Załącznik nr 2

do Procedury wdrażania działań innowacyjnych

w Zespole Szkół Specjalnych w Jarocinie

wprowadzonej Zarządzeniem 37/2019

z dnia 19.09.2019r.

Jarocin, 17.02.2020 r.

**INNOWACJA PEDAGOGICZNA**

**organizacyjno – metodyczna**

**Imię i nazwisko autora:**

**mgr Magdalena Przybylska-Ratajczak**

**Imię i nazwisko realizatorów innowacji:**

**mgr Liliana Jurga**

**mgr Magdalena Przybylska-Ratajczak**

**mgr Agnieszka Zaborowska**

**Temat innowacji:**

**Zakodowane kompetencje kluczowe**

**Nazwa szkoły**: Zespół Szkół Specjalnych w Jarocinie

**Autor**: mgr Magdalena Przybylska-Ratajczak

**Temat:** Zakodowane kompetencje kluczowe

**Przedmiot:** Funkcjonowanie osobiste i społeczne, zajęcia rozwijające kreatywność

**Rodzaj innowacji:** organizacyjno – metodyczna

**Data wprowadzenia:** 2 marca 2020 r.

**Data zakończenia:** 19 czerwca 2020 r.

**Zakres innowacji:**

Adresatami innowacji są uczniowie oddziałów B2, B3 i B4. Czas realizacji innowacji obejmuje okres od 2 marca do 19 czerwca 2020r. z możliwością jej kontynuowania   
w następnym roku szkolnym.

Zajęcia innowacyjne odbywać się będą w ramach obowiązkowych zajęć edukacyjnych dwa razy w miesiącu w wymiarze 2 jednostek lekcyjnych (zajęcia wspólne – 45 minut, zajęcia uzupełniające w poszczególnych oddziałach – 45 minut).

Niniejsza innowacja ma na celu kształtowanie ośmiu kompetencji kluczowych  
z wykorzystaniem nowoczesnych, aktywizujących metod i form pracy oraz materiałów dydaktycznych. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do nabywania nowej wiedzy   
i umiejętności przydatnych do realizacji zadań życia codziennego oraz podejmowania samodzielnie różnych ról społecznych, stosownie do ich potrzeb i możliwości psychofizycznych, poprzez wykorzystanie szeregu aktywności zawierających elementy kodowania i programowania.

**Motywacja wprowadzenia innowacji:**

Innowacja „Zakodowane kompetencje kluczowe” jest odpowiedzią na potrzeby uczniów oraz wymogi edukacyjne zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym   
w szkołach podstawowych. Tematyka innowacji zgodna jest z opublikowanymi przez Ministerstwo Edukacji Narodowej kierunkami polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2019/2020 w zakresie rozwijania kompetencji matematycznych uczniów, kreatywności, przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych, w tym bezpiecznego i celowego wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz Zaleceniami Rady Unii Europejskiej z 22 maja 2018r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie.

Motywacją do napisania niniejszej innowacji było poszukiwanie bardziej efektywnego sposobu organizowania procesu edukacyjno-terapeutycznego uwzględniającego i kładącego nacisk na kształtowanie kompetencji kluczowych. Zastosowanie aktywizujących i ciekawych dla uczniów zajęć umożliwi nabycie nowej wiedzy, umiejętności i postaw. Do stworzenia innowacji zainspirował mnie udział w programie edukacyjnym Uczymy Dzieci Programować, zdobyte w nim doświadczenia i refleksje wynikające z obserwacji uczniów, w szczególności ich zaangażowanie oraz trudności, jakie napotkali podczas realizacji poszczególnych zadań. Wyciągnięte na tej podstawie wnioski pozwalają stwierdzić, że aktywności zawierające elementy kodowania i programowania można wykorzystać również w procesie edukacyjno-terapeutycznym uczniów niepełnosprawnych intelektualnie w stopniu umiarkowanym   
i znacznym. Wymaga to dostosowania metod i środków dydaktycznych do poziomu ich rozwoju psychofizycznego, co jednocześnie pozwala rozwijać warsztat pracy i kreatywność samego nauczyciela.

**Opis innowacji:**

1. **Wstęp**

Celem edukacji uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym jest wyposażenie ich w takie umiejętności, które umożliwią jak najpełniejsze uczestnictwo w życiu społecznym. W 2018 roku Rada Unii Europejskiej wystosowała zalecenia, które określają osiem kompetencji kluczowych, niezbędnych   
w dorosłym życiu oraz budowaniu i utrzymaniu relacji społecznych. Wykorzystanie elementów kodowania, którego istotą jest rozwijanie logicznego myślenia, dostrzeganie zależności, łączenie cech, rozwiązywanie problemów i tworzenie pewnych zasad służy kształtowaniu tych umiejętności, które obok pracy zespołowej, umiejętności komunikacyjnych i kreatywności traktowane są jako element wspólny wszystkich kompetencji kluczowych.

Innowacja „Zakodowane kompetencje kluczowe” stanowi odpowiedź na potrzeby uczniów z niepełnosprawnością intelektualną, u których deficyty w zakresie logicznego myślenia, wyciągania wniosków, dostrzegania zależności przyczynowo-skutkowych, rozumienia norm i reguł społecznych, wynikające z zaburzeń podstawowych procesów psychicznych, utrudniają nabywanie kompetencji, umożliwiających jak najpełniejsze uczestnictwo w życiu społecznym. Zajęcia prowadzone w ramach niniejszej innowacji zakładają ograniczenie wykorzystania metod podających na rzecz większej aktywizacji uczniów i samodzielnego poszukiwania przez nich rozwiązań stawianych problemów. Program i realizowane cele dostosowane są do potrzeb i możliwości uczniów   
z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym oraz niepełnosprawnościami sprzężonymi (w tym uczniów niekomunikujących się werbalnie),   
a zadania nastawione na kształtowanie wspomnianych kompetencji ze szczególnym uwzględnieniem ich praktycznego wymiaru.

1. **Założenia ogólne**
2. Innowacja skierowana jest do uczniów oddziałów B2, B3 oraz B4 i realizowana będzie   
   w trakcie zajęć wspólnych oraz zajęć prowadzonych w poszczególnych oddziałach w ramach obowiązkowych zajęć edukacyjnych (funkcjonowanie osobiste i społeczne oraz zajęcia rozwijające kreatywność).

2. Głównym założeniem pracy na innowacyjnych zajęciach jest wykorzystanie elementów kodowania do kształtowania ośmiu kompetencji kluczowych uczniów.

3. Innowacja stanowi kontynuację działań podjętych przez nauczycieli w ramach udziału   
w programie Uczmy Dzieci Programować i oparta jest na przygotowanych przez koordynatorów scenariuszach zajęć. Praca odbywać będzie się z wykorzystaniem maty   
do kodowania, robotów edukacyjnych oraz sprzętu multimedialnego.

1. **Cele innowacji**

**Cel główny:** Kształtowanie ośmiu kompetencji kluczowych.

**Cele szczegółowe:**

- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w zakresie formułowania i odbioru komunikatów (również z wykorzystaniem komunikacji alternatywnej),

- rozwijanie logicznego myślenia i zadaniowego podejścia do stawianych problemów,

- rozwijanie elementarnych umiejętności matematycznych potrzebnych w codziennym życiu,

- rozwijanie zainteresowania technologią, inżynierią i przyrodą,

- wdrażanie do bezpiecznego korzystania z sieci Internet i urządzeń mobilnych,

- kształcenie świadomości swoich praw i obowiązków oraz praw i obowiązków innych osób,

- kształtowanie prawidłowej postawy wobec symboli narodowych,

- kształcenie poczucia sprawstwa i odpowiedzialności za swoje działanie,

- rozwijanie umiejętności współpracy,

- rozwijanie kreatywności.

**IV. Metody i formy**

Metody:

- podające,

- poszukujące,

- praktycznego działania.

Formy:

- grupowe,

- zespołowe,

- indywidualne.

Nauczyciele: mgr Liliana Jurga, mgr Magdalena Przybylska-Ratajczak,   
mgr Agnieszka Zaborowska realizować będą następujące zadania:

- realizowanie treści podstawy programowej w sposób nowy, innowacyjny, z wykorzystaniem aktywności opartych na kodowaniu,

- tworzenie warunków umożliwiających uczniom doświadczanie poczucia sprawstwa   
i aktywne uczestniczenie w zajęciach (na miarę możliwości psychofizycznych),

- tworzenie sytuacji wychowawczych umożliwiających doświadczanie relacji społecznych   
i przygotowanie do pełnienia różnych ról społecznych,

- tworzenie sytuacji wychowawczych rozwijających umiejętności społeczne uczniów   
(m.in. samokontrola, współdziałanie podczas realizacji zadania, współpraca podczas dokonywania wyborów i budzenie poczucia odpowiedzialności za podjęte decyzje),

- tworzenie sytuacji wychowawczych rozwijających umiejętności komunikacyjne uczniów,

- tworzenie warunków umożliwiających rozwijanie wrażliwości i kreatywności artystycznej.

Uczeń:

- stara się aktywnie uczestniczyć w zajęciach,

- na miarę swoich możliwości komunikuje myśli, wyraża emocje, odpowiada na pytania,

- stara się współpracować podczas realizacji zadań z rówieśnikami,

- bezpiecznie korzysta z proponowanych pomocy dydaktycznych.

**V. Przewidywane osiągnięcia (korzyści wdrożenia innowacji)**

Uczniowie:

* nabywają wiedzę i umiejętności poprzez eksperymentowanie i szukanie różnych rozwiązań stawianych im problemów,
* mają możliwość współpracy podczas realizacji zadań z uczniami uczęszczającymi   
  do innych oddziałów,
* mają możliwość zaprezentowania swojego zdania na forum,
* rozwijają umiejętności społeczne szukając kompromisowych rozwiązań,
* bezpiecznie korzystają z nowoczesnych technologii.

Nauczyciel:

* wykorzystuje narzędzia TIK w swojej pracy,
* poszerza wiedzę i kompetencje (m.in. dzięki udziałowi w darmowych Webinariach),
* rozwija warsztat pracy i bazę pomocy dydaktycznych,
* rozwija własną kreatywność.

**VI. Tematyka zajęć**

W trakcie zajęć realizowane będą treści nauczania określone w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną   
w stopniu umiarkowanym lub znacznym w szkołach podstawowych. Podczas opracowywania scenariuszy wykorzystane zostaną materiały dydaktyczne stworzone w ramach programu Uczymy dzieci programować, częściowo zmodyfikowane i dostosowane do indywidualnych możliwości psychofizycznych uczestników zajęć.

W ramach innowacji przewidziano realizację 8 wspólnych zajęć głównych skupionych na kształtowaniu jednej kompetencji kluczowej oraz 8 zajęć dodatkowych stanowiących uzupełnienie i utrwalenie praktycznych umiejętności związanych z daną kompetencją (realizowanych w trakcie zajęć edukacyjnych w poszczególnych oddziałach):

1. Rozumiem i tworzę informację.

2. Wielojęzyczność, to więcej niż posługiwanie się językiem obcym.

3. Liczę, badam, konstruuję, tworzę.

4. Bezpieczny krok w cyfrowy świat.

5. Ja, ty, my – mój świat, świat mojego otoczenia.

6. Lubię i potrafię się uczyć.

7. Myślę, czuję, empatycznie patrzę na świat.

8. Mały, wielki przedsiębiorca.

Treści podstawy programowej realizowane w ramach innowacji:

I. JA

1. Budowanie własnej tożsamości:

1) kształtowanie świadomości własnego „Ja” i budowanie własnej tożsamości;

3) kształtowanie orientacji w przestrzeni;

8) uczenie się określania własnych mocnych stron i trudności.

6. Sygnalizowanie samopoczucia:

2) rozpoznawanie stanów emocjonalnych u siebie i innych osób;

3) reagowanie w sytuacjach trudnych emocjonalnie, konfliktowych i niebezpiecznych.

II. JA I OTOCZENIE

1. Ja – w rozmowie:
2. przyswajanie języka i doskonalenie rozwoju mowy;
3. uczenie się porozumiewania w formie dialogu;
4. wdrażanie do komunikowania się z zastosowaniem wspomagających i alternatywnych metod komunikacji – AAC;

5) uczenie się i doskonalenie wyrażania własnego zdania;

8) uczenie się przekazywania informacji, dawania komuś instrukcji.

1. Ja – członek społeczeństwa:
2. rozumienie przynależności do kraju, regionu, narodu;
3. poznanie barw i symboli narodowych.
4. Ja i przyroda:

4) wdrażanie do zachowań proekologicznych.

9. Ja jako konsument:

2) poznawanie wartości pieniędzy i sposobów ich pozyskiwania.

11. Ja w świecie technologii informacyjnej:

7) wdrażanie do zachowania bezpieczeństwa przy korzystaniu z sieci internetowej.

12. Ja w bezpiecznym świecie:

5) wdrażanie do rozumienia i unikania zagrożeń,

6) uczenie się zachowania bliskości i dystansu w relacjach z innymi ludźmi.

13. Ja w świecie kultury i rozrywki:

4) uczenie się tworzenia własnych prac artystycznych.

15. Będę dorosły:

5) doskonalenie umiejętności określania własnych wiadomości i umiejętności;

7) wdrażanie do rozumienia, co to znaczy, że jest się odpowiedzialnym;

8) uczenie się bycia asertywnym;

9) uczenie się dbania o siebie i pomagania innym.

III. TO, CO MI POMAGA

1. Działania nauczycieli i specjalistów wspierających ucznia w zakresie:
2. rozwijania komunikacji,
3. rozpoznawania emocji i radzenia sobie z nimi,

7) usprawniania procesów poznawczych,

8) rozbudzania i podtrzymywania motywacji do różnych działań,

10) rozwijania i doskonalenia technik szkolnych.

**VII. Ewaluacja**

W celu uzyskania informacji zwrotnej nauczyciel przeprowadzi:

- obserwację pracy uczniów podczas zajęć,

- rozmowy indywidualne i grupowe z uczniami,

- ewaluację po każdych zajęciach wspólnych z wykorzystaniem materiału obrazkowego   
do uzyskania informacji zwrotnej na temat atrakcyjności lub braku atrakcyjności aktywności proponowanych podczas danych zajęć.

Szczegółowa analiza wyników obserwacji, wywiadów oraz ewaluacji   
z wykorzystaniem obrazków pozwoli ocenić stopień realizacji zamierzonych celów, wyciągnąć wnioski, zaplanować pracę i wprowadzić niezbędne modyfikacje metod pracy   
i wykorzystywanych pomocy. Ewaluacja pozwoli na podjęcie decyzji o ewentualnym kontynuowaniu innowacji w następnym roku szkolnym.

Wszystkie wyniki i uwagi zostaną opracowane w sprawozdaniu oraz udostępnione dyrektorowi szkoły.

**VIII. Spodziewane efekty**

Z uwagi na specyficzny charakter edukacji uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym oraz występowanie dodatkowych dysfunkcji rozwojowych, nie sposób dokładnie określić stopnia efektywności podjętych   
w ramach innowacji działań. Zaproponowane aktywności pozytywnie wpłyną   
na wszechstronny rozwój uczniów i stanowić będą element wspierający przyszłe jak najpełniejsze funkcjonowanie w społeczeństwie. Osiągnięte efekty analizowane będą indywidualnie stosownie do możliwości psychofizycznych ucznia.

Spodziewane efekty innowacji:

Wpływ na uczniów:

* wzrost kompetencji kluczowych,
* wzrost świadomości praktycznego wymiaru kształconych umiejętności,
* wzrost samooceny uczniów,
* wzrost aktywności i kreatywności uczniów,
* poprawa umiejętności współpracy i komunikacji w grupie.

Wpływ na pracę szkoły:

* podnoszenie jakości pracy szkoły dzięki wykorzystaniu atrakcyjnych metod nauczania opartych na aktywności uczniów.
* wzrost poziomu współpracy między nauczycielami.
* większa skuteczność oddziaływań dzięki współpracy między nauczycielami.

**IX. Podsumowanie**

Niniejsza innowacja ma na celu zaprezentowanie korzyści płynących z zastosowania nowych metod nauczania, opartych głównie na aktywności uczestników zajęć, w realizacji procesu edukacyjno-terapeutycznego uczniów z niepełnosprawnością intelektualną   
w stopniu umiarkowanym i znacznym oraz niepełnosprawnościami sprzężonymi. Podjęte   
w trakcie innowacji działania służyć mają wyposażeniu uczniów w kompetencje, rozumiane jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw, które pozwolą na jak najpełniejsze uczestniczenie w życiu społeczeństwa.