



Projektanci edukacji

Od pomysłu do projektu

# Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych w projekcie

Praca projektem z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych



foto. Getty/Images

# Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych w projekcie

Projekt umożliwia nam, nauczycielom i terapeutom, poznanie predyspozycji, zainteresowań i umiejętności uczniów. Podczas pracy w projekcie mamy szansę na poznanie stylów uczenia się dzieci. Dzięki różnorodnym zadaniom zaplanowanym w pracy projektowej umożliwiamy naukę i aktywność wszystkim dzieciom, bez względu na ich rodzaj inteligencji i predyspozycji. Projekt z pewnością sprawdzi się zarówno w pracy z uczniami z wysoką samooceną, jak i z uczniami o niskim poczuciu własnej wartości, a więc kształtowanie kompetencji emocjonalno-społecznych będzie tutaj jak najbardziej możliwe.

---

Tekst: Jolanta Majkowska i Zyta Czechowska

Atutem projektów jest również to, że możemy w bardzo płynny i naturalny sposób integrować uczniów, nawiązywać właściwe relacje, znajomości i przyjaźnie. Jak to zrobić podczas realizacji projektu? Jest wiele sposobów, ale w naszej ocenie najskuteczniej i najbardziej efektywnie jest wówczas, kiedy te działania wplątamy w codzienne aktywności podczas zajęć, grupowych aktywności czy samodzielnej pracy.

Realizowane w szkole projekty są niezastąpione w rozwijaniu umiejętności emocjonalno-społecznych, ponieważ uczniowie w naturalny sposób uczą się współpracy, współdziałania, przejmowania inicjatywy, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów i uwzględniania zdań, opinii, głosu i propozycji innych użytkowników.

Realizując projekty czytelnicze, ekologiczne, a nawet matematyczne, stwarzamy naszym uczniom optymalne warunki do naturalnego rozwijania tych umiejętności.

Doskonałym przykładem jest autorski projekt „5 sposobów na matematykę” (piecspodobnamatematyke.blogspot.com), w którym oprócz podnoszenia kompetencji matematycznych i poznania jej użyteczności nasi uczniowie nauczyli się organizować duże przedsięwzięcia szkolne, takie jak szkolna kawiarenka. Wspaniale wszystko zaplanowali, przygotowali salę i podjęli gości, z którymi musieli prowadzić rozmowy, zaproponować menu, odpowiednio podsumować należność za zakupione smakołyki.

Warto również kształtować te umiejętności regularnie, np. podczas uroczystości szkolnych czy w naturalnych sytuacjach, które mają miejsce w szkole, a uczą asertywności, empatii i opiekuńczości. Musimy nad tym pracować stale, gdyż incydentalne, punktowe działania nie przynoszą trwałości tych zachowań, a uczniowie nie widzą ich użyteczności i zasadności ich uczenia.

## TIK, czyli Technologia Informacyjno-Komunikacyjna

Nowe technologie stały się nieodłącznym elementem procesu edukacyjno-wychowawczego. Coraz śmielej wkraczają także do oddziaływań terapeutycznych. Ostatnie wydarzenia z edukacją zdalną uświadomiły nam, nauczycielom, wychowawcom i terapeutom, jak ważnym elementem naszej codzienności jest TIK, również w kontekście podtrzymywania i nawiązywania relacji zarówno z rówieśnikami, jak i nauczycielami.

Jak zatem wdrażać nowe technologie, żeby nie stały się wiodące, ale efektywnie uzupełniały działania nauczycieli, terapeutów i trenerów. Z jakich narzędzi korzystać i jak je dostosować do konkretnej aktywności związanej z rozwijaniem kompetencji emocjonalno-społecznych?



Szkolna kawiarenka w projekcie „5 sposobów na matematykę”.

Wykorzystajmy je do konstruowania ćwiczeń, wizualizacji zadań, przygotowywania kart pracy i materiałów edukacyjnych oraz jako aspekt motywujący do aktywności. Narzędzia TIK sprawdzą się także jako element współpracy, współdziałania i inicjatywności uczniów w projekcie. Z pewnością TIK pomoże także w wizualizacji i prezentacji działań, w promocji wytworów uczniów, co ma ogromne znaczenie w kontekście podnoszenia własnej wartości i poczucia sprawstwa.

Za pomocą narzędzi TIK możemy zrealizować każdy projekt, w którym mamy zawsze otwartą przestrzeń do rozwijania relacji, współpracy i kształtowania kompetencji emocjonalno-społecznych, które zaczynają się tworzyć już na etapie ustalania działań projektowych.

Przede wszystkim nasi uczniowie, wykorzystując narzędzia do komunikacji werbalnej, ale także metodą AAC, mają szansę na rozmowę, kontakt i zawieranie nowych znajomości z uczniami z Polski i całego świata. Wielu nieśmiałych uczniów, którzy rzadko udzielają się podczas lekcji w tradycyjnej, stacjonarnej i bezpośredniej formie, za pomocą TIK staje się bardziej aktywnymi i komunikatywnymi. Nie czują swoich ograniczeń, nie boją się oceny i ostracyzmu ze strony rówieśników.

Jako entuzjastki nowych technologii wdrażamy je na swoich lekcjach od lat, czego przykładem i potwierdzeniem jest współprowadzony blog edukacyjny [www.specjalni.pl](http://www.specjalni.pl). To skarbnica inspiracji i pomysłów na to, jak wykorzystywać konkretne aplikacje, programy czy generatory w pracy z uczniami, w tym ze SPE.

Kultura cyfrowa zmienia nas i nasze sposoby funkcjonowania, uczenia się, a także nawiązywania znajomości i relacji. Dorośli mają z tym problem, ale młodzi ludzie już nie. W mediach społecznościowych co sekundę pojawiają się nowe komunikaty, opisy, zdjęcia i relacje. Zarówno my, jak i nasi uczniowie jesteśmy w oku tego technologicznego cyklonu i mamy szansę na eksplorowanie czegoś, co jeszcze kilka lat temu wydawało się niemożliwe. Co więc możemy zrobić?

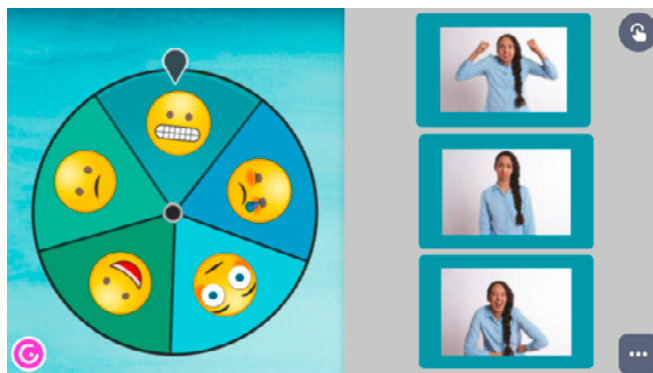
## Co więc możemy zrobić?

- ▶ Używajmy TIK w projekcie do tworzenia interaktywnych ćwiczeń, zadań, prezentacji promujących działania projektowe czy po prostu jako formy upowszechniania rezultatów.
- ▶ Potraktujmy to jako korzyść, która pozwala naszym uczniom być kreatywnymi, pozyskiwać wiedzę i komunikować się z rówieśnikami na drugim końcu globu.
- ▶ Dostrzeżmy w tej nowej sytuacji potencjał zupełnie nowych narzędzi do kontaktu z dziećmi, lepszego rozumienia ich potrzeb i odkrywania ich potencjału.
- ▶ Wykorzystajmy aplikacje, programy i platformy do ćwiczeń w nazywaniu naszych emocji, niwelowania niepożądanych zachowań i wizualizacji naszych potrzeb.

**Jakie narzędzia TIK mogą wzbogacić i uatrakcyjnić rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych?**

## Genially

Genially to niesamowite narzędzie, w którym możemy bezpłatnie stworzyć angażujące prezentacje, infografiki, interaktywne obrazki, gry i quizy. Mamy możliwość uporządkowania wszystkich treści potrzebnych do przeprowadzenia lekcji, terapii, a także treningu umiejętności społecznych. Do prezentacji, plakatu czy ćwiczenia bez problemu możemy dodać lub osadzić w nich filmy, teksty, polecenia dla uczniów, nagrania audio, linki do zewnętrznych zasobów, innych prezentacji na jednym slajdzie. A to wszystko dzięki funkcjom umożliwiającym dodawanie interaktywności do dowolnych elementów prezentacji oraz dużym możliwościami uatrakcyjniania treści poprzez opcje ich animowania. Fantastycznym walorem tego programu jest możliwość generowania linku, za pomocą którego udostępniamy materiały. Przykładem zastosowania genially są prezentacje, które pomagają w określaniu emocji, nazywaniu własnych odczuć i przeżyć.



Obraz z ćwiczenia wykonanego w programie genially.

## Przykładowe ćwiczenia:



# Awatary i emoji

Trudno jest mówić o swoich mocnych stronach, o swoich umiejętnościach i zainteresowaniach. Dlatego podczas realizowanych aktywności projektowych warto zaproponować uczniom takie zadania i ćwiczenia, w których wzajemnie będą określać swoje mocne strony. Można w tym celu wykorzystać mówiące awatary, np. w aplikacji voki. Można w niej tylko nagrać swój przekaz werbalny, napisać wiadomość tekstową, a także stworzyć mówiącego awatara lub prezentację. Taka forma ułatwi wielu uczniom mówienie o swoich odczuciach, nazywanie emocji i nawiązywanie nowych znajomości. Poza tym pomaga w rozwijaniu kreatywności, pobudza wyobraźnię oraz stwarza warunki do rozwijania słownictwa i doskonalenia werbalne formy wypowiedzi.



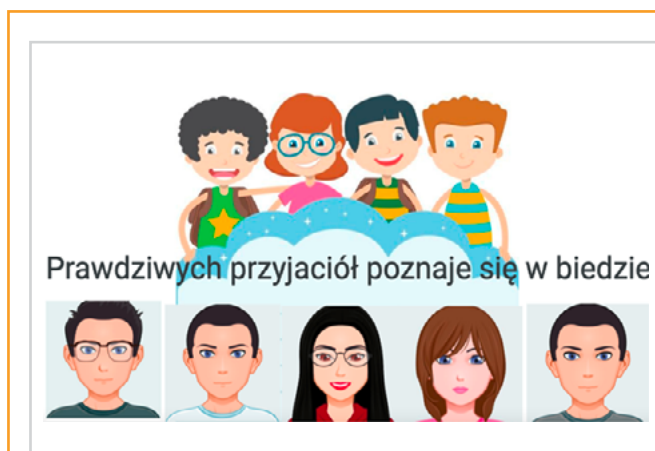
Obraz z ćwiczenia wykonanego w programie voki.

**Własnego mówiącego awatara można stworzyć tutaj:**

Każde dziecko ma swoje supermoce, ale czy potrafi o nich mówić? Czy potrafi je opisać, zwerbalizować i odpowiednio wykorzystać? Uczniowie ze SPE niestety mają z tym duże problemy. Wielu z nich, szczególnie z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, mają zbyt

idealistyczne wyobrażenie na temat swojej osoby, często brak im samokrytycyzmu. Z kolei uczniowie np. z lekką niepełnosprawnością intelektualną, często uczniowie ze spektrum autyzmu mają zbyt zaniżone poczucie własnej wartości. U osób niepełnosprawnych znaczącymi czynnikami mającymi wpływ na poziom ich samooceny są: rodzaj niepełnosprawności, czas jej trwania oraz stopień zaakceptowania swojej niesprawności i ograniczeń z niej wynikających. Jest to podstawą pozytywnego postrzegania swojej osoby i poczucia własnej wartości. Zdarza się dość często, że młodzi ludzie niepełnosprawni zamykają się w sobie, nie rozmawiają z bliskimi o swoich problemach, wycofują się z życia towarzyskiego. Praca projektowa oparta na integracji, współdziałaniu, pracą nad tolerancją i akceptacją samego siebie i innych może stać się czynnikiem, który pomoże w funkcjonowaniu osobistym i społecznym naszych uczniów.

Warto zatem tematy akceptacji, własnej wartości, umiejętności funkcjonowania w społeczeństwie poruszać w każdym projekcie, bez względu na jego tematykę.



Obraz z tablicy Jamboard.

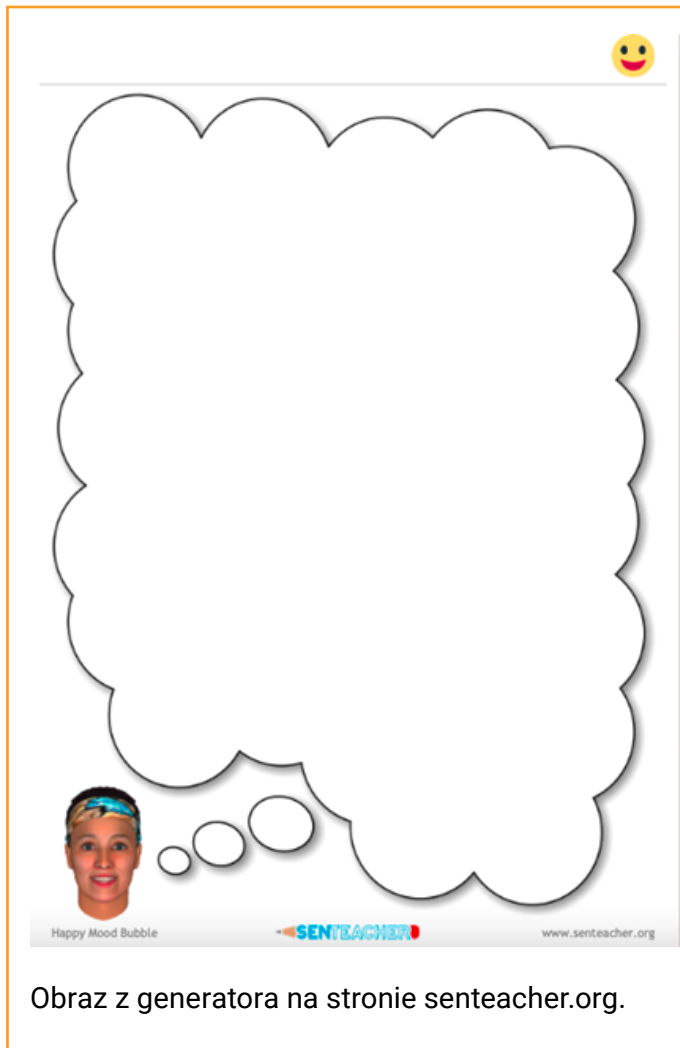
Warto skorzystać z aplikacji do tworzenia awatarów, np. **Awatarmaker** czy **Bitmoji**, które z kolei mogą być punktem wyjścia do opisywania i nazywania emocji czy własnego samopoczucia. Wykorzystujemy też aplikację **Flipgrid**, która pozwoli na niesamowitą współpracę i współdziałanie poprzez

nagrywanie wideokomentarzy i kreatywnych odpowiedzi. Wirtualne tablice (**Jamboard**, **Liveaboard**) zachęcą uczniów do prezentacji własnych pomysłów, dyskusji, współpracy i prezentacji efektów pracy za pomocą kolorowych karteczek, grafiki, którą możemy dodać, czy tekstu pozwalającego na opisywanie własnych emocji i potrzeb.

Emocje towarzyszące dzieciom podczas zajęć projektowych można szybko określić, używając emotikonów. Można je znaleźć nie tylko na stronach udostępniających grafikę, takich jak **Pixabay** czy **Flaticon**, lecz także instalując rozszerzenie Chrome: <https://tiny.pl/973pj>, bezpłatny dodatek do przeglądarki. Jeżeli połączymy emotikony z kołem fortuny, to mamy kolejną aktywność, która pozwoli zaplanować w projekcie wiele przeróżnych zabaw z emocjami. Najczęściej do konstruowania tego typu ćwiczeń wykorzystujemy aplikację webową **Wheel of Names**: <https://wheelofnames.com/pl/>, która pozwala użytkownikowi na stworzenie konta, zapisanie wygenerowanych kół oraz ustawienie języka polskiego. Ale to nie wszystko, oprócz emoji na kole można także umieścić tekst i zdjęcia.

## Generatory

Generator to narzędzie dla nauczyciela, ucznia, terapeuty i dla każdego, kto chce tworzyć materiały edukacyjne. W generatorze znajdziemy galerię z gotowymi kartami pracy, z możliwością ich modyfikacji przez użytkownika. To również świetny sposób na szybkie stworzenie własnych materiałów dostosowanych do potrzeb uczniów na różnych etapach edukacyjnych. Stopień trudności konstruowanych pomocy najczęściej dostosowuje nauczyciel. Za pomocą bezpłatnych, uniwersalnych narzędzi stworzymy karty pracy i kartkówki, np. z tarczami zegara, kartami bingo, mapami czy wzorami matematycznymi. Wygenerujemy także kolorowe, angażujące plansze spinnerowe z emotkami, obrazkami czy wyrazami, często też z wizualizacją tych treści



Obraz z generatora na stronie [senteacher.org](http://senteacher.org).

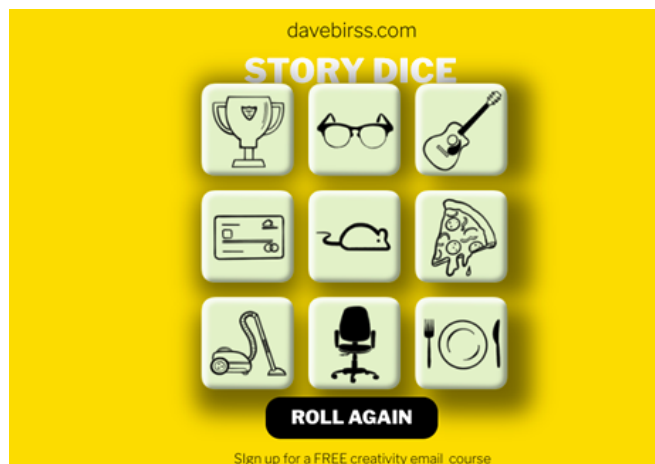
## Generator do kart opisujących emocje znajdziesz tutaj:

Na stronie [senteacher](http://senteacher.org) znajdują się także generatory do tworzenia fiszek, kart do gry, plansz do bingo lub memory.

## Wirtualne kości opowieści

Podczas aktywności projektowych sprawdzą się także wirtualne kości opowieści, które pozwolą na ćwiczenia wypowiedzi, opisywania rzeczywistości, współtworzenia historii i poszerzania słownictwa.

Wszystkie te aktywności znacząco wpływają na zwiększenie poczucia własnej wartości, aktywności na zajęciach i budowania relacji oraz przełamania strachu przed wypowiedziami publicznymi.



Obraz ze strony davebirss.com.



Obraz ze strony eslkidsgames.com

Przykładem takich wirtualnych kości opowieści i kart są:

Ze względu na specyficzny i nieszampowy charakter pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi realizacja projektu wymaga szczególnie starannego doboru grup projektowych, aktywności, metod pracy, form i środków dydaktycznych. Biorąc pod uwagę indywidualne tempo pracy i możliwości opanowania nowych wiadomości, nabywania umiejętności, a także dotychczasowe, często bardzo trudne doświadczenia życiowe, warto brać pod uwagę indywidualne potrzeby, preferencje i możliwości poznawcze uczniów.



Po więcej inspiracji na temat rozwijania mocnych stron uczniów, kształtowania kompetencji emocjonalno-społecznych i pielęgnowania relacji zapraszamy na naszego bloga

<https://www.specjalni.pl>.

## Zyta Czechowska



Nauczyciel Roku 2019. Właściciel i dyrektor Niepublicznego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Zyta Czechowska specjalni.pl. Absolwentka Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu,

na kierunku pedagogika specjalna, od ponad 24 lat terapeuta i nauczyciel w szkole specjalnej. Pasjonatka nowoczesnych technologii. Współautorka projektu sieci współpracy nauczycieli „Czas TIKa”, prowadzi warsztaty i szkolenia oraz rady pedagogiczne dla nauczycieli z zakresu stosowania i wdrażania TIK. Współprowadzi bloga edukacyjnego [www.specjalni.pl](http://www.specjalni.pl). Ekspert ds. awansu zawodowego nauczycieli. Trenerka cyfrowego dialogu i programu #SuperKoderzy w zakresie programowania i TIK. Należy do społeczności Superbelfrzy RP. Trener umiejętności społecznych. W 2017 r. otrzymała Nagrodę Ministra Edukacji Narodowej za szczególne osiągnięcia edukacyjne i wychowawcze. Uehonorowana tytułem Microsoft Innovative Educator Ekspert nadawanym przez firmę Microsoft najbardziej innowacyjnym nauczycielom na świecie. Jest czynnym ambasadorem programu eTwinning. Ambasadorka marki W.Kruk.

## Jolanta Majkowska



Nauczyciel dyplomowany z 20-letnim stażem, wicedyrektor Zespołu Szkół Specjalnych w Kowanówku. Absolwentka Wydziału Historycznego Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu

oraz studiów podyplomowych z informatyki i języka polskiego. Od lat wdraża nowoczesne technologie w szkole specjalnej. Współautorka projektu sieci współpracy nauczycieli „Czas TIKa”. Autorka licznych artykułów i publikacji na temat innowacyjnych metod i technik nauczania, prelegentka na ogólnopolskich konferencjach. Trenerka programu Mistrzowie Kodowania, autorka ścieżki dla szkół specjalnych w programie Fundacji Orange #SuperKoderzy propagującym programowanie. Laureatka ogólnopolskich konkursów. Autorka i współautorka programów autorskich, projektów, stron internetowych oraz innowacji pedagogicznych. Współautorka bloga propagującego wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych i kreatywnych pomocy dydaktycznych w nauczaniu dzieci niepełnosprawnych intelektualnie specjalni.pl. Ekspert ds. awansu zawodowego nauczycieli. Należy do społeczności Superbelfrzy RP. W 2017 r. otrzymała Nagrodę Ministra Edukacji Narodowej za szczególne osiągnięcia edukacyjne i wychowawcze.