



INNOWACYJNE  
METODY NAUCZANIA  
DZIECI Z UPOŚLEDZENIEM  
UMYSŁOWYM W POWIECIE  
LUBELSKIM

---

Program innowacyjny

**Wspomaganie rozwoju ucznia  
z upośledzeniem umysłowym w stopniu  
umiarkowanym z wykorzystaniem  
technologii informacyjnej**

Realizowany w ramach projektu EFS Program Operacyjny Kapitał Ludzki  
„Innowacyjne metody nauczania dzieci z upośledzeniem umysłowym w powiecie  
lubelskim”



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Spis treści

Wstęp .....	3
I. Autor innowacji: .....	4
II. Osoby wdrażające innowację: .....	4
III. Termin wprowadzenia innowacji: .....	4
IV. Miejsce realizacji: .....	4
V. Opis innowacji: .....	4
VI. Zadania szkoły .....	5
VII. Cele programu .....	6
VIII. Treści nauczania .....	6
IX. Założenia programowe kształcenia – z podziałem na obszary, tematy zajęć .....	8
X. Sposób ewaluacji .....	12
XI. Karta wdrożenia innowacji .....	14
Literatura .....	19

## Wstęp

Program „Wspomaganie rozwoju ucznia z upośledzenie umysłowym w stopniu umiarkowanym z wykorzystaniem technologii informacyjnej” opracowany został dla uczniów Szkoły Podstawowej, Gimnazjum i Szkoły Przystosabiającej do Pracy. Potrzeba jego wprowadzenia wynika z dużego zapotrzebowania na posługiwanie się technikami informatycznymi.

Program edukacji informatycznej obejmuje poznanie zasad prawidłowej i bezpiecznej pracy z komputerem. Uczniowie obserwują i analizują zastosowania technik informatycznych w życiu codziennym. Poznają też możliwości wykorzystania komputerów do zabawy, nauki i pracy oraz jako narzędzia komunikowania się. Program zawiera również zagadnienia pracy z komputerem uwzględniające umiejętność posługiwania się i wykorzystania w nauce oprogramowania edukacyjnego oraz Internetu. Poprzez właściwie dobrane oprogramowanie, uczniowie rozwijają swoją aktywność poznawczą, poznają możliwości wspomaganie edukacji technologią informacyjną oraz wykorzystanie komputera do rozwiązywania wyznaczonych zadań.

Uwzględnione w programie treści mają także na celu rozwijanie aktywności twórczej dziecka. Z tego względu bardzo obszernie potraktowane jest w nim tworzenie dokumentów graficznych i manipulowanie gotowymi obiektami graficznymi. Ćwiczenia i zadania odwołujące się do obrazów, są dla dzieci w tym wieku bardzo atrakcyjne i zrozumiałe. Poza tym tworzenie i modyfikowanie rysunków usprawnia koordynację wzrokowo – ruchową, niezmiernie istotną przy wykonywaniu zadań wymagających celowego i precyzyjnego posługiwanie się myszą.

Tworzenie dokumentów graficznych powinno być uwzględniane jak najczęściej. Do manipulowania obiektami graficznymi i ich modyfikacji odwołują się również treści programu, obejmujące pracę z edytorem tekstu.

Realizacja treści zawartych w programie powinna przebiegać w układzie spiralnym. Należy powracać do zagadnień wprowadzanych wcześniej, powtarzać je i utrwalać poprzez wyznaczanie zadań o coraz wyższym stopniu trudności. Zawsze trzeba jednak dostosować ich treść do aktualnie realizowanej tematyki na zajęciach lekcyjnych. Połączenie pracy na komputerze z aktualnie realizowaną tematyką na pozostałych zajęciach lekcyjnych pozwoli z jednej strony na utrwalenie tych umiejętności, a z drugiej na uatrakcyjnienie i poszerzenie realizowanych treści. Na realizację programu przewidziane są zajęcia odbywające się 3 razy w tygodniu po 2 jednostki lekcyjne.

## **I. Autor innowacji:**

1. mgr Monika Trzcńska – nauczyciel informatyki

## **II. Osoby wdrażające innowację:**

1. mgr Monika Trzcńska – nauczyciel informatyki

## **III. Termin wprowadzenia innowacji: wrzesień 2010**

**IV. Miejsce realizacji:** Specjalny Ośrodek Szkolno – Wychowawczy w Bystrzycy- Szkoła Podstawowa, Gimnazjum i Szkoła Przystosabiająca do Pracy

## **V. Opis innowacji:**

Przed przystąpieniem do tworzenia innowacji przeprowadzono we wrześniu 2009 diagnozę wśród uczniów w celu zebrania informacji na temat zainteresowań oraz preferowanych kierunków kształcenia. Doświadczenie zawodowe w pracy z dziećmi, rozmowy z nauczycielami i analiza zdiagnozowanych potrzeb wskazują, że dzieci z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym radzą sobie z komputerem całkiem nieźle, dlatego też postanowiłam opracować program i wdrożyć innowację z wykorzystaniem technologii informacyjnej klasach terapeutycznych.

Wprowadzenie innowacji wynika z potrzeb edukacyjnych ponieważ kształcenie dzieci i młodzieży z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym polega na wychowaniu i nauczaniu całościowym, zintegrowanym opartym na wielozmysłowym poznaniu otaczającego świata w całym procesie edukacji.

Koncepcja programu pozwala na uspołecznienie ucznia oraz wykorzystanie komputera w charakterze pomocy dydaktycznej jak i przygotowania dzieci do codziennego życia pod kątem zaradności i możliwości uczestnictwa w życiu społecznym.

Podstawa programowa kształcenia uczniów niepełnosprawnych intelektualnie w stopniu umiarkowanym w szkołach podstawowych i gimnazjach nie przewiduje wydzielonego przedmiotu informatycznego.

Praca z komputerem oddziałuje na wiele zmysłów, ćwiczy spostrzeganie, uwagę, pamięć oraz mowę dziecka. Stymuluje do wyszukiwania, dobierania, porównywania i zapamiętywania informacji, a praca z myszą dodatkowo podnosi sprawność manualną dziecka. Niekwestionowane są także zalety pracy z komputerem w odniesieniu do sfery uczuć, emocji i poczucia własnej wartości. Praca z komputerem dostarcza dziecku wiele satysfakcji, pobudza aktywność, motywuje do działania, skupienia uwagi i włożenia większego wysiłku w to, co robi. Wykorzystanie

komputera w edukacji dzieci głębiej upośledzonych umysłowo, wymagających z natury rzeczy daleko posuniętej indywidualizacji, otwiera przed nauczycielami nowe możliwości skuteczniejszego oddziaływania dydaktyczno-wychowawczego.

Dlatego też, zdecydowałam się napisać program, który oprócz aspektów informatycznych jakim jest praca z aplikacjami zawierałby realizację jednego z podstawowych celów nauczania: wszechstronny rozwój ucznia. Myślę, że taka dodatkowa, inna forma zajęć może wpłynąć dodatnio na opanowanie podstawowych technik szkolnych oczywiście wszędzie tam, gdzie jest to możliwe.

Niniejszy program nie pretenduje do uczenia pisania, czytania i liczenia za pomocą komputera a jedynie ma wspomagać doskonalenie tego złożonego procesu.

#### **Innowacja polega na wprowadzeniu:**

- **zajęć w formie pozalekcyjnej, podczas których wychodzi się poza ramy obowiązujące w nauczaniu uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym, wprowadza nowe, bardzo przydatne treści z zakresu wykorzystania i zastosowania technologii informacyjnej;** uczniowie z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym będą mieli okazję „ucząc się z komputerem” wspomagać swój rozwój, gdzie proponowane treści będą korelowały z treściami ujętymi w indywidualnych programach edukacyjno – terapeutycznych.

Kształcenie komputerowe uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym będzie miało na celu:

1. Usprawnianie percepcyjno – motoryczne
2. Usprawnianie procesów myślowych
3. Kształtowanie mowy
4. Poszerzanie zakresu umiejętności szkolnych

## **VI. Zadania szkoły**

1. Zapewnieni odpowiedniej bazy dydaktycznej niezbędnej do realizacji programu.
2. Dążenie do prawidłowego rozwoju psychofizycznego, społecznego i emocjonalnego dziecka.
3. Pomoc wychowankom w odkrywaniu własnych predyspozycji, talentów i ich twórczym wykorzystaniu.
4. Stworzenie warunków dla rozwoju indywidualnych zdolności i zainteresowań uczniów.
5. Kształtowanie właściwych nawyków dotyczących spędzania czasu wolnego.

## VII. Cele programu

### Cele ogólne:

1. Stymulowanie pełnego rozwoju poznawczego, emocjonalnego i społecznego uczniów objętych terapią poprzez wykorzystanie technologii informacyjnej.

### Cele szczegółowe:

- rozwijanie umiejętności posługiwania się komputerem oraz jego zastosowaniem w nauce i zabawie,
- wspomaganie nabywania umiejętności pisania, czytania, liczenia i rysowania,
- kształtowanie i doskonalenie znajomości liter, cyfr,
- rozwijanie umiejętności czytanego tekstu,
- wyposażenie uczniów w wiedzę zgodną z możliwościami niezbędnymi do dalszego rozwoju,
- zdobycie przez uczniów podstawowych umiejętności posługiwania się komputerem,
- rozwijanie aktywności dziecka i budzenie wiary we własne możliwości,
- rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych wśród dzieci z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym.

## VIII. Treści nauczania

Wybrane treści nauczania zawarte w innowacji ułożone są w oparciu o indywidualną diagnozę każdego dziecka. Diagnoza pozwoli dostosować zakres i rodzaj zajęć, zaznajomić uczniów z określonymi tematami oraz zadaniami w celu kompleksowej realizacji programu, a także przekazać uczniom maksymalną ilość wiedzy i umiejętności.

Treści realizowane będą w oparciu o bloki tematyczne:

- 1. Poznajemy komputer;**
- 2. Rysowanie, malowanie na ekranie;**
- 3. Pisanie na ekranie;**
- 4. Liczenie – program użytkowy kalkulator;**
- 5. Nauka przez zabawę;**
- 6. Internet jako źródło wiedzy i rozrywki**

W wyniku realizacji zajęć w poszczególnych obszarach tematycznych uczeń:

1. Przygotuje komputer do pracy przez prawidłowe włączenie oraz zakończy

pracę z komputerem poprzez właściwe zamknięcie systemu operacyjnego.

2. Nauczy się korzystać z podstawowych urządzeń: klawiatury, monitora, myszki.
3. Uruchomi program i zakończyć jego działanie.
4. Przepisze i samodzielnie napisze krótkie teksty.
5. Wykorzysta edytor graficzny do wykonania rysunków.
6. Poprawi sprawność intelektualną i społeczną ,
7. Poprawi koncentrację uwagi i sprawność manualną,
8. Zrozumie i zastosuje normy współżycia społecznego, nastąpi wzrost poczucia własnej wartości i swoich możliwości,
9. Nauczy się cierpliwości przy wykonywaniu pracy, koncentracji uwagi

### **Metody nauczania i formy prowadzenia zajęć:**

Metody nauczania wykorzystane podczas realizacji zadań:

- podająca (pogadanka, pokaz, prezentacja)
  - poszukująca (problemowa, aktywizująca)
  - praktycznego działania (ćwiczenia)
1. Ćwiczenia uczniów mogą mieć charakter indywidualny lub grupowy.
  2. Przeprowadzane ćwiczenia należy poprzedzać przykładami realizowanymi przez nauczyciela, stopniowo przechodząc do pracy samodzielnej.
  3. Skala trudności zagadnień realizowanych na zajęciach powinna być dostosowana do możliwości percepcyjnych uczniów.

Formy organizacji zajęć:

- praca indywidualna,
- praca w grupach

## IX. Założenia programowe kształcenia – z podziałem na obszary, tematy zajęć

Lp	Obszar	Temat zajęć	grupa		grupa		Razem godzin
			sem. I 2010/11	sem. II 2010/1	sem. I 2011/1	sem. II 2011/1	
1.	<b>Poznajemy komputer</b>	Poznanie regulaminu pracowni	2	-	2	-	4
		Poznanie zasady działania komputera	1	-	-	-	1
		Samodzielne logowanie się do szkolnej sieci komputerowej	1	1	1	1	4
		Poznanie działania myszki i klawiatury	1	-	-	-	1
		Samodzielne zmienianie tapety na pulpicie	1	1	1	1	4
		<b>Razem</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>14</b>
2.	<b>Malowanie, rysowanie na ekranie</b>	<i>Moja szkoła</i> - Rysowanie podstawowych figur geometrycznych	2	2	2	2	8
		<i>Mój dom</i> - Poznanie przycisków przybornika edytora graficznego Paint: ołówek, gumka , pędzel	2	2	2	2	8
		<i>Moja ulubiona zabawa</i> - Poznanie kolejnych przycisków przybornika edytora graficznego	2	2	2	2	8



	Paint: wypełnianie kolorem					
	<i>Pejzaż</i> - Doskonalenie umiejętności posługiwania się poznanymi przyciskami z przybornika w edytorze graficznym Paint i Tux Paint	2	2	2	2	8
	<i>Niebo nocą</i> - Wykorzystywanie palety kolorów w edytorze graficznym Paint do tworzenia tła	2	2	2	2	8
	<i>Przygotowanie kartki świątecznej</i> -Wykorzystywanie poznanych przycisków z przybornika Paint	3	3	3	3	12
	<i>Wykonanie projektu bombki</i> Wykorzystywanie poznanych możliwości programu Paint	3	-	3	-	6
	<i>Stroje karnawałowe i maski</i> Wybieranie żądanego koloru z palety barw, Zmianianie odcienia kolorów	3	-	3	-	6
	<i>Bałwan</i> Poznanie kolejnego przycisku przybornika –	2	-	2	-	4

		zaznaczanie, powiększanie, pomniejszanie, przenoszenie					
		<i>Wykonanie wielkanocnej pisanki</i> Korzystanie z poznanych narzędzi edytora grafiki – Paint	-	3	-	3	6
		<i>Kartka wielkanocna</i> Wykorzystanie poznanych narzędzi przybornika. Podpisywanie ilustracji wg podanego wzoru	-	3	-	3	6
		<i>Znaki drogowe</i> Kreślenie kwadratu i koła z wciśniętym Shift	2	2	2	2	8
		<b>Razem</b>	<b>23</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>21</b>	<b>88</b>
3.	<b>Pisanie na ekranie</b>	<i>Polska – moją Ojczyznę</i> Próby pisania tekstu w edytorze tekstowym Word. Poznanie działania klawisza Shift. Spacja	5	5	5	5	20
		<i>Dobrze się odżywiamy</i> Pisanie krótkich tekstów w edytorze tekstowym. Zmiana rozmiaru czcionki.	5	5	5	5	20
		<i>Świat wokół nas</i> Korzystanie z obiektów w galerii ClipArt.	2	2	2	2	8
		<i>Budowle z figur geometrycznych</i>	2	2	2	2	8

		Wykorzystywanie gotowych autokształtów zawartych w edytorze tekstowym					
		<i>Laurka dla mamy</i> Korzystanie z obiektów w galerii ClipArt i przepisywanie życzeń	-	6	-	-	6
		<b>Razem</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>62</b>
4.	<b>Liczenie – program użytkowy kalkulator</b>	Wykorzystywanie Kalkulatora w zabawach matematycznych	6	6	6	6	24
		<b>Razem</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>24</b>
5.	<b>Nauka przez zabawę</b>	Uruchamianie gier edukacyjnych	1	1	1	1	4
		Wykorzystywanie programów dydaktycznych do zdobywania wiedzy	6	6	6	6	24
		Wykorzystywanie programu multimedialnego „Klik uczy zasad ruchu drogowego”	6	6	6	6	24
		Wykorzystywanie programu multimedialnego „Klik uczy czytać”	6	6	6	6	24
		Wykorzystywanie programu multimedialnego „Klik uczy liczyć”	6	6	6	6	24
		<b>Razem</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

6	<b>Internet jako źródło wiedzy i rozrywki</b>	Pierwsze kroki w Internecie	3	-	-	-	3
		Korzystanie z przeglądarki internetowej	7	10	12	16	45
		<b>Razem</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>48</b>
		<b>Razem godzin</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	<b>336</b>

Do realizacji programu wykorzystano:

- Gry i programy edukacyjne: „Klik uczy czytać”, „Klik uczy liczyć”, „Klik uczy zasad ruchu drogowego”
- Multimedialne programy edukacyjne „Encyklopedia dla dzieci”,

Zajęcia poświęcone nowym umiejętnościom składać się będą z trzech etapów:

1. Omówienie i pokaz nowego zadania
2. Wykonanie zadania indywidualnie
3. Prace uczniów będą zakończone drukowaniem

Zajęcia doskonalące technikę czytania, pisania, liczenia będą zajęciami dostosowanymi do potrzeb i możliwości każdego ucznia.

## X. Sposób ewaluacji

Ewaluacja będzie miała na celu wykazanie czy podjęte działania są skuteczne i osiągane są efekty w postaci prawidłowego rozwoju psychospołecznego uczniów.

Ocena skuteczności podejmowanych działań w trakcie realizacji programu dokonywana będzie poprzez: obserwację zachowań wychowanków za pomocą **Karty obserwacji umiejętności praktycznych wychowanka** oraz **Ankiety dotyczącej funkcjonowania wypełnianej przez prowadzącego zajęcia – na początku i na końcu realizacji programu.**

Badania ewaluacyjne dotyczyć będą następujących aspektów:

- poprawy sprawności intelektualnej i społecznej wychowanków;
- poprawy sprawności manualnej;
- poprawy koncentracji uwagi;
- wzrost poczucia własnej wartości i swoich możliwości;

- opanowaniem umiejętności posługiwania się komputerem.

Badanie osiągnięć edukacyjnych uczniów powinno być oparte głównie na obserwacji, ocenie zachowań i postępów w działaniach indywidualnych i zespołowych, sposobie komunikacji interpersonalnej w grupie rówieśniczej i wśród kadry pedagogicznej, prezentacji swoich osiągnięć, wytworów, wrażeń i oczekiwań. Metody badania osiągnięć uczniów powinny uwzględniać indywidualne potrzeby i możliwości uczniów, a dobrane techniki powinny wspomagać rozwój dzieci i rozwijać motywację do podejmowania działań.

Arkusz oceny umiejętności praktycznych wychowanka został skonstruowany w celu oceny poziomu umiejętności na początku i na końcu realizacji programu. Ocenę poziomu umiejętności ucznia przeprowadzi nauczyciel prowadzący zajęcia. Na tej podstawie dokonana zostanie analiza porównawcza umiejętności wychowanków, a co za tym idzie ocena czy podjęte działania będą skuteczne i czy osiągniemy spodziewane efekty. Ocenie podlegają następujące umiejętności:

- ✓ Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej
- ✓ Uruchamianie wybranego programu
- ✓ Posługiwanie się myszką
- ✓ Posługiwanie się edytorem graficznym
- ✓ Posługiwanie się edytorem tekstowym
- ✓ Rozwiązywanie wyznaczonych zadań

Ankieta dotycząca funkcjonowania wychowanka dotyczy:

- Stopnia upośledzenia uczestnika zajęć;
- Poziom funkcjonowania kompetencji komunikacyjnych;
- Poziom funkcjonowania koordynacji wzrokowo – ruchowej
- Poziom sprawności grafomotorycznej

# XI. Karta wdrożenia innowacji

## KARTA WDROŻENIA INNOWACJI

Tytuł innowacji:

**„Wspomaganie rozwoju ucznia z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym z wykorzystaniem technologii informacyjnej.”**

### 1. INFORMACJE O SZKOLE:

- Nazwa szkoły: Specjalny Ośrodek Szkolno – Wychowawczy w Bystrzycy
- Adres szkoły: Bystrzyca92, 20-258 Lublin 62
- Telefon: (0-81) 75 10 790
- E-mail: [sosw-bystrzyca@tlen.pl](mailto:sosw-bystrzyca@tlen.pl)
- Imię i nazwisko dyrektora szkoły: mgr Jerzy Banaszek
- W przypadku Zespołu Szkół podać typ, w której będzie wprowadzona innowacja: Szkoła Podstawowa Specjalna, Gimnazjum Specjalne, Szkoła Przystosowująca do Pracy

### 2. INFORMACJE DOTYCZĄCE AUTORÓW INNOWACJI:

Imię i nazwisko	Kwalifikacje zawodowe	Zajmowane stanowisko w szkole
Monika Trzcńska	mgr pedagogiki specjalnej o specjalności oligofrenopedagogika i reedukacja, studia podyplomowe z zakresu: Technologii informacyjnej i informatyki dla nauczycieli	Nauczyciel informatyki, funkcjonowania w środowisku, muzyki, techniki

- Autorka ukończyła formy doskonalenia w zakresie działalności innowacyjnej:  
TAK/NIE
- Autorka innowacji deklaruje chęć udziału w formach doskonalenia poświęconej tej tematyce: TAK/NIE
- Autorka posiada doświadczenie w zakresie prowadzenia działalności innowacyjnej:  
TAK/NIE

### **3. INFORMACJA DOTYCZĄCA OPRACOWANIA INNOWACYJNEGO**

#### **1. Rodzaj innowacji:**

- **Programowa:** innowacja polega na realizacji dodatkowych zajęć edukacyjnych nie objętych podstawą programową w oparciu o program, który wspomaga kształcenie z wykorzystaniem technologii informacyjnej w oparciu o 6 obszarów tematycznych (Poznajemy komputer; Rysowanie, malowanie na ekranie; Pisanie na ekranie; Liczenie – program użytkowy kalkulator; Nauka przez zabawę Internet jako źródło wiedzy i rozrywki.)
- **Metodyczna:** realizacja zadań i ćwiczeń w ramach planowanych zajęć uzupełnia treści z funkcjonowania w środowisku, plastyki, techniki, muzyki oraz ma na celu kształcenie umiejętności i postaw.

#### **2. Zakres innowacji:**

- Kto zostaje objęty: grupa uczniów szkoły podstawowej, gimnazjum i szkoły przysposabiającej do pracy ze Specjalnego Ośrodka Szkolno – Wychowawczego w Bystrzycy;
- Zajęcia edukacyjne, które obejmuje innowacja „Wspomaganie rozwoju ucznia z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym z wykorzystaniem technologii informacyjnej” w wymiarze 6 godzin tygodniowo;
- Czas trwania innowacji: 09.2010 – 03.2012
- Przyczyny powstania innowacji:
  - ✓ Wzbogacenie oferty edukacyjnej szkoły,
  - ✓ Dostosowanie oferty dydaktycznej do zmian cywilizacyjnych i potrzeb społecznych,
  - ✓ Rozwój zdiagnozowanych zainteresowań uczniów,
  - ✓ Podniesienie efektywności kształcenia i wychowania

Na czym polega nowatorstwo opracowania:

- **opisana innowacja pedagogiczna wychodzi poza ramy obowiązujące w nauczaniu uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym, wprowadza nowe, bardzo przydatne treści z zakresu wykorzystania i zastosowania technologii informacyjnej;**
- **wprowadzenie innowacji zostało poprzedzone diagnozą w środowisku lokalnym;**
- **Specjalny Ośrodek Szkolno – Wychowawczy w Bystrzycy zapewnia odpowiednie warunki kadrowe i organizacyjne, niezbędne do realizacji planowanych działań innowacyjnych;**

## **Przewidywane efekty:**

### **Po realizacji zadań wynikających z programu innowacji uczeń powinien znać:**

- podstawowe terminy informatyczne,
- zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,
- sposoby pracy z komputerem,
- sposoby wyciszania negatywnych emocji

### **Po realizacji zadań wynikających z programu innowacji uczeń powinien umieć:**

- wykorzystywać nabyte umiejętności w życiu codziennym
- przygotować komputer do pracy przez prawidłowe włączenie oraz zakończyć pracę z komputerem poprzez właściwe zamknięcie systemu operacyjnego.
- korzystać z podstawowych urządzeń: klawiatury, monitora, myszki.
- uruchomić program i zakończyć jego działanie.
- przepisywać i samodzielnie pisać krótkie teksty.
- wykorzystać edytor graficzny do wykonania rysunków.
- uruchomić wskazany program edukacyjny, właściwie z niego korzystać i zakończyć pracę z programem.

### **Po zakończeniu programu innowacji uczeń powinien wykazywać:**

- poprawę sprawności intelektualnej i społecznej ,
- poprawę koncentracji uwagi i sprawności manualnej,
- wzrost poczucia własnej wartości i swoich możliwości,
- cierpliwość przy wykonywaniu pracy, koncentrację uwagi

## **3. Sposoby ewaluacji:**

Ewaluacja będzie miała na celu wykazanie czy podjęte działania są skuteczne i osiągnane są efekty w postaci prawidłowego rozwoju psychospołecznego uczniów.

Ocena skuteczności podejmowanych działań w trakcie realizacji programu dokonywana będzie poprzez: obserwację zachowań wychowanków za pomocą **Karty obserwacji umiejętności praktycznych wychowanka** oraz **Ankiety dotyczącej funkcjonowania wypełnianej przez prowadzącego zajęcia – na początku i na końcu realizacji programu.**

Badania ewaluacyjne dotyczyć będą następujących aspektów:



- poprawy sprawności intelektualnej i społecznej wychowanków;
- poprawy sprawności manualnej;
- poprawy koncentracji uwagi;
- wzrost poczucia własnej wartości i swoich możliwości;
- opanowanie umiejętności posługiwania się komputerem.

Badanie osiągnięć edukacyjnych uczniów powinno być oparte głównie na obserwacji, ocenie zachowań i postępów w działaniach indywidualnych i zespołowych, sposobie komunikacji interpersonalnej w grupie rówieśniczej i wśród kadry pedagogicznej, prezentacji swoich osiągnięć, wytworów, wrażeń i oczekiwań. Metody badania osiągnięć uczniów powinny uwzględniać indywidualne potrzeby i możliwości uczniów, a dobrane techniki powinny wspomagać rozwój dzieci i rozwijać motywację do podejmowania działań.

Arkusze oceny umiejętności praktycznych wychowanka zostały skonstruowane w celu oceny poziomu umiejętności na początku i na końcu realizacji programu. Oceny poziomu umiejętności ucznia przeprowadzi nauczyciel prowadzący zajęcia. Na tej podstawie dokonana zostanie analiza porównawcza umiejętności wychowanków, a co za tym idzie ocena czy podjęte działania będą skuteczne i czy osiągniemy spodziewane efekty. Ocenie podlegają następujące umiejętności:

- ✓ Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej
- ✓ Uruchamianie wybranego programu
- ✓ Posługiwanie się myszką
- ✓ Posługiwanie się edytorem graficznym
- ✓ Posługiwanie się edytorem tekstowym
- ✓ Rozwiązywanie wyznaczonych zadań

Ankieta dotycząca funkcjonowania wychowanka dotyczy:

- Stopnia upośledzenia uczestnika zajęć;
- Poziom funkcjonowania kompetencji komunikacyjnych;
- Poziom funkcjonowania koordynacji wzrokowo – ruchowej
- Poziom sprawności grafomotorycznej

#### **4. Finansowanie innowacji**

Realizacja programu innowacyjnego „Wspomaganie rozwoju ucznia z upośledzeniem umysłowym w stopniu umiarkowanym z wykorzystaniem technologii informacyjnej” będzie finansowana w ramach projektu EFS Program Operacyjny Kapitał Ludzki „Innowacyjne metody nauczania dzieci z upośledzeniem umysłowym w powiecie lubelskim” realizowanego w ramach priorytetu III (wysoka jakość systemu oświaty), działania 3.3. (poprawa jakości kształcenia), poddziałania 3.3.4. (modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe. Program z wykorzystaniem technologii informacyjnej prowadzony będzie w jednej grupie.

Wynagrodzenie personelu – 21840 zł

Zakup pomocy dydaktycznych – 19680 zł

Razem: 41520 zł

## Literatura

Babiarz M., *Wielofunkcyjne wykorzystanie komputera w terapii pedagogicznej*, [w:] J. Sempruch (red.), *Edukacja wobec wyzwań i zadań współczesności i przyszłości*, Rzeszów 2006.

Bogdanowicz M., *Wykorzystanie komputera w programach pracy rewalidacyjnej*. „Szkola Specjalna”, 2006 nr 1. Buczyńska J., Siemieniecki B., *Komputer w rewalidacji*, Toruń 2001.

Lechowicz A., *Komputerowe wspomaganie procesu komunikacji niewerbalnej dzieci z wieloraką niepełnosprawnością*, Warszawa 2005.

Łaszczyk J., *Rola komputera w rewalidacji dzieci specjalnej troski*. „Szkola Specjalna”, 2001, nr 1.