

FREE

UCZYMY SIĘ RAZEM I OSOBNO STANDARDY W INKLUZYWNYM PODEJŚCIU W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ

AUTORZY:

Innowacja została opracowana pod opieką
Agnieszki Kossowskiej przez zespół w składzie:

Katarzyna Komarzyńska

Bogna Mnich

Jolanta Weil-Odelga

Agnieszka Sroka

Karina Szota

Izabela Terlecka

Tadeusz Witczak

Innowacja została zrealizowana przez zespół w składzie:

Katarzyna Komarzyńska

Bogna Mnich

Jolanta Weil-Odelga

Agnieszka Sroka

Karina Szota

Izabela Terlecka

Tadeusz Witczak

SPIS TREŚCI

Wstęp	5
1. Opis modelu	8
1.1. Składowe modelu.....	11
1.2. Grupa docelowa.....	17
1.3. Użytkownicy modelu.....	18
2. Wskazówki i wytyczne dla przyszłych użytkowników innowacyjnego modelu nauczania.....	20
3. Opis narzędzia - wskazówki do pracy z grą Kraina Talentów, za pomocą której będzie możliwa ocena słabych i mocnych stron ucznia oraz pomiar efektów oddziaływań	22
3.1. Wskazówki do pracy z narzędziem do pomiaru efektów oddziaływań	24
4. Przykładowe scenariusze zajęć.....	37
4.1. Cztery przykładowe scenariusze zajęć z zakresu realizacji podstawy programowej z wykorzystaniem alternatywnych i aktywizujących metod nauczania.....	37
4.2. Cztery przykładowe scenariusze zajęć przeprowadzonych z wykorzystaniem Strategii Uczenia się Wspomaganego przez Rówieśników.....	46
4.3. Cztery przykładowe	53
scenariusze tutoringu.....	53
5. Ewaluacja.....	82
5.1. Efekty przeprowadzonego wsparcia terapeutycznego.....	82
5.2. Efekty pracy z narzędziem do pomiaru efektów.....	85
5.3. Efekty realizacji podstawy programowej.....	87
5.4. Efekty realizacji Strategii Uczenia się Wspomaganego przez Rówieśników.....	88
6. Załączniki - materiały do gry Kraina Talentów.....	90
6.1. Plansza rzutu.....	90
6.2. Element planszy.....	91
6.3. Karty do gry.....	92
6.3.1. Karty interpersonalne.....	92
6.5. Arkusz obserwacji.....	144
7. Literatura.....	149

Najważniejsze informacje

Wszystko, co musicie wiedzieć o tej innowacji, a nie wiecie jeszcze czy jest ona dla Was



Trzymamy za Was kciuki!



W S T Ę P

WSTĘP

Doświadczenia (trochę tych dobrych i dużo mniej dobrych) wyniesione z edukacji moich dzieci, wsłuchiwanie się w relacje innych rodziców przepełnionych żalem, goryczą, a nierzadko gniewem i bezsilnością, stały się zaczątkiem rozmyślań o tym, jak ułożyć od początku proces edukacji dzieci, aby było inaczej. Ale nie dlatego inaczej, że ktoś usłyszał, że z jego dzieckiem coś jest nie tak. Z naszymi dziećmi wszystko „jest tak”, tylko z tym, jak i czego są uczone dzieci, nie do końca. Inaczej, czyli lepiej - z poszanowaniem indywidualności i godności dziecka, z dostarczeniem jego potrzeb i zagwarantowaniem przestrzeni na ich realizację, z poszanowaniem prawa do odmienności i różnorodności. Edukacja dzieci z niepełnosprawnościami i wyzwaniami rozwojowymi powinna być zorganizowana tak, aby inkluzja edukacyjna nie była tylko słowem-wydmuszką, okazją do ładnego zdjęcia wrzuconego na media społecznościowe przy okazji wizyty ważnego polityka, czy też darem lub działaniem przemocowym, czego doświadcza tak wiele dzieci i rodzin.

Zdaję sobie sprawę z tego, że brzmi to trochę jak bajka, a trochę jak dużo pracy i mało snu (ponieważ nie żyjemy w bajce, to wiadomo co pozostaje). Po odnalezieniu informacji o naborze do ogólnopolskiego konkursu na innowacje społeczne zaproponowałam zespołowi Fundacji FREE, abyśmy spróbowali uzupełnić naszą pracę z dziećmi o kilka elementów i opisać ją tak, aby z tego, co robi fantastyczny zespół niezwykle zaangażowanych ludzi, mogli także skorzystać inni. Zaproponowałam więc „szkielet

innowacji” oparty o sprawdzone edukacyjne elementy (szkielet był pierwotnie grubszy, bo mnie zazwyczaj lekko ponosi w marzeniach, ale twardo stąpający po ziemi zespół ściągnął mnie na ziemię). I tak postanowiliśmy wdrożyć innowację, której fundamentem jest indywidualizacja w podejściu do dziecka i zbudowanie z nim relacji pełnej zaufania, a centralną osią nie jest realizacja podstawy programowej, lecz dbałość o dobrostan emocjonalny dziecka. Tylko człowiek w dobrostanie może się uczyć, rozwijać, nabywać nowe umiejętności i po prostu szczęśliwie i zdrowo żyć. Cóż nam po geniuszu recytującym o północy tabliczkę mnożenia, który będzie się bał wyjść rano do szkoły?

Innowacja jest opracowana z myślą o dzieciach z 2 i 3 klasy szkoły podstawowej (i tu od razu uchylę rąbka tajemnicy, że kolejna będzie dotyczyła dzieci, które mają wydłużony etap edukacyjny w klasie 3). Dlaczego dopiero od drugiej a nie od razu od pierwszej klasy? Tego dowiedziecie się już w kolejnym rozdziale tej książki. Pamiętajcie jednak proszę, że nie jest zbiór scenariuszy lekcyjnych, to wskazanie drogi w edukacji wyznaczonej relacją zbudowaną z dzieckiem, jego potrzebami i budowanej na zasobach, a nie na wytykaniu deficytów. Określenie deficyt nie istnieje!

I jeszcze jedna ważna uwaga końcowa – w pracy z dzieckiem jednym z najważniejszych, ale i energo- i czasochłonnych etapów jest (współ)praca z rodzicami. Nierzadko bywa tak, szczególnie na jej początku, że więcej czasu potrzeba na rozpoznanie potrzeb rodziców i wsparcie ich w dostreżeniu tego, co jest ich potrzebą, a co potrzebą ich dziecka, by dopiero potem ruszyć dalej. Jeśli rodzic nie idzie relacyjno-rozwojowym nurtem pracy humanistycznej opartej na zaufaniu, to niestety nawet najlepszy na świecie zespół i mistrzowsko przygotowana innowacja nie przyniosą zamierzonych efektów. To rodzice są fundamentem rozwoju dziecka.

Wszystkim, do których trafi ta książka życzę przyjemnej lektury
i wielu dobrych doświadczeń w procesie edukacji dzieci.

Agnieszka Kossowska

Prezesa Fundacji Rozwoju Edukacji Empatycznej FREE



1. OPIS MODELU

Celem nadrzędnym, jaki postawiliśmy sobie podczas opracowywania modelu tej innowacji, było pokazanie innego niż w szkole systemowej podejścia do dziecka, w którym punktem wyjścia nie jest program nauczania dla danego etapu edukacyjnego i wynikająca z tego konieczność realizacji materiału w jakimś konkretnym, z góry określonym tempie, lecz zaspokojenie indywidualnych potrzeb dziecka i zagwarantowanie dziecku dobrostanu emocjonalnego, by na tym gruncie możliwa była efektywna praca.

Innowacja skierowana jest do dzieci w edukacji wczesnoszkolnej (2 i 3 klasa szkoły podstawowej) pracujących razem w grupie inkluzywnej liczącej maksymalnie 10 osób. Innowacja nie jest przeznaczona do wdrażania w pierwszej klasie, ponieważ w tym czasie dzieci przechodzą przez okres adaptacyjny i zwykle mają wtedy jeszcze słabą dojrzałość emocjonalną. Klasa 1 jest dla zespołu czasem na poznanie dziecka, jego pasji, potrzeb emocjonalnych, sensorycznych i społecznych. Dopiero mając te cenne informacje zespół jest w stanie najlepiej dostosować metody i pomoce do pracy z dzieckiem. Bez zaspokojenia tych pierwszych potrzeb emocjonalnych, sensorycznych i społecznych nikt nie jest w stanie za wiele zrobić pod kątem edukacyjnym. Nasza innowacja pokazuje, że bez troski o całkowity dobrostan dziecka oraz wiedzy, jakim kanałem do niego dotrzeć, nie osiągniemy zamierzonych celów edukacyjnych. Bazując na wyżej wymienionych informacjach pozwalamy dziecku rozwijać kompetencje miękkie, które są równie ważne na dalszych etapach edukacyjnych.

Termin *grupa inkluzywna* oznacza, że część dzieci jest pełnosprawna, część zaś ma indywidualne potrzeby edukacyjne wynikające z niepełnosprawności lub choroby przewlekłej¹. Pracy w tak małych grupach inkluzywnych nie oferuje obecnie szkolnictwo ogólnodostępne. Dzieci, które ze względu na specyfikę swoich wywań rozwojowych nie radzą sobie w dużych grupach rówieśniczych bywają zmuszane do nauki w domach w ramach nauczania indywidualnego, które jest obecnie niestety nazbyt często wykorzystywane jako środek do pozbycia się ze szkoły wymagającego ucznia². Zajęcia indywidualne i w małych grupach odbywają się w szkołach tylko na poszczególnych lekcjach. Tymczasem niektóre dzieci mają tak duże problemy w funkcjonowaniu w dużych grupach i ulegają tak szybko przeciążeniu sensorycznemu, że muszą mieć indywidualizację zapewnioną przez cały czas, w przeciwnym razie nie są w stanie sprostać wymaganiom edukacyjnym i społecznym. Przeciążenie i brak zasobów mogą skutkować zupełnym zamknięciem się dziecka w sobie lub problemami psychicznymi (np. zaburzeniami lękowymi, depresją reaktywną, zaburzeniami obsesyjno-kompulsywnymi na tle lękowym, (auto)agresją itd.). Skutkiem bywa kierowanie dziecka na nauczanie indywidualne w domu, co oznacza, że dziecko jest więc nadal uczniem danej szkoły, ale pobiera naukę w domu; w przypadku edukacji wczesnoszkolnej jest to zaledwie 4-6 godzin pracy z nauczycielem w tygodniu. Warto w tym miejscu podkreślić - taka forma edukacji powoduje często konieczność rezygnacji przez jednego z rodziców z aktywności zawodowej, co z reguły odbija się

1 Innowacja nie jest skierowana do grupy dzieci z jedną konkretną niepełnosprawnością. Celem jej jest ukazanie całościowego wsparcia dziecka i indywidualizacji podejścia w placówce edukacyjnej. Dokładny opis grupy znajduje się w części 1.3.

2 Stwierdzenie to może wzbudzać oburzenie, jednakże wiemy, jaka jest praktyka w wielu szkołach, w których inkluzja jest jedynie wartością zadekretowaną, a nie rzeczywiście realizowaną.

negatywnie na statusie ekonomicznym rodziny.

W ramach innowacji dzieci z indywidualnymi potrzebami edukacyjnymi, nieradzące sobie w dużych grupach rówieśniczych, mają stworzone warunki do rozwoju i edukacji jako alternatywy dla edukacji w domu z rodzicem, w ramach edukacji domowej lub nauczania indywidualnego. Co ważne, dzięki odpowiedniemu wsparciu zagwarantowanemu wszystkim dzieciom, dzieci pełnosprawne mogą rozwijać obraz człowieka z niepełnosprawnościami nieobarczony stereotypami. Jak wiadomo, na podstawie zdobytych doświadczeń, dzieci tworzą wzorce postępowania na przyszłość a wizerunek osoby z niepełnosprawnością wytworzony przez dzieci będzie w przyszłości czynnikiem sprzyjającym bądź ograniczającym akceptację dla niepełnosprawnych dorosłych. Stąd tak ważna jest organizacja edukacji i aktywności społecznej w grupach inkluzywnych.

W ramach innowacji, już na początku wejścia dziecka na ścieżkę edukacyjną, sprawdzane są jego mocne strony, praca nad nimi odbywa się w toku dalszej nauki. Sprawdzenie mocnych stron odbywa się za pośrednictwem gry „Kraina Talentów” opracowanej w ramach niniejszej innowacji. Została ona szczegółowo opisana w części 3. Aby ocenić czy działania podejmowane w pracy z dziećmi przynoszą pożądane rezultaty, to znaczy czy następuje rozwijanie zdolności dzieci, czy nabywają one nowe kompetencje, wiedzę i umiejętności, dzieci grają w grę ponownie pod koniec roku szkolnego (w naszej innowacji ze względu na okres jej realizacji ponowne sprawdzenie mocnych stron dzieci nastąpiło już po sześciu miesiącach – wyniki są opisane w części 5.2.). Celem pracy z dziećmi prowadzonej w sposób opisany w niniejszej innowacji jest rozwijanie ich zdolności i związanych z nimi możliwości, wykorzystanie ich do nabywania innych kompetencji, nowej wiedzy i umiejętności czyli realizacja celów dydak-

tycznych z uwzględnieniem mocnych stron dziecka. Dzięki rozpoznaniu u dzieci, już na etapie edukacji wczesnoszkolnej, ich uzdolnień i specyficznych potrzeb w zakresie uczenia się, w toku dalszej nauki możliwe jest bazowanie na mocnych stronach dzieci i budowanie ścieżki edukacji pod kątem przyszłej aktywności zawodowej i samodzielności. Te powinny być wzmacniane przez cały proces edukacji, stąd centralną osią innowacji jest tutoring. Cechy charakterystyczne innowacji będące jej mocnymi stronami to: zindywidualizowanie podejścia, działania sytuacyjne, praktyczne, podejście całościowe oparte na osobistej relacji i kształtowaniu samoświadomości dziecka, dostrzeżenie i rozwinięcie potencjału dziecka, pomoc w budowaniu systemu wartości, podejmowaniu przez dziecko decyzji i braniu za nie odpowiedzialności, rozwijanie zdolności dziecka i związanych z nimi możliwości, wykorzystanie ich do nabywania innych kompetencji, nowej wiedzy i umiejętności.

1.1. SKŁADOWE MODELU

Tytuł tej innowacji to „Uczymy się razem i osobno”, co zarysowuje obraz pracy z dziećmi, w ramach niniejszej innowacji, realizowany w kontekście zarówno grupowym, jak i indywidualnym, przy czym uwzględniane są przede wszystkim potrzeby emocjonalne, społeczne, sensoryczne i inne potrzeby osobiste każdego dziecka.

W kontekście pracy indywidualnej uwzględnione są następujące etapy pracy z każdym z dzieci:

1. Analiza

Analiza tego, co już jest w jakiejś mierze osiągnięte przez każde z dzieci z osobna we wszystkich strefach rozwoju dziecka, czyli tego, co

znajduje się w strefie aktualnego rozwoju (SAR) wg. L. Wygotskiego. Strefa ta ujawnia poziom kompetencji osiągniętych przez ucznia i „obejmuje operacje, działania, umiejętności, nawyki już „przetworzone”, zinternalizowane, takie, w zakresie których dziecko osiągnęło już pewne kompetencje, a wciąż doskonali i wzbogaca ich jakość” (Filipiak 2011, s.19)³.

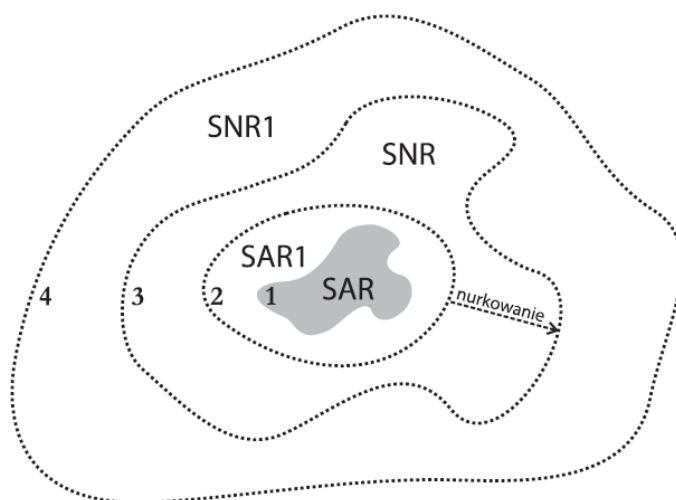
2. Planowanie

Po przeprowadzeniu analizy planowana jest strefa najbliższego rozwoju (SNR) dziecka. Dalsza praca z dzieckiem przebiega z uwzględnieniem SNR, co oznacza, że dziecko nie otrzymuje zadań, których na danym etapie nie jest w stanie rozwiązać lub opanować, a do pracy samodzielnej otrzymuje niewielką liczbę zadań, które jest mu łatwo wykonać. Jest to więc praca na poziomie trudności właściwej dla strefy najbliższego rozwoju (SNR), co gwarantuje dynamikę rozwoju i powoduje skoki rozwojowe. Ponadto taka praca świetnie daje się wykorzystać w pracy za pomocą tutoringu pedagogicznego i rówieśniczego będącymi elementami składowymi niniejszej innowacji.

Jak podkreśla Filipiak, z rozpoznania SAR i SRN rodzą się określone implikacje dla procesu edukacyjnego. Takie podejście prowadzi bowiem do indywidualizacji procesu nauczania. Związek pomiędzy obiema strefami obrazuje poniższa rycina autorstwa prof. Ewy Filipiak (Filipiak 2019, s. 19)⁴.

3 Filipiak, E. (2011). *Z Wygotskim i Brunerem w tle: Słownik pojęć kluczowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Bydgoszcz.

4 Filipiak, E. (2011). *Z Wygotskim i Brunerem w tle: Słownik pojęć kluczowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Bydgoszcz.



Rys. 1. Związek między strefą aktualnego (SAR) a najbliższego rozwoju dziecka (SNR)

Źródło: Filipiak, 2002, s. 142

Komentarz do Rys. 1

- (4) granice możliwości (wydolności) dziecka wyznaczone naturą (SNR1) – na co dziecko stać, przy idealnej pomocy otoczenia,
- (3) granice możliwości dziecka przy realnej pomocy otoczenia (SNR) – „mogę pod warunkiem...”,
- (2) granice strefy aktualnego rozwoju (SAR1) przy poczuciu kompetencji dziecka – „wiem, co robię, wiem, co umiem”, świadome wykonywanie zadań,
- (1) granice strefy aktualnego rozwoju (SAR) nawykowe, automatyczne wykonywanie zadań, poczucie kompetencji.

3. Konstruowanie

Konstruowanie dla każdego dziecka programu zindywidualizowanego tematycznie, szytego na miarę pasji, zainteresowań i zdolności, przy czym sprawności i mocne strony uwzględniane są przy określaniu stopnia trudności aktywności i zadań.

W kontekście pracy grupowej uwzględnione są następujące składowe:

1. Zajęcia edukacyjne

Zgodne z wytycznymi MEN realizowana jest z dziećmi podstawa

programowa. W ramach innowacji jest to sześć godzin grupowych zajęć edukacyjnych w tygodniu. Zajęcia te są prowadzone z wykorzystaniem alternatywnych metod nauczania, poprzez doświadczanie, z wykorzystaniem technik i metod aktywizujących.

Scenariusze zajęć z zakresu podstawy programowej są konstruowane z wykorzystaniem metod aktywizujących, z uwzględnieniem włączeniem pracy w terenie, z naciskiem na zajęcia praktyczne, z uwzględnieniem przekazania informacji i wskazówek rodzicom, ze wzmocnieniem nauczonego materiału poprzez nauczanie wspomagane przez rówieśników. Jeśli jest taka konieczność to zawierają one także materiały wizualne skonstruowane w oparciu o komunikację alternatywną i wspomagającą (ACC).

2. Wsparcie terapeutyczne

Zgodnie z wytycznymi zawartymi w Indywidualnych Planach Edukacyjno-Terapeutycznych w zależności od rodzaju niepełnosprawności i specjalnych potrzeb edukacyjnych jest to minimum 2 godz. wsparcia specjalistycznego w tygodniu dla każdego dziecka. W ofercie zajęć terapeutyczno-rozwojowych znajdują się dodatkowo zajęcia z zakresu Treningu Umiejętności Społecznych, Metody Ruchu Rozwijającego Weroniki Sherborne, Inteligencji Emocjonalnej, Sensoplastyki, Sensomotoryki, Mediacji rówieśniczych, Treningu Zastępowania Agresji, Kids'Skills.

3. Tutoring

Wszyscy uczestnicy programu objęci są wsparciem tutora, tj. indywidualnego opiekuna edukacyjnego. Tutoring opiera się na relacji człowieka z człowiekiem - tutora z podopiecznym. Jest to podejście spersonalizowane i całościowe, uwzględniające to, że każdy jest inny, i że nasze życie i rozwój odbywają się jednocześnie w wielu sferach. Tutoring, jako inno-

wacyjna metoda rozwijania kreatywności i samodzielnego myślenia, jest prowadzony we FREE przez psychologów i pedagogów - każde z dzieci, uczestników innowacji, ma swojego tutora, z którym spotyka się na spotkania indywidualne trwające w sumie od 1 do 2 godz. w tygodniu. Dzięki temu możliwe jest zindywidualizowanie podejścia do każdego z dzieci, działania sytuacyjne, praktyczne, podejście całościowe oparte na osobistej relacji i kształtowaniu samoświadomości. To ostatnie odgrywa szczególną rolę w przypadku dzieci rozwijających się w spektrum autyzmu. Najważniejszym celem jest dostrzeżenie i rozwinięcie potencjału dziecka, pomoc w budowaniu systemu wartości, podejmowaniu przez dziecko decyzji, braniu za nie odpowiedzialności oraz przejmowanie odpowiedzialności za własną naukę. Tutoring stanowi więc niezwykle ważne wsparcie w pracy dydaktycznej i wychowawczej. Tutor jest indywidualnym opiekunem dziecka – dzięki temu poznaje jego potencjał i za sprawą nawiązanej relacji, wraz z dzieckiem, pracuje nad rozwijaniem i wzmacnianiem jego mocnych stron. Co ważne, i co jest warte podkreślenia to fakt, że z relacji tutorskiej korzysta nie tylko samo dziecko, ale i tutor - dzięki takiemu zindywidualizowanemu podejściu widzi jak dziecko się rozwija, jak osiąga to, co wcześniej w jego ścieżce edukacyjnej nierzadko było określane jako nieosiągalne (właśnie ze względu na brak zindywidualizowanego podejścia do dziecka!). Jest to źródłem satysfakcji dla tutora, który dzięki temu ma poczucie, że jego wysiłek i praca mają sens, że są bardzo potrzebne i rzeczywiście wspierają młodego człowieka. To bez wątpienia nadaje sens pracy edukacyjnej i w wielu przypadkach może zapobiec wypaleniu zawodowemu.

Etapy tutoring:

1. Poznanie dziecka - jego talentów, słabych i mocnych stron, stylu

pracy, wartości, planów życiowych.

2. Wspólne wyznaczenie celów.
3. Ustalenie z dzieckiem planu pracy.
4. Realizacja przyjętego planu.
5. Podsumowanie efektów współpracy.

4. Strategie Ucznienia się Wspomagane przez Rówieśników (Peer Assisted Learning Strategies - PALS):

W ramach PALS dzieci uczone są prostych metod uczenia w celu przekazania rówieśnikowi określonej wiedzy/umiejętności. Badania wykazały skuteczność tej metody (np. Mathes i in. 1998; Mathes, Babyak 2001; Fuchs i in. 2000, Fuchs i in. 2002;⁵) - w zależności od potrzeb i swoich możliwości poznawczych każde z dzieci pracuje 2-3 razy w tygodniu po 15-20 min. w diadzie z rówieśnikiem.

Tu wykorzystujemy dwie formy współpracy między uczniami:

- współpracę starszych uczniów z młodszymi w celu nauczania nowych lub przeglądu dotychczasowych umiejętności oraz
- współpracę uczniów w tym samym wieku i na podobnym poziomie umiejętności.

5 Fuchs, D., Fuchs, L. S., & Burish, P. (2000). Peer-assisted learning strategies: An evidence-based practice to promote reading achievement. *Learning Disabilities Research and Practice*, 15(2), 85-91.

Fuchs, D., Fuchs, L. S., Karns, K. (2002). Enhancing Kindergartners' Mathematical Development: Effects of Peer-Assisted Learning Strategies. *The elementary School Journal*, 101(5), DOI: <https://doi.org/10.1086/499684>

Mathes, P., Howard, J., Allen, S., & Fuchs, D. (1998). Peer-assisted learning strategies for first grade readers: Making early reading instruction more responsive to the needs of diverse learners. *Reading Research Quarterly*, 33, 62-95.

Mathes, P. G., & Babyak, A. E. (2001). The effects of Peer-Assisted Literacy Strategies for first-grade readers with and without additional mini-skills lessons. *Learning Disabilities Research & Practice*, 16(1), 28-44.

Przy tego rodzaju współpracy nie jest więc ważne, czy dany uczeń ma niepełnosprawność czy nie, lecz to jakie ma umiejętności. To pozwala zbudować dzieciom z niepełnosprawnościami, sprawniejszym w określonej umiejętności od pełnosprawnego rówieśnika, poczucie swojej wartości, a uczniom pełnosprawnym zrozumieć, że niepełnosprawny nie oznacza gorszy, ten który mniej umie. Z tego powodu tak ważne jest określenie, w pierwszym etapie innowacji, mocnych stron dzieci.

1.2. GRUPA DOCELOWA

Niniejsza innowacja była testowana w grupie dziesięcioosobowej, przy czym pięcioro dzieci posiadało orzeczenia o niepełnosprawności. Dzieci były w wieku 9-10 lat, co wynikało z tego, że niektóre z nich były odroczone od obowiązku szkolnego lub miały wydłużony etap edukacyjny w przedszkolu lub na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Były to dzieci:

- rozwijające się w spektrum autyzmu, w tym z lekką niepełnosprawnością intelektualną,
- mające określone trudności w związku ze specyficznymi potrzebami,
- z słabą koncentracją uwagi,
- z dużą męczliwością,
- z trudnościami w rozpoznawaniu i akceptowaniu stanów emocjonalnych innych dzieci,
- z brakiem umiejętności radzenia sobie z porażką,
- z trudnościami w obszarze przetwarzania sensorycznego, komunikacji, samoregulacji emocjonalnej i nawiązywaniu kontaktów spo-

łecznych z rówieśnikami.

Była to więc grupa zróżnicowana pod względem dojrzałości emocjonalnej i edukacyjnej, co było z jednej strony wyzwaniem dla prowadzących zajęcia, z drugiej strony miało ogromny potencjał, ponieważ niosło ze sobą ogrom możliwości wynikających z pracy w tak różnorodnej grupie. Dzieci przebywając ze sobą w różnych sytuacjach edukacyjnych oraz podczas zabawy swobodnej i kierowanej, uczyły się od siebie różnych umiejętności, a także rozwiązywania konfliktów, reagowania na potrzeby drugiego człowieka, służyły sobie pomocą. Postawa proaktywna w obszarze wspomagania koleżanki/kolegi wspierała budowanie pozytywnego obrazu samego siebie, nabieranie odwagi, kształtowanie poczucia własnej wartości.

W podejściu do pracy z dziećmi bazowano na mocnych stronach dzieci i uwzględniano ich zainteresowania m.in. matematyką, przyrodą, językami obcymi, plastyką, sztuką, muzyką. Stosowano przy tym indywidualne podejście do każdego dziecka, przy czym najważniejsze było zaspokojenie jego indywidualnych potrzeb.

Praca grupowa odbywała się w grupach inkluzywnych liczących maksymalnie dziesięciu uczniów, część zajęć prowadzona była w mniejszych grupach, część indywidualnie (dokładne opisy znajdują się w poszczególnych modułach). Grupa była wspierana przez dwóch specjalistów określanych potocznie mianem nauczycieli wspierających. Ich zadaniem było wspieranie dzieci tego wymagających, w tym w razie potrzeby zapewnienie im wsparcia indywidualnego.

1.3. UŻYTKOWNICY MODELU

Przy obecnych rozwiązaniach funkcjonujących w systemie edukacji z wypracowanych, w niniejszej innowacji rozwiązań, korzy-

stać mogą grupy nieformalne, organizacje pozarządowe zrzeszające dzieci w edukacji domowej, jak i szkoły ogólnodostępne w ramach eksperymentów pedagogicznych prowadzonych w grupach inkluzywnych.

Warunkiem jest zainteresowanie potencjalnych użytkowników modelem:

- wspieraniem procesu inkluzji społecznej i edukacyjnej,
- uwzględnieniem potrzeb emocjonalnych, społecznych, sensorycznych i innych potrzeb osobistych każdego dziecka oraz
- wykorzystaniem alternatywnych, aktywizujących i praktycznych metod nauczania.

WSKAZÓWKI I WYTYCZNE

2. WSKAZÓWKI I WYTYCZNE DLA PRZYSZŁYCH UŻYTKOWNIKÓW INNOWACYJNEGO MODELU NAUCZANIA

Nie jest to program do skopiowania 1:1, ponieważ podstawą niniejszej innowacji jest indywidualizacja podejścia do dziecka. Niniejszy materiał należy traktować raczej jako obraz pewnej filozofii pracy z dzieckiem, w której punktem wyjścia jest zaspokojenie indywidualnych potrzeb dziecka i zapewnienie mu dobrostanu emocjonalnego po to, aby mogło się ono uczyć i rozwijać; nie zaś realizacja podstawy programowej. Innowacja nie jest skierowana do grupy dzieci z jedną konkretną niepełnosprawnością. Celem jej jest ukazanie całościowego systemu wsparcia dziecka i indywidualizacji podejścia w placówce edukacyjnej. W ramach innowacji, już na początku wejścia dziecka na ścieżkę edukacyjną, sprawdzane są jego mocne strony, a praca nad nimi odbywa się w toku dalszej nauki. Celem jest rozwijanie zdolności dzieci i związanych z nimi możliwości, wykorzystanie ich do nabywania innych kompetencji, nowej wiedzy i umiejętności czyli realizacja celów dydaktycznych z uwzględnieniem mocnych stron dziecka. Celem długoterminowym jest bowiem znalezienie drogi do samodzielnego życia i wyuczenia się przez dziecko zawodu, ku któremu ma ono predyspozycje. Niniejsza innowacja gwarantuje

dzieciom pracę w grupie inkluzywnej - do 10 osób - na poziomie edukacji wczesnoszkolnej, a jej innowacyjność polega na kompilacji wybranych metod i podejść potwierdzonych naukowo. Stwarza to realną szansę na zapewnienie dzieciom innej – alternatywnej i innowacyjnej ścieżki wsparcia rozwojowego i edukacyjnego. Co ważne, w ramach innowacji pokazujemy podejście do dziecka, w którym punktem wyjścia nie jest program nauczania dla danej klasy, lecz zaspokojenie indywidualnych potrzeb dziecka, by na tym gruncie możliwa była efektywna praca i zagwarantowanie dziecku dobrostanu emocjonalnego. Podczas realizacji modelu innowacji szczególną uwagę należy zwrócić na:

- potrzeby dziecka,
- sposób funkcjonowania ucznia w środowisku rodzinnym i szkolnym,
- zainteresowania - można wykorzystać specyficzne upodobania dziecka, czasem mylnie nazywane fiksacjami, do zachęcania dziecka do udziału w innych trudniejszych dla niego aktywnościach, np. tor przeszkód (usprawniający motorykę duża) dla rekrutów wojska dla dziecka, które ma zainteresowania militarne itp.,
- specyficzny rozwój dziecka,
- etap rozwoju na jakim jest dziecko - trzeba być szczególnie uważnym na sytuację, w której aktualnie znajduje się dziecko, np. gdy dziecko jest w dużym lęku najpierw skupimy się na oddziaływaniach terapeutycznych, a dopiero w drugiej kolejności wdrożymy oddziaływania edukacyjne
- dobór dzieci do pracy w parach, np. duża rozbieżność poznawcza i emocjonalna może spowodować wycofanie się jednego z nich,
- zgłaszane propozycje i uwagi dziecka.

3. OPIS NARZĘDZIA - WSKAZÓWKI DO PRACY Z GRĄ KRAINA TALENTÓW, ZA POMOCĄ KTÓREJ BĘDZIE MOŻLIWA OCENA SŁABYCH I MOCNYCH STRON UCZNIA ORAZ POMIAR EFEKTÓW ODDZIAŁYWAŃ

Gra opiera się na Teorii Inteligencji Wielorakich Howarda Gardnera (1983)⁶. Koncepcja ta rozwija pojęcie inteligencji mierzonej testami IQ, która tradycyjnie odzwierciedlała zdolności logiczno-lingwistyczne. Gardner wyróżnia więcej wymiarów – potencjałów, które mają podłoże neurologiczne i zwraca uwagę na to, że każdy człowiek posiada każdy z nich, ale w różnym nasileniu. Teoria inteligencji wielorakich wyróżnia 8 typów inteligencji:

- językową, czyli zdolności w zakresie posługiwania się językiem w mowie i piśmie,
- matematyczno-logiczną, czyli zdolności w zakresie liczenia i rozumowania logicznego,
- ruchową, czyli uzdolnienia dotyczące sfery kinestetycznej, umiejętności kontrolowania ruchów ciała,

⁶ Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

- wizualno–przestrzenną, czyli rozwinięta wyobrażenia przestrzen-
na oraz wrażliwość na obrazy i symbole wizualne,
- muzyczną, czyli wrażliwość na dźwięki i muzykę, poczucie rytmu,
zdolność do zapamiętywania sekwencji dźwięków np. piosenek,
- przyrodniczą, czyli wrażliwość na przyrodę i wiedza na temat śro-
dowiska przyrodniczego,
- intrapersonalną, czyli rozwinięta autorefleksyjność i samoświadomo-
ść, świadomość własnych stanów emocjonalnych oraz
- interpersonalną, czyli umiejętność budowania relacji z innymi
ludźmi, rozwinięta empatia.

Do chwili obecnej przeprowadzono wiele badań nad wykorzystaniem teorii inteligencji wielorakich w edukacji (Waterhouse, 2006; Chen, 2004)⁷. W większości dowodzą one pozytywnych skutków wykorzystywania znajomości indywidualnego profilu inteligencji ucznia w procesie planowania efektywnego uczenia się. Chen opisał badania w obszarze edukacji, w których wykorzystanie metod opartych na teorii wielorakich inteligencji przyniosło pozytywne efekty (Chen, 2004)⁸. Również dwa amerykańskie projekty prowadzone przez zespół Gardnera z Graduate School of Education (Uniwersytet Harvarda), takie jak Projekt Spectrum czy Projekt Zero, dostarczają licznych wyników badań obrazujących korzyści z wdrożenia koncepcji inteligencji wielorakich w praktyki edukacyjne.

7 Waterhouse L. (2006), *Inadequate Evidence for Multiple Intelligences, Mozart Effect, and Emotional Intelligence Theories*. *Educational Psychologist*, 41(4), 247–255. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_5.

Waterhouse L. (2006), *Multiple Intelligences, the Mozart Effect, and Emotional Intelligence: A Critical Review*. *Educational Psychologist*, 41(4), 207–225. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_1

Chen J.Q. (2004), *Theory of Multiple Intelligences: Is It a Scientific Theory?* *Teachers College Record*, 106(1), 17–23, DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9620.2004.00313.x>.

8 Chen J.Q. (2004), *Theory of Multiple Intelligences: Is It a Scientific Theory?* *Teachers College Record*, 106(1), 17–23, DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9620.2004.00313.x>.

Gardner i jego zespół z Uniwersytetu Harvarda (2006)⁹ przeprowadzili kilkuletnie badania w 41 amerykańskich szkołach. Badania te, prowadzone zarówno w strategii ilościowej, jak i jakościowej, wskazują na pozytywne rezultaty stosowanych programów wraz z ocenianiem zgodnym z indywidualnym profilem inteligencji („fair-intelligence” assessment) (Kornhaber, Fierros, Veenema, 2004)¹⁰. Teoria Gardnera jest również obiektem krytyki - kwestią sporną jest uznanie czy wymiary opisywane przez Gardnera są inteligencją z punktu widzenia teorii psychologicznych, czy też talentami tudzież zdolnościami. Nie jest to istotne dla naszego innowacyjnego projektu z uwagi na to, że nie dotyczy on rozważań na poziomie teoretycznym, lecz ma na celu ukazanie praktycznych zastosowań Teorii Inteligencji Wielorakich oraz korzyści z niej płynących dla procesu edukacyjnego.

3.1. WSKAZÓWKI DO PRACY Z NARZĘDZIEM DO POMIARU EFEKTÓW ODDZIAŁYWAŃ

„Kraina talentów” poprzez zabawę pozwala szeroko spojrzeć na zdolności dzieci. Celem gry jest zdobycie informacji o tym jak funkcjonują one w poszczególnych obszarach. Grupę docelową stanowią dzieci klas drugich i trzecich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi wynikającymi np. z zaburzeń przetwarzania sensorycznego, z zaburzeń w komunikowaniu się, lekką niepełnosprawnością intelektualną, rozwijające się w spektrum autyzmu. Wynik gry, jak i obserwacja dziecka w czasie trwania rozgrywki

⁹ Gardner H., Moran S. (2006), *The Science of Multiple Intelligences Theory: A Responseto Lynn Waterhouse*. *Educational psychologist*, 41(4), 227–232. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_2.

¹⁰ Kornhaber M.L., Fierros E.G., Veenema S.A. (2004), *Multiple Intelligences: Best Ide from Research and Practice*. Pearson, Boston.

mają posłużyć ocenie i przygotowaniu planu rozwoju ucznia w poszczególnych obszarach. Po ustalonym okresie rozgrywkę należy przeprowadzić ponownie tak, aby zbadać rzeczywisty rozwój kompetencji dzieci w określonych obszarach (rekomendujemy okres min. sześciu miesięcy). Wtedy też prowadzący dokonuje ewaluacji postępów dzieci.

Niezbędne elementy gry:

Gra składa się z 96 ponumerowanych kart zadań do samodzielnego wydruku (minimalny wymiar kart to 7 cm x 8 cm), listy zadań dla prowadzącego, planszy rzutu, woreczka rzutu, 8-częściowej planszy kart krain talentów, listu od Krasnala Zdolniaka, karty startowej, karty końcowej oraz kart strzałek.

Instrukcja:

W grze „Kraina talentów” bierze udział dwójka uczestników oraz osoba prowadząca.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart talentów, aby dostać się do ostatniej krainy - Krainy Zdolniaków, w której ukryto skarb.

Zadania przypisane są kolorystycznie do obszarów umiejętności. Obszarów jest osiem i są nimi umiejętności językowe, ruchowe, matematyczno-logiczne, wizualno-przestrzenne, przyrodnicze, muzyczne, interpersonalne i intrapersonalne.

Uczestnicy zostają poinformowani o celu gry za pomocą listu od Krasnala Zdolniaka, w którym znajduje się wprowadzenie. Przykładowy list znajduje się w części 6.

ETAPY GRY

I. PRZYGOTOWANIE

1. Przed rozpoczęciem rozgrywki prowadzący ustala, które z obszarów swoich podopiecznych chce obserwować. W sytuacji, gdy wie, że mają oni w bardzo dobrym stopniu opanowane umiejętności w którymś z obszarów, można uznać, że nie będą one sprawdzane w czasie rozgrywki. Sugerujemy, by w pierwszej rozgrywce skorzystać z kart zadań wszystkich obszarów.
2. Po ustaleniu obszarów prowadzący wybiera zadania (patrz: lista zadań), z których chce skorzystać. Niektóre z zadań wymagają wykorzystania sprzętów elektronicznych czy materiałów plastycznych, które trzeba przygotować przed rozpoczęciem rozgrywki. Należy pamiętać, że optymalny czas trwania gry to 60-90 minut.
3. Po dokonaniu wyboru zadań prowadzący musi wybrać karty odpowiadające danym zadaniom. Karty są kolorowe, numerowane i przypisane do poszczególnych obszarów.
4. Zadaniem prowadzącego jest również przygotowanie skarbu, który otrzymają gracze po zakończeniu rozgrywki. Sugeruje się, aby przechowywany był on w *tajemniczym pudełku* lub skrzynce opisanej symbolami.

II. ROZGRYWKA

5. Po rozłożeniu planszy krainy talentów (a na niej kart zadań), planszy rzutu i karty startowej, prowadzący określa jak daleko od niej położy kartę końcową oraz czy droga do skarbu budowana będzie przez uczestników wspólnie, czy osobno. Pomiędzy nimi kładzie wybraną ilość kart strzałek określających kierunek budowy drogi. Droga budo-

wana będzie z użytych w rozgrywce kart zadań.

6. Prowadzący przekazuje dzieciom list od Krasnala Zdolniaka. W tym momencie rozpoczyna się gra.
7. Uczestnicy naprzemiennie rzucają woreczkiem do planszy rzutu. Kolor, na który spadnie woreczek oznacza kolor karty zadania do wykonania.
8. Uczestnik wyciąga zadanie w wylosowanym kolorze, które ma wykonać. Po wykonaniu lub próbie wykonania zadania obraca kartę awerssem (kolorową stroną) do góry i kładzie na początku lub dokłada do budowanej drogi do skarbu (od karty startowej w kierunku karty końcowej). Uwaga! Prowadzący musi pamiętać, aby gra wzmocniła pozytywnie, a nie negatywnie - dlatego jeśli istnieje trudność w wykonaniu jakiegoś zadania pomoc może zarówno on, jak i drugi uczestnik.
9. Jeśli karty któregoś z obszarów skończyły się, uczestnicy celują woreczkiem w inne kolory na planszy rzutu, do momentu wykorzystania wszystkich kart.
10. W czasie trwania rozgrywki prowadzący zapisuje na karcie obserwacji swoje spostrzeżenia. Sugeruje się, by w czasie rozgrywki wypełnił przede wszystkim tabelę obserwacyjną, natomiast szczegółowe uwagi uzupełnił już po zakończonej grze.

III. ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

11. Gra kończy się w momencie wykorzystania wszystkich kart zadań lub po zbudowaniu drogi do skarbu (jeśli zadań jest nadmiarowa ilość). Aby zachować dynamikę gry należy pamiętać o czasie trwania rozgrywki - nie powinna trwać ona dłużej niż 90 minut.
12. W momencie zakończenia rozgrywki prowadzący (w imieniu Kra-

szala Zdolniaka) gratuluje dzieciom podjęcia wyzwania i wręcza im wcześniej przygotowany skarb.

- 13.** Po zakończeniu rozgrywki prowadzący uzupełnia arkusz obserwacji oraz dokonuje analizy umiejętności podopiecznych pod kątem wzmacniania ich w sferach, w których tego potrzebują.
Jeśli jest to druga rozgrywka, to dokonuje on ewaluacji podjętych działań w tym zakresie.

Elementy gry:

1. Lista zadań:

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
WIZUALNO-PRZESTRZENNY	1	Z podanych elementów zbuduj makietę placu zabaw lub najbliższej okolicy.	Klocki
	2	Odczytaj z diagramu jaka jest średnia temperatura powietrza latem w Polsce.	Diagram temperatur w Polsce
	3	Na podstawie ilustracji opowiedz historyjkę.	Obrazek
	4	Z zamkniętymi oczami poprzez dotyk rozpoznaj przedmiot.	Nieprzezroczysty worek lub szal do zawiązania oczu, przedmioty do rozpoznania, np. klej, kredka, taśma klejąca, łyżka, itp.)
	5	Przedstaw w postaci komiksu przeczytany tekst.	Krótki tekst, wiersz
	6	Na podstawie przeczytanego tekstu ulep z plasteliny bohatera.	Krótki tekst, wiersz
	7	Zbuduj zaprojektowany przez siebie obiekt z klocków i opowiedz o nim.	Klocki
	8	Ułóż witraż z kolorowych elementów.	Kolorowe, papierowe elementy
	9	Z rozsypanki ułóż obrazek.	Kolorowe, papierowe elementy
	10	Z patyków skonstruuj figurę geometryczną wg wzoru.	Patyki lub patyczki do lodów, plastelina

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
INTRAPERSONALNY	11	Wymień swoje 3 słabe strony.	-
	12	Powiedz co zrobisz, jeśli stłuczysz ulubiony kubek swojej mamy.	-
	13	Powiedz co zrobisz, jeśli twój kolega będzie przechodził przez przejście dla pieszych na czerwonym świetle.	-
	14	Wymień swoje 3 mocne strony.	-
	15	Powiedz co zrobisz, jeśli przez przypadek zniszczysz pożyczoną od kolegi/ koleżanki książkę.	-
	16	Powiedz co zrobisz, jeśli zapomnisz drugiego śniadania do szkoły.	-
	17	Powiedz co zrobisz, kiedy w autobusie usłyszysz swoją ulubioną piosenkę.	-
	18	Powiedz co zrobisz, kiedy spóźnisz się na autobus.	-
	19	Powiedz co zrobisz, kiedy rano na stole stoi twoje ulubione ciasto, a które będziesz mógł zjeść dopiero wieczorem razem z rodziną.	-
	20	Powiedz co zrobisz, kiedy wygrasz z kimś w jakimś konkursie.	-

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
JĘZYKOWE	21, 34	Wybierz jeden z podanych zawodów i zastanów się, o co mógłbyś zapytać: lekarza, policjantkę, strażaka, kucharkę, piosenkarza, ogrodnika, kolejarza.	-
	22	Ułóż krótką historię z wykorzystaniem wskazanego obrazka.	Kartka, długopis, obrazek
	23, 25-27	Zapamiętaj i powtórz trudne słowo.	-
	24, 36	Ułóż krótką historię z wykorzystaniem wskazanych słów.	Kartka, długopis
	28, 30	Znajdź rym do wskazanego słowa.	-
	29	Przeczytaj wierszyk.	Wierszyk
	31	Zaśpiewaj dowolną piosenkę.	-
	32	Ze wskazanych liter ułóż słowo. Nie musisz wykorzystywać wszystkich liter.	Rozsypanka literowa
	33, 35	Wylosuj jedną z kart ciekawych słów. Co oznacza to słowo?	Karty ciekawych słów

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
PRZYRODNICZY	37	Wymień 2 gatunki ptaków, które wylatują na zimę z polski.	-
	38	W którym miesiącu kończy się lato?	-
	39	Wymień nazwy kontynentów.	-
	40	Jakie znasz warstwy lasu?	-
	41	Który termometr wskazuje temperaturę letnia, a który zimową?	Obrazki termometrów
	42	Jak należy zachowywać się w lesie?	-
	43	Jakie kolory mają pojemniki do segregacji odpadów?	-
	44	Jakie znasz rodzaje zbiorników wodnych?	-
	45	Popatrz na ilustracje i nazwij zwierzęta. Powiedz, gdzie mieszka dane zwierzę.	Ilustracje zwierząt (np. leśnych, wiejskich)
	46	Wymień nazwy wód stojących.	-

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
INTERPERSONALNY	47	Posłuchaj historyjki i odpowiedz na pytania.	Krótki tekst, wiersz, pytania do tekstu
	48	Pokaż, jak wygląda smutek.	-
	49, 52, 54	Powiedz, jaką emocję widzisz na obrazku.	-
	50	Pokaż, jak wygląda radość.	-
	51	Pokaż, jak wygląda złość.	-
	53	Wspólnie z drugą osobą, w ciągu 2 minut, zbudujcie z klocków wieżę, która będzie wysoka na minimum metr.	Klocki, minutnik (np. w telefonie)
	55	Wspólnie z drugą osobą spróbujcie przenieść jak najwięcej klocków z pudełka do miejsca wskazanego przez prowadzącego w czasie 3 minut. Uwaga! Każdy z was może używać tylko 3 palców u obu rąk!	Klocki
	56	Wspólnie z drugą osobą, w ciągu 3 minut na jednej kartce narysujcie budynek i okolicę waszej szkoły.	Biała kartka A3, kredki/ flamastry

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
MATEMATYCZNO-LOGICZNE	57	Co tu nie pasuje? Podaj prawidłową odpowiedź.	Obrazek ze zbiorem, gdzie jakiś element nie pasuje
	58	Jak najszybciej znajdź wyjście z labiryntu. Masz na to 2 minuty.	Rysunek labiryntu
	59	Wykonaj działanie matematyczne i podaj wynik.	Działania matematyczne w zakresie do 100 (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie)
	60	Ułóż obrazki w odpowiedniej kolejności tak aby stworzyć historię.	Komplet obrazków tworzących historię
	61	Do obrazka wybierz pasujący element.	Obrazek ze zbiorem, gdzie jakiś element pasuje
	62	Rozwiąż łamigłówkę i podaj prawidłową odpowiedź.	Łamigłówka
	63	Rozwiąż sudoku.	Sudoku na poziomie łatwym
	64	Połącz ze sobą odpowiednie zbiory.	Obrazek z wieloma zbiorami do sparowania
	65	Odczytaj godzinę na zegarku.	Zegar tarczowy/cyfrowy lub obrazek zegara
	66	Co do siebie pasuje? Podaj prawidłową odpowiedź.	Obrazek ze zbiorem, gdzie jakiś element pasuje

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
RUCHOWA	67	Czołgaj się na brzuchu.	-
	68	Stań na jednej nodze.	-
	69	Podnieś jednocześnie prawą nogę i lewą rękę lub lewą nogę i prawą rękę	-
	70	Podskocz 3 razy.	-
	71	Dotknij głową kolan.	-
	72	Przez 1 minutę tańcz do ulubionej muzyki.	Głośnik, muzyka
	73	Bądź lustrem dla drugiej osoby i naśladuj jej ruchy.	-
	74	Zrób jak najwięcej kulek z kartek gazetki reklamowej lub gazety.	Gazety, gazetki
	75	Spaceruj po ścieżce ułożonej ze sznurka.	Sznurek
	76	W ciągu minuty wrzuć jak najwięcej kolorowych koralików do butelki.	Koraliki, butelka plastikowa
	77	Nawlecz jak najwięcej koralików na sznurek.	Korale, sznurek
	78	Złap rzucony w twoim kierunku mały przedmiot.	Mały przedmiot, np. piłeczka tenisowa
	79	Opowiedz o swoim ulubionym sporcie.	-
	80-82	Powiedz, w jakim sporcie jest to potrzebne?	-

OBASZAR	NUMER ZADANIA	TREŚĆ ZADANIA	POTRZEBNE MATERIAŁY
MUZYCZNY	83	Do piosenki „Panie Janie” wybij lub wykłaszcz rytm.	Nagranie utworu, głośnik
	84	Posłuchaj piosenki. Kiedy usłyszysz nazwę zwierzęcia kłaśnij w dłoń.	Nagranie utworu (np. „Witajcie w naszej bajce”), głośnik
	85, 87-88, 95	Spójrz na obrazek i powiedz co to za instrument.	-
	86, 89	Zaśpiewaj swoją ulubioną piosenkę.	-
	90	Do piosenki „Idziemy do zoo” wybij lub wykłaszcz rytm.	Nagranie utworu, głośnik
	91-92, 94, 96	Wysłuchaj melodii i powiedz, jaki instrument usłyszalesz.	Nagranie dźwięku instrumentu, głośnik
	93	Do piosenki „Sto lat” wybij lub wykłaszcz rytm.	Nagranie utworu, głośnik



PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE

4. PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ

4.1. CZTERY PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ Z ZAKRESU REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ Z WYKORZYSTANIEM ALTERNATYWNYCH I AKTYWIZUJĄCYCH METOD NAUCZANIA

Scenariusz zajęć nr 1 z realizacji podstawy programowej

Temat: Obliczenia pieniężne w praktyce.

Cele ogólne: doskonalenie umiejętności wykonywania obliczeń pieniężnych.

Cele szczegółowe: uczeń:

- rozpoznaje polskie banknoty i monety,
- wykonuje obliczenia pieniężne,
- planuje zakupy i potrafi obliczyć ich wartość,
- współpracuje w grupie,
- odnajduje potrzebne produkty w sklepie i samodzielnie za nie płaci,
- przygotowuje posiłek,

- nakrywa do stołu i sprzęta po posiłku.
- Metody: praktycznego działania, rozmowa.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne: gazetki reklamowe z pobliskiego sklepu (u nas LIDL), klej, nożyczki, kartka, długopis, torba na zakupy, pieniądze, kartki z nazwami różnych grup produktów np. owoce, warzywa, mięso, nabiał, produkty zbożowe, przyprawy itp.

Przebieg zajęć:

- 1.** Rozmowa wprowadzająca. Przekazanie informacji dzieciom o dyżurze zakupowym na zajęcia kulinarne. Ustalenie menu oraz produktów potrzebnych do wykonania danej potrawy – wspólne tworzenie listy zakupów.
- 2.** Praca z gazetkami. Uczniowie otrzymują gazetki reklamowe z pobliskiego sklepu i odszukują w nich produkty potrzebne do wykonania wybranej potrawy (spaghetti). Wycinają je wraz z ceną i przyklejają na kartkę. Następnie wykonują działanie, aby obliczyć, ile pieniędzy potrzebują na zakupy. Wybrane produkty dzielą na kategorie: mięso, owoce i warzywa, produkty zbożowe, przyprawy. Uczniowie dzielą się produktami (wg kategorii), które muszą później odszukać w sklepie. Obliczają, ile pieniędzy potrzebują do zapłaty za przydzielone im produkty.
- 3.** Wyjście do sklepu. Każde dziecko otrzymuje wyznaczoną kwotę i odszukuje w sklepie produkty, do których zostało przydzielone (ma przy sobie swoją listę zakupów, aby łatwiej mu było identyfikować produkt). Następnie całą grupą spotykają się przy kasie.

Sprawdzają czy wszystko udało się znaleźć, a następnie udają się do kasy. Każde dziecko płaci za swoje zakupy. Pakuje je do reklamówki i całą klasą wracają do szkoły.

4. Przygotowanie posiłku. Po przyjściu do szkoły dzieci myją ręce i udają się do kuchni wraz z opiekunem. Dzielą się między sobą zadaniami i z pomocą nauczyciela przygotowują spaghetti.
5. Wspólny posiłek. Kiedy obiad jest już gotowy, dzieci wspólnie siadają do stołu, pamiętając o dobrych manierach. Po obiedzie wspólnie sprzątają i myją naczynia.

Podsumowanie: Nauczyciel podsumowuje zajęcia, nazywa każdy etap pracy uczniów i dziękuje im za współpracę, posiłek i wspólnie spędzony czas.

Scenariusz zajęć nr 2 z realizacji podstawy programowej

Temat: Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych) – omówienie lektury

Cele ogólne: Zdobywanie wiadomości z zakresu edukacji polonistycznej na podstawie lektury. Rozwijanie kompetencji społecznych.

Cele szczegółowe:

- doskonalenie umiejętności uważnego słuchania,
- rozwijanie kompetencji społecznych (doskonalenie umiejętności czekania na swoją kolej, rozwijanie umiejętności powstrzymywania chęci nagłego wypowiedziania się),

- doskonalenie umiejętności tworzenia logicznych oraz spójnych wypowiedzi werbalnych na podstawie usłyszanej lektury,
- rozwijanie umiejętności graficznego notowania,
- poznanie podstawowych elementów budowy książki,
- zachęcanie dzieci do samodzielnego czytania,
- rozwijanie motoryki małej poprzez aktywność plastyczną,
- rozwijanie kreatywności oraz ekspresji twórczej.

Metody: oparte na słowie (praca z książką), praktycznej działalności, aktywizująca.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne: lektura „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych)”, klej, nożyczki, brystol, kreatywne druczki, sznurek, oczy samoprzylepne, arkusze kolorowego papieru A4, taśma dwustronna, farby, plastelina, pastele, kredki, pisaki, skarpetki, igła, nici, siemię lniane;

Przebieg zajęć:

1. Rozmowa wprowadzająca. Nauczyciel przedstawia lekturę, która będzie omawiana przez kolejne spotkania. Uczniowie dowiadują się podstawowych informacji na temat budowy książki.
2. Praca z lekturą. Uczniowie siedzą na pufach w wybranych przez siebie pozycjach. Każdy z nich wodzi wzrokiem/palcem po tekście. Spotkania trwają 30 minut, ich ilość zależy od długości lektury.

- 3. Burza mózgów.** Zebranie najważniejszych informacji dot. lektury.
Poszukiwanie przymiotników określających charakterystyczne cechy skarpetek. Samodzielne tworzenie spójnych wypowiedzi werbalnych.
Kreatywne notowanie.
- 4. Wykonanie pracy plastycznej – po przeczytaniu lektury.**
 - a.** Wspólne przygotowanie skarpetek z brystolu. Uczniowie samodzielnie wykonują wszystkie skarpetki. Oddziaływanie mające na celu rozwijanie współpracy w grupie (kto?, w jaki sposób? wykona swojego bohatera). Dostrzeganie różnic i podobieństw w sposobach wykonania – dobór artykułów plastycznych.
Wzmacnianie kreatywności i własnej sprawczości – podejmowanie wyborów dotyczących wykonania pracy plastycznej. Skarpetki można również wykorzystać do spontanicznej zabawy – przedstawienia najciekawszych epizodów, tworzenia kolejnych przygód. Aktywność plastyczna również pozwala na rozwijanie motoryki małej.
 - b.** Prawdziwy bohater. Przygotowanie własnej skarpetki. Wykonanie skarpetki poprzez naśladowanie ruchów nauczyciela. Stymulacja sensoryczna oraz oddziaływania mające na celu rozwój motoryki małej (praca z materiałem sypkim, przyszywanie guzików itp.).
- 5. Podsumowanie.** Nauczyciel podsumowuje zajęcia, nazywa każdy etap pracy uczniów i dziękuje im za współpracę.

Scenariusz zajęć nr 3 z realizacji podstawy programowej

Temat: Kosmiczna podróż.

Klasa III zintegrowana edukacja wczesnoszkolna

Cel ogólny: poznanie informacji dotyczących kosmosu.

Cele szczegółowe: uczeń:

- słucha ze zrozumieniem informacji i wyciąga z nich wnioski,
- udziela odpowiedzi na pytania oraz bierze aktywny udział w dyskusji,
- tworzy pytania do konkretnych haseł,
- współpracuje w grupie pamiętając o zasadach społecznych,
- pisze czytelnie i estetycznie,
- redaguje krótką formę pisemną - zaproszenie,
- rozwija sprawność motoryki małej i stymuluje ją sensorycznie.

Metody: pokazowa, praktycznego działania, rozmowa.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne: rzutnik, komputer, koce, brystol, kamienie, mazaki, klej na gorąco lub magik, karton, farby czarna, niebieska, biała, masa solna, barwniki, nożyczki, pędzle.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w kosmiczny lot. W przyciemnionej sali, dzieci otrzymują koce i kładą się na nich. Następnie nauczyciel informuje je, że za chwilę udadzą się w kosmiczną podróż. Wspólnie odliczają

do 10, po czym za pomocą rzutnika nauczyciel wyświetla na suficie zdjęcie galaktyki.

2. Film edukacyjny. Nauczyciel prezentuje dzieciom film edukacyjny o tematyce kosmosu (może być dowolny film edukacyjny dla dzieci np. z YouTube), z którego dowiadują się, czym jest układ słoneczny, galaktyka, jakie są planety, gwiazdy, kim jest astronom itp. Po zakończeniu projekcji uczniowie „lądują” na ziemi.
3. Kosmiczna krzyżówka. Każdy uczeń otrzymuje woreczek z małymi kamieniami zebranymi podczas spaceru. Na każdym z kamieni zapisuje litery alfabetu. Na dużej kartce brystolu uczniowie wspólnie rysują krzyżówkę do hasła GALAKTYKA. Pytania do krzyżówki zapisują mazakiem na dole kartki, a odpowiedzi tworzą z kamieni z literami i przyklejają je do kartki klejem na gorąco lub magikiem.
4. Kosmiczne zaproszenie. Uczniowie otrzymują kolorowe kartki, mazaki i za ich pomocą tworzą zaproszenie na kosmiczny wernisaż, na którym zaprezentują swoje prace plastyczne.
5. Praca plastyczna. Każdy uczeń otrzymuje karton pomalowany na czarno, białą i niebieską farbę, masę solną oraz barwniki. Za pomocą masy solnej tworzą planety, które znajdują się w układzie słonecznym, a następnie umieszczają je na kartonie w formie makiety. Gotowe prace podpisują i układają w jednym miejscu. Następnie sprzątajają swoje miejsca pracy.
6. Zakończenie. Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel pyta, co zapamiętali z dzisiejszych zajęć. Dziękuje im za wspólną kosmiczną przygodę oraz przypomina o wręczeniu zaproszeń na wernisaż swoich prac.

Scenariusz zajęć nr 4 z realizacji podstawy programowej

Temat: Artystyczna ekspresja.

Klasa III zintegrowana edukacja wczesnoszkolna

Cel ogólny: zdobywanie podstawowych informacji na temat malarstwa

Cele szczegółowe: uczeń:

- rozwija autoekspresję, sprawczość oraz kreatywność,
- stymuluje rozwój motoryki małej oraz dostarcza bodźców sensorycznych,
- rozwija kompetencje społeczne, w tym:
 - a. udziela odpowiedzi na pytania oraz bierze aktywny udział w dyskusji,
 - b. współpracuje w grupie pamiętając o zasadach społecznych,
 - c. uczestniczy w życiu kulturalnym (wyjście do galerii sztuki współczesnej),
- poznaje podstawowe terminy związane z malarstwem,
- tworzy zdania poprawne gramatycznie do wybranego przez siebie obrazu,
- redaguje krótką formę pisemną - opis.

Metody: pokazowa, praktycznego działania, rozmowa.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne: duży arkusz papieru do cliparta, białe kartki papieru rysunkowego A3, czarne markery, pastele, farby, ołówek, flamastry, gumka, plastelina, klej, nożyczki, książka, aparat, fotografie, tablica interaktywna.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie: Nauczyciel wprowadza uczniów w określone zagadnienie. Czym jest malarstwo? Dzieci dzielą się swoimi skojarzeniami.
2. Praca z książką: Nauczyciel wspólnie z dziećmi czyta książkę przedstawiającą postać Fridy Kahlo - „Mali Wielcy. Frida Khalo”, *Maria Isabel Sanchez Vegara*. Uczniowie również wyszukują nazwiska innych malarzy/artystów na tablicy interaktywnej.
3. Poznanie różnych określeń związanych z malarstwem: martwa natura, krajobraz, abstrakcja, portret. Każdy uczeń poznaje wyżej wymienione terminy oraz dopasowuje reprodukcje obrazów do określonych kategorii. Uczniowie tworzą także obrazy z rozciętych elementów oraz utrwalają podstawowe informacje dot. tworzenia opisów. Praca własna - tworzenie opisu.
4. Praca plastyczna Dzieci tworzą pracę plastyczną: abstrakcja, krajobraz, martwa natura lub portret. Prace wykonywane są dowolną techniką. Jest to przestrzeń do wyrażenia swoich emocji poprzez aktywność plastyczną (obserwacja własnej sprawczości). Nauczyciel również fotografuje prace plastyczne w trakcie ich realizacji.
5. Tworzenie dziennika pracy malarza Dzieci pracują w oparciu o wcześniej przygotowane fotografie. W ten sposób uczą się, że praca składa się z różnych etapów. Dzieci opisują z czego były dumne, co sprawiało im największą trudność, co ich zaskoczyło podczas tworzenia pracy. Zadanie ma na celu budowanie lepszej samoświadomości oraz ukazanie, że czasami trzeba czasu do realizacji określonego celu.
6. Wyjście do Galerii Sztuki Współczesnej. Organizacja wyjścia do

Galerii Sztuki Współczesnej. Dzieci obserwują prace/różne formy artystycznej ekspresji: malarstwo, rzeźba, grafika. Doświadczają różnych emocji, które stają się płaszczyzną do dalszych rozmów - jak w różny sposób można „odczytywać” te same obiekty. Utrwalane są również prawidłowe wzorce zachowań dot. zachowywania się w miejscach publicznych (placówkach kulturalnych).

- 7.** Rozmowa Nauczyciel rozpoczyna rozmowę na temat swoich odczuć dotyczących sztuki. Rozwijamy w ten sposób rozumienie potrzeb innych osób, kształtowana jest postawa prospołeczna dot. różnorodności.
- 8.** Zakończenie Uczniowie podsumowują cykl spotkań - tworząc plakat z najważniejszymi informacjami. Nauczyciel dziękuje uczniom za aktywne uczestniczenie w zajęciach poprzez dostrzeganie indywidualnych pomysłów.

4.2. CZTERY PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ PRZEPROWADZONYCH Z WYKORZYSTANIEM STRATEGII UCZENIA SIĘ WSPOMAGANEGO PRZEZ RÓWIEŚNIKÓW

Scenariusz nr 1, klasa III

Temat: Utrwalenie wiadomości o wybranych częściach mowy – rzeczownik, czasownik, przymiotnik.

Cele:

- właściwe rozróżnianie części mowy przez uczniów,
- umiejętne zastosowanie poszczególnych części mowy w tekstach pisanych oraz mówionych,
- wzmocnienie samooceny uczniów dzięki opanowaniu wiedzy w zakresie trzech części mowy,
- integracja grupy poprzez efektywną współpracę,
- przedstawienie współpracy jako korzystniejszej formy nauki od rywalizacji.

Czas trwania zajęć: 60 minut.

1. Osoba prowadząca (tutor) pyta kolegę o to na jakie pytania odpowiada: rzeczownik, czasownik oraz przymiotnik. Nauczyciel zapisuje odpowiedzi na tablicy. Podkreśla każdą część mowy innym kolorem kredy. Uczniowie mają za zadanie podać po jednym przykładzie do każdej części mowy. Nauczyciel zapisuje je na tablicy.

2. Tutor prosi kolegę żeby słownie opisał swój wygląd tak by użyć co najmniej 10 przymiotników.
3. Napisanie tekstu o wymarzonych wakacjach tak, by znalazło się w nim po 5 rzeczowników, przymiotników oraz czasowników. Zadanie to uczniowie wykonują wspólnie. Następnie odczytują go na zmianę po jednym zdaniu.
4. Uczniowie otrzymują tekst pt. „Pyszny poczęstunek”. Ich zadaniem jest wspólnie uzupełnić go właściwymi wyrazami. Zadaniem tutora jest podpowiedzieć koledze jaka część mowy ma się znaleźć w danym miejscu, czy będzie to rzeczownik, czasownik czy przymiotnik. Kolega natomiast wpisuje wyrazy. Kiedy Tomek do Oli, postanowiły, że przygotują razem kolację dla rodziców Oli. Obmyślili sobie, że zrobią kanapki i jarzynową. Potrzebowali jednak zatem na wspólne zakupy. W warzywniaku: ogórki, jajka, ziemniaki, marchew, jabłka i sałatę. W sklepie natomiast soczystą szynkę na kanapki. Odwiedzili również spożywczy, aby w pieczywo, ser żółty, groszek i majonez. Tomek był odpowiedzialny za przygotowanie kanapek, Ola natomiast pokroiła i doprawiła sałatkę jarzynową. Oli byli zachwyceni poczęstunkiem, kolację z prawdziwym apetytem. Po uzupełnieniu tekstu uczniowie odczytują cały tekst. Mogą to zrobić jednocześnie. Jeśli wystąpiły jakieś błędy wspólnie zastanawiają się nad ich zmianą i ustalają jakie słowo powinno się znaleźć w tekście. Następnie nanoszą poprawki jeśli jest taka potrzeba.
5. Uczniowie mają za zadanie wspólnie wymyślić 5 zdań oraz zapisać je na tablicy. Zdania powinny mieć następującą konstrukcję: RZE-

CZOWNIK+PRZYMIOTNIK+CZASOWNIK.

- » Zdanie 1. – moja rodzina
- » Zdanie 2. – zwierzęta
- » Zdanie 3. – wycieczka
- » Zdanie 4. – przyjaciel
- » Zdanie 5. – nauka.

Na końcu zajęć nauczyciel dziękuje uczniom za pracę, podkreśla jak ważną rolę w nauce odgrywa współpraca, wzajemna pomoc oraz właściwa komunikacja między sobą.

Scenariusz nr 2, klasa III

Temat: Roślinność w lesie - utrwalenie

Cele:

- prawidłowe rozróżnianie warstw lasu przez uczniów,
- przypomnienie dzieciom najczęściej występujących drzew w Polsce i sposoby ich rozróżniania,
- utrwalenie wiadomości o roślinach i grzybach jadalnych i trujących, które można spotkać w lesie.

Czas trwania zajęć: 60 minut.

- 1.** Nauczyciel wita uczniów i informuje o tematyce zajęć. Następnie łączy dzieci w pary - tak, aby w każdej parze była osoba, która już dobrze opanowała wiedzę o lesie (tutor).
- 2.** Uczniowie otrzymują zdjęcia różnych typów lasu o różnych porach roku. Najpierw, wspólnie w parach oglądają zdjęcia i rozróżniają pory roku oraz drzewa jakie się na nich znajdują. Następnie

dokonyują prezentacji przed całą grupą - wspólne sprawdzenie wykonania zadania. Kolejny krok to wymieszanie zdjęć i ponowne ich wręczenie parom uczniów. Teraz mają oni za zadanie wskazać strzałką i podpisać poszczególne partie lasu. Po wykonaniu ponownie następuje prezentacja i podsumowanie zadania w grupie.

3. Każda para otrzymuje po arkuszu papieru formatu A3 a nauczyciel na środku sali układa stosik zasuszonych liści i owoce, jak również korę drzew liściastych. Pary losują nazwy drzew. Zadaniem uczniów jest stworzenie „karty drzewa” - do wylosowanego drzewa muszą odszukać jego liście, owoce i korę, przykleić je na kartkę i podpisać. Po wykonaniu zadania dokonują prezentacji na forum.
4. Uczniowie otrzymują karty pracy - owoce lasu oraz zdjęcia tych owoców wraz z nazwami. Zadaniem par jest dopasowanie zdjęć do odpowiedniego miejsca. Każdy z tutorów opowiada przy tym o każdej z roślin lub grzybów leśnych, na co trzeba uważać zbierając je i czy można to robić samodzielnie, bez osoby dorosłej. Podsumowanie ponownie następuje na forum klasy.
5. Na końcu zajęć nauczyciel pyta uczniów o to, jak im się pracowało. Podsumowuje zajęcia i dziękuje za wspólną pracę.

Scenariusz nr 3, klasa III

Temat: Odkrywamy Ziemię – utrwalenie.

Cele:

- prawidłowe rozróżnianie nazw i kształtów kontynentów,
- przypomnienie dzieciom o występujących na globie zbiornikach

wodnych,

- utrwalenie wiadomości o rdzennych kulturach zamieszkujących poszczególne kontynenty.

Czas trwania zajęć: 60 minut.

1. Nauczyciel wita uczniów i informuje o tematyce zajęć. Następnie łączy dzieci w pary - tak, aby w każdej parze była osoba, która już dobrze opanowała wiedzę o kontynentach (tutor).
2. Pary otrzymują koperty z puzzlami - pociętymi zdjęciami kontynentów (każda para po jednym kontynencie). Ich zadaniem jest je ułożyć, przykleić i napisać nazwę wylosowanego kontynentu. Następnie dokonują prezentacji przed całą grupą - wspólne sprawdzenie wykonania zadania. Kolejny krok to umiejscowienie kontynentów na mapie świata. Uczniowie otrzymują puste mapy świata z konturami kontynentów.
Wspólnie w parach rozróżniają i podpisują poszczególne z nich, następnie kolorują je takimi kolorami, z jakimi im się kojarzą. Po wykonaniu ponownie następuje prezentacja i podsumowanie zadania w grupie.
3. Każda para otrzymuje po arkuszu papieru formatu A3 a nauczyciel na środku sali układa zdjęcie zbiornika wodnego. Pary losują nazwy zbiorników. Zadaniem uczniów jest stworzenie „karty wody” - do wylosowanej nazwy muszą odszukać jego zdjęcie, przykleić je na kartkę, podpisać, jak również wypisać wszystkie informacje, jakie pamiętają lub znajdą w swoich książkach. Po wykonaniu zadania dokonują prezentacji na forum.

4. Uczniowie otrzymują karty pracy - rdzenne kultury. Zadaniem par jest dopasowanie zdjęć osób - reprezentantów kultur do odpowiedniego miejsca na mapie świata. Każdy z tutorów opowiada przy tym o każdej z nich, o tym jak żyli kiedyś, a jak obecnie, czym się zajmowali, co jedli, itp. Podsumowanie ponownie następuje na forum klasy.
5. Na końcu zajęć nauczyciel pyta uczniów o to, jak im się pracowało. Podsumowuje zajęcia i dziękuje za wspólną pracę.

Scenariusz nr 4, klasa III

Temat: Czytanie ze zrozumieniem

1. Wyznaczona przez edukatora osoba odczytuje tekst. Następnie zadaje pytania kolegom do tekstu.

„Pyszny poczęstunek”

Kiedy Tomek przyjechał do Oli, dzieci postanowiły, że przygotują razem kolację dla rodziców Oli. Obmyślili sobie, że zrobią pyszne kanapki i sałatkę jarzynową. Potrzebowali jednak składników. Wybrali się zatem na wspólne zakupy. W warzywniaku kupili: ogórki, jajka, ziemniaki, marchew, jabłka i sałatę. W sklepie mięsnym natomiast soczystą szynkę na kanapki. Odwiedzili również sklep spożywczy, aby zaopatrzyć się w pieczywo, ser żółty, groszek i majonez. Tomek był odpowiedzialny za przygotowanie pysznych kana-

pek, Ola natomiast pokroiła i doprawiła sałatkę jarzynową. Rodzice Oli byli zachwyceni poczęstunkiem, zjedli kolację z prawdziwym apetytem.

2. Uczeń wybiera osoby, które będą odpowiadały na pytania:
 1. Co Tomek i Ola postanowili przygotować razem?
a) podwieczorek, b) obiad, c) kolację
 2. Dla kogo Tomek i Ola przygotowali poczęstunek?
a) dla dziadków Oli, b) dla rodziców Oli, c) dla rodziców Tomka
 3. Co dzieci kupiły między innymi w warzywniaku?
a) ziemniaki, b) ser żółty, c) majonez
3. Każdy z uczniów kolejno wymienia jaką kolację oni sami by przygotowali.
4. Uczniowie zapisują swoje propozycje kolacji na kartce i kolejno odczytują.
5. Kolejnym zadaniem jest trening pamięci. Nauczyciel pyta poszczególne dzieci jaką kolację wybrał kolega. Jeśli są kłopoty pozwalamy podpowiadać koledze/koleżance.
6. Ostatnim zadaniem jest dopisanie przez uczniów przymiotników do poszczególnych wyrazów
 - - kanapka
 - -ser
 - -.....papryka
 - -.....jajko
 - -.....dżem
 - -.....chleb
 - -.....pomidor.

Uczniowie odczytują swoje propozycje.

4.3. CZTERY PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE TUTORINGU

Tutoring jest systemem bardzo indywidualnym, trzeba wykazać się dużą elastycznością i kreatywnością w podążaniu za potrzebami dziecka. Przedstawiony scenariusz tutoringów przewidziany jest na 30 godzin. Tempo pracy, czas trwania i częstotliwość spotkań należy dostosować do możliwości i potrzeb ucznia. Dla jednych dzieci będzie odpowiednie 1,5 godzinne spotkanie, dla innych trzy razy po 15 min w tygodniu.

Etapy tutoringów, zgodnie z którymi opracowano dwa przykładowe scenariusze tutoringów z dziećmi.

Etap 1

Poznanie dziecka

Pierwszym etapem tutoringów jest poznanie dziecka, w tym celu zostały podjęte następujące działania:

1. Analiza dokumentacji dziecka (orzeczenia, opinie, zalecenia specjalistów).
2. Przeprowadzenie wywiadu z rodzicami, który miał na celu określenie talentów i mocnych stron dziecka. Arkusz wywiadu znajduje się w załączniku nr 1.
3. Przeprowadzenie gry „Kraina Talentów” oraz analiza uzyskanych danych z gry i obserwacji dziecka.
4. Rozmowa z dzieckiem o jego zainteresowaniach. Co istotne, warto zainicjować ją jak gdyby przy okazji, tzn. w czasie trwania innej

aktywności, która angażuje dziecko np. zabawy, wspólnego spaceru, itd. Z naszego doświadczenia w pracy z dziećmi w różnym wieku wynika bowiem, że wówczas są one bardziej otwarte i chętne do rozmowy o sobie i dzielenia się doświadczeniami. Możemy wykorzystać do rozmowy pomoce wizualne np. obrazki, piktogramy. Dobrym pomysłem jest także wspólne czytanie książki, które może być okazją do rozmowy o zainteresowaniach.

Przykładowe pytania (dostosowujemy do wieku i możliwości dziecka):

- 1.** Czy chcesz opowiedzieć mi coś o sobie?
- 2.** Co ważnego powinnam/powinienem o Tobie wiedzieć?
- 3.** Co robisz z przyjemnością?
- 4.** Jaka jest twoja ulubiona zabawa?
- 5.** Trzy rzeczy które wzięłbyś na bezludną wyspę?
- 6.** Jakie masz moce?
- 7.** Jakie masz talenty?
- 8.** Co potrafisz?
- 9.** Co jest moją pasją?
- 10.** Jaki jest Twój ulubiony bohater?
- 11.** Co dobrego przytrafiło Ci się ostatnio?
- 12.** Gdybyś mógł być zwierzęciem przez jeden dzień to które byś wybrał?
- 13.** Jak ma na imię Twój przyjaciel? Dlaczego się przyjaźnicie? Kogo lubisz w klasie/grupie? Kogo nie lubisz?
- 14.** Czy ktoś jest dla Ciebie szczególnie ważny?
- 15.** W jakie gry najchętniej grasz?
- 16.** Jakie lubisz oglądać (czytać) bajki?

Etap 2

Wyznaczenie celów edukacyjnych

Kolejnym etapem tutoringu jest wyznaczenie celów edukacyjnych razem z dzieckiem. Wspomagamy się następującymi pytaniami (poniższe pytania można zmienić lub zmodyfikować w zależności od sytuacji, najważniejsze jest żeby mieć na uwadze co jest głównym celem tutoringu edukacyjnego):

- 1.** Co daje Ci poczucie, że idę do przodu?
- 2.** Dokąd zmierzasz?
- 3.** Gdybyś mógł się wcielić w nauczyciela przez jeden dzień jakie zajęcia byś poprowadził/a?
- 4.** Co jest dla ciebie wyzwaniem?
- 5.** Co ci sprawia największe trudności a z czym samodzielnie sobie radzisz?
- 6.** Czy lubisz się uczyć?
- 7.** Czy potrafisz sam się uczyć?
- 8.** Co jest dla ciebie najtrudniejsze podczas nauki, a co Ci sprawia frajdę?
- 9.** Jak myślisz po co się uczymy?
- 10.** Wymyśl pytanie do samego siebie i na nie odpowiedź.
- 11.** Co chciałbyś robić lepiej?
- 12.** Czego chciałbyś się nauczyć lub dowiedzieć?

Etap 3

Ustalenie planu pracy z dzieckiem

Po zadaniu powyższych pytań sporządzamy plan pracy z dzieckiem zawierający: metryczkę, analizę profilu dziecka (zawierającą wnioski z wywiadu z rodzicami i rozmowy z dzieckiem oraz dane z przeprowadzonej gry), wyznaczone z uczniem cele edukacyjne, strefy najbliższego rozwoju oraz przewidywane rezultaty.

I scenariusz tutoring

(rozumianego jako rozmowa z dzieckiem na temat jego zainteresowań i ewentualnych celów edukacyjnych - czyli doprecyzowanie końcowej części etapu I i etapu II):

- Rozmowę warto przeprowadzać w sytuacji naturalnej dla dziecka np. podczas zabawy, na spacerze, tak jakby przy okazji. Zachęcamy do spędzenia wspólnie czasu np. siedząc na dywanie czy ulubionych pufach dziecka. Ważne żeby dziecko czuło się swobodnie.
- Z opisanych powyżej (etap I i II) propozycji pytań zadawanych w każdym etapie należy wybrać te, które są właściwe dla rozwoju dziecka.
- Najważniejsze podczas zajęć tutoringowych jest budowanie relacji z dzieckiem i to powinniśmy sobie obrać za jego podstawowy cel. Można to osiągnąć poprzez nazywanie uczuć dziecka, parafrazowanie jego wypowiedzi, oraz wskazywanie na istnienie tzw. wspólnych obszarów zainteresowań lub odwoływanie się do podobnych doświadczeń.
- Zadawanie pytań otwartych zwiększa szansę, że poznamy jego rze-

czywisty punkt widzenia, czyli to, co ono uznaje za najważniejsze bez sugerowania.

- Rozmowę o zainteresowaniach warto zacząć od zaproponowania dziecku aktywności, którą ono lubi i sprawia mu przyjemność. Dodatkowo dajemy dziecku komunikat, że jesteśmy uważni na to, co robi i jesteśmy otwarci by poznać je bliżej. Poniższa rozmowa została przeprowadzona podczas wspólnej gry rozwijającej logiczne myślenie.

Rozmowa przeprowadzona została z dzieckiem nr 1

Metryczka:

Imię: [...]

Nazwisko: [...]

Data urodzenia: [...] 2012

Wiek: 9 lat, klasa 3

Diagnoza: spektrum autyzmu

Ważne informacje zdrowotne (zalecenia, przyjmowane leki): brak.

TUTOR: Na dzisiejsze zajęcia przyniosłam grę pt. „Pędzące żółwie”.

Zauważyłam, że lubisz grać w gry i pomyślałam, że ta może Ci się spodobać. Czy znasz tę grę ?

CHŁOPIEC: Taaak, uwielbiam gry. W domu często gramy z tatą w szachy, ale mamy też dużo innych gier. Nie znam tej gry.

TUTOR: W jakie gry lubisz grać najbardziej?

CHŁOPIEC: Takie, w których trzeba pomyśleć i są zabawne.

TUTOR: Mam tak samo jak Ty, lubię gdy gra mnie wciąga od początku do końca. A w co grałeś ostatnio z tatą?

CHŁOPIEC: Rummikub, Buła pizza, Dixit...lubię też kostkę Rubika

i Rushour.

TUTOR: Wow kostka Rubika - szacun, ja nie ogarniam kostki Rubika. Faktycznie musisz lubić łamigłówki, kostka Rubika i Rushour to wymagające łamigłówki.

CHŁOPIEC: Lubię wyzwania. Rushour dostałem ostatnio na urodziny i już jestem na 20 poziomie.

TUTOR: Idziesz jak burza [...] ¹¹

. Pomożesz mi rozłożyć planszę?

CHŁOPIEC: No pewnie.

TUTOR: Tak więc słuchaj uważnie, celem gry jest.. (tu następuje wytłumaczenie reguł gry).

CHŁOPIEC(po chwili grania): Ha Ha Ha Ale torpeda!!! Normalnie najlepsza gra roku 2021.

TUTOR: Cieszę się, że Ci się podoba. Gdybyś miał ocenić tę grę w skali 1-10 to ile byś przyznał punktów ?

CHŁOPIEC: 10/10

TUTOR: Zgadzam się w stu procentach. Fajnie, że udało mi się trafić z grą. A co jeszcze lubisz robić poza graniem?

CHŁOPIEC: Najbardziej lubię książki. Mam ich całe mnóstwo.

TUTOR: Co ciekawego ostatnio przeczytałeś ?

CHŁOPIEC: „Magiczne drzewo”. Ale wcześniej czytałem „Harrego Pottera”.

TUTOR: Jak byłem dzieckiem to uwielbiałam czytać tak jak Ty. A twoi przyjaciele, koledzy też lubią czytać?

CHŁOPIEC: Mój najlepszy przyjaciel [...] bardzo lubił rysować. Czytać

11 We wszystkich miejscach, w których wstawiono nawias kwadratowy, usunięto dane dziecka lub nazwy przyjmowanych leków

chyba też lubił, ale nie ma go tu z nami od tego roku.

TUTOR: To pewnie było Ci smutno, że przestał chodzić razem z Tobą do FREE. Musiało być Ci trudno wtedy.

CHŁOPIEC: Tak, na początku było mi źle. Ale w tym roku doszła [...]. Też bardzo ją lubię choć czasem jest dla mnie niefajna i dla innych dzieci też.

TUTOR: Co to znaczy, że jest niefajna? Możesz powiedzieć coś więcej?

CHŁOPIEC: Zrobiła listę dzieci, których nienawidzi i mówiła, że muszą zostać wyrzucone z FREE. Nie lubię jak ktoś tak robi. Jest wtedy niemiło.

TUTOR: Rozumiem, że nie lubisz kłótni i konfliktów.

CHŁOPIEC: Bardzo nie lubię. Nie lubię gdy ludzie na siebie krzyczą i się biją.

TUTOR: Co wtedy robisz? Jak sobie z tym radzisz?

CHŁOPIEC: Jeśli mogę to wychodzę do innej sali, zakładam słuchawki i czytam książkę.

TUTOR: Nasze zajęcia dobiegają końca więc mam dla Ciebie jeszcze trzy ostatnie szybkie pytania. Dasz radę się jeszcze skupić na chwilę czy jesteś już zmęczony?

CHŁOPIEC: Już wolałbym mieć przerwę, ale myślę, że dam radę.

TUTOR: Brawa dla Ciebie za wytrwałość. No to w takim razie słuchaj uważnie: Gdybyś mógł być zwierzęciem przez jeden dzień to które zwierzę byś wybrał?

CHŁOPIEC: Niech pomyślę, trudny wybór, jest tyle fajnych zwierząt...ale jakimś ptakiem. Tak, np. bocianem.

TUTOR: Ciekawa odpowiedź, zaskoczyłeś mnie, a czemu wybrałeś bociana?

CHŁOPIEC: Bo ma ciekawe życie, latem żyje w Polsce, a zimą odlatuje do ciepłych krajów. Podróżuje.

TUTOR: Interesujesz się światem zwierząt?, sporo o nich wiesz...

CHŁOPIEC: Tak, przyroda jest taka ciekawa. Mam w domu wiele fajnych książek na ten temat.

TUTOR: Dobra, żeby nie przedłużać kolejne pytanie: Co dobrego Ci się przytrafiło ostatnio?

CHŁOPIEC: Wzięłem udział w pokoju zagadek w Mikołajki w Akademii pani Moniki? Było przefajnie.

TUTOR: Brzmi zachęcająco, kim jest pani Monika?

CHŁOPIEC: Pani Monika uczy nas matematyki i informatyki.

TUTOR: Lubisz te przedmioty?

CHŁOPIEC: Bardzo, w przyszłym miesiącu będę brał udział w konkursie matematycznym „Maks Matematyczny”.

TUTOR: To musisz być w tym dobry. Trzymam kciuki za Ciebie i gorąco Ci kibicuję.

CHŁOPIEC: Dziękuję. **TUTOR:** Ostatnie pytanie i przerwa: Co ważnego powinnam o Tobie wiedzieć?

CHŁOPIEC: Lubię gdy wszystko idzie zgodnie z planem. Nie lubię jak za dużo się zmienia.

TUTOR: Rozumiem, że zmiany Cię denerwują i czujesz się wtedy nieswojo.

CHŁOPIEC: Tak, chyba tak. Zajęcia miały trwać do 10:30 a jest 10:35.

TUTOR: Co za precyzja. Ha ha ha, jesteś niczym szwajcarski zegarek. Masz rację czas na zasłużoną przerwę. Bardzo Ci dziękuję za te zajęcia. Mam wrażenie, że teraz wiem o Tobie o wiele więcej.

CHŁOPIEC: Dziękuję, aaa i następnym razem też poproszę grę, mogą być znowu „Pędzące żółwie”.

TUTOR: Z przyjemnością spełnię twoją prośbę. Do zobaczenia.

CHŁOPIEC: Do widzenia.

Przykładowy plan pracy z dzieckiem nr 1 (opracowany w oparciu o wszystkie wcześniejsze etapy tutoringu)

Analiza profilu dziecka:

Mocne strony: umiejętność matematyczne, zdolność logicznego myślenia, szeroki zakres słownictwa, duża ciekawość poznawcza, dobra pamięć, spontaniczność i swoboda w grupie.

Zainteresowania: przyroda, muzyka, geografia, meteorologia, gry strategiczne.

Wyzwania rozwojowe: trudność w rozpoznawaniu i akceptowaniu stanów emocjonalnych innych dzieci, brak umiejętności radzenia sobie z porażką. Wartości (co jest ważne dla dziecka): zasady, przewidywalność, logika.

Cele edukacyjne (wyznaczone wspólnie z dzieckiem):

- udział w konkursie matematycznym,
- nauka osiągnięcia stanu relaksu,
- budowanie samoświadomości,
- nauka planowania czasu wolnego,
- trening umiejętności radzenia sobie z porażką.

Strefa najbliższego rozwoju:

- spotkanie dwa razy w tygodniu, które będzie obejmowało motywowanie, planowanie, sprawdzenie postępów dziecka,
- nauka umiejętności wyciągania wniosków z popełnionych błędów,
- samodzielne skonstruowanie gry jako forma alternatywnej nauki,
- ułożenie planu przygotowania się do konkursu matematycznego

„Maks Matematyczny”,

- zadania dotyczące samego siebie, dziecko pisze np. list do przyjaciela o swoich zainteresowaniach, potrzebach, przygotowuje reportaż „Jak mnie widzą inni”,
- ćwiczenie uważności, pokazanie jakie można stosować formy relaksacji, zachęcenie do regularnego ich stosowania.

Przewidywane rezultaty:

- wzrost motywacji do nauki,
- większa kreatywność,
- branie odpowiedzialności za własny rozwój,
- wzrost samoświadomości,
- odprężenie i spokój, samoregulacja emocji.

Podsumowanie:

Wykorzystano zainteresowania i mocne strony dziecka, do osiągnięcia jego optymalnego rozwoju edukacyjnego. Zakładamy, że jeżeli dziecko będzie bardziej świadome siebie i odprężone, będzie miało większą motywację do nauki i samorealizacji.

II scenariusz tutoringu

Rozmowa przeprowadzona została z dzieckiem nr 2.

Metryczka:

Imię: [...]

Nazwisko: [...]

Data urodzenia: [...] 2012

Wiek: 9 lat

Klasa: III klasa

Diagnoza: spektrum autyzmu

Ważne informacje zdrowotne (zalecenia, przyjmowane leki):
zaburzenia integracji sensorycznej (do wglądu w dokumentacji
dziecka), uszkodzenia OUN [...]

Jeśli rozmowa tutoringowa jest kolejną i znamy już trochę dziecko,
wówczas możemy ją rozpocząć od tematów, które są ważne dla dziecka
np. jego pasji lub ulubionych aktywności.

TUTOR: Dzień dobry [...], jak się czujesz dzisiejszego poranka?

DZIEWCZYNKA: Dobrze.

TUTOR: Jeszcze nikogo nie ma, ale mogę Ci zrobić herbaty. Co Ty na to?
Mam twoją ulubioną, malinową.

DZIEWCZYNKA: Chętnie.

TUTOR: Dziś jest bardzo senny dzień, za oknem deszcz i ciemno,
proponuję rozpocząć od puszczania jakiejś piosenki, która doda nam
energii. [...] masz jakieś życzenia co do piosenki?

DZIEWCZYNKA: Jasne ARIANA GRANDE !!! Cokolwiek byle ARIANA.

TUTOR: Właśnie słyszałam, że bardzo ją lubisz. **DZIEWCZYNKA:**
Kocham ją, jest prześliczna, zdolna i tak pięknie śpiewa i tańczy. *(Tutor
puszcza piosenkę i wspólnie tańczą do utworu)*

TUTOR: No to się nazywa dobrze rozpocząć dzień. Teraz mam
zdecydowanie więcej energii i lepszy humor. A Ty jak się teraz czujesz?

DZIEWCZYNKA: Świetnie, uwielbiam tę piosenkę.

TUTOR: Bardzo się cieszę. To był dobry pomysł z tą piosenką.
Zauważyłam, że masz talent do tańca. Chodzisz na jakieś zajęcia taneczne
poza szkołą?

DZIEWCZYNKA: Nie, ale mama miała mnie zapisać do RAMADY.

TUTOR: Mam nadzieję, że się uda. Widać, że to sprawia Ci dużą radość, co?

DZIEWCZYNKA: Tak. Taniec to moja pasja. Często nagrywam też TikToki.

TUTOR: Tak słyszałam o TikTokach, musisz mi kiedyś pokazać swoje nagrania jestem ogromnie ciekawa, może po naszych zajęciach ?

DZIEWCZYNKA: Dobrze.

TUTOR: Energia jest. To zaczynamy. [...] wyobraź sobie, że jesteś znaną piosenkarką, równie znaną jak Ariana Grande. Znani ludzie często udzielają różnych wywiadów, bo wiele osób interesuje się ich życiem i chciałoby na ten temat poczytać. Dziś Twoim zadaniem będzie wcielić się w taką znaną osobę. Jednak pamiętaj, że ty to ty. Nazywasz się [...] i nie jesteś już nieznaną [...], lecz już taką sławną [...], znaną na całym świecie tik-tokerką i tancerką. Będę Ci zadawała różne pytania, a Ty się postaraj odpowiedzieć tak by inni ludzie poznali Cię lepiej. Wszystko zrozumiałe?

DZIEWCZYNKA: Tak.

TUTOR: Pani [...] jest pani znana na całym świecie z pani tanecznych dokonań, jednak nasi czytelnicy są ciekawi tego jak wyglądało pani życie zanim stała się pani sławna. Dziś cofniemy się do czasów, gdy chodziła pani do szkoły. Co było dla pani największym wyzwaniem w szkole? Czyli co stanowiło największą trudność?

DZIEWCZYNKA: Nuda, wiele zajęć było nudnych.

TUTOR: Nudnych czy może ciężko było się pani skupić na nauce?

DZIEWCZYNKA: Tak.

TUTOR: Czy było coś takiego w szkole, co lubiła pani robić i sprawiało Pani przyjemność?

DZIEWCZYNKA: Bardzo lubiłam rysować, jak na zajęciach było

rysowanie to wtedy nie było nudny. I śpiewać.

TUTOR: Czyli dzięki rysunkom łatwiej było pani się skupić na lekcji, tak?

DZIEWCZYNNKA: TAK!

TUTOR: Czy będąc w szkole lubiła pani występować na scenie?

DZIEWCZYNNKA: Tak uwielbiałam występować przed innymi. Razem z koleżankami w każdej wolnej chwili tańczyłyśmy i robiłyśmy występy.

TUTOR: Czy miała pani dużo przyjaciół w szkole?

DZIEWCZYNNKA: Moja pierwsza szkoła nie podobała mi się. Inne dzieci mi dokuczały. Nie miałam się z kim bawić. Potem, w kolejnej było już lepiej i miałam fajnych przyjaciół.

TUTOR: Jakie zajęcia szkolne były najciekawsze?

DZIEWCZYNNKA: Komputery i gry z panią Moniką, no i matematyka.

TUTOR: Pani [...] jest pani dziewczyną o wielu talentach. Jestem miło zaskoczona. Czuję, że nasi czytelnicy też będą. Dziękuję za dzisiejszy wywiad. Od razu pragnę się umówić na kolejny, bo mam jeszcze trochę pytań, ale na dziś wystarczy. Życzę wielu sukcesów zawodowych.

DZIEWCZYNNKA: Dziękuję.

Przykładowy plan pracy z dzieckiem nr 2

Analiza profilu dziecka:

- Mocne strony: umiejętności matematyczne, ruchowe, śpiew, umiejętności manualne, umiejętność wypowiedzenia własnego zdania.
- Zainteresowania: muzyka, plastyka, czytanie.
- Wyzwania rozwojowe: słaba koncentracja uwagi, duża męczliwość.
- Wartości (co jest ważne dla dziecka): przyjaźń, relacje z rówieśnikami.
- Marzenia: występowanie na scenie, bycie celebrytą.

Cele edukacyjne (wyznaczone wspólnie z dzieckiem):

- poprawa koncentracji,
- nauka uważności i skupienia,
- poprawa motywacji do nauki,
- wykorzystanie ruchu (tańca) do przyswojenia wiedzy,
- nauka samoświadomości i samoregulacji,
- kształtowanie odpowiedzialności za własny rozwój,
- nauka odnajdywanie się w sytuacjach społecznych.

Strefa najbliższego rozwoju:

- włączanie ruchu (np. tańca) w codzienną naukę,
- nauka utrwalania wiadomości z wykorzystaniem rymowanek, piosenek,
- przygotowanie lekcji dla innych dzieci w celu ćwiczenia umiejętności prezentacyjnych,
- nauka robienia notatek graficznych,
- motywowanie dziecka do samodzielnego treningu uważności,
- omawianie sytuacji społecznych w grupie.

Przewidywane rezultaty:

- jest bardziej zmotywowana do nauki,
- podejmuje naukę poza placówką edukacyjną,
- lepiej odnajduje się w grupie,
- poprawa samoświadomości i samoregulacji.

Podsumowanie:

Skupiono się na pokazaniu dziewczynce ciekawych, atrakcyjnych

form nauki, aby wzrosła jej ciekawość poznawcza i motywacja do nauki. Przy planowaniu aktywności wykorzystano mocne strony dziecka - dużą potrzebę ruchu i zainteresowania.

III scenariusz tutoring

z dzieckiem nr 3 rozumianego jako rozmowa z dzieckiem na temat jego zainteresowań i ewentualnych celów edukacyjnych - doprecyzowanie końcowej części etapu I i etapu II.

Metryczka:

Imię: [...]

Nazwisko: [...]

Data urodzenia: [...] 2012

Wiek: 9

Klasa: III klasa

Diagnoza: spektrum autyzmu.

Ważne informacje zdrowotne (zalecenia, przyjmowane leki): depresja dziecięca, lęk [...]

TUTOR: Cześć [...]. Jak Ci dzisiaj minął dzień?

CHŁOPIEC: Strasznie się zmęczyłem.

TUTOR: Co Cię tak zmęczyło?

CHŁOPIEC: Byliśmy z panią [...] daleko na spacerze i wiał wiatr.

TUTOR: Nie lubisz wiatru?

CHŁOPIEC: Nie, bo piszczy w uszach.

TUTOR: Chodzić też nie lubisz?

CHŁOPIEC: Lubię, ale się męczę. A oni uciekli.

TUTOR: Oni? Dzieci z Twojej klasy?

CHŁOPIEC: Tak.

TUTOR: Lubisz ich?

CHŁOPIEC: Tak, ale czasem mnie denerwują.

TUTOR: Co Cię denerwuje?

CHŁOPIEC: Są głośno i się gonią.

TUTOR: [...], mówiłeś że jesteś zmęczony. Co byś w takim razie chciał robić?

CHŁOPIEC: Chciałbym się bawić. Odpocząć.

TUTOR: A w co chcesz się bawić?

CHŁOPIEC: Chcę być Sonikiem.

TUTOR: Acha, chcesz być Sonikiem, chcesz się bawić i odpocząć. Pomyślmy trochę.

CHŁOPIEC: Tak, chcę być Sonikiem.

(Ułożenie toru przeszkód z dostępnych pomocy i przedmiotów)

TUTOR: Czy Sonic przeżywa jakieś przygody?

CHŁOPIEC: Walczy z Eggmanem.

TUTOR: To bądź Sonikiem i spróbujesz pokonać Eggmana. Eggman ukrył źródła mocy na wyspie i chce przejąć kontrolę nad Green Hills. Musimy dotrzeć na wyspę żeby pokonać Eggmana.

(Ten przykład pokazuje, jak bardzo ważne jest dowiedzenie się wcześniej od rodziców, jakie są zainteresowania dziecka, jakie filmy/bajki lubi oglądać, jakiej muzyki słuchać, jakich książek czytać, aby być przygotowanym na takie niespodziewane zwroty akcji podczas spotkań).

CHŁOPIEC: Hura, będę Sonikiem! I pokonam Eggmana!

TUTOR: Pokażę Ci co musimy zrobić. Podłoga to lawa, musisz przejść po tej linii (sznurek przyklejony do podłogi), żeby dostać się na most prowadzący na wyspę...*(Objaśnienie ćwiczeń do wykonania przy pomocy fabularyzacji z pomocą postaci z ulubionej bajki).*

CHŁOPIEC: Hura, teraz most... Uczę się latać... Odzyskam źródła mocy...
Zły Eggman... Jeszcze tylko przeniosę źródła mocy nogami...
(Podczas wykonywania ćwiczeń prowadzimy obserwację dziecka: np. jego sprawności i koordynacji ruchów, zapamiętywania sekwencji, itp).

TUTOR: I jak? Udało Ci się pokonać Eggmana?

CHŁOPIEC: Tak, pokonałem Eggmana. Hura.

TUTOR: Jak się teraz czujesz?

CHŁOPIEC: Szczęśliwy i zmęczony.

TUTOR: Masz ochotę na masaż Soniku? Taki regeneracyjny masaż przywracający moc.

CHŁOPIEC: Tak, hura. Żeby znowu pokonać Eggmana.
(Przeprowadzenie masażu stymulującego czucie głębokie).

TUTOR: I jak? Udało Ci się Soniku odzyskać moc.

CHŁOPIEC: Tak, mam dużo mocy.

CHŁOPIEC: Chcę zrobić prezentację jak pokonać Sonika.

TUTOR: Rozumiem. Chyba Ci się spodobało? Czy chcesz nagrać filmik?

CHŁOPIEC: Tak, hura. Taką prezentację.

TUTOR: Lubisz prezentować różne rzeczy?

CHŁOPIEC: Tak, lubię.

TUTOR: A co najbardziej lubisz prezentować?

CHŁOPIEC: Przedstawienia, jak w teatrze.

TUTOR: A co jeszcze lubisz robić?

CHŁOPIEC: Mówić po angielsku.

TUTOR: Rozumiem. Lubisz robić przedstawienia i mówić po angielsku.

CHŁOPIEC: Tak, lubię. I bawić się w Sonica.

TUTOR: A za co najbardziej lubisz Sonica? Jakie moce Sonica uważasz za fajne?

CHŁOPIEC: Jest szybki i odważny. Pomaga innym.

TUTOR: Sonic zdobywa super moce. Jakie Ty byś chciał mieć supermoce -
Coś czego chciałbyś się nauczyć?

CHŁOPIEC: Chciałbym być taki szybki jak Sonic.

TUTOR: Czy coś jeszcze?

CHŁOPIEC: Mówić dobrze po angielsku.

TUTOR: Rozumiem. Chciałbyś polepszyć swoją znajomość angielskiego
i być sprawniejszy i silniejszy? Myślę że następnym razem możemy
porozmawiać o Tym w jaki sposób mógłbyś zdobywać nowe super moce.

CHŁOPIEC: Tak, właśnie, tak. Hura. Jak Sonic.

TUTOR: Dziękuję Ci bardzo za rozmowę.

Świetnie się bawiłam.

CHŁOPIEC: Ja też. Cześć. Pa.

Przykładowy plan pracy z dzieckiem nr 3 (opracowany w oparciu o wszystkie wcześniejsze etapy tutoring).

Analiza profilu dziecka:

Mocne strony: ciekawość poznawcza, łatwość w
nauce języków, pogodne usposobienie.

Zainteresowania: muzyczne, język angielski, prezentowanie
skeczy, zabawa w teatr, bajki o Sonicu, film „W głowie się nie mieści”.

Wyzwania rozwojowe: niski poziom asertywności, słabo rozwinięte
umiejętności komunikacyjne, niezdolność do podejmowania własnych
decyzji, dziecko jest mało samodzielne.

Wartości (co jest ważne dla dziecka): przyjaźń, relacje.

Plany życiowe: praca w języku angielskim lub zostanie prezenterem telewizyjnym.

Cele edukacyjne (wyznaczone wspólnie z dzieckiem):

- podwyższenie poziomu posługiwania się językiem angielskim,
- wzrost wiedzy o swoich potrzebach sensorycznych,
- usprawnienie procesów uczenia się poprzez poprawę poczucia równowagi, koordynacji ruchów poszczególnych części ciała, odczuwania własnego ciała (czucie głębokie),
- wprowadzenie jednolitego systemu wizualnego w domu i placówce edukacyjnej wykorzystywanego podczas nauki i układania planów aktywności, np. Mówik, piktogramy, komiksy,
- wykorzystywanie angielskiego w nauce innych przedmiotów,
- realizacja podstawy programowej z wykorzystaniem mocnych stron i zainteresowań chłopca, tj. zainteresowania muzyczne, umiejętności wizualno-przestrzenne, chęć prezentacji i układania skeczy, wcielanie się w ulubionych bohaterów,
- zwiększenie samoświadomości,
- nauka asertywności i stawiania granic,
- wzrost autonomii i samodzielności,
- wzrost wiedzy na temat zachowań społecznych i funkcjonowanie w grupie.

Strefa najbliższego rozwoju:

- spotkanie dwa razy w tygodniu, które będzie obejmowało motywowanie, planowanie, sprawdzenie postępów dziecka,
- proponowanie chłopcu ćwiczeń ruchowych i manualnych mających na celu rozwój ogólnej sprawności fizycznej oraz równowagi, koordynacji, czucia głębokiego,
- nauka systematyczności w nauce języka angielskiego: cotygodniowe ustalenie z dzieckiem planu codziennej nauki angielskiego poza placówką,
- zachęcanie chłopca do pomocy nauki języka angielskiego innym dzieciom: zaaranżowanie „korepetycji” dawanych przez chłopca w celu podwyższenia poczucia wartości, budowania pozytywnego wizerunku chłopca w grupie oraz czerpania przyjemności z mówienia po angielsku,
- wskazanie różnych ciekawych materiałów do nauki angielskiego, tj. filmy, gry, piosenki itp. - chłopiec raz w miesiącu poznaje nową aplikację lub program do nauki angielskiego, w planie nauki umieszczamy czas w którym korzysta z aplikacji np. po zajęciach w domu oraz co tydzień ogląda jedną 30 min bajkę lub uczy się piosenki w języku angielskim,
- przeprowadzenie z dzieckiem zajęć o granicach, motywowanie dziecka w trakcie zajęć grupowych do praktycznego wykorzystanie wiedzy, omawianie sytuacji związanych z granicami i asertywnością,
- zajęcia na temat komunikacji, samoregulacji emocji i zachowań społecznych, omawianie na bieżąco zaistniałych sytuacji z wykorzystaniem pomocy wizualnych.

Przewidywane rezultaty:

- dziecko ma poczucie większej autonomii,
- poprawa ogólnej sprawności fizycznej,
- usprawnienie przetwarza
- nia informacji oraz procesów uczenia się,
- wzrasta jego poczucie wartości,
- czuje się bardziej odpowiedzialne za swój rozwój,
- czuje się bardziej pewne siebie w relacji z rówieśnikami,
- poprawa wizerunku chłopca w grupie.

Podsumowanie:

Wykorzystano duże zainteresowanie chłopca językiem angielskim. Skupiono się nad budowaniem satysfakcjonujących relacji w grupie rówieśniczej oraz poprawą wizerunku chłopca. Ważnym jest wzrost autonomii i poczucia wartości chłopca, co w oczywisty sposób wpłynie na jego postępy edukacyjne.

IV SCENARIUSZ TUTORINGU

(rozmowy przeprowadzone z dzieckiem nr 4)

Metryczka:

Imię: [...]

Nazwisko: [...]

Data urodzenia: [...] 2012

Wiek: 9 lat

Klasa: III klasa

Diagnoza: spektrum autyzmu

Ważne informacje zdrowotne (zalecenia, przyjmowane leki): brak.

Rozmowa nr 1

TUTOR: Dzień dobry [...], jak Ci minął weekend?

CHŁOPIEC: Dzień dobry Pani [...], a super, super, po prostu suuuuper (śpiewającym tonem).

TUTOR: Robiłeś coś ciekawego?

CHŁOPIEC: Odwiedziłem Warszawę, czy wie pani, że w Warszawie jest Muzeum Powstania Warszawskiego? (opowiada ze szczegółami o detalach widzianych w muzeum).

TUTOR: Widzę że interesujesz się historią Polski i masz naprawdę imponującą wiedzę ...wow.

CHŁOPIEC: Walczę o Poolskę...

TUTOR: Lubisz sobie wyobrażać, że jesteś żołnierzem?

CHŁOPIEC: Ja jestem żołnierzem, mam w domu hełm.

TUTOR: Faktycznie, przynosisz do nas dużo ciekawych przedmiotów, nawet maskę gazową widziałam. A w co się najbardziej lubisz bawić?

CHŁOPIEC: Żołnierzyki, czołgi....(wymienia więcej zabawek związanych z walką).

TUTOR: A lubisz czytać książki lub oglądać filmy? Masz może jakiś ulubiony film lub bajkę?

CHŁOPIEC: Ołowiany żołnierzyk (wymienia głównie tytuły, które związane są z historią Polski).

TUTOR: Jakie są twoje inne moce poza historią ?

CHŁOPIEC: Taaaaaniec (śpiewającym tonem, po czym wybiega tanecznym

krokiem z sali i dołącza do grupy dzieci bawiących się na świetlicy, w tym momencie z uwagi na ograniczoną koncentrację uwagi chłopca rozmowa zostaje przerwana i dokończona w innym dogodnym dla chłopca momencie)

Rozmowa nr 2 z tym samym dzieckiem

TUTOR: Co robisz z przyjemnością?

CHŁOPIEC: Obserwuję ptaki, mam w domu lornetkę.

TUTOR: Czy ktoś jest dla Ciebie szczególnie ważny?

CHŁOPIEC: Mamusia, tata i moja siostra [...].

TUTOR: Jak ma na imię twój przyjaciel?

CHŁOPIEC: [...] *(wzburzony wybiega z sali, po dopytaniu okazuje się, że chłopiec miał przyjaciela w fundacji, który już nie chodzi razem z nim do fundacji i rzadziej się spotykają, bardzo to przeżył).*

TUTOR: *(po dłuższej chwili, która była niezbędna na poukładanie emocji u chłopca)* To o czym rozmawialiśmy bardzo Cię zasmuciło prawda? [...] był Ci bardzo bliski?

CHŁOPIEC: Tak, [...] jest najlepszy na świecie, szkoda że go już tutaj nie ma.

TUTOR: [...] musiał być wspaniały skoro masz takie dobre wspomnienia z nim związane.

CHŁOPIEC: TAK!

TUTOR: Masz może jakieś ulubione gry?

CHŁOPIEC: *(podbiega do tutora klepie go w ramię) Berek (krzyczy) i odbiega.*

TUTOR: Mam do Ciebie jeszcze jedno ważne pytanie: jakie jest twoje największe marzenie?

CHŁOPIEC: *(z okrzykiem) Pracować w wooooojsku!!!*

TUTOR: [...] wierzę, że z takim zaangażowaniem na pewno Ci się to uda.
Trzymam kciuki za Ciebie!!!

CHŁOPIEC: Dzięk-u-ję (po czym wybiega do drugiej sali, w której odbywają się zajęcia świetlicowe).

Etap 4

Realizacja przyjętego planu.

Na następnym etapie spotykamy się z dzieckiem raz lub dwa w tygodniu w celu motywowania, planowania i sprawdzania postępów dziecka. Ważne jest aby dostosować tempo i sposób pracy do potrzeb i możliwości dziecka. Czas trwania spotkania to od 15 min do 1,5 godziny, w zależności od specyfiki pracy z dzieckiem. Do sprawdzania postępów możemy wykorzystać poniższe pytania:

1. Czy coś sprawiło Ci radość w realizacji Twojego planu?
2. Czy coś było trudne?
3. Czy chciałbyś coś zmienić?
4. Czego się nauczyłeś?
5. Czy jesteś zadowolony z tego, co udało Ci się osiągnąć?
6. Czy chciałbyś z czegoś zrezygnować?
7. Czy chciałbyś coś dodać, ulepszyć?

Etap 5

Podsumowanie efektów współpracy

Po każdym zajęciach warto zadać dziecku pytania, których celem jest uzyskanie informacji zwrotnej:

1. Co wartościowego dla Ciebie zadziało się podczas zajęć?
2. Jak wykorzystasz zdobyte na zajęciach doświadczenie w przyszłości?
3. Co cię zaniekaowało na dzisiejszych zajęciach ?

4. Jak oceniasz wpływ tego działania na rozwój swoich umiejętności?

Załącznik do etapu I - wywiad z rodzicami

(Jest to autorski wywiad opracowany przez cały zespół).

Za chwilę zadam Państwu kilka pytań, zarówno ogólnych, jak i bardziej szczegółowych, które mają na celu znalezienie mocnych stron Państwa dziecka oraz wyszczególnienie jego talentów.

1. Co Państwa dziecko najbardziej lubi robić/ jakie aktywności najbardziej je zajmują?
2. Jakie są mocne strony Państwa dziecka? W czym dziecko jest dobre?
3. Do czego Państwa zdaniem dziecko ma talent?
4. Co jest wyjątkowego w Państwa dziecku?
5. Czy Państwa dziecko lubi wykonywać działania matematyczne takie jak liczenie, mnożenie, dodawanie, odejmowanie, itd.?
6. Czy dziecko dużo zapamiętuje ze słuchu, np. teksty wierszy, piosenek, wypowiedzi innych ludzi?
7. Czy lubi słuchać muzyki?
8. Czy dziecko preferuje samotne zabawy czy też woli przebywanie z innymi dziećmi i wspólne z nimi zabawy?
9. Czy dziecko lubi wykonywać prace, które wymagają dużej precyzji ruchów, np. rysowanie, kolorowanie, składanie modeli, itp.?
10. Czy dziecko lubi opiekować się zwierzętami? Jeśli tak proszę o podanie przykładów.
11. Czy Państwa dziecko najlepiej uczy się w cichej

i spokojnej atmosferze? Czy wręcz przeciwnie w nauce pomaga mu muzyka?

- 12.** Czy dziecko ma dobrą koordynację ruchową?
- 13.** Czy elementy graficzne takie jak schemat, tabela, wykres są z łatwością zapamiętywane przez Państwa dziecko?
- 14.** Czy dziecko lubi ćwiczenia fizyczne?
- 15.** Czy uprawia jakiś sport?
- 16.** Czy dziecko dużo i ciekawie opowiada?
- 17.** Czy słuchanie muzyki wywołuje u dziecka dużo emocji?
- 18.** Czy dziecko jest świadome tego, co jest dla niego najważniejsze?
- 19.** Czy dziecko stara się dążyć do osiągnięcia swoich celów?
- 20.** Czy dziecko w wolnej chwili sięga po książki?
- 21.** Czy w czasie nauki porusza się, np. chodzi lub bawi się przedmiotami?
- 22.** Czy potrafi szybko i łatwo przekonać inne osoby do własnych racji?
- 23.** Czy dziecko lubi pracować w grupie?
- 24.** Czy dziecko jest zainteresowane kwestiami, które dotyczą ochrony środowiska?
- 25.** Czy lubi przedmioty ścisłe?
- 26.** Czy dziecko lubi prace plastyczne, ozdabianie przestrzeni i rzeczy?
- 27.** Czy analizuje motywy działania innych ludzi lub zastanawia się nad nimi?
- 28.** Czy dziecko jest uzdolnione manualnie?
- 29.** Czy zwraca uwagę na ścieżkę dźwiękową gdy ogląda jakiś film/bajkę?

30. Czy dziecko jest świadome własnych emocji i potrafi o nich opowiadać?
31. Czy dziecko lubi mieć plan i potrafi zaplanować swój czas wolny?
32. Czy dziecko łatwo nawiązuje nowe znajomości?
33. Czy często ogląda w telewizji programy przyrodnicze, które samo wybrało?
34. Czy dziecko lubi rozwiązywać łamigłówki logiczne?
35. Czy dziecko wykazuje talent do godzenia innych np. w rozmaitych sporach i kłótniach?
36. Czy ma wycucie rytmu? Czy lubi tańczyć lub podrygiwać w rytm melodii?
37. Czy lubi śpiewać/grać na jakimś instrumencie?
38. Czy dziecko jest zainteresowane zjawiskami, które zachodzą w przyrodzie?
39. Czy dziecko cechuje duża ruchliwość i często trudno mu usiedzieć w jednym miejscu?
40. Czy jest spostrzegawcze i ma dobrą pamięć do szczegółów na obrazku?
41. Czy dziecko lubi szukać relacji pomiędzy danymi przedmiotami lub zagadnieniami?
42. Czy jest zainteresowane ludźmi i lubi z nimi przebywać?
43. Czy lubi rozwiązywać krzyżówki i inne gry słowne?
44. Czy dziecko ma talent do dostrzegania szczegółów, które nie są dostrzegane przez innych?
45. Czy dziecko chętnie uczy się biologii, geografii, meteorologii?
46. Czy łatwo zapamiętuje słowa piosenek i wierszyków?

5. EWALUACJA

5.1. EFEKTY PRZEPROWADZONEGO WSPARCIA TERAPEUTYCZNEGO.

Uczestnicy innowacji byli stale objęci wsparciem terapeutycznym poprzez indywidualne zajęcia oraz uczestnictwo psychologa w życiu codziennym Fundacji. Działania terapeutyczne w projekcie były:

- oparte na budowaniu relacji z dzieckiem
- osiągane w trakcie zabawy czy spędzania czasu wolnego, skupione na samopoznaniu i samoregulacji,
- realizowane w duchu wzajemnego poszanowania.

Efekty przeprowadzonego wsparcia terapeutycznego (po 6 miesiącach):

Dzieci objęte wsparciem terapeutycznym w ramach innowacji:

- są bardziej świadome specyfiki swojego rozwoju, posiadają wiedzę dotyczącą swoich potrzeb i sposobów zaspokajania ich, wiedzą w jaki sposób mogą zaopiekować się sobą w sytuacjach dla nich bardzo trudnych,
- czują się akceptowane i mają świadomość swojej wartości oraz

mocnych stron,

- lepiej rozumieją otaczający je świat i co za tym idzie rzadziej doświadczają trudnych emocji w tym lęku,
- dysponują wachlarzem technik relaksacyjnych do codziennego stosowania, co zmniejsza ryzyko wystąpienia tzw. „zachowań trudnych”,
- znają swoje potrzeby sensoryczne i mogą wraz z opiekunami, rodzicami, nauczycielami stworzyć odpowiednie dla siebie miejsce nauki, wypoczynku, urządzić pokój, w którym będą czuć się dobrze i bezpiecznie itp.

Trudności:

Pojawiające się trudności były głównie związane z nieobecnościami dzieci lub osób prowadzących podczas okresów wzmożonej zachorowalności oraz przerw spowodowanych obostrzeniami związanymi z pandemią koronawirusa. Powodowało to brak płynności w osiągnięciu celów, konieczność powracania do celów już osiągniętych, ciągłego przypominania przyswojonych treści. Skutkowało również wolniejszym tempem budowania relacji z psychologiem – było to szczególnie ważnym utrudnieniem, ponieważ proponowany przez nas model wsparcia terapeutycznego opiera się głównie na budowaniu relacji z dzieckiem. Wolniejsze tempo poznawania dziecka wydłużało czas przygotowania propozycji adekwatnych do zainteresowań i potrzeb dziecka.

Występowały również trudności w wykorzystywaniu przez dzieci wiedzy zdobytej podczas zajęć indywidualnych w trakcie zajęć grupowych z uwagi na np. bardzo różnorodne i często sprzeczne potrzeby sensoryczne oraz zachodzące procesy grupowe. Mimo, że z rozmów z rodzicami

wynika, że dzieci lepiej rozumieją sytuacje społeczne w tym konfliktowe, które zdarzają się w Fundacji oraz znają dużo sposobów radzenia sobie w sytuacjach trudnych i chętnie sięgają po nie w domu (środowisku bezpiecznym), to jednak często w sytuacjach konfliktu z rówieśnikami, gdy pobudzenie emocjonalne było bardzo wysokie, dzieciom zdarzało się sięgać po nieefektywne sposoby radzenia sobie z emocjami.

Wskazówki dla przyszłych użytkowników:

Podczas realizacji wsparcia terapeutycznego szczególną uwagę należy zwrócić na:

- potrzeby dziecka,
- sposób jego funkcjonowania w środowisku rodzinnym i szkolnym,
- zainteresowania (można wykorzystać specyficzne upodobania dziecka czasem mylnie nazywane fiksacjami do zachęcania dziecka do udziału w innych trudniejszych dla niego aktywnościach) np. tor przeszkód (usprawniający motorykę duża) dla rekrutów wojska dla dziecka które ma zainteresowania militarne itp.,
- specyficzny rozwój dziecka,
- etap rozwoju na jakim znajduje się dziecko (trzeba być szczególnie uczulonym na sytuację w której znajduje się obecnie dziecko),
- zgłaszane propozycje i uwagi dziecka.

Podsumowując:

Otrzymanie empatycznego wsparcia terapeutycznego opartego na zdrowej relacji z dorosłym jest niezwykle ważne do osiągnięcia celów edukacyjnych. Dziecko, które posiada świadomość swoich potrzeb i emocji

jest bardziej zmotywowane do samodoskonalenia i rozwoju. W trakcie udzielania wsparcia terapeutycznego należy szczególną uwagę zwrócić na etap rozwoju dziecka, jego zainteresowania i potrzeby.

Proponuje się dodanie zajęć grupowych do modelu innowacji, podczas których psycholog mógłby modelować zachodzące procesy grupowe, a dzieci wspólnie mogłyby wypracowywać sposoby radzenia sobie w sytuacjach konfliktowych, specyficznych dla danej grupy. Zajęcia te mogłyby być prowadzone z wykorzystaniem elementów Treningu Umiejętności Społecznych.

5.2. EFEKTY PRACY Z NARZĘDZIEM DO POMIARU EFEKTÓW

Koncepcja stworzonego przez nas narzędzia ewoluowała w miarę jego testowania - najpierw przez samych twórców, następnie przez kadrę Fundacji tak, że po naniesieniu niezbędnych poprawek można było zastosować je w pracy z naszymi dziećmi. Dzięki zaangażowaniu całego zespołu, specjalistów Fundacji powstała „Kraina talentów”, która poprzez zabawę pozwala szeroko spojrzeć na zdolności dzieci zarówno przed rozpoczęciem, w trakcie, jak i po zakończeniu etapu edukacyjnego.

Naszym założeniem było stworzenie takiego narzędzia, które w przyszłości służyć będzie szerokiemu gronu odbiorców. Podjęliśmy decyzję o stworzeniu gry, co wiązało się z ogromną ilością wyzwań - musiała być ona dostatecznie prosta w swej mechanice - aby zarówno dzieci jak i prowadzący nie mieli trudności w zrozumieniu zasad przebiegu rozgrywki. Elementy zostały opracowane w taki sposób, aby każdy chętny mógł przygotować swój komplet „Krainy talentów” samodzielnie, dlatego też z pierwotnego pomysłu zastosowania ośmiobocznej kostki rzutu zrezygnowaliśmy na rzecz woreczka i planszy rzutu. Zależało nam na tym, aby prowadzący miał swobodę w doborze zadań, co udało się osiągnąć. Zweryfikowaliśmy również pierwotny zamysł 45-minutowej rozgrywki - decyzją całego zespołu uznaliśmy, że w takim okresie niemożliwe jest rzetelne przebadanie dzieci stosując niezbędne elementy gry. Po konsultacji uznaliśmy, że należy wydłużyć rozrywkę do maksymalnie 90 minut - pozwala to zarówno dzieciom czerpać radość z gry jak i prowadzącemu na notowanie obserwacji. Po analizie pierwszych rozgrywek i wykorzystaniu zdobytych informacji zwrotnych od uczestników i prowadzących dokonano opisa-

nych wyżej korekt.

Efekt końcowy jest satysfakcjonujący - gra w ostatecznej formie pozwoliła na pomiar postępów dzieci objętych badaniem. Bardzo pozytywnie na tok całej rozgrywki wpływa zasada współpracy uczestników - nawet jeśli któreś dziecko nie radziło sobie z wykonywaniem zadań, i to pomimo dobrania ich do jego możliwości, to może ono korzystać ze wsparcia współtowarzysza i wspólnie osiągnąć cel, czyli zbudować most do skarbu. Ten zabieg pozwala na sprawdzenie w praktyce występowania zachowań społecznych u dzieci. Uzyskane wyniki nie dość, że pokazały postęp (dla każdego dziecka odmienny) w obszarach z którymi mieli trudności, to równocześnie są one wskazówką do dalszej pracy z nimi. Oczywiście należy pamiętać o analizie uzyskanych wyników dzieci po każdej z rozgrywek. Jest to najbardziej pracochłonny element dla prowadzącego, ale równie istotny co pozostałe, by narzędzie zostało wykorzystane prawidłowo.

5.3. EFEKTY REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ

Osiągnięte cele:

- Poprawił się poziom samoświadomości dzieci. Uczniowie dowiedzieli się, w jaki sposób jest im łatwiej się uczyć i przyswajać wiadomości z podstawy programowej.
- Pojawiły się postępy w obszarze kompetencji miękkich tj. umiejętność podejmowania własnych decyzji oraz komunikowanie ich.
- W trakcie realizacji innowacji dzieci nabyły stopniowo nowe umiejętności, które zaczynały wykorzystywać w trakcie zajęć (dzieci zaczęły dzielić się własnymi pomysłami, zwiększyła się ich otwartość do komunikowania własnych potrzeb).
- Uczniowie mieli większą motywację do uczenia się, jeżeli treści programowe obejmowały ćwiczenia i zadania w obszarze ich stylu uczenia się.

Trudności:

Realizacja podstawy programowej w oparciu o style uczenia się jest możliwa, jednak żeby osiągnąć określone założenia, grupa powinna być stworzona w taki sposób, aby dominował w niej jeden styl uczenia się. Jest to ważne, ponieważ prowadzącemu ciężko będzie przeprowadzić zajęcia w grupie, w której każdy z uczestników ma inny styl przyswajania wiedzy. Należy wziąć też pod uwagę potrzeby sensoryczne dzieci, które są różne i mogą negatywnie oddziaływać na siebie (np. jedno dziecko powtarza na głos treści, aby lepiej je zapamiętać, natomiast jest to uciążliwe dla drugiego dziecka z nadwrażliwością słuchową).

Podsumowując:

Najważniejszym etapem jest etap tworzenia grupy, w której uczestnicy będą mieć ten sam dominujący styl uczenia się. Dopiero na kolejnym etapie dobrane zostaną formy i metody pracy. Takie założenie umożliwi zwiększenie efektywności uczenia się oraz ułatwi przygotowanie i przeprowadzanie zajęć w grupie.

Grupa uczestnicząca w innowacji miała odmienne style uczenia się, co negatywnie wpłynęło na osiągnięcie wyznaczonych celów w pracy grupowej. Z wywiadów z rodzicami, którzy w pracy indywidualnej stosowali się do zalecanych form i metod pracy zgodnych z danym stylem uczenia się zauważono postępy w sferze poznawczej (polepszenie zdolności skupienia uwagi, zapamiętywanie treści) natomiast w sferze emocjonalnej zauważono poprawę w zakresie motywacji do pracy. Uczniowie chętnie uczestniczyli w zajęciach opartych o alternatywne metody nauczania (zdobywanie nowych kompetencji przez doświadczenia w praktycznym działaniu).

5.4. EFEKTY REALIZACJI STRATEGII UCZENIA SIĘ WSPOMAGANEGO PRZEZ RÓWIEŚNIKÓW

Na zajęciach edukacyjnych uczestników innowacji wykorzystano Strategię Uczenia się Wspomagane przez Rówieśników (PALS). Strategia była stosowana w diadzie, zarówno starszych uczniów z młodszymi jak i uczniów, którzy byli w tym samym wieku i na podobnym poziomie umiejętności.

Efekty uczenia się przy użyciu opisanej strategii:

- rozwinięcie świadomości własnych mocnych stron każdego z dzieci,
- rozwinięcie umiejętności współpracy pomiędzy dziećmi,
- rozwinięcie umiejętności komunikacyjnych, a w szczególności umiejętności proszenia o pomoc,
- umocnienie poczucia własnej wartości dzięki zwiększeniu poczucia sprawstwa i sukcesu,
- rozwinięcie zdolności empatycznych,
- lepsze zapamiętywanie treści zajęć,
- większa motywacja do zajęć edukacyjnych,
- umocnienie relacji pomiędzy dziećmi.

Trudności:

Zastosowanie Strategii Uczenia się Wspomagane przez Rówieśników wymaga dodatkowych nakładów pracy, które trzeba poświęcić by przygotować zajęcia. Ponadto pomimo, iż z założenia umacnia ono relację, czasami może nie przynieść zamierzonych efektów w takiej grupie dzieci,

która się nie polubiła. W takiej sytuacji może dojść do pogorszenia efektów edukacyjnych, pojawienie się negatywnych emocji znacząco utrudnia pracę i wpływa na zmniejszenie motywacji do uczestniczenia w zajęciach.

Wnioski:

Strategia Uczenia się Wspomagane przez Rówieśników przyniosła znaczące efekty nie tylko w sferze poznawczej ale również społeczno-emocjonalnej. Jednakże wcześniej należy dobrze poznać dzieci, ich słabe i mocne strony, a także poprzedzić zajęcia edukacyjne zajęciami integracyjnymi. Gdy pojawią się konflikty pomiędzy uczestnikami zajęć warto stwarzać dzieciom warunki do ich rozwiązywania na bieżąco.

Z A Ł Ą C Z N I K I

6. ZAŁĄCZNIKI - MATERIAŁY DO GRY KRAINA TALENTÓW V

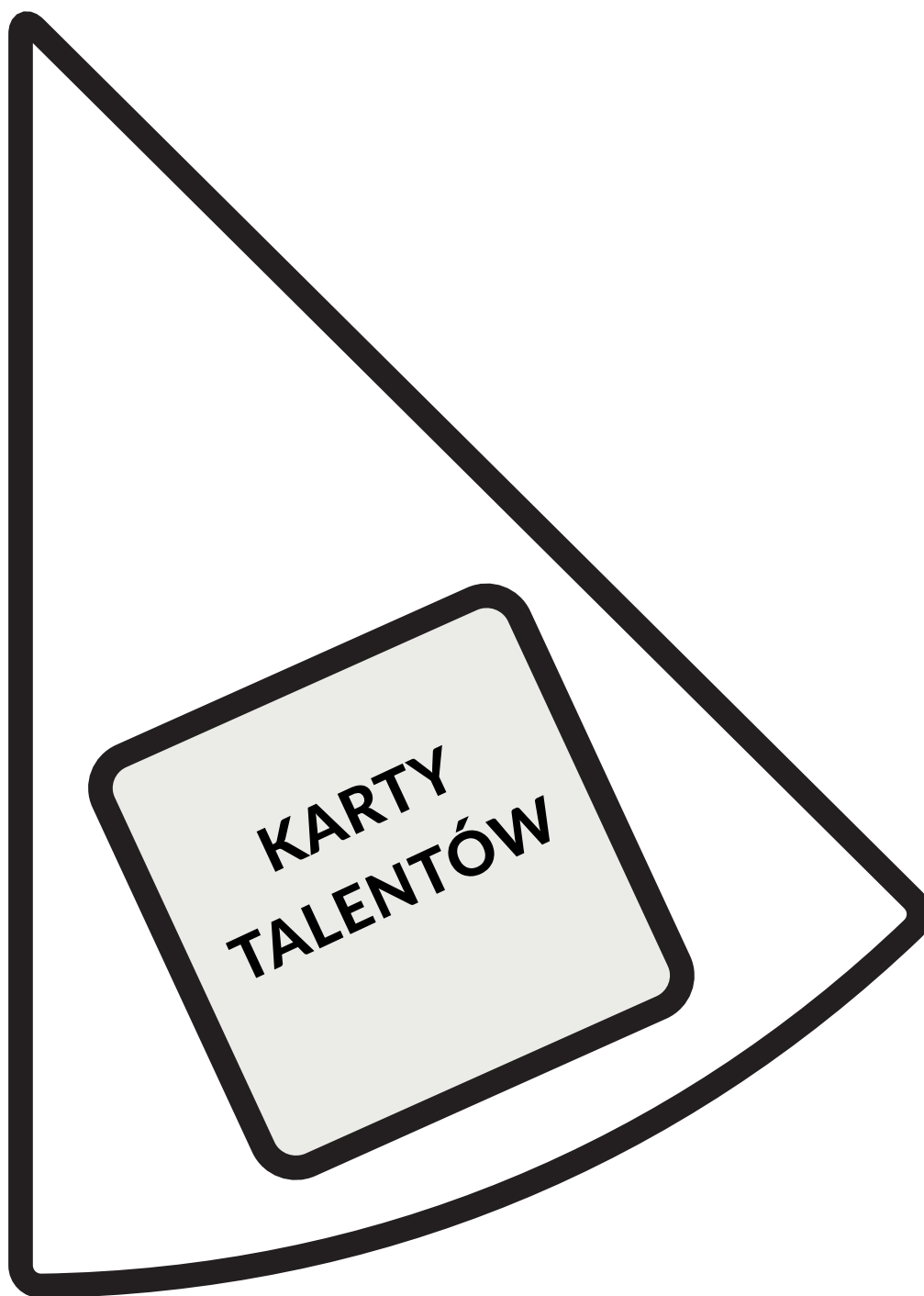
6.1. PLANSZA RZUTU

Jest to plansza pogładowa, która musi zostać odpowiednio powiększona i wydrukowana.



6.2. ELEMENT PLANSZY

Jest to element poglądowy, która musi zostać odpowiednio powiększony i wydrukowany pionowo w formacie A4.



6.3. KARTY DO GRY

6.3.1. Karty interpersonalne

**POSŁUCHAJ HISTORYJKI
I ODPOWIEDZ NA PYTANIA**

47

POKAŻ, JAK WYGLĄDA RADOŚĆ

50

POKAŻ, JAK WYGLĄDA SMUTEK

48

**POKAŻ, JAK WYGLĄDA
ZŁOŚĆ**

51

**POWIEDZ, JAKĄ EMOCJĘ WIDZISZ
NA OBRAZKU**



49

**POWIEDZ, JAKĄ EMOCJĘ
WIDZISZ NA OBRAZKU**



52

**WSPÓLNIE Z DRUGĄ OSOBĄ, W
CIAĞU 2 MINUT ZBUDUJCIE Z
KLOCKÓW WIEŻĘ, KTÓRA BĘDZIE
WYSOKA NA MINIMUM METR**

53

**WSPÓLNIE Z DRUGĄ OSOBĄ SPRÓBUJCIE
PRZENIEŚĆ JAK NAJWIĘCEJ KLOCKÓW Z
PUDEŁKA DO MIEJSCA WSKAZANEGO PRZEZ
PROWADZĄCEGO W CZASIE 3 MINUT.**

**UWAGA! KAŻDY Z WAS MOŻE UŻYWAĆ
TYLKO Z 3 PALCÓW U OBU RĄK!**

55

**POWIEDZ, JAKĄ EMOCJĘ
WIDZISZ NA OBRAZKU**



54

**WSPÓLNIE Z DRUGĄ OSOBĄ,
W CIĄGU 3 MINUT NA JEDNEJ
KARTCE NARYSUJCIĘ BUDYNEK I
OKOLICĘ WASZEJ SZKOŁY**

56

6.3.2. Karty intrapersonalne

**WYMIEŃ SWOJE
TRZY SŁABE STRONY**

11

**WYMIEŃ SWOJE
TRZY MOCNE STRONY**

14

**POWIEDZ CO ZROBISZ, JEŚLI
STŁUCZESZ ULUBIONY KUBEK
SWOJEJ MAMY**

12

**POWIEDZ CO ZROBISZ, JEŚLI
PRZEZ PRZYPADEK ZNISZCZYSZ
POŻYCZONĄ OD KOLEGI/
KOLEŻANKI KSIĄŻKĘ**

15

**POWIEDZ CO ZROBISZ, JEŚLI
TWÓJ KOLEGA/KOLEŻANKA
BĘDZIE PRZECHODZIŁ PRZEZ
PRZEJŚCIE DLA PIESZYCH**

13

**POWIEDZ CO ZROBISZ,
JEŚLI ZAPOMNISZ
DRUGIEGO ŚNIADANIA
DO SZKOŁY**

16

**POWIEDZ CO ZROBISZ,
KIEDY W AUTOBUSIE USŁYSZYSZ
SWOJĄ ULUBIONĄ PIOSENKĘ**

17

**POWIEDZ CO ZROBISZ, JEŚLI
PRZEZ PRZYPADEK ZNISZCZYSZ
POŻYCZONĄ OD KOLEGI/
KOLEŻANKI KSIĄŻKĘ**

19

**POWIEDZ CO ZROBISZ,
KIEDY SPÓŹNISZ SIĘ
NA AUTOBUS**

18

**POWIEDZ CO ZROBISZ, KIEDY
WYGRASZ Z KIMŚ W JAKIMŚ
KONKURSIE**

20

6.3.3. Karty językowe

**WYBIERZ JEDEN Z PODANYCH
ZAWODÓW I ZASTANÓW SIĘ,
O CO MÓGŁBYŚ ZAPYTAĆ:
LEKARZA, POLICJANTKĘ,
STRAŻAKA, KUCHARKĘ,
PIOSENKARZA, OGRODNIKA,
KOLEJARZA**

21

**UŁÓŻ KRÓTKĄ HISTORIĘ
Z WYKORZYSTANIEM
WSKAZANYCH SŁÓW**

24

**UŁÓŻ KRÓTKĄ HISTORIĘ
Z WYKORZYSTANIEM
WSKAZANEGO OBRAZKA**

22

**ZAPAMIĘTAJ I POWTÓRZ TRUDNE
SŁOWO**

25

**ZAPAMIĘTAJ I POWTÓRZ
TRUDNE SŁOWO**

23

**ZAPAMIĘTAJ I POWTÓRZ
TRUDNE SŁOWO**

26

**ZAPAMIĘTAJ I POWTÓRZ
TRUDNE SŁOWO**

27

**ZNAJDŹ RYM DO
WSKAZANEGO SŁOWA**

30

**ZNAJDŹ RYM DO
WSKAZANEGO SŁOWA**

28

ZAŚPIEWAJ DOWOLNĄ PIOSENKĘ

31

PRZECZYTAJ WIERSZYK

29

**ZE WSKAZANYCH LITER UŁÓŻ
SŁOWO.**

**NIE MUSISZ WYKORZYSTYWAĆ
WSZYSTKICH LITER**

32

**WYLOSUJ JEDNĄ Z KART
CIEKAWYCH SŁÓW. CO
OZNACZA TO SŁOWO?**

33

**WYLOSUJ JEDNĄ Z KART
CIEKAWYCH SŁÓW. CO
OZNACZA TO SŁOWO?**

35

**WYBIERZ JEDEN Z
PODANYCH ZAWODÓW
I ZASTANÓW SIĘ, O CO
MÓGŁBYŚ ZAPYTAĆ:
LEKARZA, POLICJANTKĘ,
STRAŻAKA, KUCHARKĘ,
PIOSENKARZA, OGRODNIKA,
KOLEJARZA**

34

**UŁÓŻ KRÓTKĄ HISTORIĘ
Z WYKORZYSTANIEM
WSKAZANYCH SŁÓW**

36

6.3.4. Karty matematyczno-logiczne

**CO TU NIE PASUJE? PODAJ
PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEDŹ**

57

**UŁÓŹ OBRAZKI W
ODPOWIEDNIEJ KOLEJNOŚCI
TAK, ABY STWORZYĆ HISTORIĘ**

60

**JAK NAJSZYBCIEJ ZNAJDŹ
WYJŚCIE Z LABIRYNTU. MASZ
NA TO 2 MINUTY**

58

**DO OBRAZKA WYBIERZ
PASUJĄCY ELEMENT**

61

**WYKONAJ DZIAŁANIE
MATEMATYCZNE I PODAJ
WYNIK**

59

**ROZWIĄŻ ŁAMIGŁÓWKĘ
I PODAJ PRAWIDŁOWĄ
ODPOWIEDŹ**

62

ROZWIĄŻ SUDOKU

63

**ODCZYTAJ GODZINĘ NA
ZEGARKU**

65

**POŁĄCZ ZE SOBĄ
ODPOWIEDNIE ZBIORY**

64

**CO DO SIEBIE PASUJE? PODAJ
PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEDŹ**

66

6.3.5. Karty muzyczne

**DO PIOSENKI „PANIE JANIE”
WYBIJ LUB WYKLASZCZ
RYTM**

83

**ZAŚPIEWAJ SWOJĄ ULUBIONĄ
PIOSENKĘ**

86

**POSŁUCHAJ PIOSENKI.
KIEDY USŁYSZYSZ NAZWĘ
ZWIERZĘCIA KLAŚNIJ W
DŁOŃ**

84

**SPÓJRZ NA OBRAZEK - CO TO
ZA INSTRUMENT?**



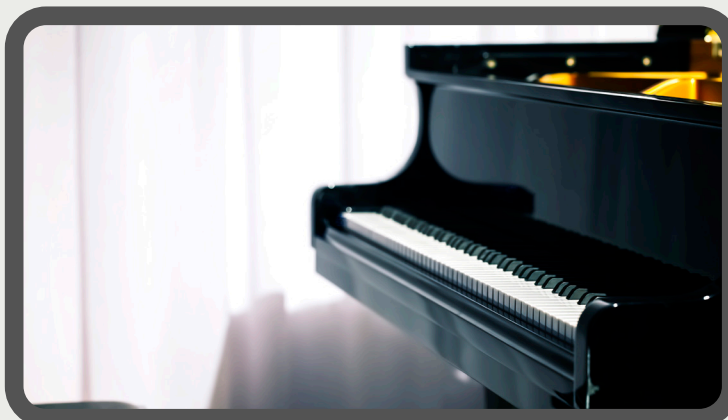
87

**SPÓJRZ NA OBRAZEK - CO TO
ZA INSTRUMENT?**



85

**SPÓJRZ NA OBRAZEK - CO TO
ZA INSTRUMENT?**



88

**ZAŚPIEWAJ SWOJĄ
ULUBIONĄ PIOSENKĘ**

89

**WYSŁUCHAJ MELODII I
POWIEDZ, JAKI INSTRUMENT
USŁYSZAŁEŚ**

92

**DO PIOSENKI „IDIEMY DO
ZOO” WYBIJ LUB WYKLASZCZ
RYTM**

90

**DO PIOSENKI „STO LAT” WYBIJ
LUB WYKLASZCZ RYTM**

93

**WYSŁUCHAJ MELODII I
POWIEDZ, JAKI INSTRUMENT
USŁYSZAŁEŚ**

91

**WYSŁUCHAJ MELODII I
POWIEDZ, JAKI INSTRUMENT
USŁYSZAŁEŚ**

94

**SPÓJRZ NA OBRAZEK - CO TO
ZA INSTRUMENT?**



95

**WYSŁUCHAJ MELODII I
POWIEDZ, JAKI INSTRUMENT
USŁYSZAŁEŚ**

96

6.3.6. Karty przyrodnicze

**WYMIENŃ 2 GATUNKI
PTAKÓW, KTÓRE WYLATUJĄ
NA ZIMĘ Z POLSKI**

37

JAKIE ZNASZ WARSTWY LASU?

40

**W KTÓRYM MIESIĄCU
KOŃCZY SIĘ LATO?**

38

**KTÓRY TERMOMETR WSKAZUJE
TEMPERATURĘ LETNIA, A
KTÓRY ZIMOWĄ?**

41

**WYMIENŃ NAZWY
KONTYNENTÓW**

39

**JAK NALEŻY ZACHOWYWAĆ SIĘ
W LESIE?**

42

**JAKIE KOLORY MAJĄ
POJEMNIKI DO SEGREGACJI
ODPADÓW?**

43

**POPATRZ NA ILUSTRACJE I
NAZWIJ ZWIERZĘTA. POWIEDZ,
GDZIE MIESZKA DANE ZWIERZĘ**

45

**JAKIE ZNASZ RODZAJE
ZBIORNIKÓW WODNYCH?**

44

**WYMIENŃ NAZWY WÓD
STOJĄCYCH**

46

6.3.7. Karty ruchowe

CZOŁGAJ SIĘ NA BRZUCHU

67

PODSKOCZ 3 RAZY

70

STAŃ NA JEDNEJ NODZE

68

DOTKNIJ GŁOWĄ KOLAN

71

**PODNIĘŚ JEDNOCZEŚNIE
PRAWĄ NOGĘ I LEWAĄ RĘKĘ
LUB LEWAĄ NOGĘ I PRAWĄ
RĘKĘ**

69

**PRZEZ 1 MINUTĘ TAŃCZ DO
ULUBIONEJ MUZYKI**

72

**BĄDŹ LUSTREM DLA DRUGIEJ
OSOBY I NAŚLADUJ JEJ
RUCHY**

73

**W CIĄGU MINUTY WRZUĆ JAK
NAJWIĘCEJ KOLOROWYCH
KORALIKÓW DO BUTELKI**

76

**ZRÓB JAK NAJWIĘCEJ
KULEK Z KARTEK GAZETKI
REKLAMOWEJ LUB GAZETY**

74

**NAWLECZ JAK NAJWIĘCEJ
KORALI NA SZNUREK**

77

**SPACERUJ PO ŚCIEŻCE
UŁOŻONEJ ZE SZNURKA**

75

**ZŁAP RZUCONY W TWOIM
KIERUNKU MAŁY PRZEDMIOT.**

78

**OPOWIEDZ O SWOIM
ULUBIONYM SPORCIE**

79

**POWIEDZ, W JAKIM SPORCIE
JEST TO POTRZEBNE?**



81

**POWIEDZ, W JAKIM SPORCIE
JEST TO POTRZEBNE?**



80

**POWIEDZ, W JAKIM SPORCIE
JEST TO POTRZEBNE?.**



82

6.3.8. Karty wizualno-przestrzenne

**Z PODANYCH ELEMENTÓW
ZBUDUJ MAKIETĘ PLACU
ZABAW LUB NAJBLIŻSZEJ
OKOLICY**

1

**Z ZAMKNIĘTYMI OCZAMI
POPRAZ DOKYK ROZPOZNAJ
PRZEDMIOT**

4

**ODCZYTAJ Z DIAGRAMU
JAKA JEST ŚREDNIA
TEMPERATURA POWIETRZA
LATEM W POLSCE**

2

**PRZEDSTAW W POSTACI
KOMIKSU PRZECZYTANY TEKST**

5

**NA PODSTAWIE ILUSTRACJI
OPOWIEDZ HISTORYJKĘ**

3

**NA PODSTAWIE
PRZECZYTANEGO TEKSTU ULEP
Z PLASTELINY BOHATERA**

6

**ZBUDUJ ZAPROJEKTOWANY
PRZEZ SIEBIE OBIEKT Z
KLOCKÓW I OPOWIEDZ O
NIM**

7

Z ROZSYPANKI UŁÓŻ OBRAZEK

9

**UŁÓŻ WITRAŻ Z
KOLOROWYCH ELEMENTÓW**

8

**Z PATYKÓW SKONSTRUUJ
FIGURĘ GEOMETRYCZNĄ WG
WZORU**

10

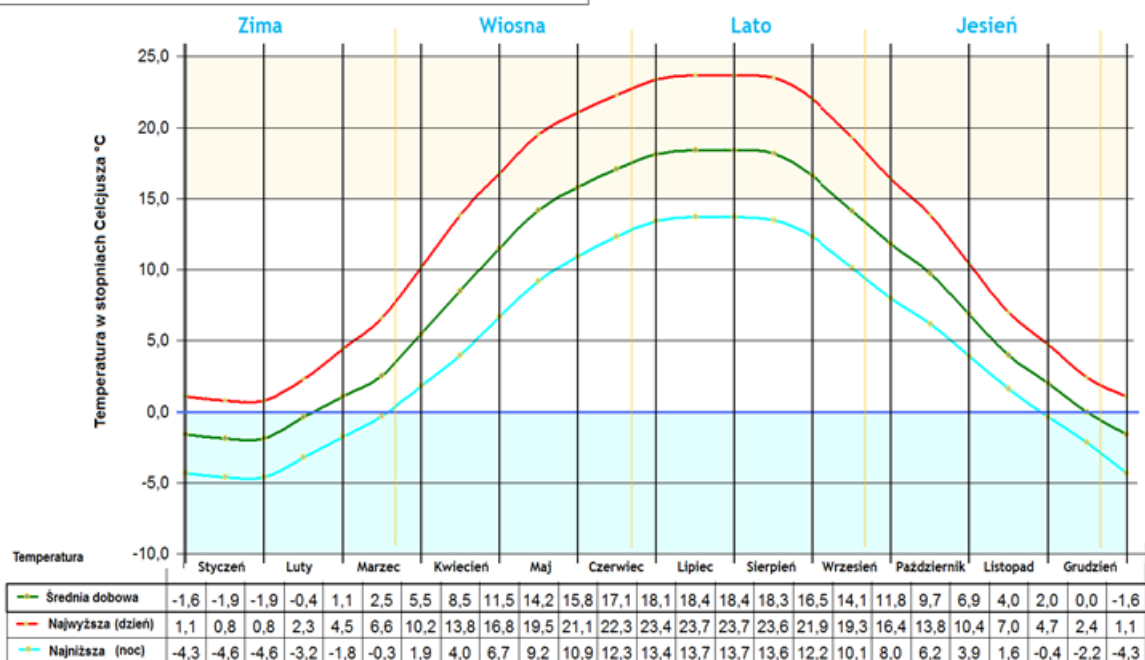
**ZBUDUJ ZAPROJEKTOWANY
PRZEZ SIEBIE OBIEKT Z
KLOCKÓW I OPOWIEDZ O
NIM**

7

Z ROZSYPANKI UŁÓŻ OBRAZEK

9

Średnie temperatury w Polsce w ciągu roku



Opracowanie: Start24.blogspot.com
 Na podstawie danych IMGW z głównych miast Polski



6.3.9. Spis źródeł zdjęć i ilustracji wykorzystanych w kartach

Karty interpersonalne

49 - https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/zirytowany-mezczyzna-ze-zloscia-gestykuje-wyraza-negatywne-emocje-ma-szeroko-otwarte-usta_10584944.htm#query=gniew&position=6&from_view=keyword

52 - <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Laughing-animated-couple/82666.html>

54 - https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie/przestraszony-zirytowany-mezczyzna-otwiera-usta-i-marszczy-brwi-trzyma-dlonie-na-policzkach-patrzy-rozpaczliwie-wpadajac-w-panike-nosi-zwykle-szare-ubrania-stoi-samotnie-pod-biala-sciana-negatywne-uczucia_10419599htm#query=uczucia%20i%20emocje&position=0&from_view=keyword

Karty muzyczne

85 - <https://www.pngplay.com/image/406570>

87 - <https://www.iconspng.com/image/105030/recorder-and-music>

88 - <https://pixabay.com/pt/photos/piano-instrumento-m%c3%basica-chaves-1396976/>

95 - <https://pixabay.com/pt/photos/violino-m%c3%basica-instrumento-1638742/>

Karty ruchowe

80 - <https://pixabay.com/pt/photos/basquete-ao-ar-livre-aro-inter-net-1639860/>

81 - <https://pixabay.com/pl/vectors/wios%C5%82owa%C4%87-rakieta--tenis-sto%C5%82owy-150168/>

82 - <https://pl.jf-staeulalia.pt/collection-skates-cliparts>

Karty wizualno-przestrzenne:

wykres średnich temperatur w Polsce do karty nr 2 - https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Fstart24.blogspot.com%2F2012%2F10%2Fskoki-narciarskie-na-stadionie.html&psig=A-OvVaw1s4QEcbpsCON0hZjakHsC8&ust=1651600876074000&source=images&cd=vfe&ved=0CAwQjRxqFwoTCPiD-_qywfcCFQAAAAAdA-AAAABAD

historyjka obrazkowa do karty nr 3 - <http://jeuxlivresques.blogspot.com/2013/04/images-sequentielles.html>

List od Krasnala Zdolniaka:

Każdy z nas jest wyjątkowy i posiada jakieś zdolności i talenty. Za chwilę zostaniecie uczestnikami niezwykłej podróży do Krainy Talentów. Wykonajcie jak najwięcej zadań z dostępnej puli kart talentów. Na końcu tej podróży czeka Was zdobycie niezwykle cennego skarbu. Jaki to skarb?

O tym dowiedzie się, gdy ukończycie grę.

Bądźcie odważni i cierpliwi.

Powodzenia!

Krasnal Zdolniak

6.5. ARKUSZ OBSERWACJI

ARKUSZ OBSERWACJI KRAINA TALENTÓW

OBSZAR	UMIEJĘTNOŚĆ	POSIADA	POSIADA CZĘŚCIOWO	NIE POSIADA	UWAGI
MUZYCZNY	POCZUCIE RYTMU				
	ŚPIEW				
	KOORDYNACJA SŁUCHOWO-RUCHOWA				
	ROZPOZNAWANIE I NAZYWANIE INSTRUMENTÓW (OBRAZ)				
	ROZPOZNAWANIE INSTRUMENTÓW ZE SŁUCHU				
WIZUALNO-PRZESTRZENNY	ROZPOZNIANIE PRZEDMIOTÓW ZA POMOCA DOTYKU				
	ODCZYTYWANIE DANYCH Z DIAGRAMU				
	ZAMIANA TEKSTU W OBRAZY				
	INTERPRETACJA HISTORII Z OBRAZKÓW				
	KREATYWNOŚĆ - BUDOWANIE Z KLOCKÓW				
	KREATYWNOŚĆ - LEPIENIE PLASTELINĄ				
	ODTWARZANIE SCHEMATÓW				
	ŁĄCZENIE ELEMENTÓW				

OBSZAR	UMIEJĘTNOŚĆ	POSIADA	POSIADA CZĘŚCIOWO	NIE POSIADA	UWAGI
INTERPERSONALNY	ROZPOZNAWANIE EMOCJI				
	NAZYWANIE EMOCJI				
	WSPÓŁPRACA Z RÓWIEŚNIKAMI				
	WYPOWIEDZI WŁASNE PRZED GRUPĄ RÓWIEŚNICZĄ				
	SWOBODA WYPOWIADANIA SIĘ				
	POSZANOWANIE USTALONYCH ZASAD				
	SWOBODA WYKONYWANIA ZADAŃ W GRUPIE RÓWIEŚNICZEJ				
INTRAPERSONALNY	ZNAJOMOŚĆ WŁASNYCH MOCNYCH STRON				
	ZNAJOMOŚĆ WŁASNYCH SŁABYCH STRON				
	NAZYWANIE SWOICH EMOCJI				
	ZNAJOMOŚĆ WŁASNEJ OSOBY				
	ZNAJOMOŚĆ ZASAD WSPÓŁŻYCIA W GRUPIE Z POSZANOWANIEM SAMEGO SIEBIE				
	RESPEKTOWANIE ZASAD NA POZIOMIE TEORETYCZNYM				

OBSZAR	UMIEJĘTNOŚĆ	POSIADA	POSIADA CZĘŚCIOWO	NIE POSIADA	UWAGI
PRZYRODNICZY	ZNAJOMOŚĆ FAUNY I FLORY ZAMIESZKUJĄCYCH POLSKĘ				
	ZNAJOMOŚĆ BUDOWY LASU				
	POSZANOWANIE PRZYRODY I JEJ POSZCZEGÓLNYCH ELEMENTÓW				
	PODSTAWOWA SEGREGACJA ODPADÓW				
	KORZYSTANIE Z TERMOMETRU - ODCZYTYWANIE WYNIKÓW I ICH INTERPRETACJA				
	ZNAJOMOŚĆ I NAZYWANIE PÓR ROKU				
	PODSTAWOWA ZNAJOMOŚĆ GEOGRAFII ŚWIATA				
	ROZPOZNAWANIE I NAZYWANIE ZBIORNIKÓW WODNYCH				
RUCHOWY	PODSKAKIWANIE				
	STANIE NA JEDNEJ NODZE				
	KOORDYNACJA RĘKA - OKO				
	TAŃCZENIE				
	CZOŁGANIE SIĘ				
	NAWLEKANIE				
	UTRZYMANIE RÓWNOWAGI				
	ZNAJOMOŚĆ RÓŻYCH DYSCYPLIN SPORTOWYCH				
	ZNAJOMOŚĆ POTRZEBNYCH PRZEDMIOTÓW I URZĄDZEŃ W RÓŻNYCH DYSCYPLINACH SPORTOWYCH				
	NAŚLADOWANIE RUCHÓW				

OBSZAR	UMIEJĘTNOŚĆ	POSIADA	POSIADA CZĘŚCIOW	NIE POSIADA	UWAGI
MATEMATYCZNO-LOGICZNY	MYŚLENIE PRZYCZYNOWO-SKUTKOWE				
	DODAWANIE W ZAKRESIE 100				
	ODEJMOWANIE W ZAKRESIE 100				
	MNOŻENIE W ZAKRESIE 100				
	DZIELENIE W ZAKRESIE 100				
	ROZWIĄZYWANIE SUDOKU				
	KORZYSTANIE Z ZEGARA ANALOGOWEGO				
	KORZYSTANIE Z ZEGARA CYFROWEGO				
	ZAPAMIĘTYWANIE (OBRAZÓW / PRZEDMIOTÓW)				
	WSKAZYWANIE NIEPASUJĄCYCH ELEMENTÓW				
JEZYKOWY	RYMOWANIE				
	PŁYNNIE CZYTANIE				
	ŚPIEWANIE				
	ZAPAMIĘTYWANIE WYRAZÓW				
	POWTARZANIE WYRAZÓW				
	ROZUMIENIE SŁÓW				
	TWORZENIE SŁÓW Z PODANYCH LITER				
	FORMUŁOWANIE LOGICZNYCH WYPOWIEDZI				
	TWORZENIE WŁASNYCH HISTORII				

INNE UWAGI OBSERWATORA:

7. LITERATURA

Chen J.Q. (2004), Theory of Multiple Intelligences: Is It a Scientific Theory? *Teachers College Record*, 106(1), 17–23, DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9620.2004.00313.x>.

Filipiak, E. (2011). *Z Wygotskim i Brunerem w tle: Słownik pojęć kluczowych*. Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Bydgoszcz.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

Gardner H., Moran S. (2006), The Science of Multiple Intelligences Theory: A Response to Lynn Waterhouse. *Educational psychologist*, 41(4), 227–232. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_2.

Kornhaber M.L., Fierros E.G., Veenema S.A. (2004), *Multiple Intelligences: Best Ideas from Research and Practice*. Pearson, Boston.

Waterhouse L. (2006), Inadequate Evidence for Multiple Intelligences, Mozart Effect, and Emotional Intelligence Theories. *Educational Psychologist*, 41(4), 247–255. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_5.

Waterhouse L. (2006), Multiple Intelligences, the Mozart Effect, and Emotional Intelligence: A Critical Review. *Educational Psychologist*, 41(4), 207–225. DOI: http://dx.doi.org/10.1207/s15326985ep4104_1.