

**Notatka ze spotkania e- koordynatorów nr 5
w ramach międzyszkolnych sieci współpracy nauczycieli**

Dnia 23 marca 2022r. w Szkole Podstawowej nr 9 w Płocku przy ul. Harcerza Antolka Gradowskiego 24 odbyło się spotkanie koordynatorów/nauczycieli szkół biorących udział w programie Aktywna Tablica, w którym uczestniczyli:

1. Malwina Kowalewska – Szkoła Podstawowa nr 9 w Płocku
Angelika Lewandowska – Szkoła Podstawowa nr 9 w Płocku
2. Anna Przybylska – Głowacka – Szkoła Podstawowa nr 18 w Płocku
3. Anna Aronowska – Tokarska – Zespół Szkół nr 2 w Płocku
4. Monika Piecka – Szkoła Podstawowa nr 2 w Płocku
5. Agnieszka Gawlińska – Szkoła Podstawowa nr 22 w Płocku
6. Urszula Synakowska - Szkoła Podstawowa nr 22 w Płocku

Koordynator ds. TIK w SP nr 9 w Płocku Malwina Kowalewska przywitała zebranych i zaproponowała porządek spotkania:

1. Zapoznanie i przedstawienie się koordynatorów poszczególnych szkół biorących udział w projekcie (na potrzeby współpracy: wymiana maili, nr telefonów).
2. Wspólna analiza Rozporządzenia Rady Ministrów z dnia 23 października 2020r. w sprawie szczególnych warunków, form i trybu realizacji Rządowego programu rozwijania szkolnej infrastruktury oraz kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie technologii informacyjno – komunikacyjnych na lata 2020 – 2024 „Aktywna tablica”.
3. Ustalenie harmonogramu spotkań.
4. Omówienie programu GENIALLY do tworzenia ciekawych lekcji z TIK z przykładem- załącznik nr 1
5. Omówienie dwóch narzędzi do terapii dla uczniów z zaburzeniami uwagi, koncentracji i uczenia się jak również procesów komunikacji, zakupionych w ramach projektu Aktywna Tablica: LOGOPEDIA PRO – załącznik nr 2 oraz Spektrum Autyzmu PRO. – załącznik nr 3
6. Uczestniczenie w dwóch lekcjach otwartych z wykorzystaniem TIK w nauczaniu:
 - Rewalidacja dziecka z autyzmem z wykorzystaniem programu Spektrum Autyzmu PRO – załącznik nr 4
7. Rewalidacja z wykorzystaniem programu LOGOPEDIA PRO Przedstawienie oraz omówienie gotowych scenariuszy lekcji otwartych.
8. Dyskusja.

Uczestnicy spotkania zaakceptowali zaproponowany porządek spotkania.

Pierwsze spotkanie miało charakter w dużej mierze organizacyjny i podzielono go na dwie części.

W pierwszej części poruszono najważniejsze treści teoretyczne, tj.:

- Wspólne rozwiązania dla szczegółowej realizacji programu oraz wymagań określonych w rozporządzeniu;
- Omówienie programu GENIALLY do tworzenia ciekawych lekcji z TIK ;
- Omówienie dwóch narzędzi do terapii: LOGOPEDIA PRO oraz Spektrum Autyzmu PRO jako multimedialnych programów do pracy z dziećmi z zaburzeniami procesów uczenia się, w tym z dysleksją oraz ze spektrum autyzmu.

Celem cyklicznych spotkań będzie:

- wymiana doświadczeń i informacji (np. szkoleń)
- przeprowadzenie lekcji otwartych
- przedstawienie scenariuszów zajęć
- dzielenie się przyjętymi rozwiązaniami i doświadczeniami z zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem TIK.

Nauczyciele organizujący spotkanie zobowiązują się do przygotowania dla pozostałych uczestników kompletu materiałów. Sporządzenie notatki (na bieżąco) leżeć będzie również w

gestii organizatora spotkania. Wszystkie materiały powinny być sporządzone w wersji papierowej.

W drugiej części uczestnicy brali udział w lekcjach otwartych z wykorzystaniem TIK. Na koniec których omówiono scenariusze, dokonano podsumowania lekcji, wymieniono spostrzeżenia i uwagi.

Przekazano również każdemu z obecnych materiałów ze spotkania wraz ze scenariuszami.

Na tym spotkanie zakończono i podpisano notatkę.

		telefon	mail	podpis
1.	A. Przybylska - Głowacka			
2.	E. Jakubiak			
3.	A. Aronowska - Tokarska			
4.	M. Piecka			
5.	M. Kowalewska			
6.	A. Gawlińska			
7.	U. Synakowska			

Załącznik nr 1
do notatki ze spotkania e – koordynatorów nr 5
w dniu 23.03.2022r.

Korzystający z Genially jest to doskonały sposób na zorganizowanie swoim uczniom działań edukacyjnych. Zamieszczamy na jednym slajdzie interaktywnej prezentacji lub infografiki całą. Atrakcyjnie wizualnie materiały zachęcają dzieci do nauki, a szeroka gama interaktywności pozwala dzieciom odkrywać dodatkowe zasoby. Dzięki takim prezentacjom treść zajęć jest uporządkowana i czytelna. Dzieciom łatwo pracować samodzielnie, gdy korzystają z tak łatwego w obsłudze narzędzia edukacyjnego. Dodatkową atrakcją jest możliwość przygotowywania dla uczniów gier, quizów i innych atrakcji. Można też tworzyć świetne zadania na każdą okazję, święto bądź wydarzenie. Znajdują się w niej elementy, które można samodzielnie przesuwac, a nawet jest możliwość rysowania przy użyciu wirtualnego pisaka.

Instrukcja do tworzenia w programie Genially: [Genialna prezentacja w Genial.ly - YouTube](#)
Aplikacja daje nam możliwość wyboru szablonu, którym posłużymy się przy tworzeniu naszych projektów. Do wyboru mamy:

- prezentacje,
- szablony biznesowe: dokumentacja i raporty, propozycje sprzedażowe
- learning experience – znajdziesz tu szablony, dzięki którym przygotujesz proste quizy jak i takie, w których uczniowie będą mogli połączyć naukę z podjęciem wyzwania w postaci konieczności udzielenia odpowiedzi na zadane pytanie.
- gamification – pomoże w przygotowaniu prostej, angażującej uczestników gry
- interaktywne obrazy
- grafiki horyzontalne i wertykalne
- przewodniki
- prezentacje Video
- social – przeróżne ozdoby przeznaczone głównie dla social media
- puste szablony

Po dokonaniu wyboru interesującej nas kategorii otrzymujemy dostęp do podkategorii szablonów w zależności od tego jaki projekt zamierzamy przygotować. W górnej części strony, możemy również od razu określić również czy interesują nas jedynie szablony

<https://www.nienudnalekcja.blogspot.com/?fbclid=IwAR1-rTgvfGpcmbBv-psz41kMqCU149PT6a2inZRIfiXdAtj16fSqTv7kHzU>

<https://logorytmporadnia.blogspot.com/>

<https://view.genial.ly/5fa030214a95b80d82de9985/presentation-zad-9>

Załącznik nr 2
do notatki ze spotkania e – koordynatorów nr 5
w dniu 23.03.2022r.

Omówienie narzędzi do terapii dla uczniów z zaburzeniami uwagi, koncentracji i uczenia się jak również procesów komunikacji, zakupionych w ramach projektu Aktywna Tablica:

1. LOGOPEDIA PRO składa się już z dwudziestu logopedycznych i okołologopedycznych programów multimedialnych, z chęcią wykorzystywanych nie tylko przez logopedów, ale także przez innych specjalistów i nauczycieli. Aplikacja logopedy – program zarządzający częścią programów do diagnozy i terapii, umożliwiający rejestrację uczniów, zapisywanie wyników diagnozy logopedycznej oraz śledzenie postępów w terapii.

2. Szereg ciszący: ś, ź, ć, ź (dź) – moduł podstawowy
 3. Szereg ciszący: ś, ź, ć, ź (dź) – moduł profesjonalny
 4. Szereg syczący: s, z, c, ʒ (dz) – moduł podstawowy
 5. Szereg syczący: s, z, c, ʒ (dz) – moduł profesjonalny
 6. Szereg szumiący: ś (sz), ź (ż), ć (cz), ʒ (dź) – moduł podstawowy
 7. Szereg szumiący: ś (sz), ź (ż), ć (cz), ʒ (dź) – moduł profesjonalny
 8. Różnicowanie szeregów
 9. Głoska r – moduł podstawowy
 10. Głoska r (oraz l) – moduł profesjonalny
 11. Sfonem – program do badania i terapii słuchu fonemowego
 12. Echokorektor – program do terapii jąkania i innych zaburzeń tempa mowy
 13. Mowa bezdźwięczna – program do terapii dźwięcznych głosek szczelinowych, zwarto- -szczelinowych i zwartych
 14. LOGOPEDIA PRO – Logorytmika – zestaw ćwiczeń kształtujących umiejętności językowo-słuchowo-ruchowe dziecka
 15. LOGOPEDIA PRO – Zabawy słowem – multimedialny zestaw ćwiczeń podnoszących sprawność językową dzieci oraz wspomagających terapię specyficznych zaburzeń rozwoju języka
 16. Trening logopedyczny – zestaw ćwiczeń fonacyjnych, oddechowych i artykulacyjnych wspomagających profilaktykę i terapię logopedyczną
 17. Głoski tylnojęzykowe – k, g, h
 18. LOGOPEDIA PRO – Mówiące obrazki
 19. LOGOPEDIA PRO – Logo-Gry
 20. LOGOPEDIA PRO – Obrazkowy słownik tematyczny – zestaw materiałów multimedialnych wzbogacających zasób leksykalny i kształtujących umiejętność zastosowania nowo poznanego słownictwa
- W wielu modułach serii zastosowano szeroko rozbudowane rozwiązania graficzno-funkcjonalne, tak aby z oprogramowaniem mógł pracować każdy. Należy dodać również dbałość o poprawność metodyczną oraz „czystość fonetyczną” dobieranego materiału językowego, wykorzystywanego w ćwiczeniach przy terapii poszczególnych głosek.

2.SPEKTRUM AUTYZMU PRO

Specjalistyczny program multimedialny dla nauczycieli i terapeutów przeznaczony do terapii dzieci ze spektrum autyzmu, w wieku przedszkolnym i szkolnym.

- wsparcie rozwoju kompetencji emocjonalno-społecznych i komunikacyjnych u dzieci ze spektrum autyzmu
- narzędzie w pracy terapeutycznej ze wszystkimi dziećmi, u których występują trudne zachowania

Program SPEKTRUM AUTYZMU PRO przeznaczony jest do pracy indywidualnej i w małych grupach na zajęciach terapeutycznych, rewalidacyjnych oraz dydaktycznych.

Do wyboru 6 postaci towarzyszących dziecku i motywujących do pracy. Ich wybór jest nieprzypadkowy: to dzieci decydowały m.in. o wyglądzie, cechach i wypowiedziach wirtualnych towarzyszy użytkownika programu.

Aplikacja terapeuty i baza ćwiczeń na pendrivie

Program multimedialny na pendrivie działa na komputerze stacjonarnym lub laptopie offline, bez konieczności stałego dostępu do internetu. Po raz pierwszy w terapii dzieci ze spektrum autyzmu zastosowano innowacyjne ćwiczenia:

- filmy animowane modelujące zachowania społeczne, w których dziecko samodzielnie decyduje o zakończeniu historyjki,
- wykorzystanie kamery internetowej do nauki emocji przez ich odwzorowanie,

Dodatkowo, ważną częścią programu jest aplikacja nauczyciela i terapeuty, która pozwala na:

- śledzenie postępów użytkowników,
- zliczanie prób podjętych do ukończenia zadania,
- prowadzenie notatek przez terapeutę,
- rejestrowanie wykonanych zdjęć i nagrań,
- generowanie i wydruk raportów, notatek, zapisanych materiałów.

Program SPEKTRUM AUTYZMU PRO to baza blisko 300 ćwiczeń multimedialnych o zmiennym materiale ilustracyjnym i losowym doborze przykładów do odtworzenia na komputerze oraz na dołączonym do zestawu tablecie (Android).

Dobór ćwiczeń służy kształceniu kluczowych umiejętności dzieci ze spektrum autyzmu:

- rozpoznawanie, wyrażanie i nazywanie emocji,
- planowanie i inicjowanie kontaktów społecznych,
- zachowania adekwatne do sytuacji,
- radzenie sobie z odmową,
- podążanie za wzrokiem patrzącego,
- odczytywanie gestów,
- funkcjonowanie w grupie,
- płynność wypowiedzi,
- rozpoznawanie prozodii,
- rozumienie emocjonalnego zabarwienia tekstu,
- różnicowanie tempa czytania i natężenia głosu

Kreator komiksów

Wielofunkcyjne narzędzie, dzięki któremu uczniowie mogą rozwijać swoją inwencję, planować rozwój wydarzeń i w prosty sposób kreować sytuacje z wybranymi bohaterami. Gotowy komiks można wydrukować.

Nauczyciel może wykorzystać Kreator komiksów do przygotowania historyjek obrazkowych na potrzeby pracy terapeutycznej lub zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno-społeczne. Z myślą o specjalistach do zestawu SPEKTRUM AUTYZMU PRO dołączone są 2 drukowane publikacje:

- przewodnik metodyczny opracowany przez doświadczonych terapeutów,
- 40 propozycji scenariuszy zajęć terapeutycznych wraz z kartami emocji i kartami pracy – bogata baza pomysłów do pracy.

**Załącznik nr 3
do notatki ze spotkania e – koordynatorów nr 5
w dniu 23.03.2022r.**

Scenariusz zajęć w klasie VI

**Rewalidacja dziecka z autyzmem z wykorzystaniem programu Spektrum Autyzmu
PRO**

Temat: Rozpoznajemy emocje

Czas: 60min

Poziom: klasa I e

Cel ogólny: Uświadomienie dzieciom wartości wynikających z poznania i zrozumienia własnych stanów emocjonalnych oraz uczuć innych osób.

Cele zajęć: uczeń:

- rozpoznaje cztery podstawowe emocje: złość, radość, smutek, strach
- nazywa odczuwane emocje
- wyraża w różny sposób znane mu uczucia i emocje.
- zna sposoby wywoływania pozytywnych emocji.
- rozpoznawanie emocji u siebie i innych;

Metody pracy:

- słowna – pogadanka,
- praca z tekstem,
- oglądowa – pokaz multimedialny,
- działań praktycznych,
- aktywizująca – „Burza mózgów”.

Przed rozpoczęciem zajęć przygotuj:

- guziki, patyczki po lodach, cekiny, kawałki materiału;
- karteczki z napisami: złość, radość, strach, smutek;
- ekrany do wyboru: Nazywanie emocji – radość,

Nazywanie emocji – złość,

Nazywanie emocji – strach,

Nazywanie emocji – smutek z programu

SPEKTRUM AUTYZMU PRO: ROZDZIAŁ: Rozpoznawanie i nazywanie emocji;

PODROZDZIAŁ: Rozpoznawanie i nazywanie podstawowych emocji;

LEKCJA MULTIMIEDIALNA do wyboru: Radość, Złość, Strach, Smutek;

- chustę animacyjną i piłeczki plastikowe;
- piłeczki z naklejonymi buźkami przedstawiającymi różne emocje

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do tematu – pokaz multimedialny, ukazujący różne emocje, pogadanka.
2. Podział emocji na pozytywne i negatywne. Dzieci podchodzą do tablicy interaktywnej i porządkują emocje.

„Moje uczucia” – zabawa z kartami mimicznymi. Dzieci siedzą w kręgu. Każde ma komplet kart mimicznych. Nauczycielka czyta zdania opisujące różne sytuacje. Dzieci pokazują karty z rysunkiem twarzy wyrażającej emocje w następujących sytuacjach, następnie kończą zdania wyrażając swoje emocje. Wysłuchanie wiersza „Zły humorek” – D. Gellner . Dzieci siedzą w kole. Nauczycielka rozdaje „piktogramy twarzy” – dobieranie uczuć do fragmentów wiersza.

„Zły humorek” – D. Gellner

Jestem dzisiaj zła jak osa!

Złość mam w oczach i we włosach!

Złość wyłazi mi uszami i rozmawiać nie chcę z wami!

A dlaczego?

Nie wiem sama.

Nie wie tata, nie wie mama...

tupię nogą, drzwiami trzaskam

i pod włos kocura głaskam.

Jak tupnęłam lewą nogą nadepnęłam psu na ogon

. Nawet go nie przeprosiłam

– taka zła okropnie byłam.

ZŁOŚĆ

Mysz wyjrzała z nory:

- Co to za humory?

ZDZIWIENIE

Zawołałam: - Moja sprawa! Jesteś zbyt ciekawa.

Potrąciłam stół i krzesło

, co mam zrobić, by mi przeszło?!

Wysłałam z domu na podwórze,

wpakowałam się w kałużę.

Widać, że mi złość nie służy, skoro wpadłam do kałuży.

Siedzę w błocie, patrzę wkoło,

wcale nie jest mi wesoło...

SMUTEK

Nagle co to?

Ktoś przystaje. Patrzcie! Rękę mi podaje!

To ktoś mały, tam ktoś duży – wyciągają mnie z kałuży.

Przyszedł pies i siadł koło mnie,

kocur się przytulił do mnie,

mysz podała mi chusteczkę:

- pobrudziłaś się troszeczkę!

Widzę, że się pobrudziłam, ale za to złość zgubiłam,

pewnie w błocie gdzieś została,

NIE BĘDĘ JEJ SZUKAŁA!

RADOŚĆ

3. Rozmowa na temat wiersza:

- Kto występował w wierszu;
- Jakie humory miała Kasia?
- Komu robiła na złość?
- Dlaczego wszystko jej przeszkadzało?
- Kto pomógł Kasi?
- Kiedy Kasia zgubiła zły humor?
- Jak się zachowujemy kiedy opanuje nas złość?

4. ZABAWA DYDAKTYCZNA. „Kostka uczuć?”

"Kostka uczuć" – zabawa dydaktyczna. Dzieci rzucają do siebie kostką, osoba, która ją otrzyma, stara się nazwać konkretną buzię, która jej wypadła po rzucie, a następnie pokazuje tą emocję mimiką twarzy.

5. Praca z programem multimedialnym.

- Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie przed monitorem komputera lub tablicą interaktywną. Wybierz i włącz wybrany ekran np. Nazywanie emocji – radość z programu SPEKTRUM AUTYZMU PRO.
- Poproś, aby uczniowie przyjrzeni się ilustracji widocznej na ekranie i odpowiedzieli na pytania: Jaka to emocja? Złość, radość, smutek czy strach?
- Zweryfikuj odpowiedzi uczestników, porozmawiajcie o tym, jakie elementy pozwalają zidentyfikować przedstawioną emocję. Na zakończenie zatwierdź wykonanie ćwiczenia przyciskiem z uśmiechniętą buźką, aby dzieci mogły obejrzeć w nagrodę animowaną reakcję awatara.
- Następnie w ten sam sposób wykonujemy ćwiczenia z ekranów: Nazywanie emocji – złość, Nazywanie emocji – strach, Nazywanie emocji – smutek.

6. Zakończenie zajęć. Emotki.

Zapytaj dziecko, co czuje. Następnie poproś, aby wybrał jedną karteczkę z emotką i powiedział, z jakimi uczuciami kończą zajęcia, np. *Kończę zajęcia z uśmiechem. Kończę zajęcia ze zdziwieniem, itd.* Podziękuj i pochwal ucznia za aktywność i dobrą pracę.

Opracowała i przeprowadziła lekcję: Malwina Kowalewska

Rewalidacja dziecka z autyzmem z wykorzystaniem programu Spektrum Autyzmu PRO

[illegible]

Scenariusz zajęć w klasie VI

Zajęcia rewalidacyjne ukierunkowane na rozwój mowy

Temat: Utrwalanie głosek szeregu szumiącego. Wykorzystanie programu LOGOPEDIA PRO- przy użyciu narzędzi TIK.

Czas: 60min

Poziom: klasa VI. Dziewczynka z lekką niepełnosprawnością intelektualną.

Cele zajęć:

- Poprawne wykonanie ćwiczeń usprawniających aparat artykulacyjny
- Poprawne wykonanie ćwiczeń oddechowych
- Utrwalanie prawidłowej artykulacji głosek szumiących
- Wskazanie prawidłowej pozycji głoski w wyrazie
- Ćwiczenie identyfikacji obrazka i dźwięku

Wykorzystane metody:

- słowne instrukcje
- metoda praktycznego działania

Pomoce dydaktyczne:

- program multimedialny LOGOPEDIA PRO – Szereg szumiący (moduł profesjonalny)
- ilustracje z zimową gimnastyką buzi i języka
- elementy do ćwiczeń oddechowych
- słomki
- przybory szkolne (klej, nożyczki, kredki)

Przebieg zajęć:

Część wstępna

- Rozpoczęcie zajęć. Powitanie z uczennicą. Rozwiązywanie zagadek z głoskami szumiącymi.
- Ćwiczenia artykulacyjne z wykorzystaniem kart pracy- zimowa gimnastyka buzi i języka.
- Ćwiczenia oddechowe z wykorzystaniem dmuchajki logopedycznej, kolorowych piórek. Przenoszenie za pomocą słomki kul śniegowych -budowanie baławana.

Część zasadnicza

- Głoska „sz” w onomatopejach i sylabach otwartych- dziecko odsłuchuje nagranie lektora, nagrywa i odsłuchuje własną wersję nagrania. Po każdym poprawnym nagraniu, dziecko otrzymuje punkty w postaci słoneczka.
- Głoska w nagłosie wyrazu Zadaniem dziecka jest odsłuchanie, nagranie i wysłuchanie nagrania własnej wersji wyrazu oraz dopasowanie ilustracji do nagrania.
- Głoska w śródgłosie gra pamięciową polegającą na połączeniu w pary wyrazów (żółte karty gry) i obrazków(niebieskie karty gry).
- Głoska w wygłosie- rymowane zagadki Zadaniem dziecka jest rozwiązanie zagadek i przyporządkowanie nagramiom odpowiednich obrazków, przedstawiających obiekty, o których mowa w rymowankach
- Gra mówiące obrazki- naśladowanie odgłosów zwierząt

Zakończenie zajęć.

Podsumowanie zajęć, pochwalanie uczennicy za zaangażowanie w zajęcia i zdobyte sukcesy. Pożegnanie

Opracowała i lekcję przeprowadziła Angelika Lewandowska

Lista osób biorących udział w lekcji otwartej z wykorzystaniem narzędzi TIK

Rewalidacja z wykorzystaniem programu LOGOPEDIA PRO