzenia rozmowy;

3) wdrażanie do komunikowania się z zastosowaniem wspomagających i alternatywnych metod komunikacji – AAC: gesty, mimika, zdjęcia, obrazy, znaki przestrzenno-dotykowe, symbole, pismo, urządzenia i oprogramowanie wspomagające komunikację (dla uczniów niekomunikujących się werbalnie lub ze znacznymi ograniczeniami w tym zakresie);

4) udział w wydarzeniach klasowych i szkolnych, także z zastosowaniem urządzeń głosowych – prostych komunikatorów, urządzeń wysokiej technologii;

5) uczenie się i doskonalenie wyrażania własnego zdania;

7) uczenie się budowania komunikatów wieloelementowych;

8) uczenie się przekazywania informacji, dawania komuś instrukcji;

10) uczenie się zdobywania informacji, zadawania pytań;

5. Ja – członek społeczeństwa: 1) rozumienie przynależności do kraju, regionu, narodu;

11. Ja w świecie technologii informacyjnej:

1) uczenie się i doskonalenie obsługi komputera – korzystanie ze standardowych i specjalistycznych urządzeń peryferyjnych i programów;

2) uczenie się rysowania i malowania na ekranie z wykorzystaniem podstawowych funkcji przybornika edytora graficznego (np. Paint);

3) uczenie się tworzenia prostych pism użytkowych (np. listów, ogłoszeń, podań) z wykorzystaniem edytora (np. Word lub edytory znaków graficznych stosowanych w AAC); 4) uczenie się obsługi prostych gier edukacyjnych;

5) uczenie się korzystania z przeglądarek internetowych;

6) uczenie się obsługi skrzynki pocztowej – wysyłanie i odbieranie e-maili;

7) wdrażanie do zachowania bezpieczeństwa przy korzystaniu z sieci internetowej – zwracanie uwagi na wirusy, nieodpowiednie treści, niebezpieczne wiadomości, wyludzanie danych poufnych, fałszywe sklepy, osoby poznane w sieci, hejt.

13. Ja w świecie kultury i rozrywki:

4) uczenie się tworzenia własnych prac artystycznych (obrazy, kompozycje, projekty fotograficzne i filmowe, odgrywanie ról itp.).



Przebieg zajęć:

1. Przywitanie, wprowadzenie w zagadnienie projektowe (*Międzynarodowy Dzień Kobiet*) – na przykładzie projektu eTwinning *We are strong together*, wytłumaczenie na czym polega zadanie w projekcie tj.
 - Przygotowanie przez zespoły uczniów wszystkich krajów uczestniczących w projekcie puzzli online związanych tematycznie z Dniem Kobiet
 - Odebranie i zapisanie w jednym miejscu (np. w folderze na pulpicie klasowego laptopa) wszystkich wysłanych przez partnerów puzzli drogą elektroniczną np. w grupie projektowej w aplikacji Messenger lub WhatsApp
 - Stworzenie wirtualnej tablicy, na której umieszczone zostaną linki do wszystkich puzzli jako działanie wspólne i umieszczenie jej w przestrzeni Twinspace oraz podzielenie się w projektowej grupie na FB.
2. Przedstawienie planu zajęć dla poszczególnych uczniów (zapisanie, wizualizacja wszystkich elementów zajęć w PCS dla uczniów z autyzmem) - przesłanie załącznika w postaci dokumentu tekstowego doc/pdf.
3. Wykonanie przez uczniów plakatów/obrazków, itp z okazji Dnia Kobiet, sfotografowanie, przesłanie zdjęć do nauczyciela poprzez aplikację Messenger/WhatsApp
4. Prezentacja wszystkich prac uczniów (np. na tablicy w aplikacji Wakelet, na której nauczyciel umieszcza wszystkie prace i wysyła link uczniom do obejrzenia ich), wybór jednej w drodze głosowania.
Uwaga! Korzystanie z narzędzia Wakelet wymaga posiadania w nim konta
5. Wykonanie grafiki projektowej w programie graficznym Canva przez nauczyciela z wykorzystaniem prac uczniów, umiejscowienie logo projektu, logotypu programu, itp.
6. Stworzenie interaktywnych puzzli w serwisie Jigsawplanet z wykorzystaniem grafiki stworzonej w Canvie na bazie prac uczniów
 - Przesłanie grafiki do wszystkich (jeśli wszyscy są w stanie puzzle stworzyć) lub wybranych uczniów
 - Stworzenie przez nich puzzli według przygotowanych instrukcji słownych (instrukcja słowna przesłana jako wiadomość głosowa w komunikatorze Messenger) lub pisemnych (w dokumencie tekstowym przesłanym w załączniku), dostosowanych do możliwości psychofizycznych
 1. Zalogowanie do serwisu Jigsawplanet
 2. Otworzenie/przesłanie pliku ze stworzoną grafiką w programie Canva wysłanego przez nauczyciela
 3. Nadanie nazwy puzzlom, ewentualnie umieszczenie ich w odpowiednim folderze w serwisie
 4. Wybór stopnia trudności i kształtu puzzli
 5. Stworzenie i zapisanie stworzonych puzzli na pulpicie laptopa

Uwaga! Uczeń lub rodzic musi posiadać konto w serwisie Jigsawplanet



7. Przesłanie linku do utworzonych puzzli do nauczyciela i do uczniów korzystających ze smartfonów i komunikatorów: Messenger/WhatsApp
8. Testowanie stworzonych puzzli przez pozostałych uczniów i nauczyciela
9. Stworzenie tablicy interaktywnej z projektami puzzli wszystkich uczestników projektu w Genially (nauczyciel)
 - Przygotowanie grafiki/tła do tablicy (wykonanie rysunku, wyszukanie w internecie (np. z bazy zdjęć Pixabay) lub samodzielne wykonanie tematycznych zdjęć przez wszystkich lub wybranego ucznia (w przypadku, kiedy wszyscy wykonują zadanie należy dokonać głosowania i wyboru jednej pracy). Warto umieścić wszystkie prace w proponowanym wcześniej narzędziu Wakelet, rozesłać uczniom linki i poprosić o wybór jednego.
 - Przygotowanie tablicy przez nauczyciela z wybranym/wykonanym przez uczniów tłem (wymagane posiadanie konta na platformie)
 1. Rozpoczęcie tworzenia- poprzez kliknięcie w ikonkę „Create”
 2. Wybór szablonu z dostępnej na platformie biblioteki
 3. Przesłanie do aplikacji wybranego przez uczniów zdjęcia
 4. Tworzenie interaktywnych elementów (zapisanie poszczególnych linków do wytworów innych uczestników projektu, wybór animacji - aktywne okienka przy ikonce na tablicy, animacja - do wyboru z prawej strony tworzonej tablicy - jej rodzaj, czas trwania na wejściu, przy wyjściu, itp)
 5. Umieszczenie dodatkowych interaktywnych elementów np. tytuł projektu, logo projektu, programu eTwinning itp.(lewa strona przy tworzonej tablicy)
 6. Sprawdzenie umiejscowionych elementów w testowej prezentacji (ikonka prezentacja na górnym pasku)
 7. Udostępnienie/skopiowanie linku do stworzonej tablicy i przesłanie w aplikacji Messenger/ WhatsApp do nauczyciela
10. Przesłanie linku do utworzonej tablicy do uczniów – testowanie tablicy i umiejscowionych na niej elementów przez uczniów
11. Umieszczenie tablicy na właściwej stronie na Twinspace (nauczyciel)
12. Prezentacja strony projektowej/całego Twinspace uczniom – wcześniejsze zaproszenie uczniów/rodziców do Twinspace, wytłumaczenie jak działa platforma, nauczanie poruszania się po niej/ewentualnie wykonanie zrzutów ekranu i przesłanie do obejrzenia w formacie jpg/png.
13. Tematyczne karty pracy dla uczniów- w zależności od potrzeb, możliwości i stopnia włączenia ucznia w realizację projektu (karty do druku)
14. Podsumowanie zajęć (w tym motywująca ocena pracy uczniów), ewaluacja uczniów. Na koniec zajęć uczniowie dokonują oceny zajęć ustnie lub przesyłając emotikonkę
15. Pożegnanie



Uwaga!

Wszystkie zadania oraz sposób kontaktu i współpracy zależą od możliwości psychofizycznych uczniów, ich umiejętności technologicznych oraz możliwości i umiejętności rodziców. Powinny być ustalane indywidualnie do danego zespołu klasowego lub pojedynczych uczniów, biorących udział w projekcie

W zależności od możliwości uczniów i rodziców połączenia na Google Meet/Zoom ustalane są np. na początku zajęć i na końcu po 10-15 min.

