



Wynik 1

GAMIFIKOWANY PROGRAM NAUCZANIA SPECJALNEGO

Zastrzeżenie

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i nie muszą odzwierciedlać poglądów Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Co-funded by the
European Union

WYNIK-1 GAMIFIKOWANY PROGRAM NAUCZANIA SPECJALNEGO

2. MODUŁ

Nr	Nazwa podmodułu	Plany
1	Interaktywne zajęcia i gry	10
2	Nauka adaptacyjna	3
3	Uczenie się oparte na współpracy	5
		RAZEM: 18

2.1. SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE O TREŚCI

Podmoduł „ ” (Zabawy z muzyką i zabawami) zatytułowany „ ” (Zabawy z muzyką i zabawami)

1. Zwierzęta
2. Dobrze czy źle – powiedz mi, co o tym myślisz.
3. W sklepie
4. Kreator zdań
5. Wycieczka do szkoły
6. Wirtualne zakupy
7. Cyfrowa kuchnia
8. Cyfrowy budżet domowy
9. Symulacja codziennego życia
10. Wirtualne miasto

Podmoduł zatytułowany „Adaptacyjne uczenie się” zawiera następujące scenariusze lekcji/zasoby:

1. Rozpoznawanie własnych emocji
2. Etykieta społeczna w społeczności
3. Samoocena i samoakceptacja

Podmoduł zatytułowany „Wspólna nauka” zawiera następujące scenariusze lekcji/materiały:

1. Twórcy opowieści
2. Światowa przygoda
3. W poszukiwaniu emocji
4. Wyzwanie kulinarne
5. Obóz uspokajający

Pierwszy podmoduł
Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan pierwszy: Zwierzęta

3. OPRACOWANIE PLANÓW LEKCJI

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Zwierzęta
Poziom klasy/przedmiot	Edukacja podstawowa / Nauka języków, nauka o przyrodzie
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	Ucząc się nazw zwierząt, omawiając, jak się poruszają i gdzie żyją, dzieci poszerzą swoje słownictwo o nowe słowa i pogłębią wiedzę o przyrodzie.
Potrzebne materiały	- Zdjęcia lub karty z obrazkami i nazwami zwierząt. Karty z obrazkami i nazwami młodych zwierząt. - Karty z nazwami ruchów. - Plakat z różnymi środowiskami życia (las, pustynia, farma, ocean itp.).
Wprowadzenie	Zacznij od rozmowy o zwierzętach: jakie zwierzęta znają dzieci? Pokaż zdjęcia zwierząt i omów ich nazwy. Wyjaśnij, że dzisiaj wszyscy razem będziecie grać w grę, aby dowiedzieć się więcej o zwierzętach i ich środowisku życia.
Instrukcja	Poziom 1: Dopasuj zdjęcia zwierząt do ich nazw. Poziom 2: Dopasuj zdjęcia zwierząt do zdjęć i nazw ich młodych. Poziom 3: Podziel zwierzęta na dwie kategorie: domowe i dzikie. Poziom 4: Podziel zwierzęta na grupy według sposobu poruszania się: chodzące (biegające, skaczące), latające, pełzające (czołgające się), pływające. Poziom 5: Pogrupuj zwierzęta według miejsca, w którym żyją.
Elementy grywalizacji	- Poziomy: Każdy poziom stanowi nowe wyzwanie. - Nagrody: Dzieci mogą otrzymać wirtualne „gwiazdki” lub naklejki za poprawne odpowiedzi. - Limity czasowe: Dodatkowym wyzwaniem jest wykonanie zadania w określonym czasie. - Aktywność fizyczna: dzieci naśladują ruchy zwierząt (skaczą jak żaby, latają jak ptaki). - Osiągnięcia: Po każdym poziomie dzieci mogą otworzyć „kartę osiągnięć”, która pokazuje ich postępy.

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

Plan 1: Zwierzęta

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Metody

- Interaktywność: dzieci aktywnie angażują się w zadania.
- Ćwiczenia słownictwa: nowe słowa są nauczane poprzez zabawę.
- Grupowanie: ćwiczenia grupowe pomagają zrozumieć kategorie i pojęcia.
- Dopasowywanie i kategoryzowanie pomaga uczniom zapoznać się z żywą przyrodą i otaczającym środowiskiem.

Zajęcia

- Dopasowywanie kart: dopasuj nazwy zwierząt do obrazków. Dyskusja na temat młodych zwierząt i miejsc, w których żyją.
- Aktywność fizyczna: dzieci naśladują ruchy zwierząt (skaczą jak żaby, latają jak ptaki).
-

Ocena

- Obserwacja: nauczyciel obserwuje dzieci wykonujące zadania i odnotowuje ich postępy.
- Informacja zwrotna: udziela się pozytywnej informacji zwrotnej za poprawne odpowiedzi i zwraca uwagę na błędy. Wyniki na każdym poziomie są wykorzystywane do planowania dalszej nauki.

Refleksja

Porozmawiaj z dziećmi o tym, ile nowych nazw zwierząt nauczyły się, czego nowego dowiedziały się o zwierzętach i które zwierzę wydało im się najciekawsze.

Praca domowa/rozszerzenie

Zaproponuj dzieciom, aby narysowały zwierzę, które lubią, ułożyły zagadkę lub czterowiersz lub zakodowały nazwę zwierzęcia za pomocą symboli.

Ocena

Postępy dzieci w nauce są mierzone na podstawie ich umiejętności rozpoznawania i grupowania zwierząt oraz odpowiadania na pytania dotyczące ich ruchów i miejsca życia. Postępy poszczególnych dzieci porównuje się między pierwszym a ostatnim poziomem.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan drugi: Dobry czy zły – powiedz mi, co o tym myślisz?

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Dobre czy złe – powiedz mi, co o tym myślisz?
Poziom nauczania/przedmiot	Edukacja podstawowa / Edukacja społeczno-emocjonalna
Czas trwania/Liczba godzin	10 minut na rozwiązanie 1 sytuacji / do 90 minut
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: Poprawić - świadomość społeczną; - rozwijać umiejętności rozwiązywania - problemów; poprawić sekwencjonowanie i - logiczne myślenie; Nagradzając prawidłowe rozwiązania, gra wzmacnia pozytywne zachowania i buduje zaufanie do umiejętności podejmowania decyzji przez uczniów.
Potrzebne materiały	50 kart sytuacyjnych - System nagród
Wprowadzenie	Gra dla dzieci ze specjalnymi potrzebami, mająca na celu rozwijanie umiejętności społecznych i zrozumienia odpowiedniej i nieodpowiedniej komunikacji w różnych sytuacjach codziennych. Podczas gry uczniowie będą mieli okazję przeanalizować 10 różnych sytuacji komunikacyjnych, układając karty w odpowiedniej kolejności i wybierając jedno z dwóch możliwych rozwiązań problemu – odpowiednie lub nieodpowiednie. Prawidłowe rozwiązanie jest nagradzane naklejkami, pieczętkami lub innymi zachętami, aby zwiększyć motywację i zaangażowanie. Gra stanowi również okazję do omówienia wyzwań związanych z komunikacją, rozwijając zdolność dzieci do rozwiązywania problemów społecznych oraz wzmacniając ich niezależność i umiejętności współpracy. Zajęcia można przeprowadzać indywidualnie, w parach lub w małych grupach, co pozwala dostosować je do potrzeb każdego ucznia.
Instrukcja	Gra przedstawia 10 sytuacji dotyczących właściwej i niewłaściwej komunikacji. Jedna sytuacja jest przedstawiona na 5 kartach. Gracz musi ułożyć 3 karty w kolejności zgodnej z sytuacją. Karty 4 i 5 dają możliwość wyboru jednego z rozwiązań problemu: jedno rozwiązanie jest właściwe, drugie niewłaściwe. Gracz otrzymuje nagrodę (może to być naklejka, pieczętka, pochwała lub inna nagroda) za prawidłowe rozwiązanie sytuacji. W razie potrzeby sytuacja jest omawiana na zajęciach. W grę można grać indywidualnie, w parach lub w małych grupach (uczniowie ze specjalnymi).
Elementy grywalizacji	- Odnaki i osiągnięcia Gra - karciana

Pierwszy podmoduł Interaktywne zajęcia i gry

Plan drugi: Dobry czy
zły – powiedz mi, co o
tym myślisz?

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Metody

Analiza sytuacji i synteza; Rozwiązywanie problemów.

Działania

Każda sytuacja jest podzielona na 5 kart:

- Karty 1-3: Przedstawiają fragmenty scenariusza (uczniowie muszą ułożyć je w odpowiedniej kolejności).
- Karty 4-5: Przedstawiają dwa możliwe rozwiązania scenariusza (jedno jest właściwe, a drugie niewłaściwe).

Gracz musi:

1. Ułożyć karty 1-3 w kolejności prawidłowo odzwierciedlającej sytuację.
2. Wybrać kartę 4 lub 5, aby rozwiązać sytuację.
3. W razie potrzeby omówić z grupą, dlaczego wybrane rozwiązanie jest właściwe lub niewłaściwe.

Ocena

Zdobyta wiedza i umiejętności są mierzone za pomocą wybranej formy zachęty. W przypadku nieprawidłowego wyboru gracz nie otrzymuje nagrody, ale nauczyciel wyjaśnia prawidłowe rozwiązanie sytuacji.

Refleksja

Dyskusja na temat sytuacji przedstawionej na kartach – pytania dotyczące tego, czy uczeń znalazł się kiedyś w podobnej sytuacji, jak została ona rozwiązana, jak się czuł po jej rozwiązaniu.

Ocena

Wiedza zdobyta podczas gry może być wykorzystana w codziennych sytuacjach. W grę można grać na lekcjach języka, etyki, umiejętności życiowych, podczas sesji z psychologami, pedagogami społecznymi i pedagogami specjalnymi.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan 3: W sklepie

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	W sklepie
Poziom nauczania/przedmiot	Edukacja podstawowa / Język ojczysty (litewski)
Czas trwania/Liczba godzin	2 godziny akademickie (pierwsza sesja 1 godzina, druga sesja 1 godzina)
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: - Nazwać produkty w sklepie, pogrupować produkty i podsumować; - Zrozumieć tekst czytany; - Rozumieć sytuacje społeczne i swoją rolę w nich; - Planować zakupy.
Potrzebne materiały	- Karty produktów sklepowych z obrazkami i nazwami. - Ilustracje działów sklepu. - Przepisy na dania. - Formularz listy zakupów lub koszyk na zakupy. - Piramida zdrowego odżywiania.
Wprowadzenie	Gra „W sklepie” ma na celu rozwijanie umiejętności językowych, społecznych i poznawczych uczniów, a także kompetencji komunikacyjnych, poznawczych, cyfrowych, społecznych, emocjonalnych i związanych ze zdrowym stylem życia
Instrukcja	Gra ma 4 poziomy: - Na pierwszym poziomie uczniowie uczą się, jak łączyć produkty z kartami z ich nazwami. - W drugim poziomie gracze grupują karty i umieszczają je w sekcjach sklepu „Warzywa i owoce”, „Mięso i ryby”, „Mleko”, „Produkty mączne” oraz „Napoje”. - Na poziomie 3 uczniowie czytają przepis na danie i kompletują koszyk zakupów. - Na poziomie 4 gracze otrzymują koszyk na zakupy i po zapoznaniu się z jego zawartością zapisują nazwę potrawy.
Elementy grywalizacji	Odgrywanie ról.

Pierwszy podmoduł Interaktywne zajęcia i gry

Trzeci plan: W sklepie

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Zajęcia

„W sklepie” to gra fabularna, w której uczniowie wcielają się w rolę kupujących, ucząc się nazw produktów, wybierając koszyk na zakupy i zastanawiając się, jakie potrawy przygotować. Grupując towary i umieszczając je w przegródkach sklepu, dzieci wcielają się w rolę sprzedawców. Służy to również tworzeniu opowieści społeczne o pójściu do sklepu, wyborze towarów, zapłaceniu za nie i nauce gotowania.

Metody

Zabawa i nauka oparta na narracji, czytanie, analiza sytuacji.

Ocena

Zdobyta wiedza i umiejętności są oceniane na każdym poziomie. Jeśli gracz nie ukończył jednego poziomu, nie może przejść do następnego. W zależności od rozwoju i umiejętności dzieci z SUP, zapewnia się im kolegę z klasy, nauczyciela lub asystenta, aby pomóc im przejść krok po kroku do następnego poziomu. Liczba poziomów, które każde dziecko musi przejść, jest ustalana przez nauczyciela odpowiedzialnego za grę.

Refleksja

W oparciu o indywidualne potrzeby dzieci nauczyciel proponuje: sporządzenie listy produktów spożywczych, które mają być zjedzone podczas kolacji.
Wyjaśnienie, w której sekcji należy szukać produktów wykorzystanych do przygotowania posiłku.
Napisanie przepisu na danie, które zjadły.

Praca domowa/Rozszerzenie

Wiedza zdobyta podczas gry może zostać pogłębiona podczas lekcji matematyki, przyrody, etyki, umiejętności życiowych i technologii poprzez rozmowę na temat cen towarów, pochodzenia towarów, piramidy zdrowego odżywiania, zdrowego stylu życia oraz estetyki półek i talerzy.

Ocena

Podczas refleksji uczniowie dzielą się swoimi wrażeniami na temat nazw produktów, których się nauczyli, możliwości wyboru własnych produktów do posiłków oraz wykorzystują piramidę zdrowego odżywiania, aby omówić, które produkty są zdrowe, a które należy ograniczyć.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan lekcji 4: Tworzenie zdań

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Kreator zdań
Poziom nauczania/przedmiot	Edukacja podstawowa/Języki
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	- Rozwój słownictwa: Dzieci nauczą się rozpoznawać i używać różnych słów (czasowników, zaimków, dopełnień i przymiotników), które są niezbędne do tworzenia zdań. - Zrozumienie struktury zdania: Dzieci zrozumieją główne elementy składowe zdania.
Potrzebne materiały	- Karty z ceglami (fizyczne lub wirtualne) - Fizyczna lub wirtualna podstawa wieży - Karty z bankiem słów - Nagrody/elementy motywacyjne - Arkusze ćwiczeń lub zeszyty ćwiczeń (opcjonalnie)
Wprowadzenie	Wyjaśnij, że celem gry jest nauczenie się tworzenia poprawnych zdań i budowania wież ze słów. Przedstaw dzieciom grę, mówiąc: „Dzisiaj będziemy budować wieże z zdań! Tak jak budynek składa się z cegieł, tak zdanie składa się ze słów. Zaczniemy od dwóch prostych cegieł i będziemy dodawać po jednej w każdym kroku, aby nasze zdania były dłuższe, bardziej złożone i ciekawsze. Czy jesteście gotowi, aby zostać prawdziwymi budowniczymi zdań?”
Instrukcja	Krok 1: Zaczynij od prostych zdań. Zaczynij od prostych zdań. Na przykład: „Dziecko dziecko” i „biega”. Dzieci muszą połączyć te cegły i przeczytać zdanie na głos. Krok 2: Na każdym etapie dodaj nową „cegłę”, która rozszerza zdanie (np. „Gdzie?”, „Kiedy?”, „Jak?”, „Co/Co?”). Dzieci muszą wybrać odpowiednią cegłę spośród sugerowanych słów lub zwrotów. Krok 3: Za każdym razem, gdy dodawana jest nowa klocka, wszyscy czytają na głos nowe, dłuższe zdanie.

1. podmoduł Interaktywne działania i gry

4. plan lekcji: Kreator zdań

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

Poziomy: Gra ma kilka poziomów. Każdy poziom dodaje coraz więcej elementów zdania, a dzieci przechodzą na kolejne poziomy, tworząc coraz dłuższe zdania.
System osiągnięć: Każde dziecko otrzymuje symboliczne nagrody za każdy poziom – naklejki, gwiazdki lub wirtualne punkty.
Praca zespołowa: Dzieci mogą grać w parach lub zespołach, tworząc wspólnie zdania, aby rozwijać umiejętność współpracy.
Wygrywanie: Można dodać mechanizm wygrywania, w którym dzieci otrzymują nagrody za kreatywność, najdłuższe zdanie lub najlepszą strukturę zdania.

Metody

- Interpretacja Demonstracja
- Grywalizacja
-

Zajęcia

- Tworzenie zdań: dzieci wybierają klocki z napisanymi słowami i układają je w wieżę, tworząc sensowne zdanie. Każde zdanie musi być coraz bardziej złożone poprzez dodawanie nowych elementów (co? kto? co? kto? co? co? jak? gdzie? kiedy? itp.).
- Wieża zespołowa: zadanie grupowe, w którym zespół musi zbudować najwyższą możliwą wieżę z zdań w określonym czasie. Wygrywa zespół, który ułoży najbardziej sensowne zdania.
- Rozpoznawanie zdań: dzieci otrzymują pomieszane elementy zdań. Muszą ułożyć je w odpowiedniej kolejności, aby utworzyć sensowne zdanie.

Ocena

prawidłowo łączą elementy zdania oraz czy rozumieją ich znaczenie.

Poprawność zdań: Nauczyciel ocenia, czy zdania mają sens i są zgodne z zasadami gramatyki.

Słownictwo: Obserwuje, w jaki sposób dzieci dodają nowe słowa i wyrażenia do swoich zdań.

Praca zespołowa: Oceniana jest umiejętność dzieci do wspólnej pracy, dzielenia się pomysłami i współpracy.

Refleksja

Pod koniec gry dzieci proszone są o porównanie początkowego zdania z dwóch klocków z ostatnim zdaniem, aby omówić, które z nich jest piękniejsze, bardziej pomysłowe i zawiera więcej informacji.

Praca domowa/rozszerzenie

Dopełnianie zdań: Dzieci otrzymują 2-3 niedokończone zdania do uzupełnienia. Na przykład: „Kot śpi...”, „Dziecko bawi się...”, „Ptak leci...”. Muszą dodać uzupełnienia: gdzie? kiedy? jak? dlaczego?

Ocena

Ocena formalna: można zastosować takie kryteria, jak częstotliwość tworzenia przez dzieci poprawnych zdań, umiejętność posługiwania się strukturą zdania oraz zrozumienie części składowych zdania.

Postępy: oceniaj postępy każdego dziecka – czy zaczęły od prostych zdań i pomyślnie przeszły do

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan piątej lekcji: Wycieczka do szkoły

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Podróż do szkoły
Poziom nauczania/przedmiot	Szkolnictwo podstawowe / Umiejętności społeczne
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania przez dzieci codziennych sytuacji związanych ze szkołą i środowiskiem społecznym. - Rozwijanie umiejętności podejmowania właściwych decyzji w codziennych sytuacjach, które mogą dotyczyć bezpieczeństwa, zachowania i obowiązków. - Wzmocnienie umiejętności rozwiązywania problemów poprzez interaktywną naukę. - Zwiększenie świadomości społecznej dzieci i umiejętności reagowania na sygnały otoczenia (np. sygnalizacja świetlna, zasady przechodzenia przez jezdnię). - Zachęcanie do współpracy i cierpliwości poprzez ułatwianie gry zespołowej i nauki poprzez zabawę.
Potrzebne materiały	- Plansza do gry z polami (sytuacje i miejsca, które dziecko może spotkać w środowisku szkolnym: sygnalizacja świetlna, przejścia dla pieszych, przerwa, boisko szkolne itp. - Pionki (po jednym dla każdego gracza). - Kość do gry (aby zdecydować, ile pól należy przejść). - Karty z pytaniami i odpowiedziami odpowiadającymi sytuacji w każdym polu. Zasady gry. http://www.gamelusiveedu.eu/ ID: 2023-1-LT01-KA220-SCH-000151145
Wprowadzenie	- Ta gra pomoże nam nauczyć się radzić sobie w niektórych codziennych sytuacjach, które mogą się zdarzyć podczas pobytu w szkole. - Wybierzesz odpowiedź spośród podanych opcji, a prawidłowa odpowiedź pozwoli ci przejść dalej.
Instrukcja	- Gracze na zmianę rzucają kostką i poruszają się po polach planszy zgodnie z wyrzuconymi punktami. Każde pole reprezentuje określoną sytuację. Gracz, który zatrzyma się na polu z sytuacją, otrzymuje pytanie i opcje odpowiedzi. - Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, gracz może przesunąć się o jedno pole do przodu. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gracz pozostaje na miejscu, ale sytuacja jest omawiana z wszystkimi graczami.
Elementy grywalizacji	- Rzut kostką dodaje element losowości. - Dodatkowy krok za prawidłową odpowiedź zachęca dziecko do poszukiwania właściwych rozwiązań. Pola sytuacyjne z wyzwaniem i rozwiązaniami sprawiają, że gra jest interaktywna i edukacyjna. Pionki (lub awatary) i kolorowa plansza zapewniają atrakcyjność wizualną i zachęcają do zaangażowania. - Możliwy limit czasowy na udzielenie odpowiedzi na pytania może dodać element rywalizacji.

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

Plan piątej lekcji: Podróż do szkoły

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Metody

- **Interaktywna nauka** – dzieci uczą się poprzez bezpośredni udział w sytuacjach, w których mogą rozpoznać elementy codziennego życia.
- **Zabawa w grupie** – zachęca do współpracy, dyskusji między dziećmi i rozwoju umiejętności społecznych.
- **Analiza scenariuszy** – w każdym polu dzieci mają do czynienia z sytuacjami, w których muszą określić właściwe zachowanie.

Zajęcia

- Rzuć kostką i przesunąć się po polach.
- Podejmij decyzje na podstawie sytuacji przedstawionych w polach.
- Dyskusje grupowe na temat odpowiedzi, aby dzieci mogły dzielić się swoimi pomysłami i uczyć się od innych.

Ocena

Podczas gry: Nauczyciel obserwuje, w jaki sposób dzieci rozwiązują zadania, ocenia ich zdolność do wskazywania prawidłowych odpowiedzi i ocenia ich postępy w miarę postępów w grze.
Informacja zwrotna: Nauczyciel może omówić z dziećmi ich rozwiązania, pomóc im zrozumieć błędy i wyjaśnić prawidłowe odpowiedzi.

Refleksja

Po zakończeniu gry poświęć trochę czasu na refleksję:
„Co było łatwe? Co było trudne? Czego się nauczyliście?”
„Jakie sytuacje spotykacie w drodze do szkoły?” Omówcie sytuacje, które były trudne i dlaczego.

Ocena

Liczba poprawnych odpowiedzi: podczas gry monitorowana jest liczba poprawnych odpowiedzi udzielonych przez dziecko.
Obserwacja zachowania: jak dziecko zachowywało się podczas zabawy – czy było cierpliwe, czy współpracowało z innymi.
Postępy w nauce: mierzy się je na podstawie tego, jak dobrze dziecko zapamiętuje i stosuje wiedzę w innych sytuacjach.
Ta gra to świetny sposób, żeby dzieci rozwijały codzienne umiejętności w zabawowy sposób.

Pierwszy podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

6. plan lekcji: Wirtualne zakupy

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Scenariusz 1: Symulacja: wirtualne zakupy
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół średnich
Czas trwania/Liczba godzin	2 godziny (1. sesja: 1 godzina; 2. sesja: 1 godzina)
Cele nauczania	- Uczniowie nauczą się, jak zachowywać się w sklepie, rozwijając umiejętności komunikacyjne i odpowiednie zachowanie w sytuacjach społecznych. - Rozwiną umiejętność używania odpowiednich zwrotów podczas zakupów. - Komputer z dostępem do symulacji zakupów
Potrzebne materiały	Komputer z dostępem do symulacji zakupów
Wprowadzenie	Nauczyciel pokazuje, jak korzystać z symulacji, wyjaśniając, jak robić zakupy i używać odpowiednich zwrotów.
Instrukcja	- Nauczyciel pokazuje, jak korzystać z symulacji, wyjaśniając, jak robić zakupy i używać odpowiednich zwrotów. - Wykorzystuje różne warianty i symuluje różne sytuacje.
Elementy grywalizacji	Tworzenie poczucia wyboru, tworzenie poczucia postępu dzięki konkretnej odpowiedzi, umiejętność przejścia do bardziej złożonego poziomu działania, konkretny cel, misja

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

Plan lekcji nr 6: Wirtualne zakupy

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Metody	• Metoda symulacji (gra komputerowa) • Metoda aktywizacji
Działania	• Uczniowie pracują indywidualnie lub w parach, przechodząc przez różne scenariusze zakupowe w grze, podczas gdy nauczyciel obserwuje i pomaga.
Ocena	• Nauczyciel omawia z uczniami ich doświadczenia związane z grą i sprawdza, czy poprawnie używali zwrotów związanych z zakupami.
Refleksja	• Zastanów się, które odpowiedzi skracają czas potrzebny do wykonania zadania.
Ocena	• Oceń, jak uczniowie radzili sobie z komunikacją i czy rozumieli sytuacje społeczne w grze.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

7. plan lekcji: Cyfrowa kuchnia

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Umiejętności życiowe – „Kuchnia cyfrowa”
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół średnich
Czas trwania/Liczba godzin	2 godziny (1. sesja: 1 godzina; 2. sesja: 1 godzina)
Cele nauczania	Uczniowie nauczą się rozpoznawać podstawowe produkty spożywcze i ich nazwy. Uczniowie nauczą się podstawowych czynności związanych z przygotowaniem posiłków.
Potrzebne materiały	- Komputer/tablet z dostępem do edukacyjnej gry kulinarnej - Projektor do wyświetlania gry dla całej grupy
Wprowadzenie	Nauczyciel pyta uczniów o ich ulubione potrawy i znane im składniki. Nauczyciel wyjaśnia, że dzisiaj nauczą się gotować, korzystając z gry komputerowej.
Instrukcja	Nauczyciel pokazuje, jak korzystać z gry, pokazując, jak wybierać produkty i wykonywać różne czynności kuchenne.
Elementy grywalizacji	Tworzenie poczucia wyboru, tworzenie poczucia sprawczości, tworzenie poczucia postępu, zdolność do przejścia na bardziej złożony poziom działania, konkretny cel, misja, elementy nagrody lub nieprzewidywalności.

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

7. plan lekcji: Cyfrowa kuchnia

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Metody

- Metoda symulacji (gra komputerowa)
- Metoda praktyczna (nauka poprzez działanie w grze)

Działania

- Uczniowie pracują indywidualnie lub w parach, przygotowując potrawy w grze komputerowej. Nauczyciel pomaga w razie potrzeby i wyjaśnia nazwy składników oraz czynności.

Ocena

- Pod koniec lekcji nauczyciel ocenia, czy uczniowie potrafili poprawnie zidentyfikować produkty i wykonać zadania związane z gotowaniem.

Refleksja

- Zastanów się, które odpowiedzi skracają czas potrzebny do wykonania zadania.

Ocena

- Oceń, czy uczniowie wykazali się zrozumieniem procesu gotowania i czy gra komputerowa pomogła im w nauce umiejętności kulinarnych.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan lekcji 8: Cyfrowy budżet domowy

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Cyfrowy budżet domowy
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół średnich / Umiejętności życiowe
Czas trwania/Liczba godzin	2 godziny (1. sesja: 1 godzina; 2. sesja: 1 godzina)
Cele nauczania	Uczniowie nauczą się planować budżet domowy. Rozwiną umiejętności podejmowania decyzji finansowych.
Potrzebne materiały	- Komputer/tablet z dostępem do gry dotyczącej zarządzania budżetem - Projektor do gry grupowej
Wprowadzenie	Nauczyciel pyta uczniów o ich nawyki związane z wydawaniem pieniędzy i wyjaśnia, że dzisiaj nauczą się zarządzać budżetem za pomocą gry komputerowej.
Instrukcja	Nauczyciel pokazuje, jak korzystać z gry, planować wydatki i podejmować decyzje zakupowe.
Elementy grywalizacji	Tworzenie poczucia wyboru, tworzenie poczucia sprawczości, tworzenie poczucia postępu, zdolność do przejścia na bardziej złożony poziom działania, konkretny cel, misja, elementy nagrody lub nieprzewidywalności.

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

Plan lekcji nr 8: Cyfrowy budżet domowy

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Metody	• Metoda symulacji (gra komputerowa) • Metoda rozwiązywania problemów (rozwiązywanie problemów finansowych)
Działania	• Uczniowie pracują indywidualnie lub w parach, podejmując decyzje finansowe w grze i próbując zrównoważyć budżet domowy. Nauczyciel monitoruje postępy.
Ocena	• Pod koniec lekcji nauczyciel sprawdza, czy uczniowie prawidłowo zarządzali swoim budżetem i czy rozumieją podstawy finansów.
Refleksja	• Zastanów się, jak mogę efektywniej zarządzać swoim budżetem, aby na koniec mieć jak najwięcej pieniędzy.
Ocena	• Oceń, czy uczniowie potrafili podejmować odpowiedzialne decyzje finansowe i czy gra komputerowa pomogła im zrozumieć ten temat.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

Plan lekcji nr 9: Symulacja codziennego życia

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	• Symulacja codziennego życia
Poziom nauczania/przedmiot	• Uczniowie szkół średnich / Umiejętności życiowe
Czas trwania/Liczba godzin	• 2 godziny (1. sesja: 1 godzina; 2. sesja: 1 godzina)
Cele nauczania	• Studenci nauczą się planować codzienne czynności, takie jak jedzenie, higiena osobista, sprzątanie i relacje z innymi. • Uczniowie zrozumieją, jak zarządzać swoim czasem i budżetem w symulowanym środowisku. •
Potrzebne materiały	• Komputer z zainstalowaną grą • Projektor do prezentacji gry
Wprowadzenie	• Nauczyciel omawia codzienne czynności uczniów i pyta, jak zarządzają oni swoim czasem w życiu. Nauczyciel wyjaśnia, że będą symulować codzienne życie w grze i uczyć się podejmowania decyzji.
Instrukcja	• Nauczyciel pokazuje, jak sterować postaciami w grze, wybierać działania i zarządzać budżetem. Nauczyciel zwraca uwagę, że uczniowie muszą dbać o potrzeby swoich „Simów”, takie jak jedzenie, sen, higiena i praca.
Elementy grywalizacji	• Tworzenie poczucia wyboru, tworzenie poczucia sprawczości, tworzenie poczucia postępu, zdolność do przejścia na bardziej złożony poziom działania, konkretny cel, misja, elementy nagrody lub nieprzewidywalności.

Pierwszy podmoduł Interaktywne działania i gry

Plan lekcji nr 9: Symulacja codziennego życia

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Metody

- Metoda symulacji (gra komputerowa)
- Metoda rozwiązywania problemów (rozwiązywanie wyzwań życiowych w grze)

Zajęcia

- Uczniowie wcielają się w role postaci w grze, dbają o ich potrzeby, zarządzają codziennymi zadaniami i podejmują decyzje dotyczące finansów, czasu i relacji społecznych.

Ocena

- Nauczyciel pomaga uczniom zrozumieć konsekwencje ich decyzji.

Refleksja

- Pod koniec lekcji nauczyciel omawia z uczniami, w jaki sposób radzili sobie z zarządzaniem czasem, budżetem i dbaniem o potrzeby swoich postaci.

Praca domowa/rozszerzenie

- Zastanów się, w jaki sposób te same problemy można rozwiązać na różne sposoby, uzyskując ten sam rezultat.

Ocena

- Oceń, czy uczniowie potrafili podjąć właściwe decyzje i czy zrozumieli, jak zarządzać różnymi aspektami życia.

1. podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

10. plan lekcji: Wirtualne miasto

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Wirtualne miasto
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół średnich / Umiejętności życiowe
Czas trwania/Liczba godzin	2 godziny (1. sesja: 1 godzina; 2. sesja: 1 godzina)
Cele nauczania	- Rozwijanie umiejętności czytania, słuchania i mówienia w języku angielskim. - Nauka słownictwa związanego z miastem, np. „piekarnia”, „komenda policji”, „szpital”, „park” itp. - Ćwiczenie komunikacji w codziennych sytuacjach, np. podczas zakupów, pytania o drogę.
Potrzebne materiały	Komputer z zainstalowaną grą
Wprowadzenie	Nauczyciel przedstawia uczniom „Wirtualne miasto” i wyjaśnia, że będą poruszać się po nim, wykonując różne zadania w języku angielskim. Omawia się podstawowe słownictwo, które będzie używane podczas gry.
Instrukcja	Nauczyciel wyjaśnia zasady gry: uczniowie będą poruszać się po mieście, zbierać przedmioty, rozmawiać z postaciami w grze i rozwiązywać zadania wymagające znajomości języka angielskiego.
Elementy grywalizacji	Tworzenie poczucia wyboru, tworzenie poczucia sprawczości, tworzenie poczucia postępu, możliwość przejścia do bardziej złożonego poziomu działania, konkretny cel, misja, elementy nagrody lub nieprzewidywalności.

Pierwszy podmoduł Interaktywne ćwiczenia i gry

10. plan lekcji: Symulacja codziennego życia

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Metody	• Metoda symulacji (gra komputerowa) • Metoda rozwiązywania problemów (rozwiązywanie wyzwań życiowych w grze)
Zajęcia	• Uczniowie rozpoczynają grę i otrzymują różne zadania, takie jak znalezienie drogi do piekarni i zakup chleba, zapytanie postaci o godziny otwarcia sklepu, dostarczenie paczki do biblioteki itp. Muszą używać języka angielskiego do komunikacji i zrozumienia instrukcji.
Ocena	• Nauczyciel odnotowuje, na co należy zwrócić uwagę lub jak poruszać się po nowym mieście.
Refleksja	• Nauczyciel monitoruje postępy uczniów, zwracając uwagę na to, jak dobrze radzą sobie z zadaniami i komunikują się w języku angielskim. Są oni oceniani na podstawie liczby wykonanych zadań i poprawności językowej.
Praca domowa/rozszerzenie	• Zastanów się, jak poruszać się po znanym Ci mieście i zaplanuj trasę dla innych uczniów.
Ocena	• Oceń, czy uczniowie zrozumieli zadania i potrafili porozumiewać się w języku angielskim. Zastanów się, które elementy gry były dla nich największym wyzwaniem i czy udało im się pokonać bariery językowe.

2. podmoduł Nauczanie adaptacyjne

Plan pierwszy: Rozpoznawanie moich emocji

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Tytuł lekcji

- Rozpoznawanie własnych emocji

Poziom nauczania/przedmiot

- Uczniowie gimnazjum ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Czas trwania/Liczba godzin

- 1 godzina

Cele nauczania

Uczniowie będą potrafili:

- Rozpoznawać i nazywać podstawowe emocje, takie jak radość, smutek, złość i strach.
- Opisać sytuacje, w których doświadczają tych emocji.
- Zademonstrować podstawowe strategie radzenia sobie z przytłaczającymi emocjami.

Potrzebne materiały

- Karty emocji: karty z różnymi wyrazami twarzy przedstawiającymi różne emocje. Ćwiczenia refleksyjne: pytania i obrazy skłaniające uczniów do zastanowienia się nad sytuacjami, których doświadczali lub które obserwowali.
- Aplikacje do ćwiczeń uważności: aplikacje cyfrowe do ćwiczeń oddechowych i technik relaksacyjnych (np. Calm, Headspace).
- Kolorowe markery i papier: aby uczniowie mogli wizualizować swoje emocje.

Wprowadzenie

Wprowadzenie (5–10 minut):

- Rozpocznij od przedstawienia pojęcia emocji i wyjaśnienia, dlaczego ważne jest ich zrozumienie.
- Pokaż kilka kart z emocjami i poproś uczniów, aby odgadnęli, jaka to emocja. Zaangażuj ich, zadając pytanie: „Kiedy czujecie się w ten sposób?”.

Instrukcje i ćwiczenia:

A. Ćwiczenie z kartami emocji (10–15 minut):

- Krok 1: Pokaż uczniom po kolei wszystkie karty emocji i poproś ich o rozpoznanie emocji (np. radość, smutek, złość).
- Krok 2: Po zidentyfikowaniu emocji poproś uczniów, aby podzielili się sytuacją, w której odczuwali tę emocję. Jeśli uczniowie mają trudności z udzielaniem odpowiedzi słownych, mogą narysować lub opisać sytuację. Dostosowanie dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: Uczniowie, którzy nie potrafią wyrażać się słowami, mogą wskazać kartę reprezentującą ich uczucia lub skorzystać z urządzeń wspomagających komunikację.

B. Ćwiczenie uważności (10 minut):

- Poprowadź uczniów przez proste ćwiczenie oddechowe, korzystając z aplikacji Mindfulness App.
- Zachęć ich, aby zamknęli oczy i skupili się na oddechu, co pomoże im się uspokoić. Wyjaśnij, w jaki sposób mogą wykorzystać tę technikę, gdy czują się zestresowani lub przytłoczeni.

C. Ćwiczenie refleksyjne (10–15 minut):

- Rozdaj arkusze do refleksji i poproś uczniów, aby narysowali obrazek lub napisali zdanie o sytuacji, w której odczuli jedną z omawianych emocji.
- Jeśli uczniowie czują się komfortowo, omówcie wyniki w grupie, a jeśli wolą, pozwólcie im na prywatną refleksję.

2. podmoduł Uczenie się adaptacyjne

Plan pierwszy: Rozpoznawanie własnych emocji

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

- **Punkty emocjonalne:** Przyznaj punkty za rozpoznawanie emocji i dzielenie się sytuacjami. Ten element grywalizacji zmotywuje uczniów do większego zaangażowania i udziału w zajęciach.
- **Odnaka spokoju:** Po zakończeniu ćwiczenia uważności uczniowie otrzymują „odznakę spokoju” w uznaniu ich umiejętności skutecznego stosowania techniki oddychania.

Metody

1. Ćwiczenie z kartami emocji:

- Ćwiczenie wstępne: Nauczyciel pokazuje karty z emocjami, a uczniowie rozpoznają przedstawione na nich emocje. Mogą oni powiązać te emocje z osobistymi historiami lub doświadczeniami.
- Dyskusja na temat emocji: Każdy uczeń opowiada, kiedy i dlaczego odczuwał daną emocję. Sprzyja to empatii i świadomości emocjonalnej w grupie.

2. Cyfrowe ćwiczenie uważności:

- Techniki relaksacyjne: Uczniowie wykonują krótkie ćwiczenie oddechowe. Korzystając z aplikacji do ćwiczeń uważności, uczniowie uczą się różnych technik oddychania i relaksacji.
- Techniki spersonalizowane: Uczniowie wypróbują różne techniki, aż znajdą tę, która najbardziej im odpowiada. Aplikacje pomagają im odkryć, która metoda jest dla nich najskuteczniejsza.

3. Indywidualne rozmowy i wskazówki:

- Indywidualne rozmowy: Uczniowie mają możliwość odbycia indywidualnych rozmów z nauczycielem, podczas których mogą głębiej zbadać swoje emocje. Celem jest pomoc w zrozumieniu ich stanów emocjonalnych i opracowaniu odpowiednich strategii radzenia sobie z nimi.
- Praca w małych grupach: Uczniowie pracują w małych grupach, aby zrozumieć wzajemne emocje i znaleźć wspólne rozwiązania problemów emocjonalnych.

Ocena

- **Obserwacja:** Nauczyciel obserwuje, jak uczniowie reagują na zadania. Zwraca uwagę na to, czy potrafią prawidłowo rozpoznać emocje i czy angażują się w ćwiczenie uważności.
- **Arkusze refleksji:** Wykorzystaj arkusze uczniów jako narzędzie do oceny ich zrozumienia emocji i sytuacji, które je wywołują.
- **Indywidualna informacja zwrotna:** Przekaż uczniom indywidualną informację zwrotną, doceniając ich wysiłki i postępy w zrozumieniu emocji.

Refleksja

- Zakończ zajęcia, prosząc uczniów, aby zastanowili się, jak mogą wykorzystać zdobytą wiedzę w codziennym życiu. „Co możesz zrobić, gdy czujesz się zdenerwowany lub zły?”

Praca domowa/rozszerzenie

- **Ćwiczenia w domu:** Uczniowie mogą otrzymać przewodnik dotyczący ćwiczenia technik relaksacyjnych w domu, np. poświęcając kilka minut dziennie na ćwiczenia oddechowe.
- **Zaangażowanie rodziców:** Rodziny uczniów są informowane o postępach swoich dzieci w zakresie świadomości emocjonalnej i otrzymują sugestie dotyczące tego, jak mogą wspierać rozwój emocjonalny w domu.

Ocena

- **Uwagi dla nauczyciela:** Proszę prowadzić dziennik postępów każdego ucznia w rozpoznawaniu emocji i stosowaniu technik relaksacyjnych.
- **Samooocena:** Pod koniec tygodnia uczniowie mogą wypełnić prostą tabelę z uśmiechniętymi buźkami, aby pokazać, jak często ćwiczyli radzenie sobie ze swoimi emocjami.

2. podmoduł Uczenie się adaptacyjne

Plan pierwszy: Rozpoznawanie własnych emocji

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Zasoby

- Karty emocji twarzy: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Emotion-and-Feelings-Face-Cards-for-Preschoolers-with-Real-Life-Photos-9068628>
- CASEL (Współpraca na rzecz nauki akademickiej, społecznej i emocjonalnej) | Strona internetowa: <https://casel.org/>
- Lowenstein, A. i Šterna, M. (2022). Klasa społeczno-emocjonalna: nowy sposób wychowywania uczniów i zrozumienia funkcjonowania mózgu. Norton Professional Books.
- Calm: aplikacja do medytacji uważności, oferująca ćwiczenia relaksacyjne i oddechowe specjalnie zaprojektowane dla dzieci. Można ją wykorzystać podczas pracy z uczniami, aby pomóc im rozwinąć umiejętności regulacji emocjonalnej (App Store: Calm App).

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

Plan 2: Etykieta społeczna w społeczności

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Etykieta społeczna w społeczności
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie gimnazjum (SEN)
Czas trwania/liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	- Uczniowie nauczą się podstawowych zasad etykiety społecznej (np. czekania w kolejce, dziękowania, uprzejmego mówienia). - Uczniowie będą ćwiczyć właściwe interakcje społeczne. - Uczniowie rozwiną umiejętności samodzielnego działania w sytuacjach społecznych.
Potrzebne materiały	Pomoce wizualne: plakaty przedstawiające kolejne etapy czekania w kolejce, dziękowania i uprzejmego zwracania się do innych. Materiały do odgrywania ról: przedmioty do odgrywania ról w sytuacjach społecznych (np. przedmioty do zabawy w zakupy). Karty scenariuszy: Karty opisujące różne sytuacje społeczne (np. „Przyjaciel pożycza ci ołówek; co robisz?”). Lista kontrolna: Prosta lista kontrolna dla nauczyciela, umożliwiająca sprawdzenie, czy uczniowie wykazują kluczowe zachowania społeczne (np. czekanie w kolejce, dziękowanie, uprzejme wypowiadanie się).
Wprowadzenie	Wprowadzenie (5–10 minut): Przedstaw temat: Zaczynaj od pytania: „Czym są zasady społeczne?”. Wyjaśnij, dlaczego etykieta społeczna jest ważna w życiu codziennym. Omów znaczenie takich zachowań, jak czekanie w kolejce, dziękowanie i uprzejme wypowiadanie się w kontaktach społecznych.
Główne działania i metody	A. Ćwiczenie dotyczące czekania w kolejce (10–15 minut): - Krok 1: Pokaż uczniom plakat przedstawiający zasady zachowania w kolejce (np. stanie za innymi osobami, poszanowanie przestrzeni osobistej). - Krok 2: Utwórz małą kolejkę w klasie i poproś uczniów, aby poćwiczyli czekanie na swoją kolej, aby „kupić” przedmiot. Każdy uczeń po kolei bierze przedmiot i udaje, że płaci, czekając w kolejce. Dostosowania SEN: Uczniom potrzebującym dodatkowej pomocy można zapewnić mniejsze grupy lub indywidualne wsparcie. B. Ćwiczenie „Dziękowanie i uprzejme wyrażanie się” (15 minut): Krok 1: Wyjaśnij, jak prawidłowo podziękować i jak ważne jest używanie pozytywnej mowy ciała (np. kontakt wzrokowy, uśmiech). - Krok 2: Poproś uczniów, aby utworzyli pary i przećwiczyli wzajemne dziękowanie sobie oraz prowadzenie uprzejmich rozmów. - Dodatkowe wsparcie: W przypadku uczniów wymagających dodatkowej pomocy można wykorzystać wizualne i werbalne przypomnienia.

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

Plan 2: Etykieta społeczna w społeczności

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Główne zadanie i metody

C. Odgrywanie ról w sytuacjach społecznych (15–20 minut):

- Krok 1: Rozdaj uczniom karty z scenariuszami, z których każdy przedstawia sytuację społeczną, z jaką mogą się spotkać (np. „Przyjaciel ci pomaga; jak reagujesz?”).
- Krok 2: Uczniowie odgrywają scenariusze, ćwicząc nabyte umiejętności społeczne, takie jak czekanie w kolejce, dziękowanie i uprzejme wypowiadanie się.
- Praca w grupach: Małe grupy mogą odgrywać różne interakcje społeczne, aby utrwalić zasady etykiety społecznej.

Elementy grywalizacji

1. Punkty za zachowanie:

- Za każdym razem, gdy uczeń z powodzeniem przestrzega zasad społecznych (np. cierpliwie czeka, dziękuje lub mówi uprzejmie), otrzymuje „punkty etykiety”.
- Pod koniec lekcji uczniowie mogą zsumować swoje punkty i dążyć do osiągnięcia najlepszego wyniku w przyszłych lekcjach.

2. Odznaki:

- Stwórz różne odznaki lub naklejki za określone zachowania społeczne. Na przykład:
 - odznaka cierpliwości za czekanie w kolejce.
 - Odznaka grzeczności za używanie miłych słów.
 - Odznaka podziękowania za wyrażanie wdzięczności.
- Uczniowie mogą zbierać te odznaki w miarę opanowywania poszczególnych zachowań i z dumą wywieszać je na „tablicy umiejętności społecznych” w klasie.

3. Tabela wyników:

- Choć indywidualne porównania nie zawsze są pomocne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, można stworzyć osobistą tabelę wyników, w której uczniowie mogą śledzić swoje postępy w czasie.
- Tabela wyników może służyć do pokazania, ile punktów zgromadził każdy uczeń lub ile odznak zdobył w trakcie wielu lekcji.

4. Tajemnicze scenariusze:

- Wprowadź grę „Tajemniczy scenariusz”, w której pod koniec lekcji uczniowie mają do czynienia z nieoczekiwaną sytuacją społeczną. Jeśli zareagują prawidłowo (wykorzystując zdobytą wiedzę), odblokowują dodatkową nagrodę, np. dodatkowe punkty lub specjalną odznakę.
- Dzięki temu lekcja jest dynamiczna, a uczniowie są zachęceni do zachowania czujności i spontanicznego wykorzystywania swoich umiejętności.

5. Gwiazda dnia w kontaktach społecznych:

- Pod koniec lekcji wręcz certyfikat lub nagrodę „Gwiazda społeczna dnia” uczniowi, który wykazał się najlepszymi manierami społecznymi. Może to być nagroda przyznawana na zmianę, aby zmotywować wszystkich uczniów do dawania z siebie wszystkiego.
- Obserwacja: Podczas lekcji nauczyciel obserwuje, jak uczniowie stosują zasady społeczne.
- Indywidualna informacja zwrotna: Każdy uczeń otrzymuje indywidualną informację zwrotną na temat tego, jak dobrze poradził sobie w sytuacjach społecznych.
- Ocena poprzez odgrywanie ról: Podczas odgrywania ról uczniowie są oceniani pod kątem umiejętności przestrzegania zasad społecznych.

Ocena

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

Plan 2: Etykieta społeczna w społeczności

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Refleksja

Refleksja i zakończenie (5 minut):

- Pytania i odpowiedzi: Zapytaj uczniów: „Jakich zasad społecznych nauczyliśmy się dzisiaj?”, aby utrwalić kluczowe punkty.
- Ćwiczenia domowe: Zachęć uczniów do ćwiczenia tych zachowań społecznych w domu i w społeczności.

Ocena

Ocena:

1. Obserwacja:

- Podczas zajęć nauczyciel będzie obserwował, w jaki sposób każdy uczeń przestrzega zasad społecznych. W szczególności nauczyciel oceni:
 - Czy uczeń cierpliwie czeka w kolejce, nie przeszkadzając innym.
 - Umiejętność ucznia do wyrażania wdzięczności i używania uprzejmego języka w różnych sytuacjach. Język ciała ucznia (np. utrzymywanie kontaktu wzrokowego, stosowanie odpowiednich gestów, takich jak uśmiech).

2. Lista kontrolna zachowań społecznych:

- Nauczyciel może skorzystać z prostej listy kontrolnej, aby odnotować, czy uczniowie z powodzeniem wykazują kluczowe zachowania społeczne:
 - Czekanie w kolejce: Czy uczeń szanował przestrzeń osobistą i czekał na swoją kolej? Mówienie „dziękuję”: Czy uczeń odpowiednio dziękował?
 - Uprzejma mowa: Czy uczeń mówił do innych uprzejmie i z szacunkiem?

3. Indywidualna informacja zwrotna:

- Pod koniec lekcji każdy uczeń otrzyma ustną informację zwrotną od nauczyciela. Nauczyciel może zwrócić uwagę na:
 - Pozytywne zachowania wykazane przez ucznia (np. „Świetnie się spisałeś, czekając cierpliwie w kolejce!”).
 - Sugestie dotyczące poprawy (np. „Następnym razem pamiętaj, aby nawiązać kontakt wzrokowy, kiedy dziękujesz”).

4. Samorefleksja:

- Uczniowie mogą wziąć udział w krótkiej refleksji. Można na przykład zapytać ich: „Jak się czuliście, czekając w kolejce?”.
 - „Czy łatwo było pamiętać o podziękowaniu?”.
 - Pomaga to uczniom dostrzec własne postępy w zakresie zachowań społecznych.

5. Podsumowanie odgrywania ról:

- Podczas odgrywania ról nauczyciel oceni zrozumienie zasad etykiety społecznej przez każdego ucznia, analizując jego zachowanie w poszczególnych scenariuszach:
 - Czy uczeń odpowiednio zareagował na daną sytuację społeczną? Jak uczeń radził sobie z interakcjami z rówieśnikami podczas odgrywania ról?

6. Kontynuacja:

- Po zakończeniu lekcji nauczyciel może zaplanować dalszą ocenę podczas kolejnych lekcji, aby sprawdzić, jak uczniowie stosują te zachowania społeczne poza klasą, podczas zajęć grupowych lub w innych sytuacjach życiowych.

- Plakaty wizualne: proste i przejrzyste materiały wizualne wyjaśniające zasady społeczne.
- Aplikacje i gry: Wykorzystaj narzędzia takie jak „Emotions with Zeely”, które uczą scenariuszy społecznych i zarządzania emocjami.

Dodatkowe zasoby

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

3. Plan: Poczucie własnej wartości i akceptacja siebie

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	• Samoocena i samoakceptacja
Poziom nauczania/przedmiot	• Uczniowie gimnazjum (SEN)
Czas trwania/Liczba godzin	• 1 godzina
Cele nauczania	• Uczniowie nauczą się rozpoznawać swoje pozytywne cechy i mocne strony. • Uczniowie opracują strategie budowania poczucia własnej wartości. • Uczniowie będą zgłębiać temat samoakceptacji i tego, jak czuć się pewnie w swojej skórze.
Potrzebne materiały	• Arkusze do refleksji: Proste arkusze, w których uczniowie zapisują swoje mocne strony i pozytywne cechy. • Karty samooceny: Karty z afirmacjami lub pozytywnymi stwierdzeniami na swój temat. Lustra: Małe lustra, których uczniowie używają podczas ćwiczenia z afirmacją siebie. Odznaki/gwiazdki: Nagrody dla uczniów za wykonanie zadań związanych z samooceną. • Tabela punktów gamifikacyjnych: tabela służąca do śledzenia postępów uczniów w zadaniach budujących poczucie własnej wartości.
Wprowadzenie	Wprowadzenie (5–10 minut): • Rozpoczęcie dyskusji: Zaczynij od zapytania uczniów, co oznacza dobre samopoczucie. Zapytaj: „Co lubicie w sobie?”. • Przedstaw temat: Wyjaśnij, że poczucie własnej wartości polega na dostrzeganiu dobrych stron siebie i byciu pewnym siebie, nawet gdy sytuacja jest trudna.
Główne działania i metody	A. Ćwiczenie „Moje pozytywne cechy” (10–15 minut): • Krok 1: Rozdaj każdemu uczniowi arkusz do refleksji i poproś, aby zapisali lub narysowali trzy rzeczy, które lubią w sobie. Na przykład: „Jestem miły”, „Jestem dobry w rysowaniu” lub „Jestem dobrym przyjacielem”. • Krok 2: Po zakończeniu poproś uczniów, aby podzielili się z klasą jedną ze swoich pozytywnych cech (jeśli czują się z tym komfortowo). • Grywalizacja: Każdy uczeń otrzymuje punkty samooceny za wymienienie swoich pozytywnych cech. Mogą również otrzymać „gwiazdkę pewności siebie” za podzielenie się nimi z grupą. B. Ćwiczenie z afirmacją przed lustrem (10 minut): • Krok 1: Rozdaj każdemu uczniowi małe lusterko i zestaw kart poczucia własnej wartości z pozytywnymi afirmacjami, takimi jak „Jestem wystarczająco dobry”, „Potrafię sprostać wyzwaniom” i „Jestem z siebie dumny”. • Krok 2: Zachęć uczniów, aby spojrzeli na siebie w lustrze i głośno wypowiedzieli jedno z afirmacji. • Dostosowania SEN: Uczniowie, którzy mają trudności z komunikacją werbalną, mogą wskazać kartę afirmacyjną, która najlepiej odzwierciedla to, jak chcą się czuć. • Grywalizacja: Uczniowie otrzymują odznaki afirmacyjne za wykonanie ćwiczenia z lustrem.

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

Trzeci plan: Poczucie własnej wartości i akceptacja siebie

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Główne działania i metody

C. Scenariusze wyzwania dla poczucia własnej wartości (15–20 minut):

- Krok 1: Przedstaw uczniom różne scenariusze, w których mogą czuć się zagrożeni lub niepewni siebie (np. „Nie wygrałeś meczu, jak możesz być dumny ze swoich wysiłków?”).
- Krok 2: Poproś uczniów, aby w parach lub małych grupach omówili, jak pozytywnie zareagowaliby na te sytuacje. Zachęć ich do zastanowienia się, jak mogą wykorzystać afirmację własnej wartości i pozytywne myślenie w każdym scenariuszu.
- Dyskusja grupowa: Po zakończeniu pracy w grupach zbierz klasę i omówcie odpowiedzi uczniów.
- Podkreśl, że poczucie własnej wartości nie jest związane z sukcesem, ale z wysiłkiem i akceptacją siebie.
- Grywalizacja: Uczniowie zdobywają punkty odporności za udział w scenariuszach wyzwań i wymyślanie pozytywnych odpowiedzi.

Elementy grywalizacji

- **Punkty za poczucie własnej wartości:** Uczniowie zdobywają punkty za rozpoznawanie swoich pozytywnych cech, dzielenie się afirmacjami i skuteczne radzenie sobie z wyzwaniami związanymi z poczuciem własnej wartości.
- **Odznaki i gwiazdki:** Nagradzaj uczniów gwiazdkami pewności siebie i odznakami afirmacji, gdy wykonają zadania, takie jak dzielenie się afirmacjami lub pozytywne reagowanie na trudne sytuacje.
- **Poziomy pewności siebie:** Stwórz poziomy samooceny, na których uczniowie mogą „awansować” w miarę gromadzenia punktów i odznak. Na przykład:

Poziom 1: „Początkujący w zakresie samooceny” Poziom 2: „Budowniczy pewności siebie”

Poziom 3: „Mistrz samoakceptacji”

- **Obserwacja:** Nauczyciel obserwuje, w jaki sposób uczniowie angażują się w działania związane z poczuciem własnej wartości, zwracając uwagę na ich chęć do udziału i reakcje na scenariusze.
- **Arkusze refleksji:** Pod koniec lekcji uczniowie wypełniają krótką refleksję na temat swoich odczuć podczas zajęć. Mogą odpowiedzieć na pytania takie jak: „Czego dowiedziałeś się dzisiaj o sobie?” i „Jak wykorzystasz pozytywne myślenie w swoim życiu?”.
- **Śledzenie poczucia własnej wartości:** Śledź postępy uczniów za pomocą punktów i odznak, które gromadzą podczas lekcji.

Ocena

Refleksja i zakończenie (5 minut):

- **Podsumowanie dyskusji:** Poproś uczniów, aby podzielili się jedną pozytywną rzeczą, której dowiedzieli się dzisiaj o sobie. Podkreśl znaczenie samoakceptacji i pokaż, jak mogą codziennie ćwiczyć te umiejętności. Ćwiczenia domowe: Zachęć uczniów, aby przez tydzień codziennie ćwiczyli w domu afirmację siebie i podzielili się swoimi doświadczeniami podczas następnych zajęć.

Refleksja

Ocena

1. Obserwacja

- Podczas zajęć nauczyciel będzie obserwował, jak aktywnie uczniowie uczestniczą w dyskusjach, ćwiczeniach z lustrem i scenariuszach wyzwań.

2. Skup się na:

- Na tym, jak dobrze uczniowie potrafią rozpoznać swoje pozytywne cechy.
- Ich poziom komfortu w zakresie afirmacji własnej wartości (np. czy z pewnością siebie angażują się w ćwiczenie z lustrem).
- Jak reagują na wyzwania związane z poczuciem własnej wartości i wykazują się odpornością psychiczną.

2. podmoduł Nauka adaptacyjna

Trzeci plan: Poczucie własnej wartości i akceptacja siebie

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Ocena

Dodatkowe zasoby

3. Lista kontrolna zaangażowania:

- Użyj prostej listy kontrolnej, aby śledzić zaangażowanie każdego ucznia:
- Zidentyfikowane pozytywne cechy: Czy uczeń zidentyfikował co najmniej 3 pozytywne cechy? Uczestnictwo w afirmacji własnej osoby: Czy uczeń wykonał ćwiczenie z afirmacją przed lustrem?
- Scenariusze wyzwań: Czy uczeń udzielił konstruktywnych odpowiedzi na przedstawione scenariusze?

4. Postępy w gamifikacji:

- Śledź punkty, odznaki i gwiazdki zdobyte przez uczniów podczas lekcji:
- Punkty za samoocenę: przyznawane za zidentyfikowanie pozytywnych cech, wykonanie ćwiczenia z afirmacją własnej wartości i udział w scenariuszach wyzwań.
- Gwiazdki pewności siebie i odznaki afirmacji: przyznawane za wykonanie określonych zadań, takich jak dzielenie się afirmacjami lub udzielanie pozytywnych odpowiedzi w scenkach.

5. Samorefleksja:

- Pod koniec lekcji uczniowie wypełniają arkusz refleksji. Odpowiadają na pytania takie jak: „Czego dowiedziałem się dzisiaj o sobie?”
- „Jak się czuję po wypowiedzeniu pozytywnych afirmacji?”
- „Jak mogę wykorzystać to, czego się nauczyłem, aby czuć się pewnie w trudnych sytuacjach?”
- Pomaga im to przyswoić nabyte umiejętności i krytycznie myśleć o rozwoju własnej samooceny.

6. Monitorowanie poczucia własnej wartości:

Stwórz narzędzie do śledzenia poczucia własnej wartości, aby monitorować postępy każdego ucznia w trakcie lekcji lub kilku lekcji. Narzędzie to może pokazywać, ile punktów lub odznak zdobyli

- uczniowie, pomagając im w wizualizacji postępów w budowaniu pewności siebie.

7. Uwagi dla nauczyciela:

Po lekcji należy sporządzić notatki dotyczące postępów poszczególnych uczniów w zakresie poczucia własnej wartości i akceptacji siebie. Mogą one obejmować:

- Sposób, w jaki każdy uczeń zareagował na zadania.
- Obszary, w których wykazali się postępami.
- Wszelkie wyzwania lub obszary, które wymagają dalszego wsparcia.
- Książki dotyczące poczucia własnej wartości: Podaj listę książek lub zasobów internetowych, dzięki którym uczniowie będą mogli pogłębić swoją wiedzę na temat poczucia własnej wartości (np. „I Like Myself” autorstwa Karen Beaumont).
- Aplikacje dotyczące uważności: Wykorzystaj aplikacje dotyczące uważności lub pozytywnego myślenia, które zawierają ćwiczenia budujące poczucie własnej wartości, aby uczniowie mogli je wypróbować w domu.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan pierwszej lekcji: Twórcy opowieści

3. OPRAĆOWANIE PLANÓW LEKCJI

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Twórcy opowieści
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół podstawowych i średnich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN)
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele	Uczniowie będą potrafili: - Używać nowych słówek w zdaniach. - Współpracować, aby stworzyć spójną narrację. Ćwiczyć umiejętności słuchania i mówienia. - Wzbogacać kreatywność, wnosząc do historii unikalne pomysły.
Potrzebne materiały	Karty słownictwa: Karty te zawierają obrazy i odpowiadające im słowa. Powinny one obejmować mieszankę rzeczowników, czasowników i przymiotników odpowiednich do poziomu językowego uczniów. Aplikacja do tworzenia cyfrowych opowieści (opcjonalnie): Aplikacje takie jak „Book Creator” lub „Storybird” pozwalają uczniom wspólnie tworzyć cyfrowe opowieści. Alternatywnie można użyć Google Slides lub PowerPoint. - Tablice/markery lub zeszyty/długopisy: aby każda grupa mogła zapisać swoją historię. Karty tematyczne: wydrukowane lub wyświetlane karty z konkretnym tematem lub scenariuszem, np. „dzień na plaży” lub „podróż w kosmos”. Zegar: widoczny zegar, aby rundy trwały zgodnie z ustalonym czasem (np. 5 minut na rundę).
Wprowadzenie	„Story Builders” to gra zespołowa, w której uczniowie wspólnie tworzą narrację, używając określonego słownictwa. - Gra pomaga rozwijać umiejętności językowe, zachęca do pracy zespołowej i zwiększa kreatywność. Uczniowie muszą aktywnie słuchać swoich kolegów i koleżanek oraz rozwijać nawzajem swoje pomysły, wzmacniając język w środowisku społecznym i wspierającym.
Instrukcja	Przygotowanie: Podziel uczniów na grupy i rozdaj karty ze słownictwem i tematami. Każda grupa wybiera lub otrzymuje przypisuje temat, na którym opiera swoją historię. Przebieg gry: W każdej rundzie jeden uczeń rozpoczyna opowiadanie, używając jednego ze słówek do utworzenia zdania. Następny uczeń musi rozwinąć to zdanie, dodając własne, używając innego słowa z zakresu słownictwa. Rundy: Gra toczy się przez określoną liczbę rund (np. 5 zdań na grupę). Nauczyciel pełni rolę moderatora i mierzy czas. Punktacja: Punkty są przyznawane za kreatywność, poprawną gramatykę i użycie przypisanych słówek. Dodatkowe punkty można zdobyć za szczególnie pomysłowe lub złożone zdania.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan pierwszej lekcji: Twórcy opowieści

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

System punktowy: Uczniowie zdobywają punkty za każdy wkład w tworzenie historii, kreatywność i poprawne użycie słownictwa. **Odnaki:** Przyznawaj odnaki za udział, pracę zespołową lub kreatywne opowiadanie historii (np. „Kreatywny myśliciel”, „Gracz zespołowy”).

Tabela wyników (opcjonalnie): Wyświetl tabelę wyników, aby zmotywować uczniów.

Wyzwania tematyczne: losowo wybieraj tematy lub słowa, które należy uwzględnić w opowiadaniu, aby zdobyć dodatkowe punkty.

Zegar: Ustal limity czasowe dla każdej rundy, aby dodać emocji i zachęcić do szybkiego myślenia.

• Metody

- Wspólna nauka: Zachęcaj uczniów do pracy w grupach nad tworzeniem opowiadania. Wsparcie:
- Zapewnij wsparcie, udzielając wskazówek lub pomagając w budowaniu zdań, jeśli zajdzie taka potrzeba. Zróżnicowane nauczanie: Dostosuj słownictwo i wsparcie do umiejętności językowych uczniów. Informacje zwrotne od rówieśników: Pozwól uczniom dzielić się opowiadaniem i udzielać sobie konstruktywnych informacji zwrotnych.

• Działania

Wprowadzenie (10 minut):

- Przedstaw karty słownictwa i wyjaśnij zadanie. Pokaż przykładowe historie i określ oczekiwania.
- Tworzenie historii (30 minut):
- Podziel uczniów na małe grupy i rozdaj im karty słownictwa oraz karty tematyczne.
- Ustaw minutnik na 5-minutowe rundy, podczas których każdy uczeń dodaje jedno zdanie do opowiadania. Po każdej rundzie przejrzyj opowiadanie i dodaj nowe słowa.
- Prezentacja (10 minut):
- Każda grupa przedstawia swoją historię klasie.
- Przyznaj punkty i odnaki za kreatywność, użycie słownictwa i sposób opowiadania historii.

Ocena formatywna:

- Monitoruj udział uczniów i użycie języka podczas ćwiczenia.
- Przekaż informacje zwrotne na temat użycia słownictwa i struktury zdań.

Ocena sumatywna:

- Oceń końcowe opowiadania na podstawie rubryki uwzględniającej użycie słownictwa, kreatywność, współpracę i spójność.

Ocena

Refleksja

Dyskusja w grupie:

- Zapytaj uczniów, co im się podobało w tym zadaniu, a co sprawiało im trudności.
- Zastanów się, jak można ulepszyć te historie.

Samooceń:

- Zachęć uczniów do oceny własnego udziału i kreatywności.

Praca domowa/rozszerzenie

Poprawianie opowiadań:

- Poproś uczniów, aby w domu poprawili opowiadanie swojej grupy, dodając więcej szczegółów lub poprawiając błędy. Zadanie z kreatywnego pisania:

- Podaj temat związany z tematem dnia do indywidualnego ćwiczenia.

Rozszerzenie cyfrowe:

- Wykorzystaj platformę internetową, aby uczniowie mogli opublikować swoje historie i podzielić się nimi z członkami rodziny.

Ocena

Obserwacja nauczyciela: Zwróć uwagę na poziom zaangażowania uczniów, współpracę i postępy w nauce języka. Opinie uczniów: Zbierz opinie uczniów na temat przyjemności z zajęć i postrzeganej nauki.

Ocena po zajęciach: Porównaj testy słownictwa przed zajęciami i po zajęciach, aby zmierzyć postępy.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan 2: Przygoda na świecie

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Światowa przygoda
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół podstawowych i średnich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN)
Czas trwania/liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: - Poszerzyć swoje słownictwo poprzez naukę nowych słów w kontekście. - Poprawić swoje umiejętności językowe poprzez angażujące i interaktywne ćwiczenia. - Ćwiczyć używanie nowych słów w zdaniach i rozmowach. - Rozwijać pewność siebie w mówieniu i wyrażaniu myśli w języku docelowym.
Potrzebne materiały	- Mapa przygód słownych: tablica wizualna lub platforma cyfrowa z różnymi „regionami” reprezentującymi różne tematy (np. „Las zwierząt”, „Dolina jedzenia”, „Góra sportu”). - Fiszki słowne: Karty z słowami i obrazkami związanymi z każdym regionem na mapie. - Materiały do pisania: zeszyty, ołówki lub narzędzia cyfrowe do robienia notatek i rysowania. - System nagród: naklejki, odznaki lub żetony za wykonanie zadań słownych i poprawne użycie nowych słów.
Wprowadzenie	- Zacznij od powitania uczniów i wyjaśnienia, że dzisiejsza lekcja polega na odkrywaniu różnych regionów w grze „Word Adventure”. - Opisz, że każdy region ma inny motyw przewodni (np. zwierzęta, jedzenie, sport) i że uczniowie nauczą się nowych słów związanych z tymi motywami. - Wyjaśnij, że będą oni zdobywać nagrody za wykonywanie zadań i używanie nowych słów, których się uczą. - Omów znaczenie poszerzania słownictwa i to, w jaki sposób nauka nowych słów może pomóc uczniom w lepszym wyrażaniu siebie w codziennych sytuacjach.
Instrukcja	Przygotowanie - Podziel uczniów na małe grupy i przypisz każdej z nich region startowy na mapie Word Adventure. - Daj każdej grupie zestaw fiszek ze słowami związanymi z przypisanym regionem oraz materiały do pisania. - Wyjaśnij, że uczniowie będą po kolei wybierać kartę ze słowem, rozpoznawać słowo i używać go w zdaniu. Przebieg gry: - Pozwól grupom na zmianę wybierać karty z zestawu fiszek słownych swojego regionu. - Po wybraniu słowa jeden z uczniów musi wypowiedzieć je na głos, wyjaśnić jego znaczenie i użyć go w zdaniu. - Jeśli uczeń pomyślnie wykona zadanie, grupa otrzymuje nagrodę i przechodzi do następnego regionu na mapie. Wyzwania: - Wprowadź opcjonalne wyzwania, aby utrzymać zaangażowanie uczniów, takie jak układanie liter w słowa lub identyfikowanie słów rymujących się z danym słowem. - Uczniowie, którzy ukończą te dodatkowe wyzwania, mogą zdobyć dodatkowe nagrody. Ocena: - Po zakończeniu przygody zbierz uczniów, aby omówić, czego się nauczyli i które nowe słowa były dla nich najciekawsze. - Przekaż informacje zwrotne i wręcz nagrody za udział i pracę zespołową.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan 2: Światowa przygoda

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

- Awansowanie na kolejne poziomy: Uczniowie „podróżują” po różnych regionach na mapie, wykonując zadania związane z poszczególnymi obszarami.
- Nagrody za zadania: zdobywaj punkty lub naklejki za poprawne użycie słów w zdaniach lub rozpoznanie słów w grze polegającej na dopasowywaniu.
- Łamigłówki słowne: Dodaj łamigłówki słowne lub zagadki jako opcjonalne zadania dodatkowe.
- Śledzenie postępów: Śledź postępy każdego ucznia na mapie w miarę wykonywania różnych zadań językowych.

Metody

- Nauka wizualna: Wykorzystaj obrazy, fiszki i mapy, aby ułatwić zrozumienie nowych słów.
- Wspólna nauka: Zachęcaj uczniów do wzajemnej nauki poprzez zajęcia grupowe i gry.
- Scaffolding: Zaczynaj od prostszych słów, a następnie stopniowo wprowadzaj bardziej złożone słownictwo.
- Zróżnicowanie: Dostosuj zadania do różnych poziomów biegłości językowej.

Zajęcia

Wprowadzenie (5 minut):

- Przedstaw mapę Word Adventure i wyjaśnij, że uczniowie będą podróżować po różnych regionach, aby nauczyć się nowych słów.
- Wyjaśnij system nagród i sposób zdobywania punktów lub naklejek za wykonanie zadań językowych.

Odkrywanie regionów (25 minut):

- Podziel klasę na grupy i przypisz każdej grupie region startowy na mapie.
- Każdy region ma zestaw fiszek słownych związanych z tematem (np. nazwy zwierząt dla „Lasu zwierząt”).
- Uczniowie na zmianę wybierają kartę, rozpoznają słowo i używają go w zdaniu. Jeśli im się to uda, otrzymują nagrodę i mogą przejść do następnego regionu.

Łamigłówki słowne (15 minut):

- Wprowadź łamigłówki słowne lub zagadki, aby uzyskać dodatkowe nagrody. Na przykład uczniowie mogą mieć za zadanie ułożyć słowo z pomieszanych liter lub znaleźć słowa rymujące się z podanym słowem.

- Łamigłówki można rozwiązywać indywidualnie lub w grupach, a za prawidłowe rozwiązanie przyznawane są dodatkowe nagrody.

Refleksja (10 minut):

- Zbierz uczniów, aby omówić nowe słowa, których się nauczyli.
- Poproś ich, aby podzielili się stworzonymi przez siebie zdaniami i tym, co najbardziej podobało im się w Word Adventure.

Ocena

- Ocena formatywna:

Monitoruj zdolność uczniów do rozpoznawania słów i prawidłowego używania ich w zdaniach. Udzielaj natychmiastowej informacji zwrotnej i zachęcaj uczniów.

- Ocena sumaryczna:

Wykorzystaj listę kontrolną, aby ocenić przyswojenie słownictwa i umiejętności językowe każdego ucznia w trakcie zajęć.

Refleksja

Dyskusja w grupie:

- Omówcie, które słowa były łatwe lub trudne do zapamiętania i dlaczego.
- Zapytajcie uczniów, w jaki sposób mogą wykorzystać te nowe słowa w codziennym życiu.

Samooceń:

Zachęć uczniów do oceny swojej pewności w używaniu nowego słownictwa w skali od 1 do 5 i podzielenia się sposobami na poprawę.

Uzmiennik słowny:

- Poproś uczniów, aby zapisali dwa nowe słowa, których się nauczyli, i narysowali obrazek do każdego z nich. Zaangażowanie rodziny:
- Zaproponuj uczniom, aby nauczyli nowych słów członków rodziny.

Praca domowa/rozszerzenie

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan drugi: Światowa przygoda

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Ocena

Obserwacja nauczyciela:

- Oceń zaangażowanie uczniów, użycie słownictwa i udział w zajęciach. Opinie uczniów:
- Zbierz opinie na temat tego, które aspekty Word Adventure były najbardziej pomocne w nauce. Quiz po zajęciach:
- Przeprowadź prosty quiz lub ćwiczenie polegające na dopasowywaniu, aby sprawdzić, czy uczniowie pamiętają nauczone słowa.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan lekcji nr 3: Poszukiwanie emocji

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Emotion Quest
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół podstawowych i średnich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN)
Czas trwania/liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: - Rozpoznawać różne emocje i dostrzegać, jak przejawiają się one w mimice twarzy i różnych sytuacjach. - Opracować strategie radzenia sobie z różnymi emocjami. - Współpracować z rówieśnikami w celu rozwiązywania problemów emocjonalnych. - Zastanowić się nad swoimi doświadczeniami emocjonalnymi i tym, jak mogą wykorzystać te umiejętności w rzeczywistych sytuacjach.
Potrzebne materiały	Mapy świata emocji: Są to tematyczne mapy przygód z różnymi terytoriami emocjonalnymi (np. „Wyspa Gniewu”, „Dolina Szczęścia”, „Miasto Spokoju”). Mogą to być mapy cyfrowe (w aplikacji do gier) lub wydrukowane plakaty wielkoformatowe. Karty emocji: Karty z obrazkami przedstawiającymi mimikę twarzy i scenariusze ilustrujące różne emocje. Tokeny nagród: Używaj odznak, naklejek lub nagród cyfrowych za wykonanie zadań i misji. Platforma cyfrowa lub arkusze robocze: Narzędzie do śledzenia emocji i reakcji, takie jak Formularze Google, aplikacje do refleksji emocjonalnej lub drukowane dzienniki.
Wprowadzenie	„Emotion Quest” zabiera uczniów w emocjonującą przygodę, pomagając im radzić sobie z uczuciami i zarządzać nimi poprzez pracę zespołową. Współpraca w ramach gry sprzyja wzajemnemu wsparciu, rozwijaniu umiejętności emocjonalnych i uczeniu się społeczno-emocjonalnemu. Uczniowie muszą polegać na sobie nawzajem, aby rozwiązywać emocjonalne zagadki i przechodzić przez różne światy.
Instrukcja	1. Konfiguracja: Uczniowie wybierają awatara „bohatera”, który poprowadzi ich przez różne światy emocji. Grupa wspólnie porusza się po mapie, wykonując zadania związane z rozpoznawaniem emocji i radzeniem sobie z nimi. 2. Wyzwania: Każdy świat zawiera wyzwania, które polegają na rozpoznawaniu emocji na podstawie fiszek, odgrywaniu scenariuszy lub omawianiu, jak poradziłoby sobie w sytuacjach emocjonalnych (np. „Jak uspokoiłbyś się, gdybyś był bardzo zły?”). 3. Postępy: Grupy muszą współpracować, aby rozwiązać emocjonalne zagadki i przejść przez mapę. Każde pomyślnie wykonane wyzwanie daje token nagrody. 4. Refleksja: Po ukończeniu każdego świata grupa zastanawia się nad emocjami, z którymi się spotkała, i sposobami radzenia sobie z nimi. Dokumentuje to w cyfrowym lub drukowanym dzienniku emocji.

Trzeci podmoduł Wspólne uczenie się

Plan trzeciej lekcji: Emocjonalna przygoda

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

Awatary: Uczniowie wybierają postać bohatera, która będzie ich reprezentować w emocjonalnej podróży, dodając osobisty akcent.
Żetony nagród: Żetony są przyznawane za pokonywanie wyzwań emocjonalnych, motywując do postępów.
Śledzenie postępów: Wykorzystaj wizualną mapę, aby zaznaczyć podróż grupy przez różne terytoria emocjonalne, pokazując postępy i osiągnięcia.
Zadania i wyzwania: Każdy „świat” reprezentuje inne wyzwanie emocjonalne, które uczniowie muszą rozwiązać, aby przejść dalej.
Tabele wyników (opcjonalnie): Śledź postępy grup, aby zwiększyć rywalizację lub dynamikę współpracy zespołowej.

Metody

- **Odgrywanie ról:** Uczniowie odgrywają scenki, aby przećwiczyć reakcje emocjonalne i strategie radzenia sobie z emocjami. **Wspólna nauka:** Uczniowie pracują razem w grupach, aby rozwiązywać problemy emocjonalne, promując wzajemne wsparcie.
- **Zróżnicowane nauczanie:** Dostosowuje wyzwania do poziomu umiejętności emocjonalnych poszczególnych uczniów. **Wspieranie:** W razie potrzeby udziela wskazówek i podpowiedzi, aby pomóc uczniom radzić sobie z trudnymi emocjami.

Wprowadzenie (5 minut):

- Wyjaśnij koncepcję „Emotion Quest” i sposób, w jaki uczniowie będą odkrywać różne światy emocjonalne.
- Omów zasady i sposób zdobywania tokenów nagród.

Przygotowanie (10 minut):

- Niech każdy uczeń wybierze awatara reprezentującego jego bohatera.
- Pokaż „Mapę świata emocji” i przedstaw pierwsze terytorium emocjonalne (np. „Szczęśliwa Dolina”).

Wyzwania (30 minut):

- Poprowadź uczniów przez różne światy emocjonalne, w których będą wykonywać zadania, takie jak: Rozpoznawanie emocji: dopasowywanie fiszek z emocjami do scenariuszy.

Odgrywanie ról: odgrywanie reakcji na różne sytuacje emocjonalne (np. uspokajanie się w gniewie).

Dyskusja w grupie: rozmowa na temat najlepszych strategii radzenia sobie z każdą emocją.

- Za każde wykonane zadanie przyznaj żeton z nagrodą i zaznacz postęp na mapie.

Refleksja (10 minut):

- Po każdym świecie zaangażuj uczniów w ćwiczenie refleksyjne.
- Zapytaj ich, jak się czuli podczas wyzwań i jak radzili sobie z tymi emocjami.
- Zapisz refleksje w dziennikach emocjonalnych (cyfrowych lub drukowanych).

Ocena

Ocena formatywna:

- Monitoruj udział uczniów w rozpoznawaniu emocji, odgrywaniu ról i dyskusjach grupowych.
- Przekaż uczniom informacje zwrotne na temat ich strategii radzenia sobie z emocjami. Ocena sumaryczna:
- Przejrzyj wypełnione dzienniki emocjonalne, skupiając się na umiejętności rozpoznawania emocji przez uczniów i refleksji nad zarządzaniem emocjami.
- Wykorzystaj rubrykę, aby ocenić zrozumienie, zaangażowanie i zastosowanie strategii emocjonalnych.

Refleksja

Dyskusja w grupie:

- Omów, czego uczniowie nauczyli się o zarządzaniu emocjami i czy znaleźli jakieś strategie, które były dla nich szczególnie pomocne. Samocena:
- Poproś uczniów, aby zastanowili się nad swoimi postęпами, zwracając uwagę na wszelkie wyzwania emocjonalne, które pokonali podczas lekcji.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan trzeciej lekcji: Poszukiwanie emocji

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Praca domowa/rozszerzenie

Dziennik emocji:

- Zachęć uczniów, aby przez tydzień prowadzili dziennik emocji, zapisując w nim wszystkie znaczące emocje, których doświadczyli, oraz sposoby radzenia sobie z nimi.

Zajęcia rodzinne:

- Poproś uczniów, aby podzielili się grą „Emotion Quest” z członkiem rodziny i omówili różne emocje, których doświadczają w domu.

Rozszerzenie cyfrowe:

- Zapewnij dostęp do platformy internetowej lub aplikacji, gdzie uczniowie mogą dalej ćwiczyć rozpoznawanie emocji i zarządzanie nimi.

Ocena

Obserwacja nauczyciela:

- Oceń zaangażowanie, współpracę i umiejętność stosowania strategii emocjonalnych. Opinie uczniów:

- Zbierz opinie na temat przyjemności i przydatności ćwiczenia.

Przegląd po zakończeniu ćwiczenia:

- Porównaj początkowe zrozumienie emocji przez uczniów z ich postępami odnotowanymi w dziennikach emocjonalnych i refleksjach.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan 4: Wyzwanie kulinarne

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Wyzwanie kulinarne
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół podstawowych i średnich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN)
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: - Postępować zgodnie z instrukcjami wizualnymi i pisemnymi, aby wykonać zadanie związane z gotowaniem. - Rozwijać praktyczne umiejętności życiowe związane z planowaniem, przygotowywaniem posiłków i rozwiązywaniem problemów. Współpracować z rówieśnikami, wykazując się skuteczną komunikacją i umiejętnością pracy zespołowej. Dostosowywać się do zmian i wyzwań pojawiających się w trakcie gotowania.
Potrzebne materiały	Karty z przepisami: wizualne karty z przepisami zawierające instrukcje krok po kroku, w tym zdjęcia i uproszczony tekst (prawdziwe lub symulowane przepisy, w zależności od konfiguracji). Atrapy wyposażenia kuchni: może to być zabawkowa kuchnia, zestaw kart z nadrukowanymi obrazkami produktów spożywczych i przyborów kuchennych lub aplikacja do cyfrowej symulacji pracy w kuchni. Jeśli to możliwe, należy używać prawdziwych przyborów kuchennych i składników pod nadzorem osoby dorosłej. Timer: Zegar lub timer do zarządzania zadaniami wymagającymi czasu, takimi jak gotowanie lub przygotowywanie składników. System nagród: Naklejki, odznaki lub certyfikaty za pomyślne wykonanie zadań, wykazanie się umiejętnością pracy zespołowej lub rozwiązywanie problemów.
Wprowadzenie	Naucz praktycznych umiejętności życiowych, takich jak planowanie, komunikacja i praca zespołowa w symulowanym środowisku kulinarnym. „Cooking Challenge” to gra rozwijająca umiejętności życiowe, która uczy uczniów praktycznych umiejętności związanych z przygotowywaniem posiłków, planowaniem i rozwiązywaniem problemów. Zajęcia te sprzyjają współpracy, ponieważ uczniowie muszą współpracować, aby wykonać zadanie kulinarne. Gra promuje niezależność, umiejętności społeczne i zdolność dostosowywania się do wyzwań życia codziennego.
Instrukcja	1. Przygotowanie: Każda grupa otrzymuje kartę z przepisem, na której podzielono zadania między członków grupy (np. jeden uczeń zbiera składniki, drugi czyta instrukcje, a trzeci odmierza składniki). 2. Rozgrywka: Grupy muszą wykonać zadanie kulinarne, postępując zgodnie z instrukcjami i efektywnie zarządzając czasem. Nauczyciel nadzoruje i w razie potrzeby udziela pomocy, ale to grupa jest odpowiedzialna za podział zadań i rozwiązywanie problemów. 3. Wyzwania: Wprowadź wyzwania, takie jak brakujące składniki lub zmiany w przepisie, które wymagają od uczniów dostosowania się. Na przykład mogą oni potrzebować znaleźć zamiennik kluczowego składnika. 4. Ocena: Po zakończeniu zadania grupa omawia, co poszło dobrze i jak poradziła sobie z wyzwaniami. Uczniowie otrzymują nagrody w oparciu o wyniki w pracy zespołowej, komunikacji i wykonaniu zadania.

3. podmoduł Wspólna nauka

Plan 4: Wyzwanie kulinarne

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

Nagrody za wykonanie zadań: przyznawaj punkty, naklejki lub certyfikaty za pomyślne wykonanie zadań, skuteczną pracę zespołową i kreatywność w rozwiązywaniu problemów.

Wyzwania z limitem czasowym: użyj stopera, aby nadać konkretnym zadaniom charakter pilny, motywując uczniów do wydajnej pracy. **Niespodziewane wyzwania:** wprowadź nieoczekiwane przeszkody, takie jak brakujące składniki lub zmiany w przepisie w ostatniej chwili, aby zachęcić uczniów do adaptacji.

Śledzenie postępów: Śledź postępy każdej grupy na tablicy wizualnej, aby pokazać, które etapy zostały już ukończone.

Awans na wyższy poziom: Zaproponuj zadania dodatkowe, za które można otrzymać dodatkowe nagrody, takie jak dekorowanie potrawy lub przygotowanie kreatywnej prezentacji potrawy.

Metody

Nauka praktyczna: Pozwól uczniom wykonywać praktyczne zadania, takie jak odmierzanie składników lub mieszanie, aby rozwinąć umiejętności przydatne w życiu codziennym.

Wspólna nauka: Uczniowie pracują razem w grupach, dzieląc się zadaniami i pomagając sobie nawzajem.

Wspieranie: Na początku zapewnij wskazówki krok po kroku, a następnie stopniowo zachęcaj do większej samodzielności. **Zróżnicowanie:** Dostosuj złożoność zadań lub zapewnij dodatkowe wsparcie w zależności od potrzeb uczniów.

Zajęcia

Wprowadzenie (5 minut):

Wyjaśnij cel konkursu kulinarnego i co uczniowie będą się uczyć. Pokaż, jak korzystać z kart z przepisami i przygotuj kuchnię. **Przygotowanie (10 minut):**

minut):

Podziel uczniów na małe grupy i rozdaj każdej z nich kartę z przepisem.

Przypisz role w grupie (np. osoba zbierająca składniki, osoba czytająca instrukcje, osoba obsługująca przybory kuchenne).

Rozgrywka (30 minut):

Każda grupa wykonuje zadanie kulinarne zgodnie z kartą z przepisem.

W trakcie zadania wprowadź dodatkowe wyzwania, takie jak brakujące składniki lub zmiana przepisu. Użyj stopera, aby nadać niektórym zadaniom charakter pilny.

Nauczyciel nadzoruje przebieg gry, oferując wsparcie w razie potrzeby, ale zachęcając uczniów do samodzielnego rozwiązywania problemów.

Refleksja (10 minut):

Po zakończeniu zadania kulinarnego zbierz uczniów do dyskusji grupowej.

Omówcie, co poszło dobrze, z jakimi wyzwaniami się zmierzili i jak sobie z nimi poradzili.

Wręcz naklejki, odznaki lub certyfikaty za pracę zespołową, wykonanie zadania i umiejętności rozwiązywania problemów.

Ocena

Ocena formatywna:

- Obserwuj uczniów podczas zajęć, aby ocenić ich zdolność do wykonywania poleceń, współpracy z rówieśnikami i dostosowywania się do zmian.
- Należy udzielać im natychmiastowej informacji zwrotnej na temat ich wyników i sugerować poprawki.

Ocena sumatywna:

- Oceń wykonane zadania na podstawie rubryki uwzględniającej jakość pracy, pracę zespołową, rozwiązywanie problemów i komunikację.
- Oceń refleksje z dyskusji grupowej, aby sprawdzić zrozumienie przyswojonej wiedzy.

Refleksja

Dyskusja w grupie:

- Zapytaj uczniów, jak się czuli podczas konkursu kulinarnego i jakie strategie pomogły im osiągnąć sukces.
- Zastanów się, jak można wykorzystać te umiejętności w rzeczywistych sytuacjach, np. pomagając w domu lub wykonując inne zadania związane z umiejętnościami żywymi.

Samoocena:

- Poproś uczniów, aby ocenili swój wkład i wskazali obszary, w których mogliby się poprawić.

3. podmoduł Wspólna nauka

4. plan: Wyzwanie kulinarne

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Praca domowa/rozszerzenie

Zadanie domowe związane z gotowaniem:

- Przydziel uczniom prosty przepis, który mogą wypróbować w domu wraz z rodziną, a następnie poproś ich o przedstawienie wyników.

Dziennik żywieniowy:

- Zachęć uczniów do prowadzenia dziennika żywieniowego, w którym będą zapisywać, co ugotowali, jakie kroki podjęli i czego się nauczyli.

Rozszerzenie cyfrowe:

- Wykorzystaj aplikację do symulacji gotowania, aby uczniowie mogli przećwiczyć dodatkowe przepisy i zadania.

Ocena

Obserwacja nauczyciela: Oceń zdolność uczniów do wykonywania poleceń, pracy w zespole i reagowania na wyzwania.

Opinie uczniów: Zbierz opinie uczniów na temat zajęć, pytając ich, co im się podobało, a co można by poprawić.

Podsumowanie po zajęciach: Porównaj początkowe umiejętności życiowe i pewność siebie uczniów z ich postępami wykazanymi podczas zajęć i w refleksjach.

3. podmoduł Wspólne uczenie się

Plan piąty: Obóz uspokajający

SEKCJA	SZCZEGÓŁY
Tytuł lekcji	Obóz uspokajający
Poziom nauczania/przedmiot	Uczniowie szkół podstawowych i średnich ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SEN)
Czas trwania/Liczba godzin	1 godzina
Cele nauczania	Uczniowie będą potrafili: - Rozpoznawać u siebie oznaki stresu i niepokoju. - Nauczyć się i ćwiczyć techniki uspokajające, aby radzić sobie z emocjami. Rozwijać umiejętności samoregulacji w sytuacjach stresowych. - Zastanowić się nad swoimi uczuciami i zidentyfikować strategie, które pomagają im się zrelaksować.
Potrzebne materiały	Stacje uspokajające: różne obszary wyposażone w sprzęt do ćwiczeń uspokajających (np. ćwiczenia oddechowe, przedmioty sensoryczne, stanowisko do kolorowania). Karty emocji: karty przedstawiające różne emocje do omówienia. Narzędzia relaksacyjne: przedmioty takie jak piłki antystresowe, słoki uspokajające lub zabawki antystresowe. Lista kontrolna „Uspokój się”: Arkusz roboczy lub narzędzie cyfrowe służące do śledzenia, które strategie uspokajające najlepiej sprawdzają się w przypadku każdego ucznia. System nagród: naklejki, odznaki lub certyfikaty za udział w ćwiczeniach uspokajających i dzielenie się refleksjami.
Wprowadzenie	- Powitaj uczniów i wyjaśnij im, że dzisiaj wezmą udział w „Obóz uspokajający”. - Krótko opowiedz o tym, czym jest stres i niepokoje oraz że odczuwanie tych emocji jest czasem czymś normalnym. - Wyjaśnij, że obóz uspokajający to miejsce, w którym uczniowie mogą nauczyć się różnych technik pomagających im się uspokoić i lepiej radzić sobie z emocjami. - Omów znaczenie rozpoznawania emocji i stosowania strategii, które pomagają poczuć się lepiej, gdy uczniowie są zestresowani lub zdenerwowani.
Instrukcja	1. Przygotowanie: Rozłóż w klasie różne stanowiska do uspokojenia się, każde z innym ćwiczeniem uspokajającym (np. głębokie oddychanie, przedmioty sensoryczne, rysowanie). Zapoznaj uczniów z stanowiskami i wyjaśnij, do czego służy każde z nich i jak może pomóc im się zrelaksować. 2. Stacje relaksacyjne: Pozwól uczniom wybrać stację, od której chcą zacząć. Zachęć ich, aby podczas sesji wypróbowali co najmniej dwie lub trzy różne czynności. Poproś uczniów, aby użyli kart emocji, aby wyrazić, jak się czują przed i po każdej czynności. 3. Relaksacyjne bingo: Wyjaśnij zasady gry w relaksacyjne bingo, w której uczniowie mogą zaznaczać wykonane czynności. Nagradzaj uczniów za ukończenie rzędu czynności lub wypróbowanie różnych technik uspokajających. 4. Ocena: Pod koniec sesji poproś uczniów, aby podzielili się informacją, które ćwiczenia pomogły im osiągnąć największy spokój i dlaczego. Wykorzystaj tę dyskusję, aby przekazać uczniom informacje zwrotne i zaproponować dodatkowe strategie, które mogą wypróbować w przyszłości.

3. podmoduł Wspólne uczenie się

Plan piąty: Obóz uspokajający

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Elementy grywalizacji

- Zadanie „Uspokój się”: Uczniowie zdobywają punkty, wykonując zadania w stacjach uspokajających.
- Nagrody za spokój: Zapewnij nagrody za udział i skuteczne stosowanie technik uspokajających.
- Relaksacyjne bingo: Użyj karty bingo, aby śledzić działania wykonane podczas obozu relaksacyjnego. Śledzenie postępów: Śledź udział każdego ucznia i rozwój jego umiejętności samokontroli.

Metody

Nauka przez doświadczenie: Uczniowie bezpośrednio angażują się w ćwiczenia uspokajające, doświadczając różnych technik relaksacyjnych.

Nauka oparta na dyskusji: Uczniowie dzielą się swoimi odczuciami i dyskutują, które techniki są dla nich najbardziej skuteczne.

Nauka wizualna: Wykorzystanie kart emocji, pomocy wizualnych i narzędzi relaksacyjnych pomaga uczniom zrozumieć pojęcia związane z emocjami.

Grywalizacja: Wykorzystanie elementów gier, takich jak bingo relaksacyjne i systemy nagród, w celu zachęcenia uczniów do udziału i zaangażowania.

Zajęcia

Sprawdzanie emocji: Uczniowie wybierają kartę emocji, aby wyrazić, jak się czują na początku lekcji. Stacje uspokajające: Uczniowie wykonują na zmianę różne ćwiczenia uspokajające, takie jak ćwiczenia oddechowe, korzystanie z narzędzi sensorycznych, kolorowanie lub słuchanie uspokajającej muzyki.

Relaksacyjne bingo: Uczniowie wypełniają kartę bingo, próbując różnych technik relaksacyjnych.

Sprawdzenie emocji: Uczniowie ponownie używają karty emocji, aby wskazać, jak się czują po uczestnictwie w zajęciach.

Refleksja grupowa: Omówcie w grupie, które zajęcia były najbardziej pomocne i w jaki sposób uczniowie mogą wykorzystać te techniki w codziennych sytuacjach.

Ocena

- Udział: Monitoruj zaangażowanie uczniów w każdym stanowisku uspokajającym i zajęciach z relaksacyjnym bingo.
- Sprawdzanie emocji: Porównaj wybrane przez uczniów emocje przed i po zajęciach, aby ocenić zmiany w ich stanie emocjonalnym.
- Obserwacja: Zwróć uwagę na to, jak uczniowie angażują się w zajęcia i jak odnoszą się do swoich kolegów, szukając oznak relaksu lub zmniejszenia stresu.
- Informacja zwrotna: Podczas zajęć i po ich zakończeniu udzielaj ustnych informacji zwrotnych, chwalcąc wysiłek i zaangażowanie uczniów.

Refleksja

Dyskusja w grupie: Poproś uczniów, aby podzielili się informacją, które zajęcia podobały im się najbardziej i dlaczego. Refleksja osobista: Zachęć uczniów do zastanowienia się, które techniki uspokajające były dla nich najskuteczniejsze. Użyj pytań takich jak: „Co pomogło Ci się uspokoić?” lub „Jak możesz wykorzystać te techniki w domu lub w szkole?”. Dziennik emocji (opcjonalnie): Jeśli to możliwe, poproś uczniów, aby zapisali lub narysowali w dzienniku emocji swoje wrażenia z obozu uspokajającego.

Praca domowa/rozszerzenie

- Techniki uspokajające w domu: Przydziel uczniom technikę uspokajającą do wypróbowania w domu (np. głębokie oddychanie przed snem lub słuchanie uspokajającej muzyki).
- Stwórz zestaw uspokajający: Poproś uczniów, aby stworzyli mały „zestaw uspokajający” zawierający przedmioty, które pomagają im się zrelaksować, takie jak ulubiona zabawka, zdjęcie lub piłka antystresowa.
- Zaangażowanie rodziny: Zachęć uczniów, aby nauczyli członka rodziny techniki uspokajającej i omówili, w jaki sposób pomogła im ona poczuć się lepiej.

3. podmoduł Wspólna nauka

Piąty plan: Obóz uspokajający

SEKCJA

SZCZEGÓŁY

Ocena

Skuteczność technik: Na podstawie obserwacji i opinii oceń, które techniki okazały się najbardziej skuteczne dla większości uczniów.

Informacje zwrotne od uczniów: Wykorzystaj refleksje uczniów, aby ocenić, czy lekcja osiągnęła swoje cele (np. rozpoznawanie oznak stresu, nauka technik uspokajających).

Obserwacje nauczyciela: Zastanów się nad zaangażowaniem uczniów i dostosuj przyszłe sesje, aby uwzględnić preferowane techniki lub rozwiązać wszelkie trudności zaobserwowane podczas zajęć.

Rozwój emocjonalny: Zwróć uwagę na poprawę w zakresie wyrażania emocji przez uczniów i stosowania strategii uspokajających podczas wielu sesji.