Scenariusze zajęć

dla kodujących nauczycielek i nauczycieli

Jolanta Majkowska

Zakodowany autyzm

Scenariusze zajęć dla dzieci ze spektrum autyzmu

Zaprogramuj Przyszłość

Jolanta Majkowska

Zakodowany autyzm

Scenariusze zajęć dla dzieci ze spektrum autyzmu

Warszawa 2018

Publikacja jest współfinansowana przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014–2020 w obrębie projektów „Zaprogramuj przyszłość".

Scenariusze są udostępniane na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa–Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0).

W publikacji wykorzystano zdjęcia i ilustracje: www.pixabay.com

SPIS TREŚCI

Lekcja 1 – Zaprogramowane emocje | 7

Lekcja 2 – Cztery pory roku z Dashem | 17

Lekcja 3 – Kolory jesieni | 27

Lekcja 4 – Zaprogramowane pory roku | 39

Lekcja 5 – Kubeczkowe części mowy | 51

Lekcja 6 – Emocjonaly Dash | 61

Lekcja 7 – Zakodowana „Rzepka” | 71

Lekcja 8 – Kasztanowy ludzik | 81

Lekcja 1

ZAKODOWANE EMOCJE

WSTĘP

Lekcja rozwijająca motywację do porozumiewania się z innymi ludźmi, komunikowania swoich potrzeb i rozpoznawania stanów emocjonalnych oraz nastroju. Przeznaczona jest dla uczniów ze spektrum autyzmu, w tym dla dzieci z zespołem Aspergera.

Zespół Aspergera to zaburzenie rozwojowe, które często nazywane jest **wysokofunkcjonującym autyzmem**. Charakteryzuje się trudnościami w następujących obszarach:

- interakcji społecznych,
- komunikacji,
- wyobraźni,
- nadwrażliwości sensorycznej (na przykład na jasne światło, hałas, zapach, dotyk).

Pracując z dziećmi z zespołem Aspergera, można zauważyć brak empatii, niewielką zdolność zaprzyjaźniania się lub jej całkowity brak, pedantyczny sposób mówienia z dużą ilością powtórzeń, słabą umiejętność komunikacji niewerbalnej, niezdarne, źle skoordynowane ruchy i przyjmowanie nienaturalnej postawy. Z drugiej zaś strony osoby te są niezwykle uczciwe, odpowiedzialne, zdolne do poświęceń i zdeterminowane.

Ucząc dziecko z zespołem Aspergera, należy kłaść duży nacisk na rozwijanie umiejętności społecznych, w tym emocji – uczyć, w jaki sposób należy zachować się w konkretnej sytuacji, jak zachowanie dzieci z zespołem Aspergera wpływa na reakcje innych uczniów, uczyć akceptacji oraz wsparcia innych dzieci. Jest to niezwykle istotne, ponieważ buduje samoocenę i motywuje do pracy nad sobą. Warto jasno ustalić zasady obowiązujące w grupie oraz objaśnić, jakie zachowanie jest dobre, a jakie złe. To bardzo ważne, ponieważ dzieci z zespołem Aspergera często nie zdają sobie sprawy, że to co mówią i to jak się zachowują, może kogoś urazić. Nie wystarczy takiemu uczniowi tylko powiedzieć, czego nie wolno robić, trzeba także wskazać, jak należy się zachować w konkretnej sytuacji.

SCENARIUSZ

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- rozpoznawać i nazywać swoje emocje,
- stworzyć emotkę,
- komunikować się z rówieśnikami i nauczycielem,
- koncentrować uwagę na zadaniu,
- współpracować w grupie,
- pracować na macie,
- uwierzyć we własne siły.

Materiały pomocnicze:
- smartfony lub tablety,
- mata do nauki kodowania,
- aplikacja PicColage,
- aplikacja Przyjazny Plan i Przyjazny Plan Menadżer,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,
- karty z buźkami emocji,
- karta pracy z emocjami.

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:
- pogadanka,
- praktyczne działanie,
- dyskusja,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Praca na tablecie.*
3. *Rysowanie buziek emocji.*
4. *Rozmowa.*
5. *Prezentacja sytuacji związanych z konkretnymi emocjami.*
6. *Praca na macie.*

Jako pomoc w organizacji pracy dzieci z zespołem Aspergera można wykorzystać ich zdolność do myślenia obrazami. Polega ona na wykorzystaniu serii obrazków, pokazujących sekwencję zdarzeń lub zadań do wykonania. Stosując po raz pierwszy taki plan upewnij się, że dziecko rozumie związek między obrazem a danym działaniem. Dla dzieci, które potrafią czytać, warto dodać tekst. Bądźmy konsekwentni, a plany aktywności miejmy przygotowane na każde zajęcia.

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załączniku nr 1.

Pamiętaj, jeżeli zaplanowane działania ulegną zmianie, uprzedź o tym dziecko możliwie jak najwcześniej. Podaj mu powód zmiany i zmień jego organizer wizualny (plan aktywności). Porozmawiaj z nim o tej sytuacji i dokładnie wyjaśnij, czym to będzie skutkowało. Przećwicz z nim nową aktywność, jeżeli będziesz mieć taką możliwość.

Nowoczesne technologie oferują coraz ciekawsze rozwiązania wspierające uczniów z zespołem Aspergera. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie tabletów. Tablety to urządzenia proste w obsłudze i intuicyjne. Dodatkową ich zaletą jest mobilność. Dzieci mogą nie tylko pracować w szkole, ale również kontynuować naukę w domu, wykorzystując aplikacje zainstalowane w szkole.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 1: Zaprogramowane emocje

- Tablet ☐
- Rysunek buźki ☐
- Rozmowa z _____ ☐
- Prezentacja kart emocji ☐
- Mata edukacyjna ☐

Załącznik nr 1

Tablet może być nie tylko nieodłączną częścią zajęć, może również służyć do kształtowania konkretnych umiejętności i do planowania aktywności dziecka podczas lekcji. Będzie wtedy alternatywą do planu aktywności, który został opracowany w formie

graficznej (załącznik nr 1). W jaki sposób? Wystarczy zainstalować polską aplikację **Przyjazny Plan**. Aplikacja ta pozwala nauczyć dziecko wykonywania poszczególnych czynności bez podpowiedzi. Forma i rodzaj planu zależy od wieku i możliwości uczniów, plany mogą składać się ze zdjęć lub z napisów. Można ustawić czas trwania poszczególnych aktywności. **Przyjazny Plan** pozwoli dziecku z zespołem Aspergera zaplanować wszystkie zadania przygotowane dla niego, eliminując tym samym zachowania niepożądane i porządkując przebieg zajęć.

Przyjazny Plan składa się z dwóch aplikacji. Jedna, przeznaczona dla dzieci, wyświetla przypisane uczniowi plany aktywności. Druga aplikacja **Przyjazny Plan Menadżer** używana jest przez nauczyciela, który planuje i wprowadza poszczególne aktywności dziecka. Aplikacja ta jest w pełni bezpłatna, można z niej korzystać zarówno w szkole, jak i w domu.

Szczegółową instrukcję obsługi w formie plików pdf i filmików instruktażowych można znaleźć na stronie internetowej: **http://autyzm.eti.pg.gda.pl/przyjaznyplan/instrukcja**.

Jeżeli dziecko ma problemy z odnalezieniem się na początku dnia w szkole lub z uspokojeniem się, umów się z nim, żeby przychodziło do szkoły wcześniej. Pomyśl o miejscu, gdzie może się zrelaksować i przygotować do pobytu w szkole, zanim pójdzie do klasy.

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

Jako wprowadzenie warto przeprowadzić krótką pogadankę na temat uczuć, zadając uczniom następujące pytania:

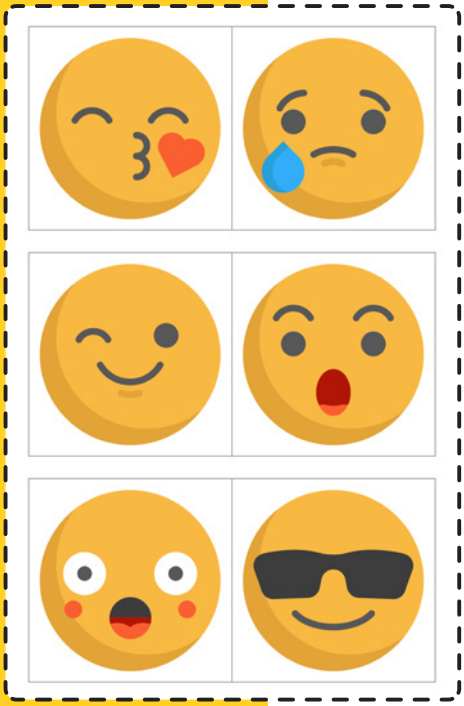
- Co to są uczucia?
- Jakie znasz rodzaje uczuć?
- Czy inni ludzie posiadają uczucia?
- Czy zwracasz uwagę na uczucia innych ludzi?

Następnie nauczyciel prosi uczniów o narysowanie aktualnego samopoczucia. Dzieci rysują buźki (mogą być uśmiechnięte, smutne, zdziwione itp.). W parach opowiadają nawzajem o swoich rysunkach. Warto wykorzystać w tym zadaniu tablety lub smartfony, jeżeli takie w klasie posiadamy. Idealną aplikacją do zaplanowanej aktywności będzie aplikacja mobilna PicCollage. To program pozwalający tworzyć cyfrowe plakaty. Można w nim szybko wstawiać tekst, naklejki, tła, zdjęcia. Gotową pracę można zapisać w galerii zdjęć, a następnie przesłać do nauczyciela. Aplikacja ta dostępna jest w Sklepie Play i na Appstore. Jest bezpłatna. Dzieci instalują aplikację i tworzą w niej plakat z wybraną buźką. Gotową pracę prezentują swoim rówieśnikom.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wskazówki dla nauczyciela

Zachęcaj do obserwacji mowy niewerbalnej. Ćwicz z uczniem pokazywanie na obrazkach, a potem na sobie, jak wygląda człowiek, który jest zadowolony, zły, smutny, zamyślony itp. Uczy znaków mowy niewerbalnej, ponieważ nie posługuje się nią prawie w ogóle.



Załącznik nr 2

Nauczyciel podchodzi z uczniami do maty edukacyjnej, na której rozkłada karty z emocjami – Załącznik nr 2. Dzieci siadają wokół maty. Następnie każdy uczeń w kolejności wybiera jedną z kart. Prezentuje klasie, nazywa przedstawione na niej emocje. Na koniec kończy zdanie adekwatne do prezentowanej buźki:

- Jestem nieszczęśliwy, gdy...
- Jestem zły, gdy...
- Czuję się szczęśliwy, gdy...
- Boję się, gdy...
- Cieszę się, gdy...
- Smucę się, gdy...
- Jestem zdziwiony, gdy ...

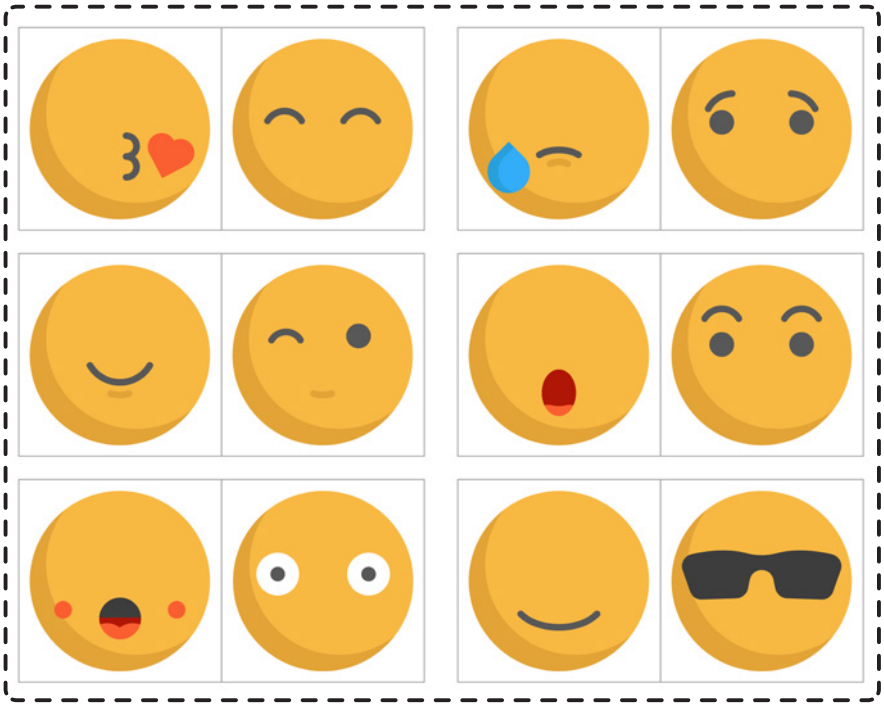
Dzieci w parach przygotowują scenkę, która zobrazuje wybrane emocje, Pozostali uczniowie uważnie obserwują przedstawione zdarzenie i odgadują, jaka sytuacja została zaprezentowana.

Wskazówki dla nauczyciela

Jednym z najbardziej skutecznych narzędzi do wyjaśniania sytuacji społecznych są historyjki społeczne, które mają pomóc dziecku zrozumieć sytuacje, z którymi spotyka się w grupie rówieśniczej. Zadaniem historyjek podczas zajęć będzie wyjaśnienie reakcji i uczuć włączonych w działanie dzieci.

Kolejna aktywność to ćwiczenie uczące logicznego myślenia, koncentracji i spostrzegawczości, będących wstępem do programowania. Nauczyciel rozkłada na poziomej osi maty karty z oczkami. Na osi pionowej karty z buziami – Załącznik nr 3. Zadanie uczniów będzie polegało na dobraniu odpowiedniej karty emocji w taki sposób, aby zostały spełnione warunki z osi poziomej i pionowej (emotka musi

mieć identyczny układ oczu i buzi). Wskazani przez nauczyciela uczniowie wybierają jedną z kart, kładą ją w odpowiednim miejscu na macie, następnie nazywają przedstawione na niej emocje.



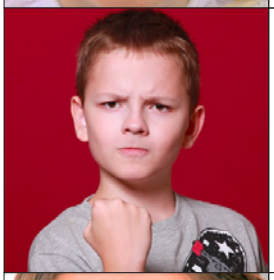
Załącznik nr 3

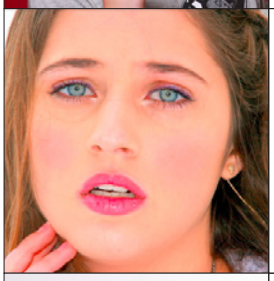
Wskazówki dla nauczyciela

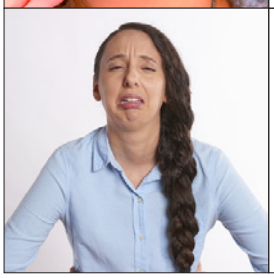
Naucz dziecko zwrotów, których może używać, rozpoczynając rozmowę lub zabawę, jak i tych, które są potrzebne do ich zakończenia. Pokaż, że przerwy w rozmowie są właściwym momentem na włączenie się do konwersacji. Naucz również dziecko obserwować i odbierać sygnały od innych dzieci. Umiejętność tę będzie mogło ono wykorzystać przez całe życie, aby ocenić, jakie zachowanie jest właściwe.

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Na koniec uczniowie uzupełniają kartę pracy, na której do zdjęć ludzi dorysowują emocje, jakie zaobserwowali na ich twarzach.







Lekcja 2

CZTERY PORY ROKU Z DASHEM

WSTĘP

Czy nauczanie dziecka z autyzmem może być niekonwencjonalne? Jak pokonać niechęć dziecka do nauki? Jak pobudzić je do działania? Odpowiedzią na te pytania są nowoczesne technologie i ich wykorzystanie na zajęciach, w tym robotów Dasha i Dota firmy Wonder Polska.

Dzieci z zespołem Aspergera często nie lubią szkoły i wszelkiej aktywności z nią związanej. Charakteryzuje je powolne tempo czytania, szybka dekoncentracja, krótka uwaga na zadaniu, wolne tempo pracy. Mają duże problemy z adaptacją w nowych sytuacjach. Nieprawidłowości w zakresie komunikacji i umiejętności społecznych, słabą kontrolę emocji, trudności w odczytywaniu przekazów pozawerbalnych. W sytuacjach trudnych reagują agresją, płaczem lub krzykiem. Często wyłączają się z pracy na zajęciach, dekoncentrują się. Są to objawy charakterystyczne dla dzieci ze spektrum autyzmu.

Autyzm to całościowe zaburzenie rozwoju, charakteryzujące się problemami z komunikacją uczuć, utrudnionymi związkami społecznymi, a także kłopotami z integracją wrażeń zmysłowych dziecka. Z doświadczenia wiemy, że kluczem do sukcesu w pracy z takim dzieckiem jest nawiązanie pozytywnej relacji, co jest możliwe dzięki zbudowaniu zaufania oraz rozwijaniu w dziecku wiary we własne możliwości. Nie można jednak zapomnieć, jak wielką rolę odgrywa w tym procesie kreatywność nauczyciela.

Dzięki stosowanym przez niego różnorodnym metodom pracy, dziecko znacznie szybciej przyswaja przekazywaną mu wiedzę. Nieocenionymi sprzymierzeńcami w tych działaniach są roboty Dash i Dot, które reagują na dźwięk, mówią, tańczą i grają. Roboty dostarczają mniej bodźców niż człowiek, dlatego komunikowanie z nimi jest łatwiejsze, bezpieczniejsze i bez wątpienia ma działanie terapeutycznie. Dzięki takim pomocnikom, zajęcia stają się niesamowitą przygodą, ciekawym doświadczeniem, i nauką przez zabawę. Często mocną stroną dzieci z ZA są dobrze rozwinięte kompetencje w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Dlatego bez problemu zaprogramu-

ją krótkie aktywności Dasha. Lekcja z wykorzystaniem robotów sprawi, że uczeń chętnie wykona poszczególne zadania,

SCENARIUSZ

Lekcja, podczas której uczniowie nauczą się w kolejności pór roku, miesięcy oraz charakterystycznych dla nich zjawisk pogodowych.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- Znać nazwy pór roku,
- wymienić i uporządkować nazwy pór roku zgodnie z kolejnością ich występowania,
- wymienić kolejne miesiące w roku,
- przyporządkować miesiące odpowiednim porom roku,
- współpracować w grupie w celu jak najlepszego wykonania zadania,
- obsługiwać aplikację Go! dedykowaną robotowi Dash.

Materiały pomocnicze:
- piosenka o porach roku,
- komputer i tablica interaktywna,
- tablety,
- ćwiczenie interaktywne z portalu Scholaris,
- klocki maty edukacyjnej,
- robot Dash,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,
- etykiety z nazwami pór roku i miesięcy.

Czas realizacji: 45-60 min

Metody pracy:
- pogadanka,
- dyskusja,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Wysłuchanie piosenki.*
3. *Wykonanie interaktywnego zadania.*
4. *Porządkowanie nazw miesięcy*
5. *Praca z robotem – nagrywanie nazw miesięcy.*
6. *Prezentacja efektów pracy.*

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załączniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 2: Cztery pory roku z Dashem

- Rozmowa ☐
- Piosenka ☐
- Ćwiczenie interaktywne ☐
- Porządkowanie nazw miesięcy ☐
- Praca z robotem ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

Wskazówki dla nauczyciela

Mów powoli, używaj tylko niezbędnych słów. Zsynchronizuj swój język z działaniem. Nie zmuszaj do nawiązania kontaktu wzrokowego. Uważaj na głośność odtwarzanych plików, zwłaszcza przy dzieciach z nadwrażliwością słuchową. Podając instrukcję, rób przerwy między zdaniami, tak by dać czas na ich przetworzenie. Nie podawaj zbyt wielu informacji na raz (tylko jedno polecenie). Niech dzieci w klasie powtarzają polecenia, które im wydajesz. Jeżeli jest to możliwe, wizualizuj to, o czym mówisz – np. wykorzystaj jakiś model, zrób diagram, mapę myśli lub rysnotkę. Zachęci to dziecko do patrzenia na Ciebie. Pomoże mu to zapamiętać, o czym mówisz, poprzez powiązanie tematu z czymś wizualnym, co łatwiej zapadnie w pamięci. Uczeń z zespołem Aspergera często lepiej pracuje, kiedy wypowiada swoje myśli głośno. Jeżeli twoje dziecko w klasie tak właśnie się zachowuje, poproś je, aby robiło to szeptem.

Nauczyciel zaprasza do wysłuchania piosenki i wyświetla teledysk z portalu Youtube – https://tiny.pl/gv2p2. Następnie inicjuje rozmowę na temat treści utworu i zadaje następujące pytania:

- Jakie pory roku pojawiły się w piosence?
- Jaka pora roku wystepuje przed zimą?
- Jaka pora roku była po wiośnie?
- Jaką aktualnie mamy porę roku?

Na tablicy interaktywnej dzieci rozwiązują ćwiczenie interaktywne z portalu Scholaris. Link do ćwiczenia: http://scholaris.pl/zasob/103666?bid=0&iid=&query=pory+roku&api=

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wskazówki dla nauczyciela

Gdy dziecko jest bardzo aktywne na lekcji, a jednocześnie impulsywne, wzywaj je jako drugie lub trzecie do odpowiedzi. Gdy zauważysz, że dziecko jest zdenerwowane lub ma napad złości zachowaj spokój, mów opanowanym głosem. Nieważne jest to co Ty czujesz, ważne jak postrzega Cię uczeń. Postaraj się rozwiązać problematyczną sytuację, gdy obie strony są spokojne. Piłka lub inny przedmiot do ściskania może pomóc dziecku rozładować napięcie. Kiedy dziecko z zespołem Aspergera zrobi coś bardzo niestosownego, musi ponieść konsekwencje odpowiednie do tego, co się wydarzyło, powinno to oznaczać zrobienie czegoś, a nie tylko wypowiedzenie słowa„ przepraszam". Warto również przeanalizować całą sytuację, aby ustalić przyczynę złego zachowania. Kiedy dziecko się uspokoi, porozmawiaj z nim o niewłaściwych zachowaniach. Dzieci z zespołem Aspergera mocno reagują na systemy nagród, ponieważ mają bardzo wyostrzone poczucie sprawiedliwości i bardzo silną potrzebę osiągnięć. Dlatego zaplanuj system nagród w taki sposób, aby dziecko otrzymało coś namacalnego, materialnego. Z drugiej zaś strony warto równocześnie wprowadzać nagrody niematerialne, tak aby dziecko zaczęło je lubić. Zdecydowanie lepiej stosować nagrody małe, ale częstsze, niż duże, rzadko przyznawane.

W dalszej części zajęć nauczyciel rozkłada na dywanie etykiety z nazwami miesięcy – Załącznik nr 2. Zadaje uczniom następujące pytania:

- Z ilu miesięcy składa się rok?
- W jakim miesiącu zaczynają się wakacje?
- W jakim miesiącu zaczyna się zima?
- W jakim miesiącu są wasze urodziny?

Załącznik nr 2

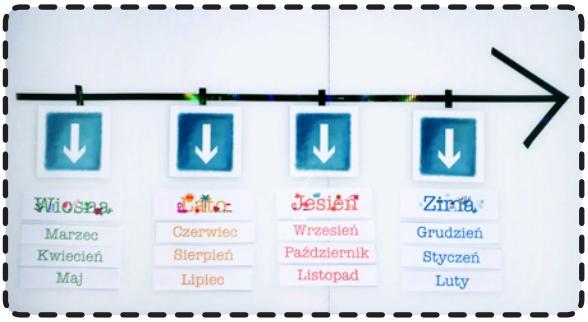
Uczniowie porządkują miesiące w kolejności od stycznia do grudnia, numerują je od 1 do 12, używając klocków maty edukacyjnej.

W kolejnym zadaniu nauczyciel prosi dzieci, aby obok nazw miesięcy wiosennych położyli klocki z kwiatkiem, obok nazw miesięcy letnich klocki z drzewem, obok jesiennych klocki z marchewką a obok nazw miesięcy zimowych klocki z pieskiem.

Wskazówki dla nauczyciela

Wykorzystaj szczególne uzdolnienia swojego ucznia. Jeżeli interesuje się technologią, pozwól mu sterować robotem i programować w aplikacji Blockly. Jeżeli świetnie posługuje się językiem angielskim niech nazwy miesięcy nagra w tym języku. Niech zaprezentuje gotową aktywność robota. Sukces z pewnością podniesie jego samoocenę. Zainteresowania te to olbrzymie źródło motywacji dla dziecko z zespołem Aspergera. Pokaż mu, że to czego się uczy, pomoże mu znaleźć więcej informacji na temat jego zainteresowań. Wykorzystaj jego mocne strony do podniesienia statusu w klasie, niech pomoże uczniom słabszym, które mają w tej dziedzinie braki. Dzieci z zespołem Aspergera często mają słabe poczucie czasu, dlatego wykorzystaj czasomierze, timery do nastawienia czasu przeznaczonego na wykonanie zaplanowanej czynności, poinformuj ucznia, że w określonym czasie dana czynność musi się zakończyć. Pochwal je, kiedy skończy wymaganą pracę.

Po skończonym zadaniu dzieci zaczynają pracę z robotem Dash w aplikacji Go!. Na osi czasu (wyklejonej z taśmy malarskiej) umieszczają 4 klocki ze strzałkami, pod którymi kładą etykiety z nazwami pór roku. Załącznik nr 3.



Następnie na ścieżkach dźwiękowych robota nagrywają nazwy miesięcy wchodzących w skład wiosny, lata, jesieni i zimy. Sterują robotem, który porusza się wzdłuż osi, zatrzymuje przy poszczególnych nazwach pór roku i wypowiada wcześniej nagrany tekst z nazwami miesięcy, które wchodzą w ich skład.

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Na koniec na stworzonej osi czasu, dzieci układają etykiety z nazwami miesięcy pod odpowiednimi porami roku. Prezentują efekty swojej pracy, opowiadając o tym, z czym im się kojarzą miesiące wiosenne, letnie, jesienne i zimowe. Wybierają swój ulubiony miesiąc oraz uzasadniają swój wybór.

Kwiecień
Maj
Czerwiec
Lipiec
Sierpień
Wrzesień
Październik
Listopad
Grudzień
Styczeń
Luty
Marzec

Załącznik nr 3

Lekcja 3

KOLORY JESIENI

WSTĘP

Scenariusz przeznaczony jest do przeprowadzenia w klasach, do których uczęszczają dzieci ze spektrum autyzmu, w tym z zespołem Aspergera. Nauczyciel uczący w takim oddziale oprócz inteligencji, pasji i entuzjazmu, musi wykazać się również cierpliwością, konsekwencją, wrażliwością i kreatywnością. Dzieci z zespołem Aspergera mają mocne i słabe strony – tak jak ich rówieśnicy, ale skutki tego zaburzenia wymagają różnych strategii nauczania tak, aby odkryć i wykorzystać mocne strony dziecka i usprawnić uczenie się, funkcjonowanie w klasie oraz budowanie relacji społecznych. Oto kilka wskazówek, które ułatwią nauczycielowi pracę w klasie z uczniem z zespołem Aspergera:

1. **Dokładnie przeczytaj orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego swojego ucznia i postępuj zgodnie z zawartymi w nim zaleceniami.** Zapoznaj się również z inną dokumentacją medyczno-psychologiczną np. z aktualnymi badaniami dziecka, z opinią wydaną przez lekarza o stanie jego zdrowia, opiniami psychologa, pedagoga, logopedy i terapeuty.

2. **Zapoznaj się z niezbędną literaturą dotyczącą zespołu Aspergera,** aby poznać specyfikę funkcjonowania swojego ucznia i służyć mu pomocą.

3. **Porozmawiaj z rodzicami dziecka.** Dowiedz się, co sprzyja nauce, jakie strategie przynoszą efekty, pamiętaj, że nie wszystkie strategie, które działały w poprzednich latach, będą działać w tym roku.

4. **Opracuj indywidualny plan nauki.** Upewnij się, że plan skupia się na zainteresowaniach, mocnych i słabych stronach dziecka. Ważne jest uwzględnienie rozwoju umiejętności społecznych. Przejrzyj i zaktualizuj plan w każdym półroczu.

5. **Użyj strategii włączających, aby pomóc całej klasie.** Strategie pomagające dziecku z zespołem Aspergera pomogą innym dzieciom w klasie, szczególnie tym z trudnościa-

mi w uczeniu się. Zastosowanie tych strategii w całej klasie zmniejszy również stygmatyzację dziecka i zmniejszy obciążenie pracą nauczyciela.

6. **Bądź elastyczny w swoich oczekiwaniach** wobec dziecka. Muszą być one traktowane indywidualnie – stymulowanie zachowaniem, instrukcje, oceny, prace domowe, a nawet zajęcia mogą wymagać dostosowania do indywidualnych potrzeb dziecka.

7. **Opracuj kompleksowy plan wsparcia.** Plan powinien uwypuklać mocne i słabe strony dziecka oraz określić, co najlepiej sprawdza się w pracy z dzieckiem. Powinien zawierać listę wyzwalaczy, takich jak zmiana rutyny bez ostrzeżenia, głośne dźwięki lub inne możliwe do zidentyfikowania problemy, które mogą zdenerwować dziecko. Plan powinien zostać przekazany wszystkim pracownikom szkoły, aby zapewnić spójność w zakresie wspierania dziecka.

SCENARIUSZ

Lekcja dotycząca zmian zachodzących w przyrodzie jesienią. Warto przed przeprowadzeniem zajęć udać się z dziećmi do pobliskiego parku na spacer, pozbierać jesienne liście, kasztany, żołędzie i zabrać je do szkoły. Dary jesieni można wykorzystać do integracji sensorycznej dzieci i do zabaw w klasie.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- odkodować temat zajęć,
- nazwać przyniesione z parku jesienne skarby,
- odpowiedzieć na pytania dotyczące treści opowiadania,
- klasyfikować liście wg gatunku drzewa oraz nazwać odpowiednie drzewo,
- dzielić wyrazy na sylaby,
- układać sudoku.

Materiały pomocnicze:

- liście, kasztany, żołędzie, jarzębina, kora,
- smartfony lub tablety,
- plan aktywności,
- sudoku,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,
- karta z zakodowanym tematem lekcji.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Przykładowy plan aktywności dla tego scenariusza może wyglądać następująco:

1. *Prezentacja darów jesieni i rozmowa.*
2. *Odkodowanie tematu zajęć.*
3. *Wysłuchanie opowiadania.*
4. *Praca na tablecie -„ MówikMemory Jesień”*
5. *Układanie sudoku.*

Graficzne opracowanie planu aktywności do wydrukowania znajduje się w załaczniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 3: Kolory jesieni

- Prezentacja darów jesieni i rozmowa ☐
- Odkodowanie tematu zajęć ☐
- Opowiadanie audio ☐
- Tablet ☐
- Sudoku ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

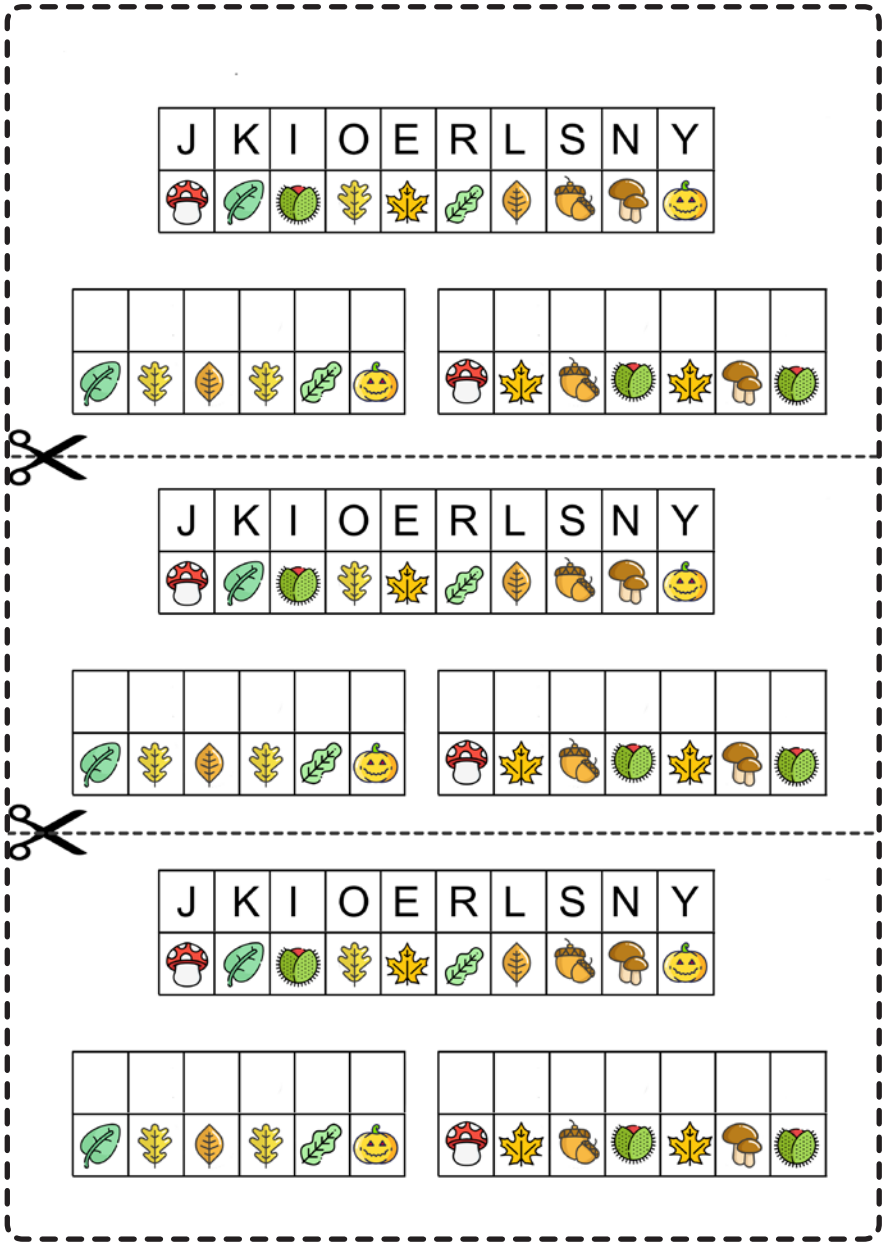
Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj proste ćwiczenie wspomagające integrację sensoryczną, wykorzystując dary jesieni przyniesione z parku. Aktywność ta pozwala wyczuć, czy przedmioty są szorstkie czy gładkie i jaki mają zapach. Warto wiedzieć, że problemy dziecka z ZA związane z integracją sensoryczną nie znikną wraz z wiekiem. Należy więc wspierać system nerwowy dziecka, aby mogło prawidłowo odbierać i przetwarzać informacje zmysłowe.

Nauczyciel rozkłada na dywanie skarby jesieni zebrane podczas wycieczki do parku. Dzieci odgadują, o czym będzie mowa na zajęciach, dotykają rekwizytów, wąchają, pocierają w rękach.

Rozmawiają na temat jesieni i odpowiadają na pytania:
- Kiedy rozpoczyna się kalendarzowa jesień?
- Po czym poznajecie, że zbliża się jesień?
- Jakie zmiany zachodzą w przyrodzie jesienią?
- Z czym kojarzy się wam jesień?
- Jaką porę roku lubicie najbardziej i dlaczego?

Następnie nauczyciel rozdaje dzieciom zakodowany temat zajęć. Dzieci odkodowują temat (załącznik nr 1) i wklejają do zeszytu. Załącznik nr 2.



Załącznik nr 2

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wykorzystując zasoby portalu epodreczniki.pl, uczniowie słuchają opowiadania pt. „Jesienna paleta".

Opcjonalnie, dzieci mogą wspólnie przeczytać dołączony poniżej tekst z portalu epodreczniki.pl

Jesienna paleta

Wiktoria kochała swój park. Znała go od zawsze. Odkąd tylko pamięta, przychodziła do niego z babcią lub z rodzicami. Był to najpiękniejszy park na świecie, pełen wspaniałych drzew, tajemniczych zakątków, pięknych pałacyków i rzeźb ukrytych wśród krzewów róż, bzów i innych wspaniałych kwiatów. Znajdował się tam ogromny, otoczony płaczącymi wierzbami staw, po którym pływały łabędzie. Lubiła siadać nad jego brzegiem i wpatrywać się w wodę.

O każdej porze roku park był piękny. Jednak dla Wiktorii najcudowniejsza była jesień. Park płonął wtedy wszystkimi odcieniami złota, miedzi i czerwieni. Brzozy obsypane złotymi listkami, złotorude buki, pomarańczowe klony i płomiennie czerwone dęby. Uwielbiała brodzić wśród zeschłych liści, wdychając ich charakterystyczny gorzko-słodki zapach.

Przychodziła do parku prawie codziennie. Dziś przyszła ze swoją najlepszą przyjaciółką, Majką.

– Jak tu pięknie – westchnęła z podziwem Majka, która do parku przychodziła bardzo rzadko.

– Pewnie – odparła z dumą Wiktoria.

– Może nazbieramy trochę kasztanów i żołędzi – zaproponowała Majka.

Wiktoria zaprowadziła koleżankę pod wielki, rozłożysty kasztanowiec, pod którym leżało mnóstwo kasztanów.

– Zobacz, jaki śliczny! – zachwycała się Wiktoria.

Najpiękniejsze były te jeszcze w zielonych, kolczastych skorupkach, takie gładkie i lśniące.

– Więcej już nie zmieszczę w tornistrze – powiedziała z żalem Majka. – A jeszcze nie mam żołędzi.

Przyjaciółki poszły więc w kierunku ogromnego dębu. Pod nim znalazły dużo żołędzi, które upchały po kieszeniach.

W drodze powrotnej do domu każda z nich nazbierała pęki wspaniałych, kolorowych liści. Od złotych po ciemnopurpurowe.
– Będą pięknie wyglądały w wazonie – stwierdziła Majka. – Mama na pewno się ucieszy.

Krystyna Drzewiecka

Nauczyciel rozmawia z dziećmi, nawiązując do wysłuchanego/przeczytanego opowiadania. Zadaje następujące pytania:
- Jak wyglądał park Wiktorii jesienią?
- Z kim dziewczynka przyszła do parku?
- Co dziewczynki znalazły pod dębem?

W dalszej części zajęć dzieci pracują na tabletach. Korzystają z aplikacji „**MówikMemory Jesień**", która dostępna jest w Sklepie Play: https://tiny.pl/gvk4h

Memory Jesień to gra dydaktyczna zawierająca symbole, pasujące do nich skojarzenia oraz zdjęcia o tematyce jesiennej. Aplikacja ta pozwala na:
- ćwiczenie pamięci wzrokowej i słuchowej,
- ćwiczenie skojarzeń,
- naukę słownictwa,
- możliwość włączenia i wyłączenia głosu,
- każdy obrazek wypowiada nazwę,
- możliwe dopasowanie: symbol – symbol, zdjęcie – symbol, zdjęcie – zdjęcie, symbol – skojarzenie,
- możliwość stopniowania trudności.

Dzięki niej dzieci usprawniają zaburzone funkcje poznawcze oraz utrwalają słownictwo związane z jesienią. Wyrazy z aplikacji dzielą na sylaby. Dodatkowym atutem tych aplikacji jest Mówik, dzięki któremu dziecko nie tylko widzi obraz, ale także słyszy, dzięki czemu uczy się rozumienia mowy i łączy konkretne usłyszane słowo z obrazem.

Zasady gry są bardzo proste i łatwo przyswajane przez uczniów z ZA. Gracz odsłania 2 karty. Jeśli są to takie same karty, zostaną

one zdjęte z planszy, jeśli nie, karty będą odwrócone z powrotem (po ok. 2 sekundach). Celem gracza jest zdjęcie wszystkich kart przy możliwie najmniejszej liczbie odsłon.

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

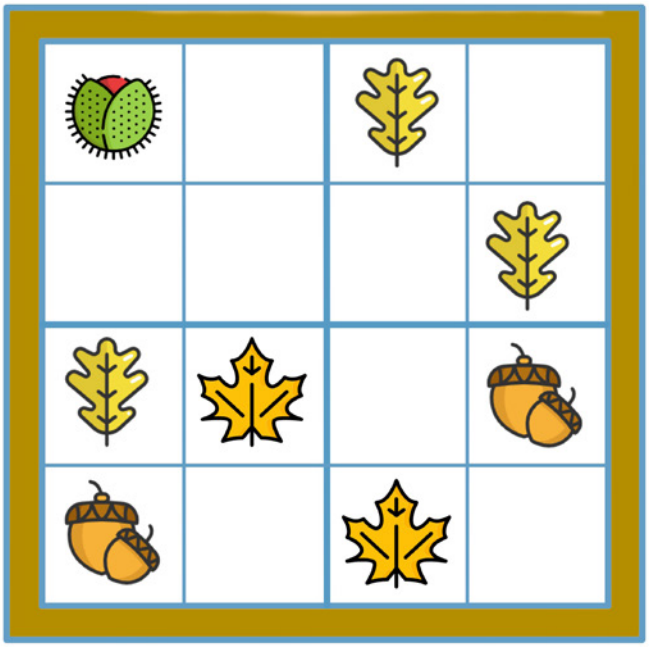
W końcowej części zajęć uczniowie rozwiązują jesienne sudoku. Sudoku to gra logiczna kształtująca i usprawniająca logiczne myślenie, kojarzenie oraz postrzeganie. Dzięki niej uczniowie również utrwalą słownictwo związane z jesienią. Aby poprawnie ułożyć sudoku, należy wyciąć dołączone do karty pracy liście, kasztany, żołędzie, następnie wkleić w puste pola w taki sposób, aby w kolumnach i wierszach żaden z elementów nie powtarzał się– Załącznik nr 3.

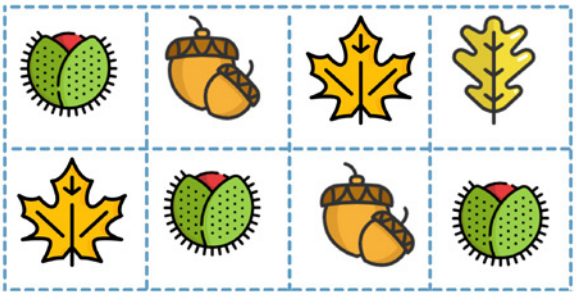
Wskazówki dla nauczyciela

Poproś dziecko o zaprezentowanie wykonanego sudoku, niech poczuje, że odniosło sukces i rozwiązało zadanie poprawnie. Pamiętaj o nagrodzie. Warto podnosić samoocenę dziecka z zespołem Aspergera w celu zwiększenia poczucia jego własnej wartości i możliwości osiągania sukcesów. Kryteria oceny dziecka z ZA nie powinny odbiegać od oceny jego rówieśników. Należy pamiętać, że jest ono w normie intelektualnej, często z wysokim ilorazem inteligencji. Jest ono bardzo dobre zwłaszcza z przedmiotów, które je szczególnie interesują. Należy pamiętać, aby bazować na mocnych stronach ucznia, a rozwijać te słabsze. Oceniając zachowanie, koniecznie trzeba wziąć pod uwagę specyfikę zespołu Aspergera i pamiętać, że nie każde niegrzeczne, aroganckie zachowanie jest przyczyną złego wychowania. Tak bowiem może zareagować każde dziecko z ZA, które znajdzie się w nowej dla siebie sytuacji lub nie zostało poinformowane, co będzie się działo w danej chwili.

SUDOKU

Ułóż jesienne sudoku, pamiętając o tym, żeby żaden element w liniach poziomych i pionowych nie powtórzył się.





Załącznik nr 3

Lekcja 4

ZAPROGRAMOWANE PORY ROKU

WSTĘP

Kodowanie na zajęciach z dziećmi z zespołem Aspergera może przynieść wiele korzyści, ponieważ rozwija logiczne myślenie, uczy rozwiązywania problemów, korygowania błędów, pracy zespołowej, a przede wszystkim pozwala dzieciom tworzyć projekty wymagające twórczego wkładu. W przypadku najmłodszych uczniów zaleca się stosowanie wizualnych interfejsów blokowych, które wykorzystano m.in. w aplikacji ScratchJr, będącej częścią tego scenariusza. Ucząc programowania dzieci z autyzmem, należy pamiętać o:

- zaplanowaniu aktywności, które sprawiają dziecku radość,
- rozwijaniu zainteresowań ucznia,
- pracy w grupie,
- możliwości zaprezentowania gotowego projektu.

Podczas każdych zajęć warto wdrożyć system punktowy-żetonowy jako formę kierowania zachowaniem dziecka. Należy nagradzać za właściwe zachowania i wyciągać konsekwencje w przypadku łamania wcześniej ustalonych zasad. Dziecko zdobywa punkty w formie uśmiechniętych buziek, żetonów, koralików czy naklejek. Jeżeli zachowanie dziecka jest adekwatne do tego, co wcześniej ustalił z nauczycielem, otrzymuje nagrodę. Jeżeli zachowuje się w sposób niewłaściwy, traci punkty. Odpowiednią liczbę zebranych punktów-żetonów może wymienić na nagrodę. Pracę z systemem żetonowym warto zacząć od ustalenia wspólnej listy kilku zachowań, na których najbardziej nam zależy, a następnie liczby punktów, które uczeń zdobędzie za każde pożądane zachowanie. Dalej należy również ustalić listę nagród (wspólnie z uczniem i jego rodzicami), na które będzie mógł wymieniać zdobyte punkty. Warto zrównoważyć nagrody, uwzględniając zarówno nagrody małe, czyli takie, które można dostać za małą liczbę punktów, jak i te znacznie cenniejsze, o które trzeba będzie zawalczyć znacznie dłużej. Korzystając z tej strategii, koniecznie należy ustalić z dzieckiem szczegółowe zachowania, za które może stracić punkty i te, które będą nagradzane odpowiednią liczbą punktów. Zasady te warto spisać i wywiesić w klasie w widocznym miejscu, aby w dowolnym momencie móc się do nich odwołać.

SCENARIUSZ

Lekcja, podczas której uczniowie będą programować w aplikacji Scratch Jr na tabletach. Przygotują animację dotyczącą pór roku.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- wymienić charakterystyczne cechy pór roku,
- korzystać z bloków do programowania w aplikacji ScratchJr,
- stworzyć animowaną historię,
- zaprezentować gotowy projekt.

Materiały pomocnicze:
- aplikacja Scratch Jr,
- smartfony lub tablety,
- komputer i projektor,
- karteczki w kolorze zielonym, żółty, pomarańczowym i niebieskim,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,
- karta pracy z kolorowym kodem.

Pojęcia kluczowe:
algorytm —> ciąg uporządkowanych kroków prowadzący do rozwiązania problemu lub wykonania zadania

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:
- pogadanka,
- burza mózgów,
- dyskusja,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Praca w grupach – wypisanie cech charakterystycznych dla czterech pór roku.*
3. *Programowanie animacji w aplikacji ScratchJr.*
4. *Prezentacja projektów.*

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załaczniku nr 13.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 4: Zaprogramowane pory roku

- Rozmowa ☐
- Praca w grupach ☐
- Animacja w ScratchJr ☐
- Prezentacja ☐

Załącznik nr 13

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

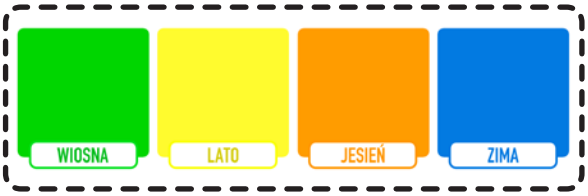
Wskazówki dla nauczyciela

Kiedy zadajesz pytania, dziecko musi przestać myśleć o czymś, co aktualnie zaprząta mu głowę, odsunąć te myśli na później, zrozumieć pytanie, sformułować odpowiedź i odpowiedzieć. Może to potrwać chwilę. Jeżeli przerwiesz uczniowi lub będziesz chciał zakończyć zdanie, które ono zaczęło, będzie musiało zacząć swój tok myślenia od początku. Nie zmuszaj dziecka, aby na ciebie patrzyło, gdyż tak naprawdę może mu to utrudnić skupienie uwagi.

Nauczyciel inicjuje rozmowę na temat pór roku, zadając uczniom pytania:

- Jakie znacie pory roku?
- Jaką obecnie mamy porę roku?
- Którą porę roku lubicie najbardziej i dlaczego?
- Po czym poznamy poszczególne pory roku?

Następnie wyświetla dzieciom kod, w którym poszczególnym porom roku odpowiadają cztery kolory. Załącznik nr 1



Załącznik nr 1

Wskazówki dla nauczyciela

Do zabaw grupowych zawsze sami dobierajmy dzieci, będziemy wówczas pewni, że żaden uczeń nie zostanie wykluczony. Z powodu trudności w interakcjach społecznych dzieci z zespołem Aspergera są tymi, których rówieśnicy dobierają do grupy na samym końcu.

Nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy. Każdej grupie rozdaje karteczki w czterech kolorach. Zadanie dzieci polega na wypisaniu na karteczkach w odpowiednim kolorze cech charakterystych dla wiosny, lata, jesieni i zimy. Kolor karteczek musi być zgodny z wyświetlonym kodem. Po skończonej pracy liderzy grup prezentują efekty, omawiając wypisane symptomy swojej pory roku.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wskazówki dla nauczyciela

Zwracaj uwagę, czy polecenia kierowane do całej klasy zostały zrozumiane przez ucznia z autyzmem i, jeśli jest taka potrzeba, powtórz je specjalnie dla niego. Przekazuj najistotniejsze informacje, unikaj sarkazmu i aluzji. Formułuj polecenia wprost (nie pytaj dziecko o zgodę, gdy musi wykonać zadanie, czy polecenie).

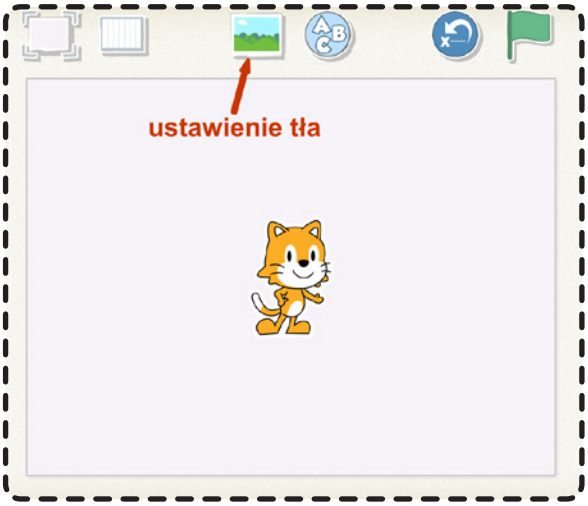
Praca w programie Scratch Jr

Wykorzystując wiedzę z poprzedniego zadania, dzieci zaprogramują animację, w której po kliknięciu na zieloną flagę, dodane duszki (elementy charakterystyczne dla pór roku) przemieszczą się na pole w kolorze odpowiadającym konkretnej porze roku.

Warto, aby nauczyciel zapoznał dzieci z podstawami ScratchaJr, korzystając z krótkiego kursu, który jest dostępny po kliknięciu w dołączony link http://scratchjr.org/learn/interface. Dzieci poznają działanie poszczególnych klocków, przeglądają dostępne tła i dostępne duszki. Uczą się tworzyć elementy gry, samodzielnie rysując je w edytorze grafiki. Nagrywają swój głos, dodają do animacji oraz robią zdjęcia, które również mogą być częścią gry.

Etapy pracy:

1. Po otwarciu pustego projektu klikamy w ikonkę ustawiania tła, wybieramy puste tło, a następnie klikając w pędzel, uruchamiamy edytor grafiki. Załącznik nr 2

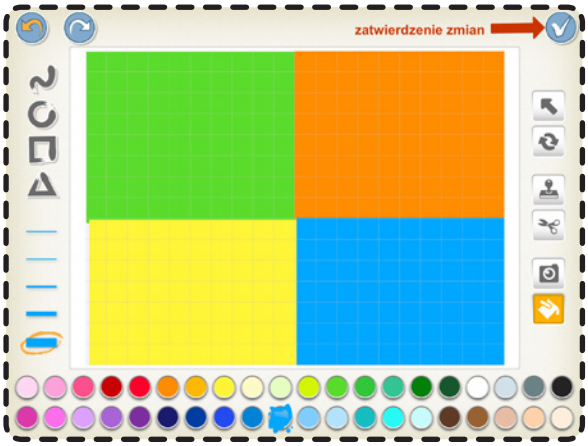


Załącznik nr 2

Za pomocą narzędzia do rysowania prostokątów, tworzymy cztery równe, prostokątne ramki w kolorze zielonym, żółtym, pomarańczowym i niebieskim. Wypełniamy je odpowiednim kolorem wykorzystując narzędzie kubełka. Złącznik nr 3

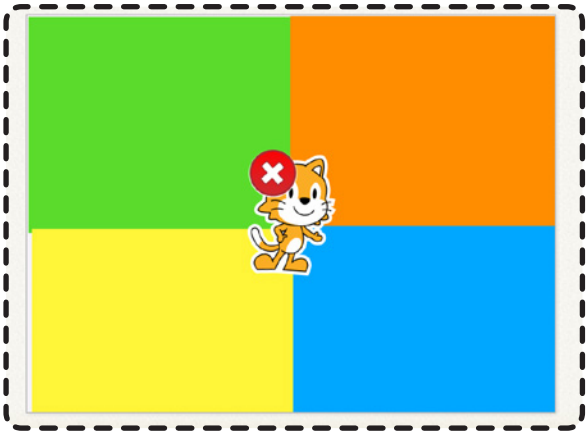
Załącznik nr 3

Gotową planszę zatwierdzamy ptaszkiem. Załącznik nr 4



Załącznik nr 4

2. Dalej musimy dodać duszki, które będą charakterystyczne dla wiosny, lata, jesieni i zimy. Na scenie domyślnie został wczytany kot. Trzeba go usunąć – przytrzymać go palcem tak długo, aż pojawi się krzyżyk, którym usuniemy duszka. Załącznik nr 5



Załącznik nr 5

Wskazówki dla nauczyciela

Pamiętaj, że dając dziecku z zespołem Aspergera możliwość wyboru (np. duszków dla poszczególnych pór roku), możesz narazić je na stres. Może bardzo długo zastanawiać się nad podjęciem decyzji, a każda z nich może okazać się nieodpowiednia. Dla nauczyciela wybór może być oczywisty, ale dziecku może wydawać się, że to najważniejsza decyzja w jego życiu. Warto by dziecko nauczyło się, jak korzystać z możliwości dokonywania wyboru, ale warto również to dziecku ułatwić i udzielać, pomocy jeśli jej potrzebuje.

W kolejnym kroku klikamy na plus po lewej stronie ekranu i z galerii aplikacji dodajemy po dwa duszki charakterystyczne dla każdej z pór roku:

- dla zimy – pingwinka i śnieżynkę,
- dla wiosny – tulipana i żonkile,
- dla lata – słońce i kwiatek,
- dla jesieni – pożółkłą trawę i dorysowany liść.

Załącznik nr 6

Załącznik nr 6

Jeżeli zabraknie nam odpowiednich duszków, możemy narysować je sami klikając w pędzel Załącznik nr 7. Wszystkie dodane elementy ustawiamy na środku sceny. Załącznik nr 8.

Załącznik nr 7

Załącznik nr 8

3. Programujemy zachowanie duszków. Dla każdego z nich przygotowujemy skrypt, zaczynając od klocka z zieloną flagą. Dla uzyskania ciekawszego efektu warto poprosić uczniów o przetestowanie działania klocków, które powiększają lub pomniejszają duszki i wykorzystanie ich w skrypcie. Używając klocków ruchu, dzieci kierują wybrany element na odpowiednie pole w kolorze odpowiadającym wiośnie, latu, jesieni i zimie. Na koniec duszki wypowiadają nazwę swojej pory roku. Przykładowe skrypty mogą wyglądać tak: Załącznik nr 9, załącznik nr 10, załącznik nr 11, załącznik nr 12.

Załącznik nr 9

Załącznik nr 10

Załącznik nr 11

Załącznik nr 12

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Wskazówki dla nauczyciela

Pozwól dziecku zaprezentować swój projekt, niech poczuje, że odniosło sukces i stworzyło wyjątkową animację.

Uczniowie prezentują stworzoną animację, opowiadają, jakie elementy wybrali dla poszczególnych pór roku, określając równocześnie położenie ich na scenie.

Lekcja 5

KUBECZKOWE CZĘŚCI MOWY

SCENARIUSZ

Lekcja, podczas której uczniowie utrwalą wiadomości na temat rzeczowników, czasowników i przymiotników. Zakodują i odkodują informację za pomocą kolorowych kubeczków i maty edukacyjnej.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- nazywać i rozpoznawać poznane części mowy,
- odkodować wieżę z kolorowych kubków,
- podać przykłady części mowy zgodne z kolorowym kodem,
- współpracować w grupie w celu jak najlepszego wykonania zadania.

Materiały pomocnicze:
- mapa myśli,
- komputer i projektor lub tablica interaktywna,
- tablety, smartfony,
- aplikacja do tworzenia map myśli Mind Vector lub SimpleMindFree,
- klocki maty edukacyjnej,
- kolorowe kubeczki,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności.

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:
- pogadanka,
- pokaz,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i mógł oswoić się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Stworzenie mapy myśli na tablecie.*
3. *Wykonanie interaktywnego zadania.*
4. *Praca na macie.*
5. *Budowanie wieży.*
6. *Odkodowanie wieży.*

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załaczniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 5: Kubeczkowe części mowy

- Rozmowa z Nauczycielem ☐
- Stworzenie mapy myśli na tablecie ☐
- Wykonanie interaktywnego zadania ☐
- Mata edukacyjna ☐
- Budowanie wieży ☐
- Odkodowanie wieży ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

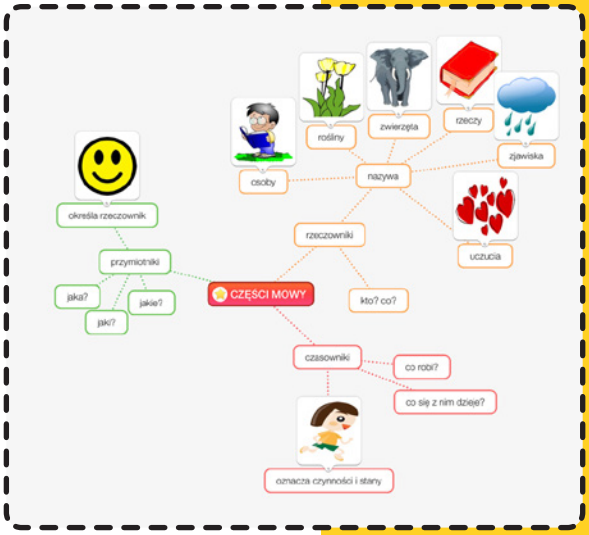
Wskazówki dla nauczyciela

Mów powoli, używaj tylko niezbędnych słów. Podając instrukcję rób przerwy między zdaniami, tak by dać czas na ich przetworzenie. Niech dzieci w klasie powtarzają polecenia, które im wydajesz. Jeżeli jest to możliwe, wizualizuj to, o czym mówisz. Zachęcaj dziecko, by na Ciebie patrzyło. Uczeń z zespołem Aspergera często lepiej pracuje, kiedy wypowiada swoje myśli głośno. Jeżeli twoje dziecko w klasie tak właśnie się zachowuje, poproś je, aby robiło to szeptem.

Nauczyciel inicjuje rozmowę na temat poznanych części mowy, pyta dzieci o najważniejsze informacje dotyczące rzeczowników, czasowników i przymiotników.

Uczniowie na tabletach, w aplikacji Mind Vector tworzą mapę myśli, która ułatwi im zapamiętanie najważniejszych informacji. Pamiętają, żeby informacje o rzeczowniku umieścić w polach koloru pomarańczowego, czasowniki w polach koloru czerwonego, a przymiotniki zielonego.

Aplikacja ta jest bezpłatna, dostępna w Sklepie Play i na AppStore.
https://tiny.pl/gzvqt



Przykładowa mapa myśli

Wskazówki dla nauczyciela

Wizualizacja, czyli graficzne przedstawianie informacji, ułatwia dzieciom z zespołem Aspergera ich zapamiętanie. Obraz o wiele skuteczniej przemawia do dziecka niż zwerbalizowana opowieść. Dlatego mapy myśli są rozwiązaniem, które pozwala lepiej zrozumieć abstrakcyjne pojęcia i skomplikowane zjawiska.

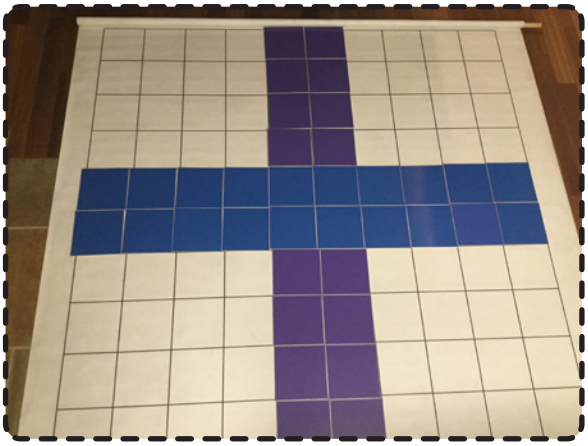
Dzieci prezentują stworzone mapy myśli. Wiadomości te wykorzystują, wykonując zadanie: https://wordwall.net/pl/resource/1236591. Można je wykonać wspólnie na tablicy interaktywnej lub indywidualnie na tablecie bądź smartfonie.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

W dalszej części zajęć nauczyciel dzieli dzieci na cztery grupy. Wykorzystuje do tego karteczki ponumerowane od 1 do 4. Dzieci losują kartkę, na której widnieje jeden z numerów, dzięki czemu wiedzą, kto trafił do której drużyny.

Następnie nauczyciel zaprasza grupy do maty edukacyjnej, którą wcześniej podzielił kolorowymi klockami na cztery części.

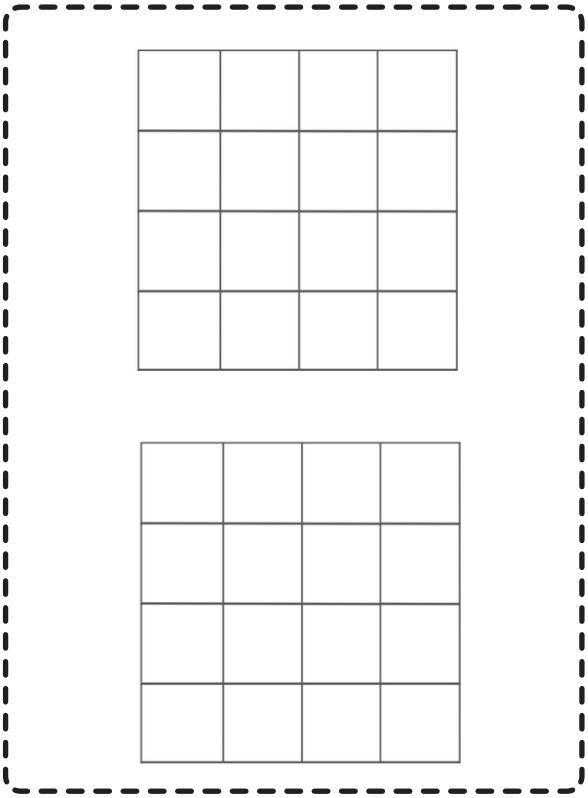
Każda z grup wybiera szesnaście klocków z obrazkami i układa



w dowolny sposób na swoim pustym polu. Następnie na każdy klocek stawia kubeczek w kolorze czerwonym, pomarańczowym lub zielonym. Po wykonaniu zadania nauczyciel wyświetla na tablicy kod, (załącznik nr 2) zgodnie z którym kubeczki pomarańczowe oznaczają rzeczowniki, czerwone czasowniki, a zielone przymiotniki.

Załącznik nr 2

Uczniowie rozwiązują kartę pracy, w której muszą wpisać przykłady utrwalanych części mowy zgodnie z kodem na swoich polach. Wyrazy te muszą nawiązywać do ilustracji, które widnieją na klockach np. jeżeli na klocku z kwiatkiem pojawił się kubeczek zielony to na karcie należy wpisać przymiotnik określający tę roślinę np. różowy. Po wykonaniu zadania zostawiają wypełnione karty na miejscu i zamieniają się miejscami, następnie sprawdzają, czy poprzednia grupa wykonała zadanie poprawnie. Załącznik nr 3



Załącznik nr 3

Następnie grupy porządkują swój obszar roboczy, zbierają kubeczki i odkładają klocki na miejsce.

W kolejnym zadaniu uczniowie otrzymują schemat wieży z przykładami rzeczowników, przymiotników i czasowników. Grupy muszą rozpoznać daną część mowy i zbudować korową wieżę, ustawiając kubki w odpowiednich miejscach swojej budowli (obowiązuje kod z poprzedniego zadania). Sprawdzają nawzajem, czy ćwiczenie zostało wykonane prawidłowo. Załącznik nr 4

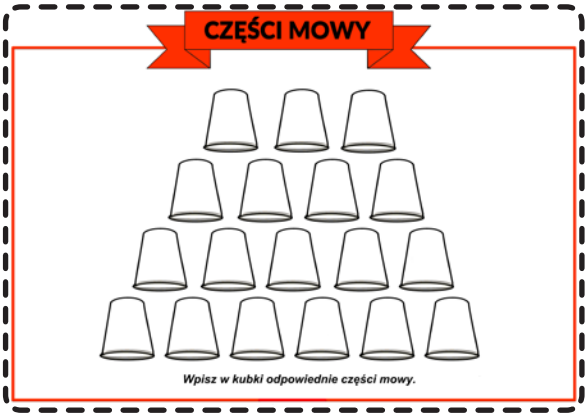
Załącznik nr 4

Wskazówki dla nauczyciela

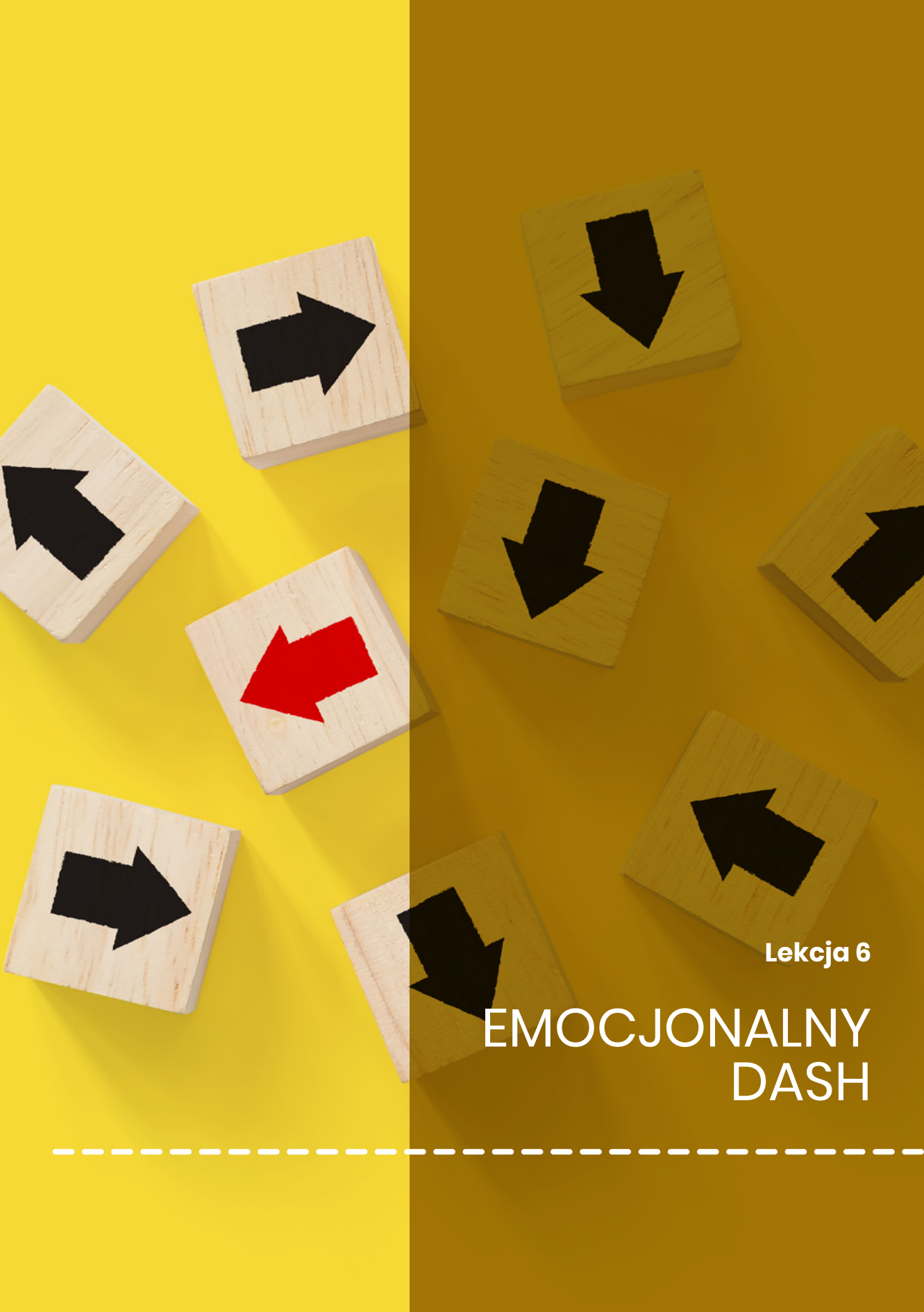
Włączaj dziecko z zespołem Aspergera podczas zajęć w klasie do pracy w małych grupach, zadbaj o to, aby angażowało się w wykonywane zadanie, a nie stało samotnie obok, zajmując się swoimi sprawami. Pochwal uczniów, którzy swoim zachowaniem stanowią wsparcie dla takiego dziecka.

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Dzieci wracają na swoje miejsca i obserwują nauczyciela, który buduje na swoim biurku wieżę z kubków w kolorze zielonym, czerwonym i pomarańczowym. Podobnie jak w poprzednich zadaniach kolory te odpowiadają utrwalanym częściom mowy. Uczniowie dostają kartę pracy z wieżą zbudowaną z pustych kubeczków. Muszą ją uzupełnić odpowiednimi wyrazami wg schematu nauczyciela. Załącznik nr 5



Załącznik nr 5



Lekcja 6

EMOCJONALNY DASH

WSTĘP

Wiele osób z autyzmem ma problemy z abstrakcyjnymi pojęciami takimi jak emocje, dlatego podczas zajęć dzieci nauczą się rozpoznawać, nazywać i wyrażać je. To zadanie ułatwi im robot Dash, który uatrakcyjni zajęcia.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- rozpoznawać i nazywać swoje emocje,
- wyrażać je,
- rozpoznawać uczucia innych osób,
- pracować w parach,
- sterować Dashem,
- współpracować w grupie.

Materiały pomocnicze:
- komputery,
- tablety,
- aplikacja piZap,
- ilustracje sytuacji społecznych,
- robot Dash,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,
- etykiety z buźkami.

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:
- pogadanka,
- dyskusja,
- drama,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajć, aby wiedział, co go czeka i mógł oswoić się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Wyrażanie emocji.*
3. *Praca w parach.*
4. *Sterowanie Dashem.*
5. *Przygotowanie i zaprezentowanie scenki.*
6. *Praca na tablecie.*

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załaczniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 6: Emocjonalny Dash

- Rozmowa z Nauczycielem ☐
- Wyrażanie emocji ☐
- Praca w parach ☐
- Praca z Dashem ☐
- Przygotowanie i zaprezentowanie scenki ☐
- Praca na tablecie ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

Wskazówki dla nauczyciela

Mów do dziecka spokojnym głosem, formułuj krótkie polecenia, ponieważ dzieci z zespołem Aspergera bardzo często mają problemy z koncentracją, ich uwaga skupia się na krótko. Jeśli polecenia będą bardzo złożone, to szansa na ich wykonanie jest niewielka.

Dzieci siadają w kręgu, nauczyciel pokazuje dzieciom kolejno cztery buźki i pyta, z czym im się kojarzą (radość, złość, strach, smutek). Załącznik nr 2

Załącznik nr 2

Kontynuuje rozmowę, zadaje następujące pytania:

- Jak wygląda i jak się porusza osoba szczęśliwa?
- Jak wygląda osoba smutna, zmartwiona?
- Jak wygląda osoba zła?
- Jak wygląda osoba, która jest przestraszona?

Wybrane dzieci wyrażają poszczególne stany emocjonalne.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wskazówki dla nauczyciela

Zwracaj uwagę na to, które bodźce sensoryczne dziecko uspokajają, a które dezorganizują jego pracę, unikaj ich – np. intensywnego światła, hałasu w klasie. Stosuj bodźce, które są dla danego dziecka pozytywne, np. mały przedmiot na biurku, którym może ono manipulować.

Uczuciom towarzyszą określone zachowania, opowiedzcie o nich:

- Powiedz, jak zachowujesz się, gdy jesteś radosny?
- Powiedz, jak zachowujesz się, gdy jesteś zły?
- Co czujesz, gdy jesteś smutny?
- Co czujesz, gdy się boisz?

Jak możemy nazwać te uczucia? (emocje)

- Czy wszyscy odczuwamy emocje?
- Czy wszystkie emocje są potrzebne?
- Czy każdy sposób wyrażania emocji jest dobry?

Dzieci w parach siadają naprzeciw siebie, jedna osoba pokazuje wybraną minę, a druga odgaduje, czy była to mina smutna, wesoła, zła czy wyrażająca strach. Dzieci zamieniają się rolami i powtarzają ćwiczenie.

W dalszej części zajęć wracają do kręgu, siadają na dywanie, po środku stawiają Dasha. Wcześniej na czterech ścieżkach dźwiękowych robota nauczyciel nagrywa dźwięki towarzyszące omawianym emocjom.

Dzieci kolejno sterują robotem, którego kierują do wybranej osoby z klasy, uruchamiają wybrany odgłos, a uczeń, do którego dojechał Dash, nazywa emocje i opowiada, jak zachowuje się, gdy jest wesoły, smutny, boi się czy jest zły.

Następnie nauczyciel dzieli klasę na grupy, każda z nich przygotowuje scenkę na temat wybranej lub wylosowanej przez nauczyciela emocji. Po zakończeniu zadania grupy przedstawiają swoje scenki, a pozostałe dzieci odgadują przedstawioną emocję.

Wskazówki dla nauczyciela

Odgrywanie scenek sytuacyjnych pozwala uczniowi z zespołem Aspergera doskonalić umiejętność komunikacji werbalnej i niewerbalnej. Dzięki takiej aktywnościom dziecko może nazywać i wyrażać swoje emocje, a jednocześnie funkcjonować w grupie i współpracować z innymi dziećmi.

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Na koniec zajęć nauczyciel rozkłada zdjęcia z sytuacjami społecznymi, z którymi dzieci mogą się spotkać na co dzień (załacznik nr 3), opowiadają o tym, co na nich się znajduje i dobierają odpowiednią buźkę. Emocje, z którymi kończą lekcję, wizualizują w aplikacji piZap. Aplikacja ta jest dostępna na tablety i na komputer, jest bezpłatna. Można ją pobrać ze Sklepu Play **https://play.google.com/store/apps/details?id=com.digitalpalette.pizap&hl=pl** lub na App Store **https://tiny.pl/gzv1k**, jest dostępna również pod adresem **https://www.pizap.com/**. Uczniowie z gotowych elementów tworzą swoje emotki. Po zaprojektowaniu buźki prezentują klasie.

Wskazówki dla nauczyciela

Należy chwalić dziecko zawsze wtedy, gdy uda mu się poprawnie wykonać zadanie, ale bardzo ważne jest również dostrzeganie wysiłku i starań ucznia nawet wtedy, gdy nie przyniosą one pożądanego efektu. Należy pamiętać, żeby zrobić to werbalnie. Dzieci z zespołem Aspergera nie zawsze poprawnie odczytują emocje z twarzy nauczyciela czy jego gesty.

Lekcja 7

ZAKODOWANA „RZEPKA” JULIANA TUWIMA

WSTĘP

Nauka kodowania jest czymś, czego należy uczyć już od najmłodszych lat. Warto zacząć od pokazania dzieciom, czym jest algorytm, tłumacząc, że algorytm to seria kroków potrzebnych do wykonania zadania. Ponadto algorytmy w kontekście pracy z dzieckiem z zespołem Aspergera, bardzo ułatwiają jego funkcjonowanie. Porządkują otaczający świat dziecka oraz wyjaśniają krok po kroku to, co należy zrobić, aby wykonać określone zadanie. Jednym ze sposobów na wytłumaczenie tego pojęcia może być lekcja z wierszem Juliana Tuwima pt. „Rzepka".

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- znać autora wiersza,
- odpowiedzieć na pytania dotyczące treści wiersza,
- stworzyć algorytm do omawianego wiersza,
- zapisać poprawnie algorytm.

Materiały pomocnicze:
- wiersz Jana Brzechwy z portalu YouTube https://www.youtube.com/watch?v=5plViZHNPzY&feature=youtu.be,
- projektor lub tablica interaktywna,
- etykiety z postaciami z wiersza,
- karta pracy do kodowania z labiryntem,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności,

Metody:
- pogadanka,
- drama,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Przykładowy plan aktywności dla tego scenariusza może wyglądać następująco:

1. *Obejrzenie filmu.*
2. *Rozmowa.*
3. *Wycinanie i układanie etykiet.*
4. *Kodowanie labiryntu.*
5. *Odgrywanie scenek.*

Graficzne opracowanie planu aktywności do wydrukowania znajduje się w załączniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 7: Zakodowana „Rzepka"

- Obejrzenie filmu ☐
- Rozmowa ☐
- Wycinanie i układanie etykiet ☐
- Kodowanie labiryntu ☐
- Odgrywanie scenek ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

Nauczyciel wyświetla dzieciom film z portalu YouTube z Janem Kobuszewskim recytującym omawiany wiersz.
https://www.youtube.com/watch?v=5plViZHNPzY&feature=youtu.be

Następnie rozmawia na jego temat z dziećmi zadając następujące pytania:
- Kto jest autorem wiersza?
- Co zasadził dziadek w ogrodzie?
- Kto pomagał dziadkowi wyrwać rzepkę?

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Nauczyciel rozdaje uczniom kartę pracy (załącznik nr 2) z postaciami występującymi w wierszu. Dzieci wycinają je i rozkładają na swojej ławce.

DZIADEK	BABCIA
WNUCZEK	MRUCZEK
KICIA	KURKA
BOCIEK	GĄSKA
ŻABKA	

Załącznik nr 2

Ponownie słuchają wiersza, który tym razem czyta nauczyciel i w porządku chronologicznym układają etykiety z postaciami, które pomagały dziadkowi wyrwać rzepkę. (Wiersz dołączony do scenariusza).

Nawiązując do treści wiersza, nauczyciel wyjaśnia znaczenie pojęcia algorytm:

Algorytm *to seria kroków potrzebnych do wykonania zadania. Wszyscy używamy algorytmów każdego dnia np. myjąc zęby, najpierw bierzemy do ręki szczoteczkę, następnie wyciskamy pastę, nakładamy na szczoteczkę, którą wkładamy do ust i szorujemy zęby. Układając etykiety na ławce również stworzyliście algorytm składający się z bohaterów wiersza, których zadaniem było wyrwanie rzepki.*

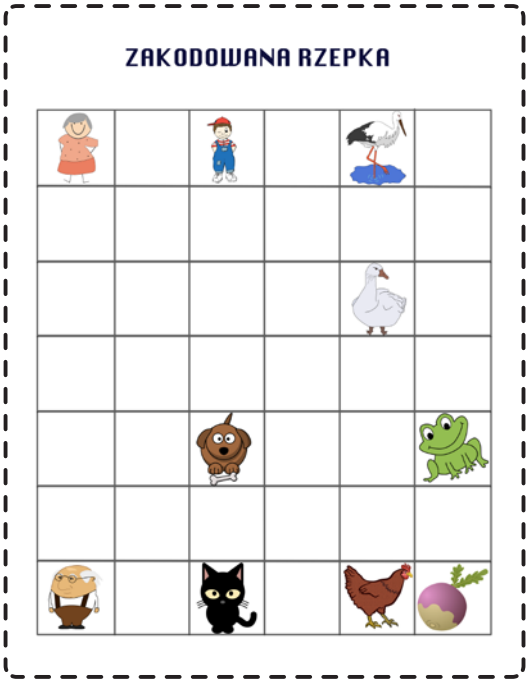
Nauczyciel rozdaje dzieciom kartę pracy, na której w kratownicy umieścił bohaterów wiersza. Zadanie dzieci będzie polegało na użyciu utworzonego przez siebie algorytmu do połączenia ich w odpowiedniej kolejności, przez narysowanie strzałek w pustych polach i użycie poleceń w górę, w dół, w lewo i w prawo.

Kratownica ta to inaczej labirynt, gdzie dzieci muszą udzielić takiej instrukcji, aby „komputer", zachowując odpowiednią kolejność, stworzył poprawny łańcuch złożony ze wszystkich osób i zwierząt występujących w wierszu i wykonał zadanie (wyrwanie rzepki). Załącznik nr 3

Po wykonaniu zadania dzieci prezentują wykonane zadanie.

Wskazówka

Sprawdź czy polecenie skierowane do całej klasy zostało zrozumiane przez ucznia z zespołem Aspergera. Jeżeli jest taka potrzeba, wytłumacz mu jeszcze raz to, co musi zrobić. Pamiętaj, aby przekazywać najistotniejsze informacje i „nie zalewać" dziecka potokiem słów. Zadbaj o to, aby patrzyło na Ciebie, najlepiej na twarz, a jeszcze lepiej w oczy.



Załącznik nr 3

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

W końcowej części zajęć uczniowie rozmawiają na temat pomocy, jakiej doświadczają lub jakiej sami udzielają innym ludziom. Można im zadać następujące pytania:

- Komu i w jaki sposób najczęściej pomagacie?
- Dlaczego pomagacie?
- Czy sami doświadczyliście pomocy?

Następnie odliczają do 4, nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy, które tworzą jedynki, dwójki itp. Zadaniem grup będzie przygotowanie krótkiej scenki, przedstawiającej sytuacje udzielania pomocy innym ludziom.

Grupy prezentują swoje scenki. Na koniec nauczyciel pyta dzieci o wrażenia i emocje, jakie im towarzyszyły podczas zabawy.

Wskazówki dla nauczyciela

Odgrywanie scenek sytuacyjnych pozwala uczniowi z zespołem Aspergera doskonalić umiejętność komunikacji werbalnej i niewerbalnej. Dzięki takim aktywnościom dziecko może nazywać i wyrażać swoje emocje, a jednocześnie funkcjonować w grupie i współpracować z innymi dziećmi.

WIERSZ "RZEPKA" JULIANA TUWIMA

Zasadził dziadek rzepkę w ogrodzie,
Chodził tę rzepkę oglądać co dzień,
Wyrosła rzepka jędrna i krzepka,
Schrupać by rzepkę z kawałkiem chlebka!
Więc ciągnie rzepkę dziadek niebożę,
Ciągnie i ciągnie, wyciągnąć nie może!
Zawołał dziadek na pomoc babcię:
„Ja złapię rzepkę, ty za mnie złap się!"
I biedny dziadek z babcią niebogą
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!

Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Przyleciał wnuczek, babci się złapał,
Poci się, stęka, aż się zasapał!

Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Zawołał wnuczek szczeniaczka Mruczka,
Przyleciał Mruczek i ciągnie wnuczka!

Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Na kurkę czyhał kotek w ukryciu,
Zaszczekał Mruczek: „Pomóż nam, Kiciu!"

Kicia za Mruczka,
Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Więc woła Kicia kurkę z podwórka,
Wnet przyleciała usłużna kurka.

Kurka za Kicię,
Kicia za Mruczka,
Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Szła sobie gąska ścieżyną wąską,
Krzyknęła kurka: „Chodź no tu, gąsko!"
Gąska za kurkę,
Kurka za Kicię,
Kicia za Mruczka,
Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Leciał wysoko bocian-długonos,
„Fruń-że tu, boćku, do nas na pomoc!"

Bociek za gąskę,
Gąska za kurkę,
Kurka za Kicię,
Kicia za Mruczka,
Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
Oj, przydałby się ktoś na przyczepkę!

Pocą się, sapią, stękają srogo,
Ciągną i ciągną, wyciągnąć nie mogą!
Skakała drogą zielona żabka,
Złapała boćka – rzadka to gratka!

Żabka za boćka,
Bociek za gąskę,
Gąska za kurkę,
Kurka za Kicię,
Kicia za Mruczka,
Mruczek za wnuczka,
Wnuczek za babcię,
Babcia za dziadka,
Dziadek za rzepkę,
A na przyczepkę
Kawka za żabkę,
Bo na tę rzepkę
Też miała chrapkę!

Tak się zawzięli,
Tak się nadęli,
Że nagle rzepkę
Trrrach!! – wyciągnęli!

Aż wstyd powiedzieć,
Co było dalej!
Wszyscy na siebie
Poupadali:
Rzepka na dziadka,
Dziadek na babcię,
Babcia na wnuczka,
Wnuczek na Mruczka,
Mruczek na Kicię,
Kicia na kurkę,
Kurka na gąskę,
Gąska na boćka,
Bociek na żabkę,
Żabka na kawkę
I na ostatku Kawka na trawkę.

Lekcja 8

KASZTANOWY LUDZIK

SCENARIUSZ

Lekcja, podczas której uczniowie będą programować w aplikacji ScratchJr. Przygotują jesienną animację z zaprojektowanych przez siebie kasztanów i żołędzi.

Cele lekcji:
Uczeń powinien:
- wymienić w kolejności pory roku,
- opowiedzieć o zmianach zachodzących w przyrodzie jesienią,
- korzystać z bloków do programowania w aplikacji ScratchJr,
- stworzyć animowaną historię,
- zaprezentować gotowy projekt.

Materiały pomocnicze:
- aplikacja ScratchJr,
- smartfony lub tablety,
- komputer i projektor,
- graficzny organizer zajęć – plan aktywności.

Pojęcia kluczowe:
algorytm —> ciąg uporządkowanych kroków prowadzący do rozwiązania problemu lub wykonania zadania

Czas realizacji: 45-60 min.

Metody pracy:
- pogadanka,
- dyskusja,
- gra dydaktyczna.

Wskazówki dla nauczyciela

Zaplanuj swoją pracę, zapoznaj ucznia z planem zajęć, aby wiedział, co go czeka i oswoił się z tym. Unikaj nagłych zmian, ponieważ uczniowie z zespołem Aspergera nie tolerują nieprzewidzianych sytuacji i źle się czują w nowych warunkach. Przedstaw dziecku plan aktywności i dopilnuj, aby odhaczało każde wykonane zadanie. Na koniec lekcji zadbaj o nagrodę. Oto przykładowy plan do tego scenariusza:

1. *Rozmowa z nauczycielem.*
2. *Programowanie animacji w aplikacji ScratchJr.*
3. *Prezentacja projektów.*

Graficzna wersja planu aktywności do wydrukowania jest dostępna w załaczniku nr 1.

Zaprogramuj Przyszłość

Plan aktywności

Lekcja 8: Kasztanowy ludzik

- Rozmowa z Nauczycielem ☐
- Programowanie w ScratchJr ☐
- Prezentacja projektów ☐

Załącznik nr 1

PRZEBIEG LEKCJI

1. WPROWADZENIE W TEMATYKĘ ZAJĘĆ

Nauczyciel inicjuje rozmowę na temat jesieni, zadając uczniom pytania:

- Jakie znacie pory roku?
- Jaką obecnie mamy porę roku?
- Jakie zmiany zaobserwowaliście w przyrodzie jesienią?
- Którą porę roku lubicie najbardziej i dlaczego?

Dzieci z przyniesionych na zajęcia kasztanów, żołędzi i wykałaczek budują ludziki. Prezentują wykonane prace.

2. CZĘŚĆ ZASADNICZA

Wskazówki dla nauczyciela

Zwracaj uwagę, czy polecenia kierowane do całej klasy zostały zrozumiane przez ucznia z autyzmem i, jeśli jest taka potrzeba, powtórz je specjalnie dla niego. Przekazuj najistotniejsze informacje, unikaj sarkazmu i aluzji. Formułuj polecenia wprost (nie pytaj dziecko o zgodę, gdy musi wykonać zadanie, czy polecenie).

Praca w programie Scratch Jr

Inspirując się stworzonymi ludzikami, dzieci zaprogramują animację, w której zbudują kasztanowego stworka.

Warto, aby nauczyciel zapoznał dzieci z podstawami ScratchaJr, korzystając z krótkiego kursu, który jest dostępny po kliknięciu na dołączony link http://scratchjr.org/learn/interface. Dzieci poznają działanie poszczególnych klocków, przeglądają dostępne tła i dostępne duszki. Uczą się tworzyć elementy gry, samodzielnie rysując je w edytorze grafiki. Nagrywają swój głos, dodają do animacji oraz robią zdjęcia, które również mogą być częścią gry.

Etapy pracy:

1. Po otwarciu pustego projektu klikamy w ikonkę ustawiania tła, wybieramy tło z jesiennym pejzażem. Załącznik nr 2

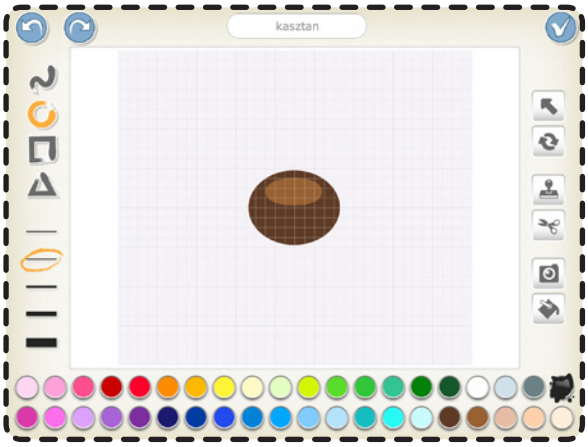
2. Usuwamy automatycznie wczytanego duszka (kotka), ponieważ duszki będziemy tworzyć samodzielnie. Przytrzymujemy na nim palec tak długo, aż pojawi się krzyżyk, którym likwidujemy kotka. Załącznik nr 2

Załącznik nr 2

3. Następnie musimy dodać duszki, które pozwolą nam zbudować ludzika. W galerii nie znajdziemy kasztanów i żołędzi, dlatego musimy narysować je sami, klikając w pędzel.

4. Wybieramy narzędzie koła, odpowiedni kolor i rysujemy owal, wypełniamy go, wypierając kubełek w brązowym kolorze. Następnie dodajemy drugi mniejszy owal i wypełniamy jaśniejszym odcieniem brązu. Kasztanowy tułów naszego stworka mamy gotowy. Załącznik nr 3

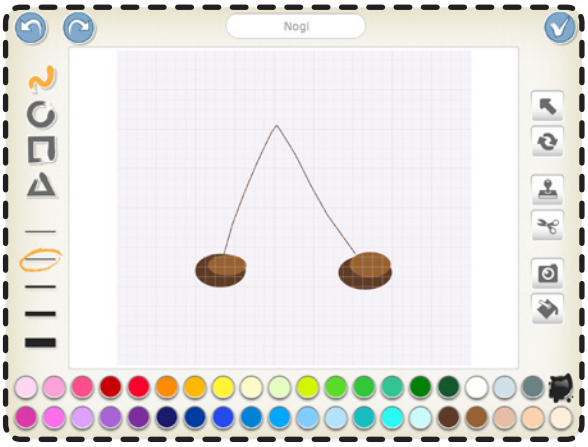
5. Kolejny krok to narysowanie głowy ludzika. Podobnie jak poprzednio korzystamy z kształtów i kolorów oraz kubełka. Najpierw wybieramy linię i rysujemy kształt głowy, wypełniamy kubełkiem, dodajemy czapeczkę i oczy oraz nos narzędziem koło, a na koniec rysujemy uśmiech narzędziem linia. Załącznik nr 4



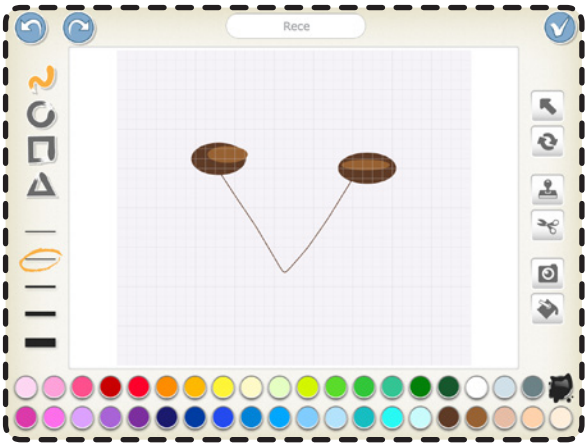
Załącznik nr 3

Załącznik nr 4

6. Pozostało nam już tylko narysowanie rąk i nóg kasztanowej postaci. Dodajemy kolejnego duszka, wybieramy pędzel i podobnie jak poprzednie elementy, rysujemy, korzystając z dostępnych narzędzi. Załącznik nr 5 i załącznik nr 6



Załącznik nr 5



Załącznik nr 6

7. Ustaw swoje duszki w jednym miejscu na górze sceny. Załącznik nr 7

8. Programujemy zachowanie duszków. Dla każdego z nich przygotowujemy skrypt zaczynając od klocka z zieloną flagą. Używając klocków ruchu, dzieci umieszczają głowę ludzika na środku sceny, następnie dodają klocek odpowiedzialny za pokazanie określonej wiadomości w dymku i wpisują własny tekst (np. przywitanie, przedstawienie się). Ustalają czas, w ramach którego ta wiadomość będzie widoczna. Mogą dodać kolejną wiadomość lub skończyć skrypt. Załącznik nr 8

Załącznik nr 7

Załącznik nr 8

9. Następnie programujemy nogi i ręce ludzika. Zaczynamy od zielonej flagi. Chcemy, aby po uruchomieniu animacji, elementy te były niewidoczne, dlatego musimy ukryć duszka klockiem z sekcji wygląd. Ustalamy czas, po którym pojawi się na scenie i ustawiamy go w odpowiednim miejscu. Załącznik nr 9 i załącznik nr 10

Załącznik nr 9

Załącznik nr 10

10. Pozostał nam do zaprogramowania ostatni element. Skrypt również rozpoczynamy od zielonej flagi, następnie ukrywamy duszka, ustalamy czas, po którym pojawi się na scenie oraz docelowe miejsce. Załącznik nr 11. Uruchamiamy animację i sprawdzamy, czy poszczególne duszki pojawiają się na scenie w odpowiednim momencie i czy ustawienie wszystkich części stworka jest poprawne. W razie potrzeby korygujemy kod.

Załącznik nr 11

3. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

Wskazówki dla nauczyciela

Pozwól dziecku zaprezentować swój projekt, niech poczuje, że odniosło sukces i stworzyło wyjątkową animację.

Uczniowie prezentują stworzoną animację, opowiadają o swoim ludziku i o klockach, których użyli do stworzenia animacji.

Publikacja jest współfinansowana przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014–2020 w obrębie projektów „Zaprogramuj przyszłość”.

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa

orange Fundacja

STOWARZYSZENIE MISTRZOWIE KODOWANIA

Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego