



DiverseMind

PRZEWODNIK DLA UCZNIÓW

time to learn



Co-funded by
the European Union



Spis treści

03

Wstęp

06

Rozdział 1 – Spektrum autyzmu

34

Rozdział 2 - Zaburzenia przetwarzania sensorycznego

61

Rozdział 3 – Specyficzne trudności w uczeniu się

83

Rozdział 4 – Zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi (ADHD)

99

Rozdział 5 – Specyficzne zaburzenia językowe

131

Literatura



WSTĘP



Czym jest neuroróżnorodność?



Czym jest neuroróżnorodność?

Neuroróżnorodność to idea, że mózg każdego człowieka działa na swój własny, unikalny sposób. Tak jak ludzie różnią się kolorem oczu, wzrostem i osobowością, tak nasze mózgi myślą, uczą się i przetwarzają informacje w odmienny sposób.

Dlaczego to takie ważne?

Neuroróżnorodność przypomina nam, że nie ma jednego „właściwego” sposobu myślenia i uczenia się. Niektórzy ludzie potrafią rozwiązywać łamigłówki, inni zapamiętywać szczegóły, a jeszcze inni są wyjątkowo kreatywni i empatyczni. Różnice te są cenne i mogą pomóc zespołom, szkołom i społecznościom stać się silniejszymi i bardziej innowacyjnymi.

Przykłady neuroróżnorodności:

Mózg niektórych ludzi działa w sposób opisany za pomocą takich określeń, jak:

- **Autyzm:** różnice w komunikacji i interakcjach społecznych oraz doświadczeniach sensorycznych.
- **ADHD:** różnice w koncentracji, skupieniu i poziomie energii.
- **Dysleksja:** różnice w czytaniu i przetwarzaniu języka.
- **Dyskalkulia:** różnice w rozumieniu liczb i matematyki.
- **Zaburzenia przetwarzania sensorycznego:** różnice w odbieraniu i przetwarzaniu bodźców zmysłowych.



Kluczowe przesłanie:

Neuroróżnorodność odzwierciedla różnice w budowie mózgu, które są naturalnym elementem ludzkiej różnorodności.

Zamiast myśleć o „mocnych” i „słabych stronach”, pomaga nam dostrzec, że każdy ma zróżnicowane zdolności.

Rozumiejąc i szanując te różnice możemy tworzyć bardziej wspierające oraz inkluzywne szkoły i społeczności.



ROZDZIAŁ 1

SPEKTRUM AUTYZMU



DiverseMind

CZYM JEST SPEKTRUM AUTYZMU?

Wyobraź sobie, że twój mózg to superinteligentny komputer.

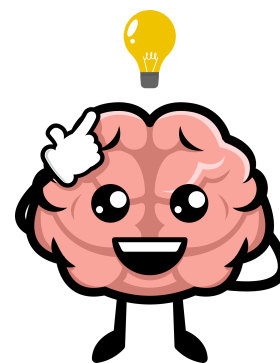


Komputer każdego z nas działa trochę inaczej — jedni szybciej przetwarzają obrazy, inni świetnie rozwiązują łamigłówki, zapamiętują szczegóły albo mają talent do tworzenia muzyki.

U osób w spektrum autyzmu taki wewnętrzny komputer funkcjonuje na swój własny sposób.

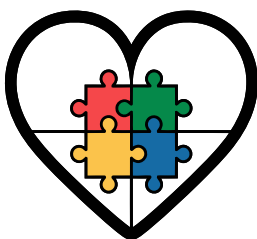
Spektrum autyzmu (ASD) oznacza, że mózg danej osoby widzi, odczuwa i myśli nieco inaczej — ani lepiej ani gorzej, po prostu inaczej.

*Nazywa się to **spektrum**, ponieważ każda osoba w spektrum autyzmu jest wyjątkowa i doświadcza świata na swój własny, niepowtarzalny sposób.*



Tak jak tęcza łączy wiele różnych kolorów, tak osoby w spektrum autyzmu mogą różnić się zdolnościami, wrażliwością i sposobem myślenia.

CZYM JEST SPEKTRUM AUTYZMU?



Niektóre osoby w spektrum autyzmu lubią spokojne miejsca i przewidywalną rutynę, inne uwielbiają godzinami rozmawiać o swoich zainteresowaniach — i nie ma w tym nic dziwnego ani niewłaściwego.

Autyzm może wpływać na to, jak dana osoba odczuwa emocje, odnajduje się w sytuacjach społecznych i doświadcza codziennego życia.

Autyzm nie jest czymś, co trzeba zmieniać. To po prostu inny „system operacyjny” mózgu — taki, który doświadcza i interpretuje świat na swój własny, wyjątkowy sposób.



„Autyzm oznacza inny sposób myślenia — a właśnie ta różnorodność sprawia, że świat staje się bogatszy!”

JAK OSOBY W SPEKTRUM AUTYZMU MOGĄ POSTRZEGAĆ ŚWIAT?

Autyzm może wpływać na sposób, w jaki dana osoba odczuwa emocje, myśli i odbiera otaczającą ją rzeczywistość. Każda osoba w spektrum autyzmu jest inna, ale niektóre doświadczenia i cechy mogą się powtarzać.



Czasami potrzebują więcej czasu, aby zrozumieć lub zareagować, szczególnie gdy wiele rzeczy dzieje się jednocześnie.

Mogą dostrzegać drobne szczegóły, które umykają innym osobom – kolory, wzory czy niewielkie zmiany w otoczeniu.



Dźwięki, światła i zapachy mogą być odbierane znacznie intensywniej i czasami powodować poczucie przytłoczenia.

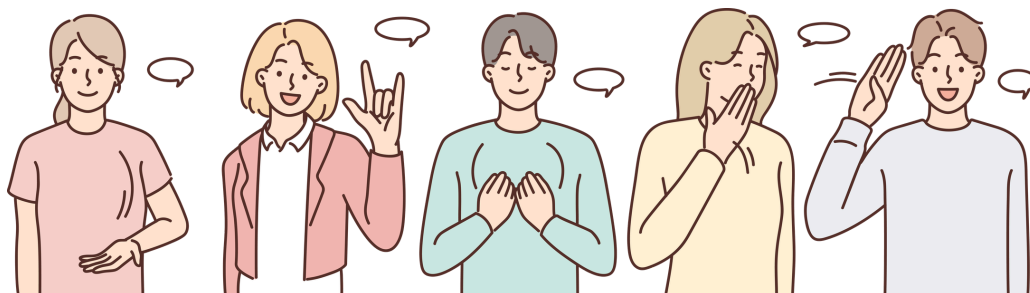
Często przeżywają emocje bardzo intensywnie. Radość, stres czy frustracja mogą być silniejsze, a ich wyrażanie słowami lub mimiką bywa czasem trudniejsze.





Niektórym osobom w spektrum autyzmu sytuacje społeczne mogą sprawiać trudność, nawet jeśli bardzo chcą nawiązywać relacje z innymi.

Może być im trudno zrozumieć zasady rozmowy – na przykład kiedy się odezwać, jak zmienić temat albo rozpoznać, czy ktoś żartuje.



Mogą mieć trudności z odczytywaniem tonu głosu, mimiki twarzy i gestów, dlatego nie zawsze łatwo jest im rozpoznać, czy ktoś żartuje, czy mówi poważnie.

Zapamiętaj!

Osoba w spektrum autyzmu nie jest „dziwna” – po prostu postrzega i doświadcza świata na swój własny sposób.

Możesz zauważyć, że osoby w spektrum autyzmu:

Lubią spędzać czas samotnie lub w małej grupie.

Nie zawsze utrzymują kontakt wzrokowy lub odpowiadają po chwili.

Mogą odczuwać niepokój, gdy coś się nagle zmienia.

Mówią w nieco inny sposób, np. używają charakterystycznej intonacji.

Wolą rutynę i jasne plany.

Mają trudność ze zrozumieniem żartów i sarkazmu.

Mogą być wrażliwe na głośne dźwięki i jasne światła.

Mówią wprost to, co mają na myśli — bez sarkazmu i ukrytych znaczeń.

Zapamiętaj!

***To nie jest „dziwne” — to po prostu inny sposób myślenia, uczenia się i odczuwania świata.
Najważniejsze są zrozumienie, szacunek i życzliwość.***

JAK BYĆ DOBRYM KOLEGĄ LUB KOLEŻANKĄ?



Bądź cierpliwy – daj im czas na odpowiedź.

Słuchaj uważnie – nie przerywaj.



Mów wyraźnie i uprzejmie – powiedz, co masz na myśli.

Zapraszaj do wspólnych działań, ale szanuj ich strefę komfortu.



Bądź wyrozumiały – hałas i jasne światła mogą być stresujące.

Doceniaj ich mocne strony – kreatywność, szczerość i pasja to tylko niektóre z nich.



Zapamiętaj!

Integracja zaczyna się od empatii.



GRA 1 „CZAS NA ZMIANĘ!”



UCZESTNICY:

- Uczniowie w wieku 10–15 lat
- 2-3 osoby w zespole
- Czas trwania: 45 minut

ZAWARTOŚĆ GRY:

- Materiały do wykonania zadania (np. kolorowe karty, klocki, puzzle, markery),
- Karty ze zmianami zasad gry
- Karty do monitorowania emocji
- Tablica lub arkusz do zapisywania refleksji
- Stoper lub minutnik



Cel gry:

Gra pomaga rozwijać elastyczne myślenie, umiejętność dostosowywania się do zmian, skuteczną komunikację oraz radzenie sobie z emocjami. Wspiera współpracę, empatię i spokojne rozwiązywanie problemów.





GRA 1 „CZAS NA ZMIANĘ!”

PRZEBIEG GRY

- 1 Stwórzcie spokojną, bezpieczną atmosferę sprzyjającą współpracy.
- 2 Otrzymujecie proste zadanie do wykonania (np. skopiowanie wzoru lub narysowanie instrukcji).
- 3 W pewnym momencie nauczyciel powie „ZMIANA!” i zmieni zasady gry (np. zakaz rozmowy, zamiana ról lub komunikacja wyłącznie gestami).
- 4 Kontynuujcie zadanie zgodnie z nowymi zasadami. Po zakończeniu porozmawiajcie o emocjach, radzeniu sobie ze zmianą i współpracy.

Jak wygrać?

- Nie ma tradycyjnego zwycięzcy.
- O sukcesie decyduje:
 - umiejętność dostosowania się do zmian,
 - jasna komunikacja,
 - wzajemne wsparcie,
 - refleksja nad własnymi doświadczeniami.



„Bawimy się, współpracujemy i obserwujemy własne reakcje, gdy nagle zmieniają się zasady.”



GRA 1 „CZAS NA ZMIANĘ!”

Rozgrywka:



1. Zacznij od **prostego zadania**, np.:
 - odtwórz wzór za pomocą kolorowych kart,
 - narysujcie wspólnie plan wycieczki klasowej zgodnie z instrukcją.
2. Po kilku minutach nauczyciel mówi „**ZMIANA!**” i wprowadza nową zasadę, np.:
 - „Bez rozmów – komunikujcie się wyłącznie za pomocą gestów.”
 - „Tylko twój partner może dotykać materiałów.”
 - „Dokończ zadanie z zamkniętymi oczami.”
3. Zasady będą się zmieniać co 3–5 minut., np.:
 - „Zamieńcie się rolami”, „Mów jedno słowo na raz”, „Używaj tylko lewej ręki”, „Zatrzymuj się co 30 sekund i pomachaj”, „Uśmiechnij się zanim zaczniesz działać”.
4. Kontynuuj, aż do zakończenia zadania lub upływu czasu.
5. Zakończ **dyskusją podsumowującą**.

Monitorowanie emocji:

Po każdej zmianie zasad zatrzymaj się na 30 sekund i zaznacz na Karcie Emocji, jak się czujesz (np. spokojny, zdezorientowany, sfrustrowany lub szczęśliwy). Na koniec omów swoje emocje i to, co pomogło Ci zachować równowagę.

Karta Emocji

Jak zmieniły się moje emocje w trakcie gry?

Zaznacz, jak się czułeś w każdej rundzie:

RUNDA	ZMIANA ZASAD	MÓJ NASTRÓJ
1		😊 😐 😞 😡 😄



GRA 1 „CZAS NA ZMIANĘ!”

Zadanie końcowe: Metarefleksja



Pytania do refleksji

- *Co było trudniejsze: mówienie bez działania czy działanie bez mówienia?*
- *Jak się czułeś, gdy twój partner zrobił coś, czego się nie spodziewałeś?*
- *Jakie emocje zaobserwowałeś podczas wspólnej pracy?*
- *Jak sobie radziłeś, gdy sytuacja nie była jasna?*
- *Co pomogło Ci dobrze współpracować z partnerem?*
- *Jak ta gra przypomina sytuacje z życia codziennego lub szkoły?*

Wskazówki dla nauczycieli:



Zmiany zasad pomagają rozwijać elastyczność oraz skłaniają do refleksji nad komunikacją i współpracą. Wprowadzaj je stopniowo, obserwując reakcje i emocje uczniów. Dbaj o bezpieczną i przewidywalną atmosferę, aby uczestnicy mogli oswajać się ze zmianami bez poczucia przytłoczenia.

Wartość edukacyjna gry:



Gra pokazuje, jak zmieniające się zasady wpływają na emocje, zachowanie i współpracę. Rozwija elastyczność myślenia, empatię, cierpliwość oraz umiejętność skutecznej komunikacji, pomagając uczniom lepiej radzić sobie ze zmianami.



Karta Emocji

Jak zmieniły się moje emocje w trakcie gry?

Zaznacz, jak się czułeś w każdej rundzie:

RUNDA	ZMIANA ZASAD	MÓJ NASTRÓJ (WYBIERZ EMOTIKONĘ)
1		    
2		    
3		    

RUNDA	ZMIANA ZASAD	MÓJ NASTRÓJ (WYBIERZ EMOTIKONĘ)
1		    
2		    
3		    

RUNDA	ZMIANA ZASAD	MÓJ NASTRÓJ (WYBIERZ EMOTIKONĘ)
1		    
2		    
3		    



Co-funded by
the European Union



**UŁÓŻ SEKWENCJĘ TAK, ABY KOLORY I LICZBY
POJAWIAŁY SIĘ WE WŁAŚCIWEJ KOLEJNOŚCI:**

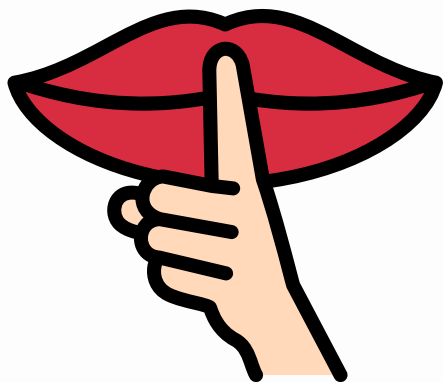
 1 →  2 →  3 →  4 →  5.

 = A  = C  = L  = R  = T  = F

sekwencja szyfru:

A – F – L – C – R – A – T – F – C

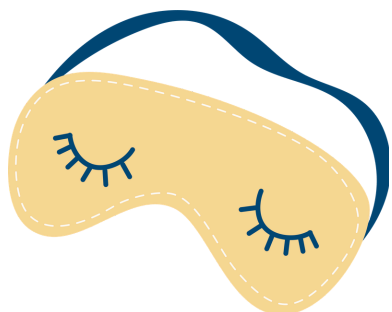
**UTWÓRZ KOD, PRZYPISUJĄC KAŻDEMU KOLOROWI
ODPOWIEDNIĄ LITERĘ, A NASTĘPNIE ODTWÓRZ POPRAWNĄ
SEKWENCJĘ ZGODNIE Z KODEM.**



**BEZ SŁÓW –
UŻYWAJ GESTÓW**



**TYLKO PARTNER
DOTYKA
MATERIAŁÓW**



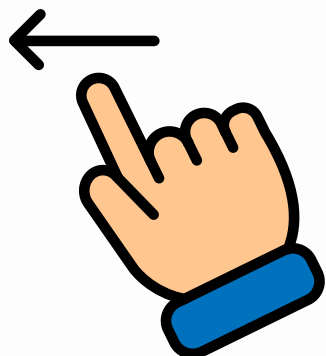
**DOKOŃCZ Z
ZAMKNIĘTYMI
OCZAMI**



ZAMIANA RÓL



UŻYWAJ TYLKO
LEWEJ RĘKI



UŚMIECHNIJ SIĘ,
ZANIM ZACZNIESZ
DZIAŁAĆ



NOWY PARTNER



Zmień partnera i
dokończ jego
zadanie.



ZATRZYMAJ SIĘ
CO 30 SEKUND
I POMACHAJ



**TYLKO JEDNO
SŁOWO**



Możesz używać tylko
jednego wybranego
słowa i gestów.



**ODWROTNA
KOLEJNOŚĆ**



Rozpocznij od końca i
wykonuj zadanie w
odwrotnej kolejności.



**WYZWANIE
OBROTU**



Odtwórz układ
obrócony o 90° lub
180°.



**UŻYWAJ TYLKO
CZERWONEGO**



GRA 2 „ODKRYJ SWOJE EMOCJE”

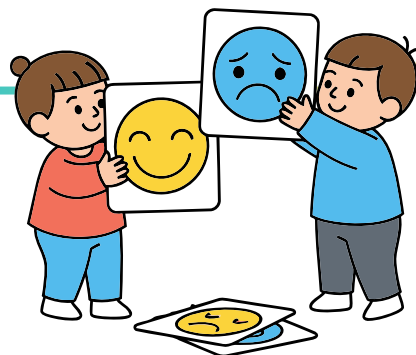


UCZESTNICY

- Uczniowie w wieku 10–15 lat
- 4–8 osób w zespole
- Czas trwania: 60–90 minut

ZAWARTOŚĆ GRY

- Karty emocji (emoji)
- Arkusze „Mapa emocji” (do zaznaczania, gdzie odczuwamy emocje)
- Karteczki samoprzylepne.



Cel gry:

Gra pomaga uczniom rozpoznawać, nazywać i regulować emocje – zarówno własne, jak i innych osób. Pokazuje również, że emocje mogą być widoczne lub ukryte, a każdy człowiek może przeżywać je w inny sposób.



GRA 2 „ODKRYJ SWOJE EMOCJE”

PRZYGOTOWANIE

- 1 Podczas tej aktywności będziesz w spokojnej i bezpiecznej przestrzeni, w której każdy sposób wyrażania uczuć jest w porządku.
- 2 Dowiesz się, że każdy przeżywa emocje na swój sposób – i to jest całkowicie naturalne.
- 3 Nie ma dobrego ani złego sposobu wyrażania emocji i nikt nie będzie oceniał tego, jak je okazujesz.
- 4 Jeśli potrzebujesz więcej czasu na myślenie lub wyrażenie siebie, to również jest w porządku.

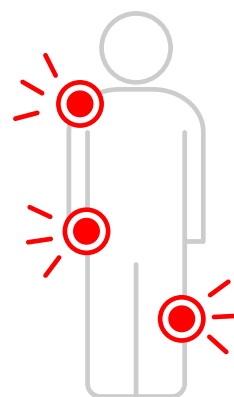
Rozgrywka:

1. **Rozgrzewka: Wybierz kartę emocji**

- Nauczyciel pokazuje karty emocji.
- Uczniowie wybierają kartę pokazującą, jak się dziś czują – bez konieczności wyjaśniania swojego wyboru.

2. **Utwórz mapę emocji**

- Uczniowie otrzymują sylwetkę człowieka – „Mapę emocji”.
- Za pomocą kolorów, symboli i kształtów zaznaczają, gdzie odczuwają emocje, takie jak radość, złość, strach, spokój, smutek lub ciekawość.



**Dla uczniów ze spektrum
autyzmu:**
**Mogą korzystać z gotowych
piktogramów zamiast rysować.**
(np. ● ● ●).



GRA 2 „ODKRYJ SWOJE EMOCJE”

Refleksja:

- Czy coś Cię zaskoczyło w sposobie, w jaki odczuwałeś(-aś) emocje?
- Czy inni mieli podobne odczucia?



Rozgrywka (ciąg dalszy)

3. Pokaż emocje bez słów

- Wybierz kartę emocji.
- Pokaż wybraną emocję bez używania słów – wykorzystaj gesty, ruch, mimikę, kolory lub dźwięki.
- Pozostali uczestnicy próbują odgadnąć, jaką emocję przedstawiasz.

4. Mieszanki emocjonalne (rozszerzenie opcjonalne)

- Po kilku rundach spróbuj pokazać dwie emocje jednocześnie (np. radość i niepokój), aby zobaczyć, jak mogą się ze sobą łączyć.

5. Refleksja klasowa:

- Co było łatwe, a co trudne w rozpoznawaniu emocji?
- Jak się czułeś(-aś), gdy inni próbowali Cię zrozumieć?
- Czy emocje zawsze łatwo dostrzec?
- Jak można wesprzeć kogoś, czyje emocje nie są oczywiste?



GRA 2 „ODKRYJ SWOJE EMOCJE”

Wskazówki dla nauczyciela:



- Stwórz bezpieczną atmosferę – nie wymuszaj wyrażania emocji i akceptuj różne formy ekspresji.
- Nie pytaj „dlaczego tak czujesz”, ale raczej „jak się czujesz”.
- Unikaj oceniania sposobu wyrażania emocji. Zamiast mówić: „ładnie to pokazałeś(-aś)”, powiedz: „ciekawe, że widzisz to w ten sposób”.
- Uczniowie w spektrum autyzmu mogą potrzebować więcej czasu na przetworzenie lub opisanie swoich emocji.

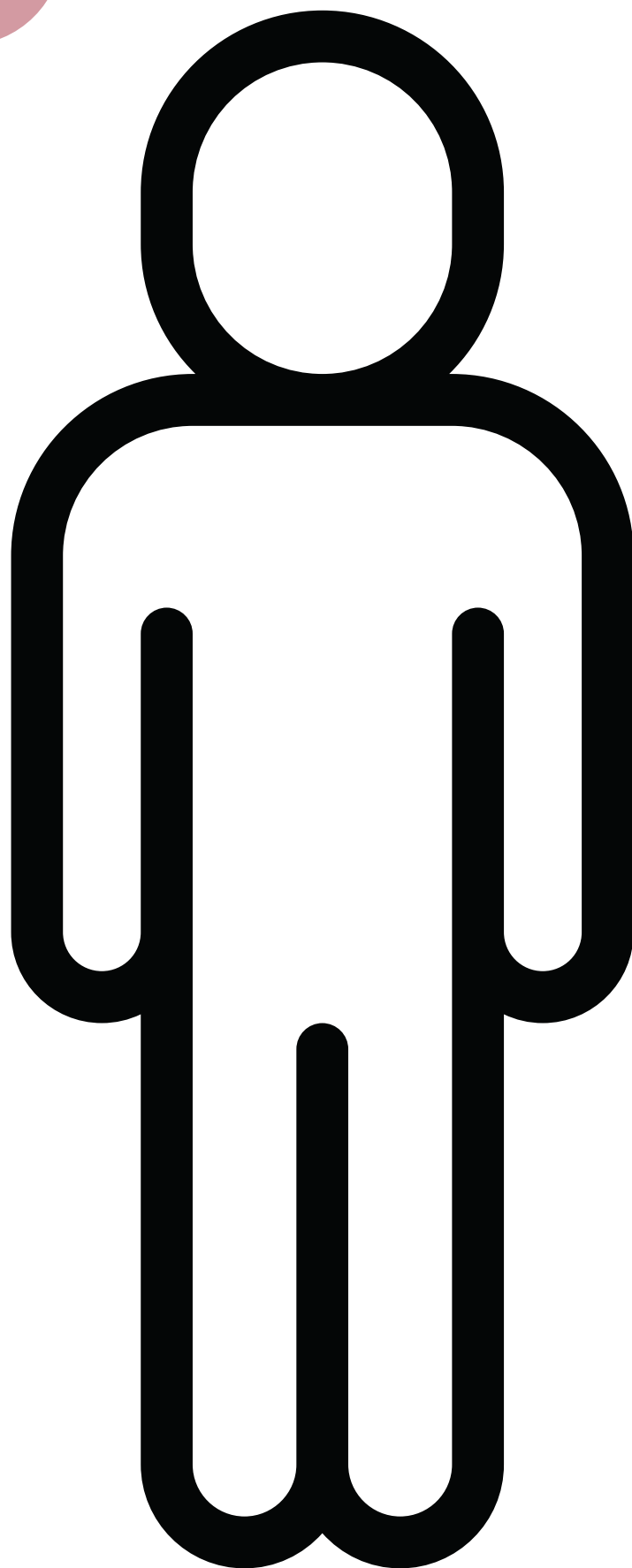
Wartość edukacyjna gry:



Gra pokazuje, że emocje są uniwersalne, ale każdy przeżywa je inaczej. Rozwija empatię i zrozumienie różnych sposobów wyrażania emocji oraz tworzy bezpieczną przestrzeń do ich poznawania i wyrażania.

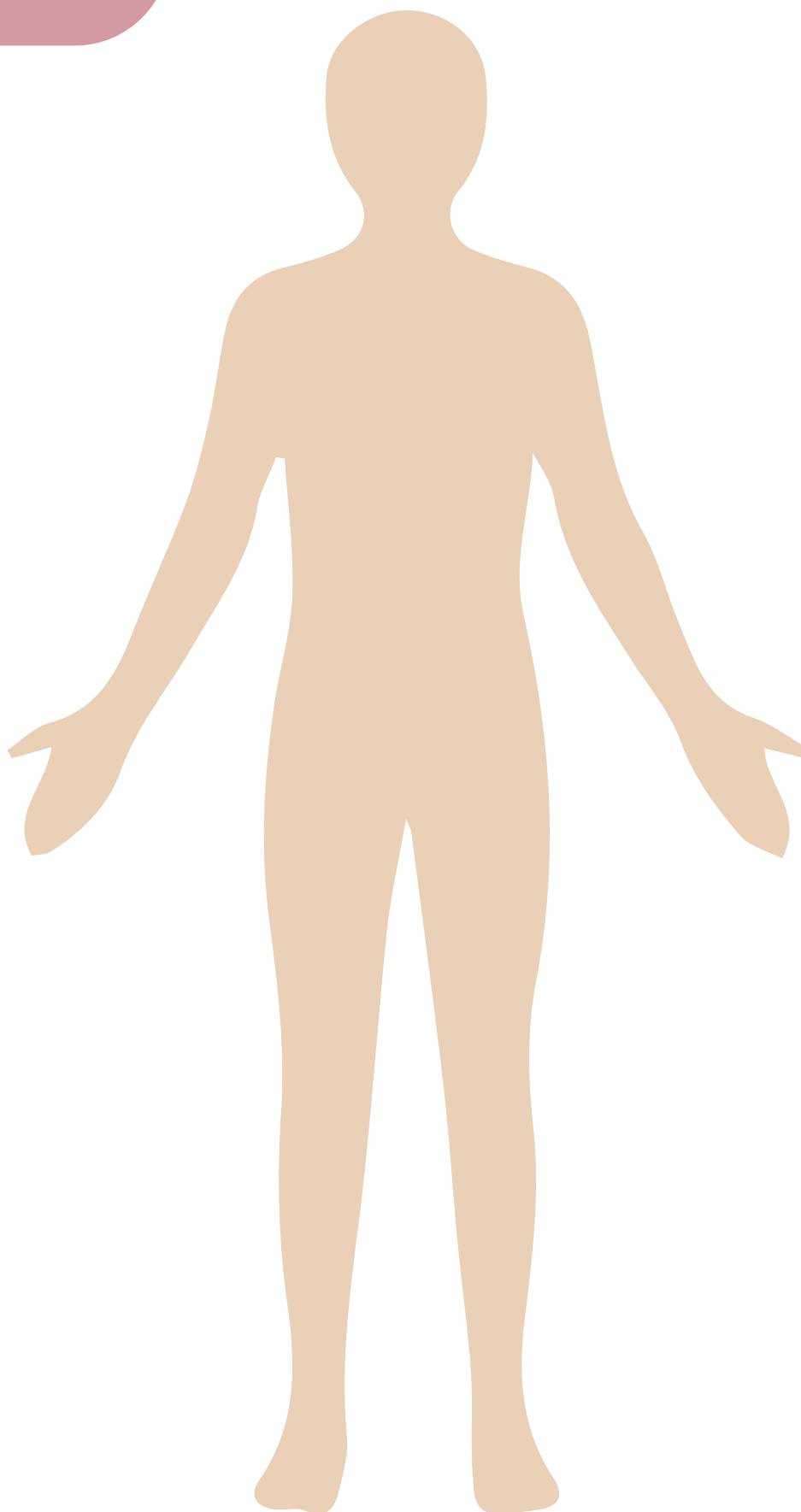
To doświadczenie uważności, komunikacji i wzajemnego zrozumienia.

Rozdział 1



Co-funded by
the European Union

Rozdział 1



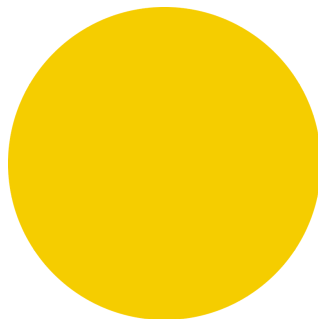
Co-funded by
the European Union

CZERWONE
KOŁO



SILNE EMOCJE
ZŁOŚĆ / STRES

ŻÓŁTE
KOŁO



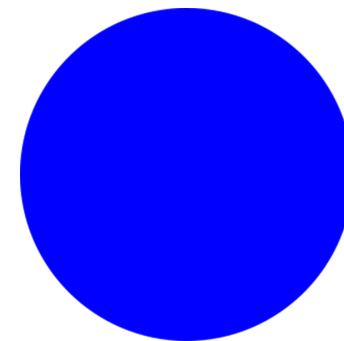
ENERGIA /
CIEKAWOŚĆ /
POBUDZENIE

ZIELONE
KOŁO



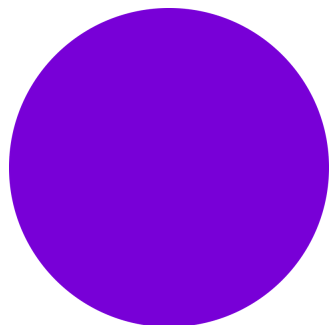
SPOKÓJ /
POCZUCIE
BEZPIECZENSTWA

NIEBIESKIE
KOŁO



SMUTEK /
WYCOFANIE

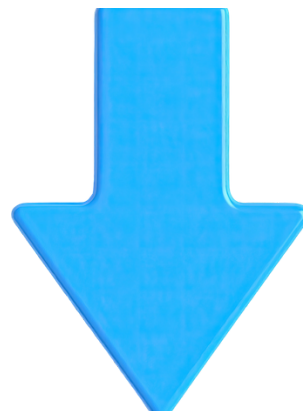
FIOLETOWE
KOŁO



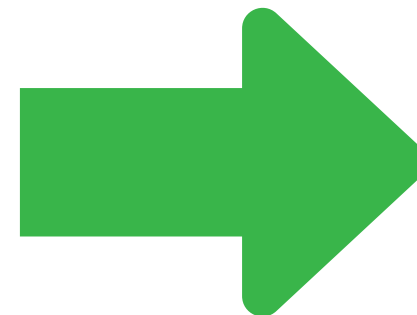
DEZORIENTACJA
/ MIESZANE
UCZUCIA



SILNA EMOCJA



SŁABA
EMOCJA



UMIARKOWANA
EMOCJA







3-2-1 REFLEKSJA



Wymień 3 rzeczy, których dowiedziałeś się o neuroróżnorodności z tego rozdziału.



Opisz dwa sposoby, w jakie możesz pomóc koledze wykazującym trudności opisane w tym rozdziale?

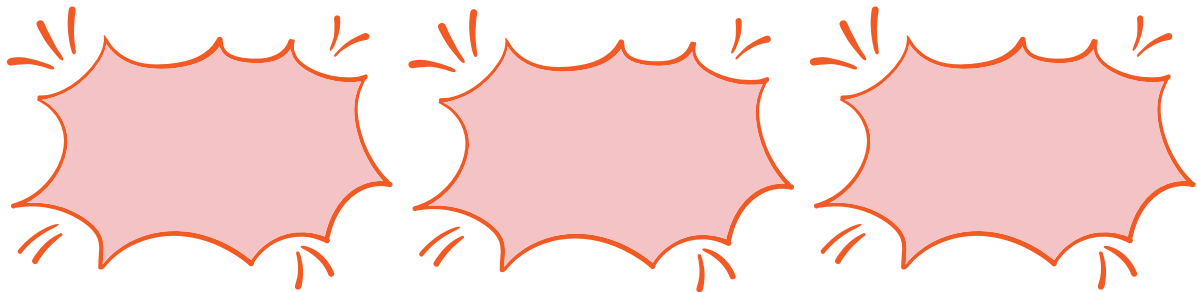


Określ jeden obszar, w którym chcesz się osobiście rozwinąć, szczególnie w zakresie uwzględnienia i wsparcia potrzeb opisanych w tym rozdziale.

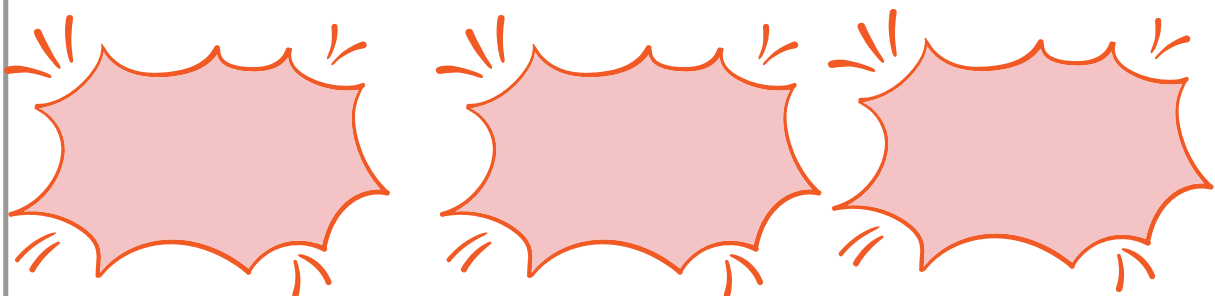


AUTOREFLEKSJA

Uzupełnij diagram pająka dla potrzeb zidentyfikowanych w tym rozdziale:



**Spektrum
Autyzmu**





ROZDZIAŁ 2

ZABURZENIA PRZETWARZANIA SENSORYCZNEGO



DiverseMind

CZYM SĄ ZABURZENIA PRZETWARZANIA SENSORYCZNEGO?

🧠 Każdy z nas postrzega świat za pomocą zmysłów – słuchu, wzroku, dotyku, smaku, węchu, a także równowagi i czucia ciała (propriocepcji). Mózg zazwyczaj integruje te informacje i pomaga nam reagować – na przykład odskoczyć od czegoś gorącego, co się zbliża lub skupić się pomimo hałasu.



👉 U osób z zaburzeniami przetwarzania sensorycznego (SPD) mózg ma trudności z prawidłowym odbieraniem i interpretacją bodźców. Nie oznacza to, że ktoś „zachowuje się źle” – jego zmysły po prostu działają inaczej.

Jak to może wyglądać?

✳️ Każda osoba cierpiąca na SPD może odczuwać swoje zmysły w inny sposób, jednak do najczęstszych objawów należą:

♦ **Nadwrażliwość (hiperreaktywność)**

Niektóre bodźce są zbyt silne: dźwięki wydają się zbyt głośne (np. suszarka, krzyki, dzwonek do drzwi), światła są zbyt jasne, ubrania lub etykiety drażnią, tłumy i hałas powodują zmęczenie lub stres.

♦ **Hipowrażliwość (hiporeaktywność)**

Niektóre bodźce są zbyt słabe, osoba z SPD ich nie zauważa: może chcieć mocno się przytulać, huśtać się lub skakać, często się rusza, poszukuje ruchu lub silnych wrażeń, czasami nie czuje, że zrobiła sobie krzywdę lub jest głodna.



Jak MOŻESZ rozpoznać rówieśnika z SPD?

Można to zauważyć, jeśli widzisz kogoś, kto...

...unika kontaktu fizycznego (np. podczas zabawy).

...ma trudności z koncentracją uwagi w hałaśliwej klasie.

...ma trudności z tolerowaniem niektórych dźwięków (np. drapania kredą, głośnego dzwonka).

Jestem uczniem z SPD, który...

...potrzebuje przerw sensorycznych (np. chwili ruchu, ciszy, słuchawek z redukcją hałasu).

...łatwo się męczy i denerwuje, gdy jest otoczony zbyt dużą ilością bodźców.



Co TY możesz zrobić?

Jako uczeń z SPD:

Korzystaj z przerw i cichych miejsc.

Mów otwarcie o tym, co Cię drażni (np. hałas, etykiety, zapachy).

Znajdź chwilę ruchu.

Znajdź rzeczy, które Ci pomogą: słuchawki, guma do żucia.

Jako kolega osoby z SPD:

Pamiętaj, że każdy ma inne potrzeby.

Nie śmiej się, jeśli ktoś reaguje inaczej na dźwięki, zapachy lub dotyk.

Pomóż tworzyć spokojną atmosferę.

Ważne!

Zaburzenia przetwarzania sensorycznego nie oznaczają, że ktoś jest „dziwny” lub „leniwy”.

SPD to po prostu inny sposób doświadczania świata.

Dzięki wsparciu i zrozumieniu Twoi rówieśnicy z SPD mogą odnosić sukcesy w szkole i poza nią.



GRA 1 „SENSOMIŚ – PODRÓŻ PRZEZ ŚWIAT ZMYŚŁÓW”

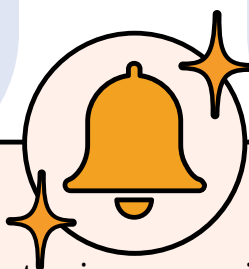
Uczestnicy:

Wiek:
7-10 lat

*Liczba
graczy:*
2-6

Czas gry:
około
30-45 minut

Lokalizacja:
dom, szkoła



Cele gry:

Dowiesz się w prosty i zrozumiały sposób, czym są zaburzenia przetwarzania sensorycznego (SPD).

Rozwiniesz empatię i nauczysz się akceptować i wspierać innych - tych, którzy doświadczają świata inaczej.

Dowiesz się więcej o swoich zmysłach i dowiesz się, jakie bodźce sensoryczne lubisz, a jakich nie.

Będziesz miał okazję ćwiczyć współpracę, komunikację i myślenie o swoich doświadczeniach.

Opis gry:

Gracze wyruszają w podróż z SensoMisiem – przyjaznym pluszakiem, który doświadcza obrazów, dźwięków, zapachów, ruchu i dotyku na różne sposoby. Podczas gry dowiesz się, jak ludzie mogą inaczej odczuwać świat. Twoim celem jest zdobywanie punktów empatii poprzez pomaganie, okazywanie życzliwości oraz rozumienie trudności i wyzwań innych.





Zawartość gry:

Plansza do gry: 30-polowa ścieżka przez różne światy sensoryczne (*Las Dźwięków, Dolina Dotyku, Kraina Zapachów i Smaków, Wyspa Równowagi, Miasto Spokoju*).

Karty zmysłów (60): 12 kart dla każdego zmysłu — *słuch, wzrok, dotyk, równowaga, węch/smak*.

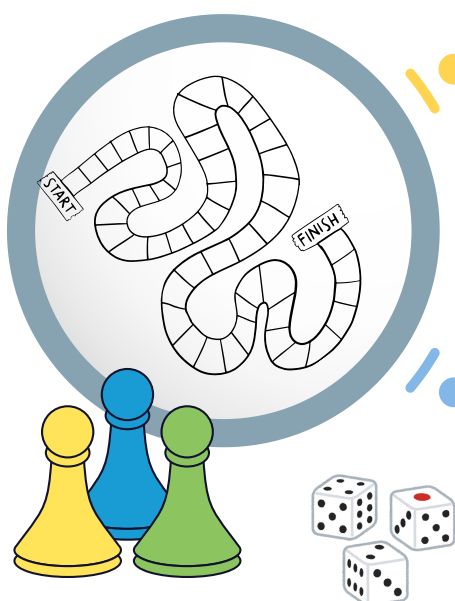
Karty empatii (30): nagrody za pomaganie i wspieranie innych.

Karty wyzwań ruchowych (10): proste ćwiczenia ruchowe lub sensoryczne.

Pionki i kostki: pionek dla każdego gracza i jedna kostka.

Żetony empatii: serca, guziki lub papierowe kółka do oznaczania zdobytych punktów.

Przygotowanie:



1. Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu startowym.

2. Potasuj talię kart: „Karty Zmysłów”, „Karty Empatii”, „Karty Wyzwań”

3. Umieść je osobno obok planszy.

Wskazówki: Wszystkie materiały do gry mogą być przygotowane przez nauczycieli wspólnie z uczniami.



Rozgrywka:

1. Gracze na zmianę rzucają kostką i przesuwają pionek.
2. W zależności od pola, na którym się zatrzymają, wykonują określoną akcję:

Typ pola:

 **Zmysły**
(np. Słuch, Wzrok)

 **Ruch**
Wyzwanie

 **Empatia**
SensoBear

 **Pole specjalne**

Działanie:

Wyciągnij Kartę Zmysłów
i wykonaj zadanie.

Narysuj Kartę Wyzwania Ruchowego
i wykonaj ćwiczenie.

Wyciągnij Kartę Empatii i opisz
sytuację – jak byś pomógł?

Możesz wymienić się Kartą Zmysłu z innym
graczem lub zatrzymać grę na 1 turę.

3. Po wykonaniu zadania gracz może zdobyć:
1 żeton empatii za poprawne lub empatyczne działanie, 2 żetony, jeśli będzie w stanie także wyjaśnić, dlaczego sytuacja była trudna dla osoby z SPD.
4. Wygrywa gracz, który na końcu planszy ma najwięcej żetonów empatii.



Wnioski i refleksje:

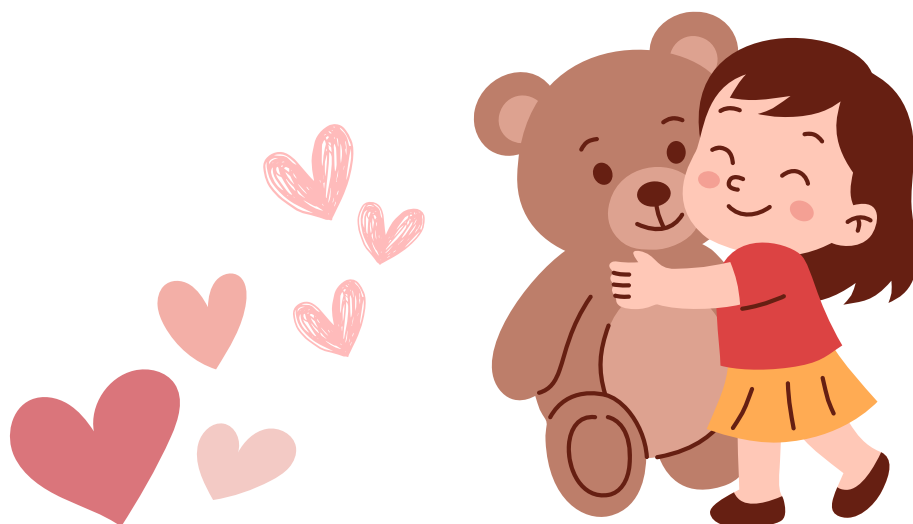
Na koniec gry gracze liczą swoje żetony i wspólnie odpowiadają na następujące pytania:

★ *Czego dowiedziałeś się o zmysłach?*

★ *Co było dla Ciebie najtrudniejsze?*

★ *Jak pomóc komuś, kto ma trudności z reagowaniem na hałas, dotyk lub światło?*

Każdy uczestnik zostaje „Przyjacielem SensoMisia”.





SŁUCH

Ktoś upuścił metalową linijkę. SensoMiś zakrył uszy i schował się pod biurkiem.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektórzy ludzie mają nadwrażliwość słuchu – dźwięki mogą być dla nich bolesne.

SŁUCH

Na zajęciach jest bardzo głośno. Dzieci rozmawiają w tym samym czasie. SensoMiś wygląda na przytłoczonego.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Hałas może przytłoczyć wrażliwe uszy.

SŁUCH

Krzesło głośno szurało po podłodze. SensoMiś skacze.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nagłe dźwięki mogą wywoływać przerażenie.

SŁUCH

Muzyka wydaje ci się przyjemna, ale SensoMiś wygląda na zmartwionego.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nie każdy lubi głośną muzykę.

SŁUCH

Ktoś wali w biurko. SensoMiś się chowa.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Ostre dźwięki mogą uszkodzić wrażliwy słuch.

SŁUCH

Wentylator w klasie buczy. SensoMiś nie może się skoncentrować.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Cichy hałas w tle może rozpraszać.

SŁUCH

Rozbrzmiewają syreny alarmowe sygnalizujące ćwiczenia przeciwpożarowe. SensoMiś wpada w panikę.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre dźwięki mogą być niebezpieczne dla wrażliwego ucha.

SŁUCH

Praca grupowa jest głośna. SensoMiś zakrywa uszy.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Zbyt duży hałas może być przytłaczający.

SŁUCH

Balon pęka. SensoMiś płacze.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nieoczekiwane dźwięki mogą być bolesne.

SŁUCH

Głośność filmu jest wysoka. SensoMiś wygląda na nieswojo.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Tolerancja hałasu jest kwestią indywidualną.

SŁUCH

Obok słyhać głośny śmiech uczniów. SensoMiś odchodzi.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nawet radosne dźwięki mogą być zbyt przytłaczające.

SŁUCH

W klasie rozbrzmiewa echo. SensoMiś czuje się zdezorientowany.

👉 Jak możesz pomóc?

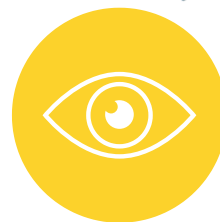
♦ Wyjaśnienie:

Zbyt wiele dźwięków naraz może przeciążyć mózg.





Karty Zmysłów WZROK



WZROK

Światła fluorescencyjne migają. SensoMiś mruży oczy i nie może zjeść lunchu.

☞ **Co możesz zrobić?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Światło może być zbyt jasne – możesz usiąść dalej lub przyciemnić światło.

WZROK

Jasne światła świecą nad głową. SensoMiś mruży oczy.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Niektóre oczy są wrażliwe na światło – możesz usiąść dalej od źródła światła.

WZROK

Migające obrazy na ekranie. SensoMiś czuje zawroty głowy.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Ruch może przytłoczyć pole widzenia – możesz go uspokoić zmieniając miejsce.

WZROK

W pokoju panuje bałagan. SensoMiś wygląda na zagubionego.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Zbyt wiele bodźców wizualnych może dezorientować mózg.

WZROK

Słońce odbija się od okna. SensoMiś zakrywa oczy.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Ośnienie może być bolesne – zawsze zasłaniaj okna i ograniczaj dopływ jasnego światła.

WZROK

Jasne kolory dookoła. SensoMiś wygląda na zmęczonego.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Intensywne kolory mogą nadmiernie pobudzać – ogranicz jaskrawe, ostre kolory w swoim otoczeniu.

WZROK

Nauczyciel szybko zmienia slajdy. SensoMiś nie nadąża.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Niektóre mózgi przetwarzają obrazy powoli – poproś nauczyciela, aby przewijał slajdy wolniej.

WZROK

Nad głowami migoczą światła. SensoMiś czuje się nieswojo.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Migające światła mogą przeszkadzać wrażliwemu wzrokowi – poproś go, żeby zmienił miejsce.

WZROK

Zbyt dużo grafiki i tekstu w książce. SensoMiś wygląda na zdezorientowanego.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Zbyt wiele obrazów naraz może przytłoczyć – eksponuj je powoli lub czytaj tekst głośno.

WZROK

Czytanie małych liter. SensoMiś wyteża wzrok, aby widzieć.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Przetwarzanie wizualne może być trudne – pomóż mu w czytaniu lub daj mu narzędzia do powiększania liter.

WZROK

Jasne zabawki migają. SensoMiś unika zabawy.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Niektórzy potrzebują łagodniejszych efektów wizualnych – podaruj im zabawki w stonowanych kolorach.

WZROK

Ściany w klasie są wypełnione. SensoMiś wygląda na przytłoczonego.

☞ **Jak możesz pomóc?**

♦ **Wyjaśnienie:**

Trudno jest skupić się na wielu szczegółach – poproś nauczyciela o zmianę wystroju sali.





DOTYK

SensoMiś nie chce założyć swetra – twierdzi, że go „gryzie”.

Jak zareagujesz?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre dzieci odczuwają tkaniny mocniej – mogą preferować miękkie, luźne ubrania.

DOTYK

Nowa kurtka swędzi. SensoMiś nie daje rady tego wytrzymać.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre tkaniny mogą podrażniać wrażliwą skórę – możesz zgłosić ten przypadek nauczycielowi.

DOTYK

Ciastolina jest lepka. SensoMiś tego unika.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre faktury są niewygodne – wybieraj zabawki i pomoce naukowe o delikatnej fakturze.

DOTYK

Ktoś popycha SensoMisia, który szybko odskakuje.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nieoczekiwany dotyk może być przerażający – nie dotykaj bez wcześniejszego powiadomienia.

DOTYK

Poklejone klejem palce. SensoMiś płacze.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Lepkie tekstury mogą powodować dyskomfort – zasugeruj umycie rąk.

DOTYK

Piasek na dłoniach. SensoMiś zastyga z niezadowolenia.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Ziarnista faktura może być przytłaczająca – wspieraj go sugerując umycie rąk.

DOTYK

Boso na trawie. SensoMiś cofa stopy.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Wrażliwość stóp jest częstą przypadłością – wesprzyj go podając mu rękę.

DOTYK

Otarcia materiału fotela autobusowego. SensoMiś zmienia kierunek.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre faktury mogą powodować dyskomfort – zaleca się zatem pozycję stojącą w autobusie.

DOTYK

Przytulenie z zaskoczenia. SensoMiś usztywnia się.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nagły dotyk może wywołać stres – nigdy nie rób tego z zaskoczenia.

DOTYK

Ciepła woda na dłoniach. SensoMiś odskakuje gwałtownie.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Zmiany temperatury mogą być przytłaczające – zawsze kontroluj temperaturę wody.

DOTYK

Metka koszulki drapie. SensoMiś nie może się zrelaksować.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Drobne doznania mogą wydawać się wielkie – proponuj metody relaksacyjne, aby zminimalizować stres.

DOTYK

Brudne palce podczas rysowania. SensoMiś przestaje malować.

Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre dzieci unikają bałaganiarskiej zabawy – warto zorganizować przestrzeń, ograniczyć bałagan na stole i pamiętać o myciu rąk.





Karty Zmysłów RÓWNOWAGA



RÓWNOWAGA

SensoMiś wierci się na krześle, a nauczyciel każe mu przestać.

👉 Jak pomóc mu się skoncentrować?

♦ Wyjaśnienie:

Niektórzy ludzie potrzebują ćwiczeń, żeby się uspokoić
- możesz dać im piłeczkę antystresową.

RÓWNOWAGA

Podczas lekcji WF-u musisz chodzić po linii. SensoMiś się chwieje.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Utrzymanie równowagi wymaga praktyki - podaj mu rękę, aby pomóc mu utrzymać równowagę.

RÓWNOWAGA

Gra wirująca. SensoMiś odczuwa zawroty głowy.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Ruch może przytłoczyć ciało.

RÓWNOWAGA

Skakanie na skakance. SensoMiś ma problemy.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Koordinacja może być trudna - mimo to, zachęcaj do podjęcia tej aktywności.

RÓWNOWAGA

Schody mogą wydawać się przerażające. SensoMiś trzyma się poręczy.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Uczucie niestabilności wywołuje strach
- zachowaj ostrożność i chodź po schodach razem z dzieckiem.

RÓWNOWAGA

Gra biegowa. SensoMiś pozostaje w tyle.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Przetwarzanie ruchu jest różne - pomóż mu biegać, dostosowując tempo do jego możliwości.

RÓWNOWAGA

Chwiejność belki równoważni. SensoMiś robi pauzę.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre ciała potrzebują dodatkowego wsparcia
- pomóż im zachować równowagę przytrzymując w trakcie zadania.

RÓWNOWAGA

Rzucanie piłką. SensoMiś nie udaje się złapać piłki.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Koordinacja wzrokowo-ruchowa jest trudna
- im mniejsza odległość, tym cel będzie łatwiejszy do osiągnięcia.

RÓWNOWAGA

Stanie na jednej nodze. SensoMiś szybko upada.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Mięśnie równowagi mogą być słabsze
- musisz zachęcać go do ćwiczeń.

RÓWNOWAGA

Szybkie wirowanie. SensoMiś odczuwa kręcenie się w głowie.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Wirowanie przeciąża zmysł równowagi
- wykonuj ćwiczenia wolniej, utrzymując jednocześnie równowagę.

RÓWNOWAGA

Gra taneczna. SensoMiś czuje się zagubiony.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Poruszające się wzory dezorientują mózg
- korzystaj z mat wizualnych z zaznaczonymi krokami do wykonania.

RÓWNOWAGA

Tor przeszkód. SensoMiś traci równowagę.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Świadomość własnego ciała może być chwiejna
- nie wykonuj zadań na siłę, jeśli wydają ci się zbyt trudne.





SMAK I ZAPACH

W pobliżu czuć mocne perfumy.

SensoMiś marszczy nos.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Silne zapachy powodują dyskomfort - unikaj takich miejsc.

SMAK I ZAPACH

Zapachy obiadu mieszają się ze sobą.

SensoMiś unika jedzenia.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Różne zapachy mogą przytłaczać zmysły.

SMAK I ZAPACH

Ktoś zajada owoc cytrusowy.

SensoMiś wygląda na oszołomionego.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre zapachy mogą powodować bóle głowy - informuj innych o tym.

SMAK I ZAPACH

Farba ma silny zapach. SensoMiś odchodzi na bok.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Zapachy chemiczne mogą być przytłaczające - bądź wyrozumiały.

SMAK I ZAPACH

Próbowanie nowego jedzenia. SensoMiś stawia opór.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre dzieci mają problem z przyzwyczajaniem się do nowych smaków.

SMAK I ZAPACH

W kawiarni unoszą się zapachy.

SensoMiś czuje się niedobrze.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Silne zapachy przeciążają mózg - zmieńcie miejsce odpoczynku.

SMAK I ZAPACH

Kosz na śmieci w pobliżu. SensoMiś zakrywa nos.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Niektóre zapachy są nie do zniesienia - oddalcie się od tego miejsca.

SMAK I ZAPACH

Tort urodzinowy mocno pachnie. SensoMiś cofa się.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nawet słodkie zapachy mogą przytłoczyć - bądź wyrozumiały i zaproponuj coś innego do zjedzenia.

SMAK I ZAPACH

Obiad pachnie dziwnie. SensoMiś odmawia jedzenia.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Zapachy wpływają na apetyt - proponuj alternatywne smaki.

SMAK I ZAPACH

Mydło ma intensywny zapach. SensoMiś nie myje rąk.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Perfumy i mydła mogą wydawać się zbyt mocne - proponuj bezzapachowe.

SMAK I ZAPACH

Zapach nowej siłowni. SensoMiś czuje się nieswojo.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nowe zapachy powodują niepokój - zaproponuj treningi na powietrzu.

SMAK I ZAPACH

Próbowanie nowej przekąski. SensoMiś obawia się spróbować.

👉 Jak możesz pomóc?

♦ Wyjaśnienie:

Nadwrażliwość smakowa jest powszechna - spróbuj zrozumieć jego dyskomfort.





Pomagasz innym zrozumieć, że kolega nie jest niegrzeczny, ma tylko problem z hałasem. → +1 punkt empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel zakrywa uszy, gdy dzwoni dzwonek. Za chwilę sugerujesz, żebyś wyszedł z nim na korytarz. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój kolega męczy się podczas pisania odręcznego, ponieważ pisanie sprawia mu trudność. Proponujesz robienie krótkich przerw i oferujesz pomoc w robieniu notatek. → +3 punkty empatii



Widzisz koleżankę z klasy, która ma problem z utrzymaniem się na miejscu, bo jej ciało potrzebuje więcej ruchu. Uprzejmie przesuwasz krzesło, żeby dać jej więcej przestrzeni. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel krzywi się, dotykając niektórych materiałów szkolnych, takich jak klej czy farba. Pomagasz mu znaleźć narzędzia lub rękawiczki, aby uniknąć bezpośredniego kontaktu. → +3 punkty empatii



Widzisz, że kolega z klasy ma problem z zawiązaniem sznurowadeł przed przerwą. Klękasz i spokojnie mu pomagasz, nie poganiając go. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel jest przytłoczony jasnym światłem w klasie. Sugerujesz, żeby usiąść w przyciemnionym pomieszczeniu lub poprosić nauczyciela o przyciemnienie światła. → +3 punkty empatii



Widzisz kolegę z klasy, który ma problem z nadążaniem za szybkim marszem z powodu problemów z koordynacją ruchową. Zwalniasz kroku i idziesz obok. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel ma problem z zapięciem marynarki z powodu słabej sprawności palców. Cierpliwie oferujesz mu pomoc. → +2 punkty empatii



Widzisz koleżankę z klasy zakrywającą uszy, gdy w pomieszczeniu robi się głośno. Sugerujesz, żebyście razem przenieśli się w cichsze miejsce. → +2 punkty empatii



Karty Empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel unika brudzących aktywności sensorycznych (takich jak malowanie palcami). Wspierasz jego wybór i pomagasz mu używać pędzla lub gąbki. → +3 punkty empatii



Widzisz kolegę z klasy, który ma trudności z noszeniem ciężkiego plecaka z powodu słabej siły mięśniowej. Oferujesz pomoc w noszeniu jego rzeczy. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twoja przyjaciółka z SPD wygląda na smutną podczas przerwy. Podchodzisz do niej i pytasz, czy chcesz z nią usiąść. → +2 punkty empatii



Widzisz, że Twój kolega z SPD został pominięty w wyborze drużyny. Proponujesz mu dołączenie do Twojej drużyny. → +2 punkty empatii



Widzisz, jak kolega z klasy ma problem z otwarciem pojemnika na lunch z powodu słabego chwytu. Oferujesz mu, że go otworzysz. → +2 punkty empatii



Słyszysz, że ktoś z SPD popełnia błąd w odpowiedzi i jest wyśmiewany. Bronisz go i zmieniasz temat rozmowy. → +3 punkty empatii



Widzisz, że twój kolega nie rozumie swojej pracy domowej. Oferujesz mu pomoc po lekcjach. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twoja przyjaciółka siedzi sama w stołówce. Zapraszasz ją do swojego stolika. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel wierci się i kołysze na siedzeniu, żeby zachować spokój. Szanujesz jego potrzebę ruchu i pomagasz innym wytłumaczyć, że to pomaga mu się skupić. → +3 punkty empatii



Zauważasz, że twój kolega z klasy jest zestresowany, bo zgubił zeszyt. Pożyczasz mu swój, żeby mógł przepisać notatki. → +2 punkty empatii





Widzisz, że Twój przyjaciel waha się, czy zabrać głos na lekcji. Uśmiechasz się i kiwasz głową, aby zachęcić go/ją do podzielenia się odpowiedzią. → +2 punkty empatii



Słyszysz, że ktoś jest prześladowany z powodu swoich problemów sensorycznych. Odzywasz się i mówisz, że każdy odczuwa inaczej i że to jest w porządku. → +3 punkty empatii



Zauważasz ucznia siedzącego samotnie na wycieczce. Siadasz obok niego i zaczynasz przyjacielską rozmowę. → +2 punkty empatii



Widzisz kolegę z klasy płaczącego w szatni. Podajesz jej chusteczkę i delikatnie pytasz, czy chce porozmawiać. → +3 punkty empatii



Uczeń z SPD wygląda na zagubionego w szkole. Oferujesz mu pomoc w poruszaniu się po budynku. → +3 punkty empatii



Zauważasz, że Twój kolega z SPD nie ma nikogo, z kim mógłby poćwiczyć w parach. Zapraszasz go/ją do wspólnej pracy. → +2 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel ma problem z cięciem papieru na zajęciach plastycznych. Oferujesz mu pomoc w cięciu lub przytrzymujesz papier. → +2 punkty empatii



Widzisz koleżankę z klasy, która czuje się przytłoczona na zatłoczonym korytarzu i porusza się bardzo powoli. Czekasz i idziesz obok niej, żeby nie czuła się poganiana. → +3 punkty empatii



Zauważasz, że Twój przyjaciel kilkakrotnie upuszcza ołówek z powodu problemów z koordynacją. Spokojnie go podnosisz, nie robiąc z tego wielkiej sprawy. → +2 punkty empatii



Widzisz kolegę z klasy unikającego gier grupowych, ponieważ trudno mu utrzymać równowagę i złapać piłkę. Zapraszasz go do gry w zmodyfikowanym lub wolniejszym tempie. → +3 punkty empatii



Karty Wyzwań Ruchowych



Obróć się 3 razy
i spróbuj iść prosto.



Idź powoli, niosąc książkę
na głowie.



Przeskocz wzdłuż pomieszczenia
na jednej nodze.



Wykonaj 10 podskoków w miejscu,
trzymając ramiona wzdłuż ciała.



Przejdź przez pokój metodą pięta-palce.



Maszeruj w miejscu i klaskaj
dłonią nad głową co trzy kroki.



Spróbuj narysować coś z zawiązanymi
oczami – jak ci poszło?



Spróbuj przejść wzdłuż linii z zamkniętymi
oczami. Utrzymaj równowagę na jednej
nodze przez 10 sekund.



Sięgnij wysoko i dotknij
palców u stóp 10 razy.



Idź, dotykając prawą ręką lewego
kolana, a następnie zmień stronę.





SENSOBEAR

PODRÓŻ PRZEZ ŚWIAT ZMYŚŁÓW

START



Wyspa Równowagi



Las Dźwięków



Miasto Spokoju



Kraina Zapachów
i Smaków



Dolina Dotyku



META



GRA 2 „MISJA SENSORYCZNA”

Uczestnicy:

Cele: Uczniowie dowiadują się, w jaki sposób ludzie mogą odmiennie odbierać bodźce sensoryczne (dotyk, dźwięk, światło, zapach, ruch), jak komunikować się z osobami mającymi trudności sensoryczne, jak wspierać i rozumieć innych, gdy ich reakcje odbiegają od „typowych”.

Wiek:

8-12 lat

Czas gry:

ok. 30-40 minut

Potrzebne materiały:

opaski na oczy lub okulary przeciwsłoneczne, pudełko z różnych materiałów dotykowych, karty z zadaniami, długopisy i notatniki, minutnik lub klepsydra z piaskiem.

Liczba graczy:

6-12 (w parach lub małych grupach)

Opis gry:

Gracze wcielają się w rolę „eksploratorów sensorycznych”, którzy muszą wykonać serię zadań komunikacyjnych – każde symulujące inny rodzaj wyzwania sensorycznego. Celem jest ukończenie misji, zachowując przy tym dobrą współpracę i empatię. Podczas gry lider pełni rolę moderatora, prowadząc grupy lub pary uczestników przez zadania.



GRA 2 "MISJA SENSORYCZNA"

Etapy gry:



◆ 1. Misja „Echo”

Cel: Zrozumienie trudności związanych z koncentracją w hałaśliwym otoczeniu.

→ Jeden z graczy w parze lub grupie próbuje opowiedzieć krótką historię (np. co robił w ten weekend), podczas gdy pozostali gracze wydają sztuczne dźwięki – stukają w stół, szeleszczą papierem lub cicho rozmawiają.

→ Po 1 minucie uczniowie omawiają, co sprawiało trudność i jak można pomóc osobie, która ma trudności z przetwarzaniem dźwięków (np. wolniejsze mówienie, powtarzanie, zachowanie ciszy).

◆ 2. Misja „Labirynt Światła”

Cel: Zrozumienie nadwrażliwości na światło.

→ Jedna osoba ma zawiązane oczy lub nosi okulary przeciwsłoneczne. Druga osoba prowadzi ją głosem po prostej ścieżce (np. między krzesłami).

→ Dyskusja: *Jak to jest polegać na innych? Jak możesz pomóc komuś, kto ma problemy ze światłem?*





GRA 2 "MISJA SENSORYCZNA"

◆ 3. Misja „Dotknij Chaosu”

Cel: Zrozumienie niechęci do dotykania niektórych materiałów.

→ Pudełka lub torby zawierają różne materiały (np. watę, papier ścierny, folię bąbelkową, ryż). Gracze dotykają ich z zamkniętymi oczami i opisują swoje wrażenia.

→ Dyskusja: *Które z tych doznań zmysłowych były przyjemne, a które nie? Czy wszyscy doświadczyli tego samego wrażenia?*

◆ 4. Misja „Cicha Rozmowa”

Cel: Ćwiczenie komunikacji niewerbalnej.

→ Gracze próbują przekazać wiadomość (np. „Jestem głodny”, „Chodźmy na spacer”) bez używania słów.

→ Dyskusja: *Jak można zrozumieć kogoś, kto nie mówi lub ma trudności z wyrażaniem się za pomocą słów?*





GRA 2 "MISJA SENSORYCZNA"

Zakończenie gry:

◆ Po ukończeniu wszystkich misji gracze współpracują, aby stworzyć „Kodeks Empatycznej Komunikacji” – zasady, które pomogą im komunikować się z osobami mającymi trudności sensoryczne.



*„Nie każdy lubi głośne dźwięki
– zapytaj, zanim włączysz muzykę”.
„Jeśli ktoś potrzebuje ciszy, nie oznacza to,
że nie lubi innych”.
„Każdy ma prawo do komfortu sensorycznego”.*

Zapamiętaj!

Zachęcaj innych, aby
podczas zabawy
wykazywali się empatią,
a nie osądami.



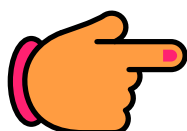
Po każdej misji przeprowadź
krótką sesję refleksji:
„Jak się czułeś?”, „Co było
trudne?”, „Jak pomógłbyś komuś
w takiej sytuacji?”.



3-2-1 REFLEKSJA



Wymień trzy rzeczy,
których dowiedziałeś się
o neuroróżnorodności z tego rozdziału.



Opisz dwa sposoby, w jakie możesz
pomóc koledze wykazującemu
trudności opisane w tym rozdziale.

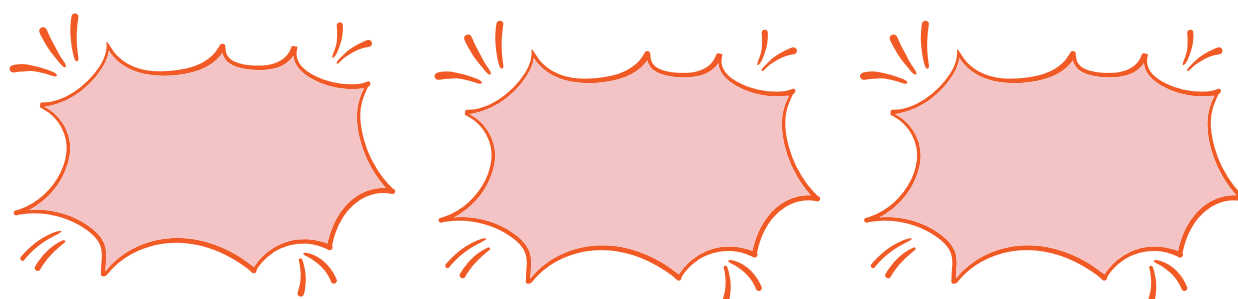


Określ jeden obszar, w którym chcesz
się osobiście rozwinąć, szczególnie
w zakresie uwzględnienia i wsparcia
potrzeb opisanych w tym rozdziale.

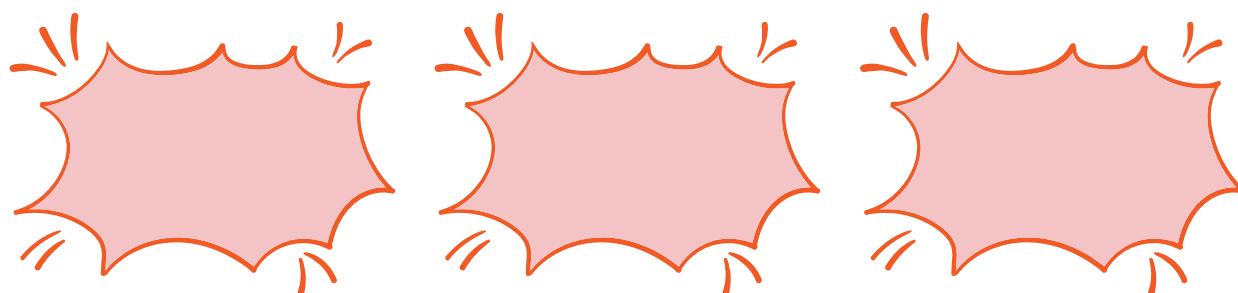


WYZWANIE DLA UCZNIA

Uzupełnij diagram pająka dla potrzeb zidentyfikowanych w tym rozdziale



**Zaburzenia
Przetwarzania
Sensorycznego (SPD)**



DYSLEXIA



ROZDZIAŁ 3

SPECYFICZNE TRUDNOŚCI W UCZENIU SIĘ



DiverseMind

CO TO SĄ SPECYFICZNE TRUDNOŚCI W UCZENIU SIĘ?

Czym jest SLD ?

SLD to skrót od Specific Learning Difficulty (specyficzne trudności w uczeniu się). Oznacza to, że mózg niektórych osób działa na swój własny, unikalny sposób, jeśli chodzi o myślenie, uczenie się, zapamiętywanie i rozumienie. Posiadanie SLD nie oznacza, że ktoś nie jest mądry – oznacza to po prostu, że może uczyć się inaczej.

Mogą potrzebować takich rzeczy jak:

- ✨ **Dodatkowy czas**
- 🔧 **Przydatne narzędzia**
- ✂️ **Różne strategie**
- 💬 **Trochę dodatkowego wsparcia**

I to jest całkowicie w porządku – inny nie oznacza gorszy. Każdy uczy się na swój własny sposób i sposób ten ma znaczenie.

Jak rozpoznać SLD u znajomego lub rówieśnika?

- 📖 Czytanie i pisanie może im zająć trochę więcej czasu niż innym.
- 🔠 Czasami mylone są z literami, cyframi i kierunkami.
- 👂 Dzieci mogą mylić dźwięki i słowa podczas czytania lub mówienia.
- ✎ Pisownia i gramatyka mogą być dla nich nieco trudne.
- ÷ Matematyka może wydawać się trudna – na przykład zapamiętywanie kroków lub rozwiązywanie zadań.
- 📚 Mogą unikać czytania na głos, ponieważ wydaje im się to trudne.
- 🧠 Czasami zapominają instrukcji lub czują się przytłoczeni nadmiarem informacji.
- 😞 Mogą czuć frustrację i zdenerwowanie, gdy nauka wydaje im się trudna.

JAK MOGĄ WYGLĄDAĆ SPECYFICZNE TRUDNOŚCI W UCZENIU SIĘ?

Jak możesz pomóc koledze doświadczającemu trudności SLD?

Mogę pozwolić mojemu koledze wybrać tę część pracy grupowej, która najlepiej odpowiada jego mocnym stronom.

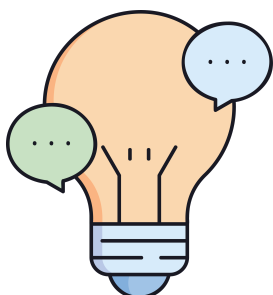
Wiem, że mój kolega potrafi robić niesamowite rzeczy, ale może robi je na swój własny sposób.

Postaram się być cierpliwy i miły, bo każdy uczy się inaczej.

Mogę pomóc, czytając instrukcje na głos lub wyjaśniając je dokładnie.

Mogę zaproponować naukę lub pracę z nimi, abyśmy mogli uczyć się razem.

Zaproponuję wspólną naukę lub pracę.



Będę podkreślać ich mocne strony i kibicować im, gdy osiągną sukces.

WYZWANIA ZWIĄZANE ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W UCZENIU SIĘ W SZKOLE

Dysleksja: różnice w czytaniu i pisaniu

Niektórzy uczniowie z dysleksją:

-  Mają trudności z porządkowaniem myśli, pisaniem i zapamiętywaniem faktów.
-  Potrzebują pracy domowej, która będzie zawierała więcej obrazków i mniej tekstu.
-  Czują się nieswojo, czytając na głos lub pokazując swoje prace pisemne.



Dyskalkulia: różnice w matematyce

Niektórzy uczniowie z dyskalkulią:

-  Matematyka, np. dodawanie, odejmowanie i wykonywanie obliczeń na liczbach, wydają im się trudne.
-  Mają trudności z określeniem godziny lub obliczeniem reszty.
-  Mają trudności z zapamiętaniem tabliczki mnożenia lub zrozumieniem działań matematycznych.
-  Martwią się udostępnianiem swojej pracy lub zadawaniem pytań.

Dyspraksja (DCD): Różnice w koordynacji

Niektórzy uczniowie cierpiący na dyspraksję:

-  Zajęcia WF, sport, pisanie i poruszanie się po szkole mogą być dla nich trudne.
-  Mają trudności z równowagą i koordynacją.
-  Szybciej się męczą i trudno im zachować porządek.
-  Odczuwają frustrację i zażenowanie, jeśli coś trwa dłużej.



Dysgrafia: Różnice w pisaniu

Niektórzy uczniowie z dysgrafią:

-  Piszą powoli, w przeciwnym razie mogą mieć problemy z ortografią i interpunkcją.
-  Mają świetne pomysły, ale trudno im przelać je na papier.
-  Denerwują się pokazując innym swoją pracę pisemną.





PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRACY Z UCZNIAMI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W UCZENIU SIĘ

Twój zestaw narzędzi - Jak uzyskać pomoc i pomagać innym?

Dlaczego stworzyliśmy ten zestaw narzędzi?

💡 Każdy uczy się na swój własny sposób i jest to całkowicie w porządku! Posiadanie SLD (specyficznych trudności w uczeniu się) nie oznacza, że ktoś nie jest inteligentny. Oznacza to po prostu, że ich mózg uczy się trochę inaczej i ta różnica ma znaczenie.

Czasami może być potrzebne:

🕒 Dodatkowy czas na dokończenie pracy

🤝 Wsparcie nauczyciela lub kolegi z klasy

📺 Materiały wizualne lub narzędzia do nauki, które pomogą zrozumieć materiał

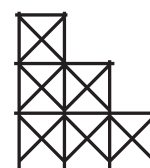
🗣️ Instrukcje odczytywane na głos lub inny sposób pokazania tego, co uczniowie wiedzą

Te formy wsparcia pomagają każdemu uczyć się w sposób, który mu najbardziej odpowiada. Chodzi o skupienie się na mocnych stronach, a nie na trudnościach!

✖️ NARZĘDZIE 1:

Rusztowanie – właściwa pomoc we właściwym czasie.

Rusztowanie oznacza uzyskanie odpowiedniej ilości pomocy, nie za dużo i nie za mało. 🏗️ Można to porównać do budowania wieży: zaczynasz od wsparcia, a w miarę jak stajesz się silniejszy, wsparcie nie jest potrzebne.



💡 Wskazówka Wygotskiego:

Twój „najlepszy moment w nauce” to moment, gdy nie potrafisz jeszcze czegoś zrobić samodzielnie, ale możesz to zrobić z niewielką pomocą. Wtedy właśnie zaczyna się prawdziwa nauka!



PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRACY Z UCZNIAMI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W UCZENIU SIĘ

Twój zestaw narzędzi - Jak uzyskać pomoc i pomagać innym?

✿ NARZĘDZIE 2: Włączająca i troskliwa nauka.

Każdy jest częścią grupy. W troskliwej i opiekuńczej klasie każdy czuje się mile widziany i wspierany. Nikt nie jest pominięty ani zapomniany.

Jak to wygląda?

- *Wszyscy są mile widziani, bez względu na wszystko.*
- *Wszyscy uczymy się w różny sposób.*
- *Nic nie stoi na przeszkodzie, aby poprosić o dodatkową pomoc, gdy jej potrzebujesz.*
- *Bądź uprzejmy i pełen szacunku, nie znęcaj się ani nie dokuczaj.*
- *Sprawiedliwość oznacza, że każdy dostaje to, czego potrzebuje, żeby odnieść sukces.*



✿ NARZĘDZIE 3: Spersonalizowane narzędzia edukacyjne

Znajdź sposób nauki, który jest dla Ciebie najskuteczniejszy!

Jak to wygląda?

- **Ucz się poprzez słuchanie (słuchowo).**

Lepiej zapamiętujemy rzeczy, gdy ich słuchamy, na przykład słuchając audiobooków, podcastów lub gdy ktoś nam coś wyjaśnia.

- **Ucz się przez obserwację (wizualnie).**

Lepiej rozumiesz, gdy widzisz zdjęcia, filmy, wykresy i diagramy.

- **Ucz się przez działanie (kinestetycznie).**

Najlepiej uczysz się, kiedy się ruszasz, dotykasz lub wykonujesz czynności praktyczne, takie jak budowanie, odgrywanie ról czy eksperymentowanie.





PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRACY Z UCZNIAMI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W UCZENIU SIĘ

Twój zestaw narzędzi - Jak uzyskać pomoc i pomagać innym?

✿ NARZĘDZIE 4: Narzędzia dla umysłu i ciała

Dbanie o swoje uczucia pomaga lepiej się uczyć. Gdy czujesz się zestresowany, poszukaj miejsca, w którym możesz się uspokoić lub skorzystaj z zabawki antystresowej. Powtarzaj sobie pomocne zwroty, na przykład: „*Mogę to zrobić*” lub „*Mogę poprosić o pomoc*”. Używaj timerów i harmonogramów, aby trzymać się planu. Świątuj małe zwycięstwa – budują pewność siebie!



✿ NARZĘDZIE 5: Narzędzia do czytania i pisania

Te narzędzia pomogą Ci pokazać, co naprawdę wiesz!

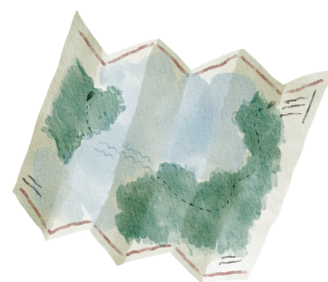


- Słuchaj audiobooków lub korzystaj z funkcji zamiany tekstu na mowę, aby usłyszeć słowa.
- Wypróbuj funkcję zamiany mowy na tekst — mów, a ona napisze za ciebie!
- Korzystaj z aplikacji do sprawdzania pisowni lub przewidywania słów.
- Używaj ramek do pisania i początków zdań, aby łatwiej zacząć pisanie.

✿ NARZĘDZIE 6:

Zastosuj zdobytą wiedzę – wyjdź z nauką poza mury szkoły!

- Nauka nie kończy się w szkole — możesz z niej korzystać wszędzie!
- Zobacz, w jaki sposób Twoja nauka łączy się z prawdziwym życiem.
- Ćwicz umiejętności w ciekawy i nowy sposób.
- Zrozum więcej poprzez działanie, odkrywanie i wypróbowywanie nowych rzeczy.





PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PRACY Z UCZNIAMI ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W UCZENIU SIĘ

Sposoby nauki poza klasą

- **Wybierz się na wycieczkę:** odwiedź muzea, gospodarstwa rolne, parki lub lokalne sklepy, aby zobaczyć i dowiedzieć się czegoś nowego.
- **Zaangażuj się w projekty społeczne:** pomóż założyć ogród, posprzątać park lub zostań wolontariuszem. To świetny sposób na ćwiczenie pracy zespołowej i odpowiedzialności.
- **Poznaj przyrodę:** Wykorzystaj umiejętności naukowe, aby obserwować rośliny, zwierzęta i pogodę wokół siebie.
- **Wykorzystaj codzienne zasady matematyki:** pomóż odmierzać składniki podczas gotowania lub oblicz resztę podczas zakupów.
- **Napisz o swoich doświadczeniach:** Prowadź dziennik lub blog, w którym opiszysz to, co widzisz i czego się dowiadujesz na zewnątrz.
- **Rozmawiaj z ludźmi:** Przeprowadź wywiad z członkami rodziny lub sąsiadami na temat ich pracy i hobby.



Pamiętaj!

***Każdy z nas uczy się w inny sposób.
Kiedy pomagamy sobie nawzajem, nikt nie zostaje w tyle.
Uczymy się razem, rozwijamy się razem
i odnosimy sukcesy razem.***





GRA 1: „DOPASUJ UMYŚŁ”



Uczestnicy:

Wiek: 12-18 lat

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: ok. 30-45 minut

Miejsce: szkoła, świetlica,
zajęcia team building



Zawartość gry:

- 10 kart Bohaterów Uczących się (po 2 każdego typu, pokazujące, jak ludzie uczą się w różny sposób)
- Przykład: 🎧 Leo Słuchacz, 🖐️ Mia Twórczyni itd.
- 10 kart z pytaniami, obrazkami i podpowiedziami, które pomogą Twojej grupie w rozmowie



Jaki jest cel tej gry?



Mózg każdego z nas działa na swój własny, wyjątkowy sposób. W tej grze spotkasz różnych „Bohaterów Nauki”: każdy uczy się w inny sposób (np. słuchając, poruszając się lub rysując). Waszym zadaniem jest praca zespołowa w celu znalezienia odpowiednich uczniów i omówienie sposobu włączenia wszystkich do nauki. Odkryjesz, że nie ma jednej właściwej metody nauki, a każdy mózg jest niesamowity na swój sposób!



GRA 1: “DOPASUJ UMYŚŁ”

Przygotowanie

- Potasuj karty “Bohaterów Nauki” i ułóż je zakryte w rzędach na stole lub podłodze.
- Połóż karty z pytaniami w małym stosiku obok.
- Upewnij się, że wszyscy znają tę zasadę: czekajcie na swoją kolej, rozmawiajcie uprzejmie i bawcie się dobrze!

Rozgrywka

1. Gdy będzie Twoja kolej, odwróć dwie Karty Bohatera Nauki.
2. Jeśli pasują (ten sam kolor lub symbol), twoja drużyna zatrzymuje parę.
3. Następnie narysuj Kartę Pytań i przeczytaj ją na głos (lub poproś nauczyciela, aby ją przeczytał).
4. Jako zespół, porozmawiajcie o tym pytaniu przez 1–2 minuty.
5. Po dyskusji, w której wszyscy wezmą udział, twój zespół zatrzymuje Kartę Dyskusji.
6. Jeśli karty nie pasują do siebie, odwróć je i pozwól następnemu graczowi zacząć.
7. Graj, aż znajdziesz wszystkie pasujące elementy!

Jak wygrać?

Wszyscy wygrywają, gdy wszystkie pary zostaną dopasowane. Zespół, który na koniec zdobędzie najwięcej Kart Dyskusji, zostaje mistrzem integracji!



DOPASUJ UMYSŁ



W tej grze będziecie współpracować, aby dopasować style uczenia się do najlepszych sposobów wspierania różnych typów uczniów.

JAK GRAĆ ?

1. Pracuj w małych grupach (3–5 graczy).
2. Rozłóż wszystkie karty Bohaterów nauki i Strategii Wsparcia obrazkami do dołu.
3. Odwróć dwie karty: spróbuj dopasować ucznia do właściwej strategii.
4. Gdy znajdziesz pasującą kartę, wybierz kartę pytania i omówcie ją wspólnie.
5. Kontynuuj dopasowywanie, aż znajdziesz wszystkie pary!

💡 Bonus:
Stwórz własnego Bohatera Nauki z unikalnym stylem uczenia się.

KARTA PYTAŃ

W JAKI SPOSÓB
MOŻESZ
WŁĄCZYĆ TEN
TYP UCZNIA DO
SWOJEJ GRUPY?

KARTA PYTAŃ

CZEGO MOŻEMY
SIĘ NAUCZYĆ
OD KOLEGÓW
Z KLASY, KTÓRZY
WIDZĄ SPRAWY
INACZEJ?

KARTA PYTAŃ

W JAKI SPOSÓB
RÓŻNE STYLE
UCZENIA SIĘ MOGĄ
POMAGAĆ SOBIE
NAWZAJEM W PRACY
ZESPOŁOWEJ?

KARTA PYTAŃ

W JAKI SPOSÓB
TECHNOLOGIA MOŻE
POMÓC KOMUŚ,
KTO MA TRUDNOŚCI
Z CZYTANIEM
I PISANIEM?

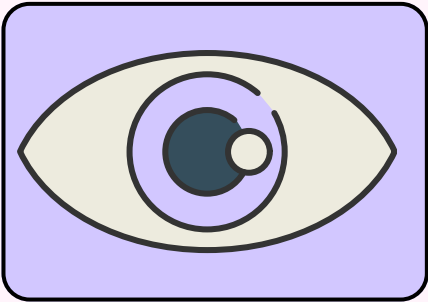
KARTA PYTAŃ

PRZYPOMNIJ SOBIE
SYTUACJĘ, W KTÓREJ COŚ,
CO DLA CIEBIE BYŁO
ŁATWE, A DLA KOGOŚ
INNEGO OKAZAŁO SIĘ
TRUDNE — CO ZROBIŁEŚ?

KARTA PYTAŃ

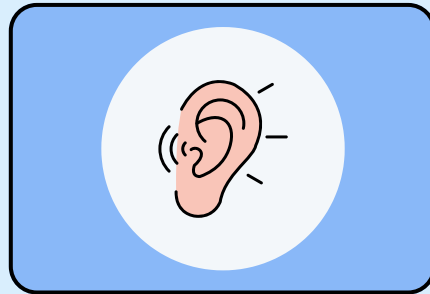
JAK MOŻESZ
OKAZAĆ
ŻYCZLIWOŚĆ
I CIERPLIWOŚĆ
KOMUŚ, KTO UCZY
SIĘ INACZEJ NIŻ TY?

WIZJONERSKA FIOLETOWA



 WIDZI ŚWIAT
W OBRAZACH!
LUBI DIAGRAMY,
KOLORY I FILMY.

ECHO ETHAN



 NAJLEPIEJ UCZY SIĘ
POPŘEZ SŁUCHANIE
I MÓWIENIE. LUBI DYSKUSJE,
PODCASTY I POWTARZANIE
INFORMACJI NA GŁOS.

RUSZAJ SIĘ, MIA



 UCZY SIĘ PRZEZ
DZIAŁANIE I RUCH,
POTRZEBUJE ZAJĘĆ
PRAKTYCZNYCH,
EKSPERYMENTÓW
I ODGRYWANIA RÓL.

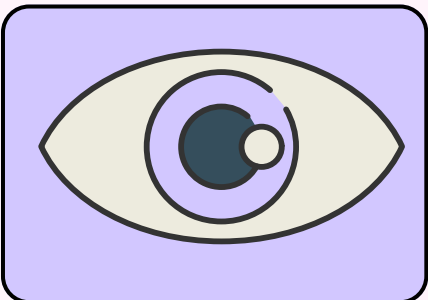
TOBY GADAJĄCY



 KOCHA SŁOWA
I JĘZYK.

LUBI CZYTAĆ, PISAĆ,
OPOWIADAĆ HISTORIE
I DYSKUTOWAĆ.

UCZĄCY SIĘ WZROKOWO



 UŻYWAJ POMOCY
WIZUALNYCH!
 DODAJ DIAGRAMY,
WYKRESY I KODY
KOLORÓW.

UCZĄCY SIĘ SŁUCHOWO



 POROZMAWIAJMY
O TYM!
 KORZYSTAJ Z DYSKUSJI
GRUPOWYCH,
CZYTANIA NA GŁOS
LUB WYJAŚNIANIA IDEI.

UCZĄCY SIĘ KINESTETYCZNIE



 NAUKA PRAKTYCZNA!
 SPRÓBUJ
PRZEPROWADZAĆ
EKSPERYMENTY, BUDOWAĆ
MODELE LUB ODGRYWAĆ
RÓŻNE SYTUACJE.

UCZĄCY SIĘ WERBÁLNIĘ



 MOC SŁÓW
 DZIEL SIĘ POMYSŁAMI
CZYTAJĄC, PROWADZĄC
DZIENNIK I PREZENTUJĄC
SWOJE POMYSŁY.

TECHNO TAYLOR



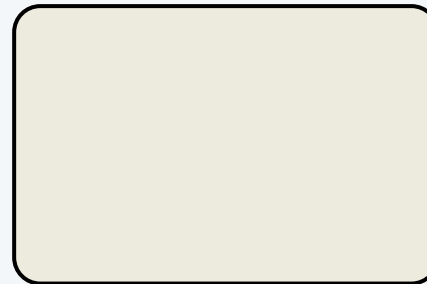
🧠 DOSKONAŁE RADZI SOBIE
Z WYKORZYSTANIEM NARZĘDZI
CYFROWYCH. DOBRZE SIĘ
UCZY, KORZYSTAJĄC Z APLIKACJI,
FILMÓW, NOTATEK
GŁOSOWYCH I QUIZÓW
ONLINE.

CICHY QUINN



🧠 NAJLEPIEJ UCZY SIĘ
W SAMOTNOŚCI,
W SPOKOJNYM MIEJSCU.
PREFERUJE SPOKOJNĄ
REFLEKSJĘ, PISANIE PAMIĘTNIKA
I SAMODZIELNĄ PRACĘ.

STWÓRZ SWÓJ
WŁASNY!



STWÓRZ SWÓJ
WŁASNY!



UCZNIOWIE WSPOMAGANI TECHNOLOGIĄ



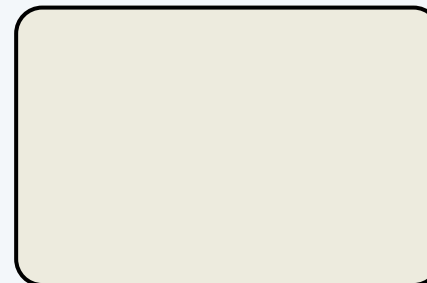
💻 KORZYSTAJ Z NARZĘDZI
TECHNOLOGICZNYCH!
👉 UCZ SIĘ Z POMOCĄ
FILMÓW, GIER
EDUKACYJNYCH I APLIKACJI
WSPOMAGAJĄCYCH.

SAMOTNY UCZEŃ

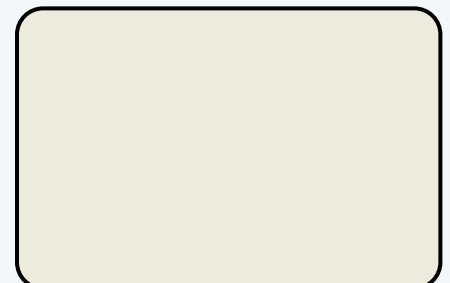


🌸 CZAS CISZY I REFLEKSJI!
👉 DAJ SOBIE CZAS NA
MYŚLENIE, PRZESTRZEŃ
OSOBISTĄ LUB ZADANIA DO
WYKONANIA NIEZALEŻNIE
OD INNYCH.

STWÓRZ SWÓJ
WŁASNY!



STWÓRZ SWÓJ
WŁASNY!





GRA 2: "DRABINA UCZENIA SIĘ"

Uczestnicy:

Wiek: 12-18 lat

Liczba graczy: 2-6

*Czas gry: ok. 45 - 60
minut*

*Miejsce: szkoła, świetlica,
zajęcia team building*

Zawartość gry:

- 1 plansza do gry „Learning Ladder”
- 1 kostka
- Żetony gracza (1 na ucznia lub drużynę)
- Karty przeszkód (czerwone)
- Karty wsparcia (zielone)

Jaki jest cel tej gry?

W tej grze doświadczysz, jak może wyglądać nauka uczniów z różnymi wyzwaniami. Zobaczysz, jak odpowiednie narzędzia i wsparcie ułatwiają naukę wszystkim. Grając, będziesz ćwiczyć empatię, uczyć się, jak być wspierającym członkiem zespołu i jak odkrywać proste sposoby na to, aby Twoja klasa była bardziej inkluzywna i przyjazna dla wszystkich.





GRA 2: “DRABINA UCZENIA SIĘ”

Przygotowanie

- Rozłóż planszę “Drabina Uczenia się” na stole lub płaskiej powierzchni, w miejscu dostępnym dla wszystkich.
- Wymieszaj pomarańczowe Karty Przeszkód i różowe Karty Wsparcia, tworząc dwa oddzielne stosy, a następnie połóż je zakryte obok planszy.
- Każdy gracz lub drużyna wybiera żeton i umieszcza go na polu START.

Rozgrywka

1. Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwiają swój pionek do przodu.
2. Jeśli wylądujesz na neutralnym polu, nic się nie dzieje - poczekaj na swoją kolej.
3. Jeśli trafisz na pole z Przeszkodą, podnieś pomarańczową kartę i przeczytaj ją na głos. Postępuj zgodnie z instrukcjami.
4. Jeśli trafisz na pole Wsparcia, podnieś różową kartę i przeczytaj ją na głos. Postępuj zgodnie z instrukcjami.
5. Pamiętaj, aby w trakcie gry wszyscy słuchali się nawzajem i wspierali się w obliczu wyzwań.



Jak wygrać?

Pierwszy gracz lub drużyna, która dotrze do ostatniego pola na planszy, wygrywa!

Gra 2:

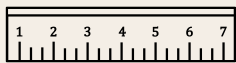
DRABINA UCZENIA SIĘ

100	99	98		96	95	94	93	92	91
81		83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75		73	72	71
61	62	63	64	65	66	67		69	70
60	59		57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48		50
40	39	38	37		35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26		28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	
1	2	3		5	6	7	8	9	10

DRABINA UCZENIA SIĘ

Gra 2:

WSPARCIE



UŻYWASZ LINIJKI
LUB PALCA, ŻEBY ŚLEDZIĆ
LINIĘ. SPRÓBUJ
PRZECZYTAĆ JEDNO
KRÓTKIE ZDANIE,
UŻYWAJĄC LINIJKI
LUB PALCA.

PRZEJDŹ DALEJ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE



NAUCZYCIEL USTALA
KRÓTKIE PRZERWY.
ROZCIĄGASZ RĘCE PRZESZ
10 SEKUND.

PRZEJDŹ DALEJ O 1 POLE

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE



ODPOWIEDZI PISZESZ
ZA POMOCĄ FUNKCJI
ZAMIANY GŁOSU
NA TEKST.

PRZEJDŹ DALEJ O 3 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE

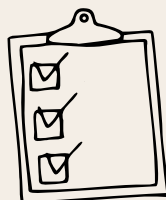


TY I TWÓJ PRZYJACIEL
MOŻECIE SOBIE
NAWZAJEM POMAGAĆ,
GDY UTKNIECIE NA
TRUDNYM ZADANIU.

PRZEJDŹ DALEJ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE



KORZYSTAJ Z LISTY
KONTROLNEJ,
ABY ZACHOWAĆ
PORZĄDEK.

PRZEJDŹ DALEJ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE

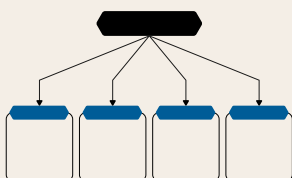


UŻYWASZ LAPTOPA
DO ZADAŃ PISEMNYCH.

PRZEJDŹ DALEJ O 3 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE

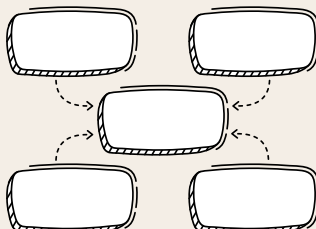


NAUCZYCIEL
UŻYWA ZDJĘĆ
I DIAGRAMÓW,
ABY WYJAŚNIĆ...

PRZEJDŹ DALEJ O 3 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE



UŻYWASZ MAPY MYŚLI
DO PLANOWANIA
POMYSŁÓW.

PRZEJDŹ DALEJ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

WSPARCIE



DO ZAZNACZANIA SŁÓW
KLUCZOWYCH UŻYWAJ
KOŁOROWYCH
ZAKREŚLACZY.

PRZEJDŹ DALEJ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

Gra 2:

PRZESZKODA



NIE DAJESZ RADY
PRZEPISYWAĆ Z TABLICY
WYSTARCZAJĄCO
SZYBKO.

OMIŃ JEDEN ZAKRĘT

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA



POMIMO STARAŃ,
ZAPOMINASZ
O ZADANIACH
DOMOWYCH.

COFNIJ SIĘ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA



TRACISZ KONCENTRACJĘ,
BO W POMIESZCZENIU
JEST GŁOŚNO.

COFNIJ SIĘ O 3 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA

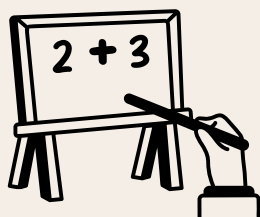


PO DŁUGIM
WYJAŚNIENIU
ZAPOMINASZ,
CO POWIEDZIAŁ
NAUCZYCIEL.

COFNIJ SIĘ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA

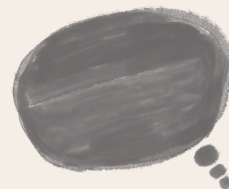


MYLISZ LICZBY
W ZADANIACH
MATEMATYCZNYCH.

COFNIJ SIĘ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA

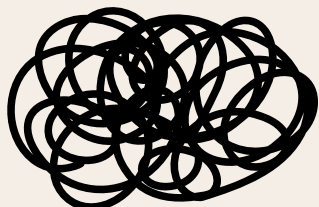


CZY MOŻESZ
POPRAWIĆ ZDANIE?
„SZKOŁA JEST DÓRZA
I PŻESTRONA”

COFNIJ SIĘ O 1 POLE

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA



SPRÓBUJ PRZECZYTAĆ
PO ANGIELSKU:
„I LKIE TO RAED ADN
LREAN.”

COFNIJ SIĘ O 1 POLE

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA



WYPRÓBUJ TEN ŁAMACZ
JĘZYKA: „CZERWONA
CIĘŻARÓWKA, ŻÓŁTA
CIĘŻARÓWKA, CZERWONA
CIĘŻARÓWKA, ŻÓŁTA
CIĘŻARÓWKA”.
(POWIEDZ TO 3 RAZY!)

COFNIJ SIĘ O 2 POLA

DRABINA UCZENIA SIĘ

PRZESZKODA



PRZECZYTAJ SZYBKO
TEN GŁUPI TEKST:
„SZEŚĆ ŚLISKICH
ŚLIMAKÓW CICHO
SPŁYNĘŁO NA
POŁUDNIE”.

COFNIJ SIĘ O 1 POLE

DRABINA UCZENIA SIĘ



EWALUACJA I AUTOREFLEKSJA

A> Pomyśl o swoich lekcjach.

Które tematy/przedmioty są dla Ciebie łatwe?

Które tematy/przedmioty wydają Ci się najtrudniejsze?

Podziel się tymi spostrzeżeniami z partnerem/grupą - jakie różnice dostrzegasz?

B> W tym rozdziale dowiedziałeś się o dysleksji, dyskalkulii, dyspraksji (DCD) i dysgrafii.

Napisz wiersz / narysuj obrazek / odegraj scenę przedstawiającą każdy z nich i pokazujące twoje zrozumienie tematu specyficznych trudności w uczeniu się.



EWALUACJA I AUTOREFLEKSJA

C> Przeczytaj poniższe scenariusze i uzupełnij luki, sugerując, jak możesz współpracować z kolegą/koleżanką z klasy.

Przykład:

a. Dysleksja - Poprawiacie nawzajem swoje prace pisemne.

Twój kolega z klasy może czuć się... trochę zdenerwowany z powodu błędów ortograficznych.

Możesz... poprosić ich, aby po cichu przeczytali Ci swoją pracę i w ten sposób przekazali Ci opinię.

b. Dyskalkulia - Nauczyciel omawia ułamki.

Twój kolega z klasy może czuć...

Mógłbyś...

c. Dyspraksja - Twój kolega z klasy zgubił swój plan lekcji.

Twój kolega z klasy może czuć...

Mógłbyś...

d. Dysgrafia - Klasa podsumowuje rozdział.

Twój kolega z klasy może czuć...

Mógłbyś...

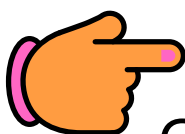




3-2-1 REFLEKSJA



Wymień 3 rzeczy, których dowiedziałeś się o neuroróżnorodności z tego rozdziału.



Opisz 2 sposoby, w jakie możesz pomóc koledze w potrzebie zidentyfikowanej w tym rozdziale?

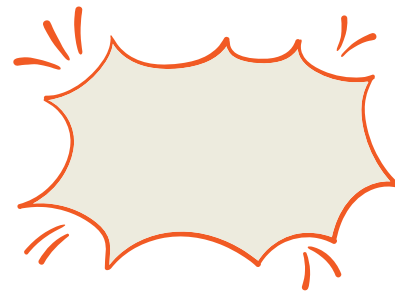
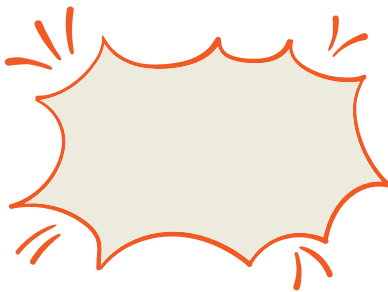
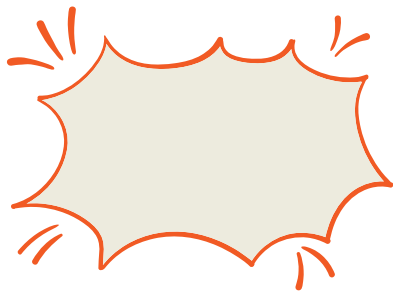


Określ jeden obszar, w którym chcesz się osobiście rozwinać, szczególnie w zakresie uwzględnienia i wsparcia potrzeb opisanych w tym rozdziale.

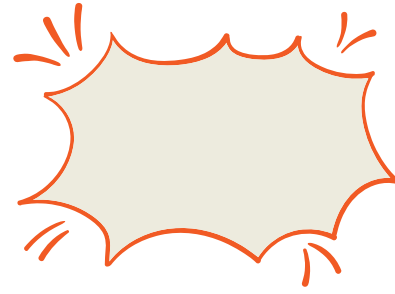
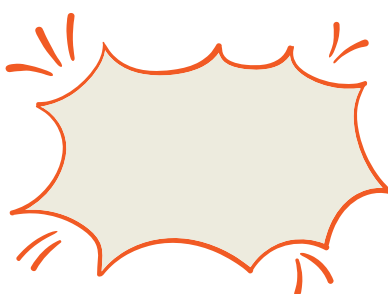
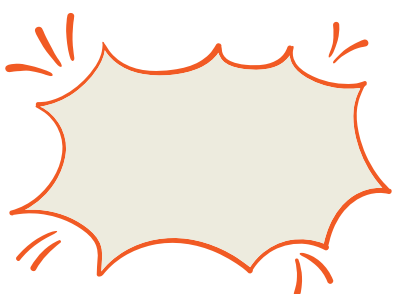


WYZWANIE DLA UCZNIA

Uzupełnij diagram pająka dla potrzeb zidentyfikowanych w tym rozdziale



**Specyficzne
trudności
w uczeniu się**





ROZDZIAŁ 4

ZESPÓŁ NADPOBUDLIWOŚCI PSYCHORUCHOWEJ ADHD



DiverseMind

CZYM JEST ADHD?

Czy znasz kogoś, komu trudniej się skupić, kontrolować impulsy i zarządzać energią?

To zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi (ADHD).

ADHD zwykle ujawnia się w dzieciństwie, ale może trwać także w okresie dojrzewania i dorosłości.

Dzieci z ADHD mogą mieć problemy z:



**organizacją
czasu
i przestrzeni.**

**koncentracją
uwagi.**

**postępowaniem
zgodnie
z instrukcjami.**

**kończeniem
rozpoczętych
działań
i aktywności.**

CZYM JEST ADHD?

Czasami łatwo się rozpraszają, zapominają o rzeczach lub popełniają błędy, nieświadomie.

Wiele dzieci z ADHD również:

...ma trudności
w siedzeniu
w jednym miejscu przez
dłuższą chwilę.

...ma trudności
z czekaniem na swoją kolej
i nie przerywaniem
wypowiedzi innych osób.

...dużo się rusza lub ma
wrażenie, że nie może
przestać i zatrzymać się,
kiedy jest taka potrzeba.

CZYM JEST ADHD?

Ale dlaczego pojawia się ADHD?

Naukowcy nie znają dokładnej przyczyny, ale uważają, że jest to wynik połączenia następujących czynników:

Cechy rodzinne
- ADHD
może być
dziedziczne).

Różnice
w obszarach mózgu
odpowiedzialnych
za koncentrację
i samokontrolę.

Rzeczy, które dzieją
się przed lub
w trakcie porodu
(np. wcześniactwo
lub niska masa
ciała).



CZYM JEST ADHD?

Jak można leczyć ADHD?



Terapia behawioralna (nauka sposobów organizacji pracy, zarządzania czasem i lepszego porozumiewania się z innymi).

Leki wspomagające koncentrację i samokontrolę.

Zdrowe nawyki, takie jak ćwiczenia, sen i zdrowe odżywianie.



Badania szacują, że globalna częstość występowania ADHD u dzieci i młodzieży wynosi około 8,0%.

CZYM JEST ADHD?

**Podsumowując...**

ADHD nie oznacza, że nie można dokonywać niesamowitych rzeczy. Wiele osób z tym zaburzeniem jest bardzo kreatywnych, świetnie radzi sobie z rozwiązywaniem problemów i jest pełnych pozytywnej energii.

Dzięki odpowiedniej pomocy, wsparciu i zrozumieniu dzieci z ADHD mogą wykorzystać swoje mocne strony i osiągnąć pełnię swoich możliwości.



GRA 1 "DZIEŃ W GŁOWIE LEO"

Uczestnicy:

*Uczniowie w wieku 9–14 lat.
Najlepiej sprawdza się
w przypadku małych grup
lub zamiany ról uczestników.*

Zawartość gry:

Trzy stanowiska aktywności:

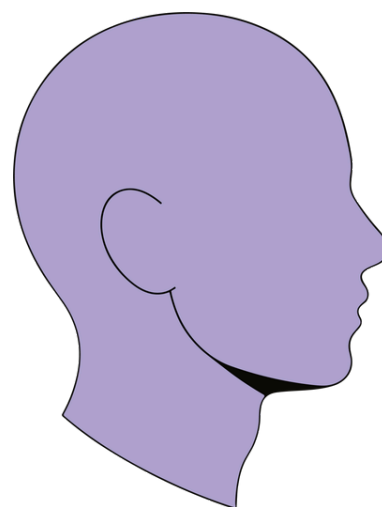
Stacja Hałasu – rozpraszacze i hałas w tle

Stacja Ruchu – zadania przeplatane
przerwami fizycznymi

Stacja Pamięci i Zmian – instrukcje, które
ulegają zmianie lub są przerywane

Cel gry:

Gra ma na celu pomóc Ci zrozumieć, jak może wyglądać szkoła w odbiorze osoby z ADHD. Poprzez doświadczanie trudności związanych z koncentracją, ruchem i pamięcią, uczniowie uczą się empatii, cierpliwości i sposobów wspierania kolegów z klasy, których mózgi działają inaczej. Gra pokazuje, że ADHD niesie ze sobą wyzwania, ale i mocne strony, takie jak kreatywność, energia i świetne pomysły.





GRA 1 "DZIEŃ W GŁOWIE LEO"

Przygotowanie:

1. Nauczyciel przygotowuje trzy stacje, tak abyś mógł dokładnie wiedzieć, co należy zrobić na każdej z nich.
2. Niektórzy z uczniów mogą pomóc, wydając dźwięki, dając wskazówki dotyczące ruchu lub zmieniając zasady, aby pokazać, jak odczuwają rozproszenie uwagi.
3. Pamiętaj, że w tej grze chodzi o wzajemne zrozumienie, a nie osądzanie czy dokuczanie, ponieważ mózg każdego z nas działa inaczej i to jest w porządku w stosunku do wszystkich.

Rozgrywka:

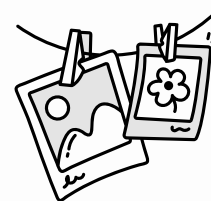
Uczniowie przechodzą między stanowiskami, wyobrażając sobie, że są „w głowie Leo”:

Stacja Hałas: Uczniowie próbują wykonać proste zadanie (przepisywanie, mała układanka). W tym samym czasie koledzy z klasy wydają rozpraszające dźwięki. Uczniowie doświadczają, jak trudno jest się skoncentrować, gdy ciągle coś ich rozprasza.

Stacja Ruchu: Uczniowie wykonują instrukcje dotyczące zadania lub gry. Tymczasem ktoś prosi ich, żeby wstali, przesunęli się na inne miejsca lub przeszli się dookoła. Doświadczają, co to znaczy, gdy ciało chce się ruszać, nawet podczas cichej pracy.

Stacja Pamięci i Zmiany: Uczniowie otrzymują zestaw instrukcji. Nauczyciel lub kolega z klasy nagle zmienia zasady lub przerywa. Studenci czują, jak szybko pomysły mogą się zmienić lub ulec zmianie.

Po zamianie ról klasa spotyka się, aby wspólnie zastanowić się nad tym, jakie odczucia wywarła na nich każda stacja.





GRA 1 "DZIEŃ W GŁOWIE LEO"



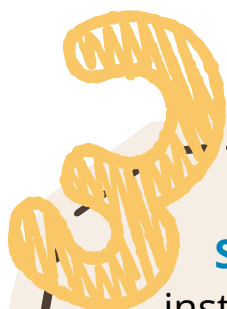
Stacja Hałasu: tutaj wykonasz proste zadanie, takie jak przepisanie prostego tekstu lub rozwiązanie prostej łamigłówki. W tym samym czasie koledzy z klasy i nauczyciel będą wydawać dźwięki, rozmawiać, przerzucać kartki papieru lub stukać w biurko. To pomoże ci poczuć, jak trudno jest się skoncentrować, gdy mózg rozprasza się każdym dźwiękiem.



Stacja Ruchu: w tej części będziesz musiał słuchać instrukcji lub grać w grę, ale jednocześnie ktoś poprosi Cię o wstanie, przesunięcie się lub zmianę miejsca. W ten sposób przekonasz się, jak trudno jest utrzymać uwagę, gdy Twoje ciało ciągle chce się ruszać.



GRA 1 "DZIEŃ W GŁOWIE LEO"



Stacja Pamięci i Zmian: tutaj otrzymasz kilka instrukcji, ale nauczyciel lub kolega z klasy przerwie ci, mówiąc coś innego lub dodając nowe zasady. To pomoże ci zobaczyć, jak łatwo jest zapomnieć, co zamierzałeś zrobić, lub szybko przejść od jednego pomysłu do drugiego, niezauważenie tego.





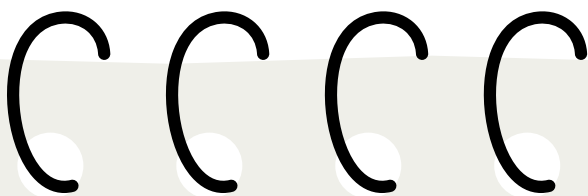
GRA 2 „WYZWANIE SYGNALIZACJI ŚWIETLNEJ”

Uczestnicy:

Odpowiednie dla uczniów
w wieku 7–14 lat.
Można grać indywidualnie,
w parach lub całą klasą

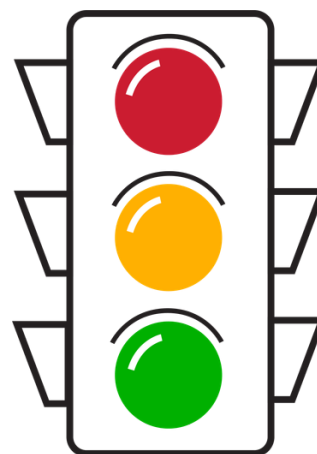
Zawartość gry:

System sygnalizacji świetlnej
(karty, kolorowe znaki lub wyświetlacz
cyfrowy): zielony, żółty, czerwony;
Proste zadania, takie jak: pisanie słowa,
czytanie w ciszy, rysowanie obrazu;
Opcjonalne monity ruchu
dla fazy żółtej.



Cel gry:

Celem gry jest pomoc uczniom
w ćwiczeniu koncentracji, samokontroli
i wyrabianiu elastyczności w działaniu.
Uczniowie uczą się, jak szybko
rozpocząć, kończyć i zmieniać działania
– tak jak w rzeczywistych sytuacjach, gdy
plany lub instrukcje nagle się zmieniają.
Gra rozwija umiejętność koncentracji
uwagi, pracę zespołową i świadomość
tego, jak nasze ciało i umysł reagują na
zmiany.



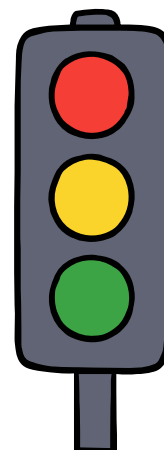


GRA 2

“WYZWANIE SYGNALIZACJI ŚWIETLNEJ”

Przygotowanie:

1. Wyjaśnij, jak działają kolory sygnalizacji świetlnej.
2. Przygotuj proste zadanie startowe (pisanie, czytanie, rysowanie).
3. Określ instrukcje dotyczące żółtego światła, takie jak: „Spaceruj po sali z zamkniętymi oczami”, „Porozmawiaj ze swoim partnerem”, „Ruszej ramionami”
4. Upewnij się, że wszyscy rozumieją, że w tej grze nie chodzi o rywalizację, ale o ćwiczenie koncentracji uwagi.

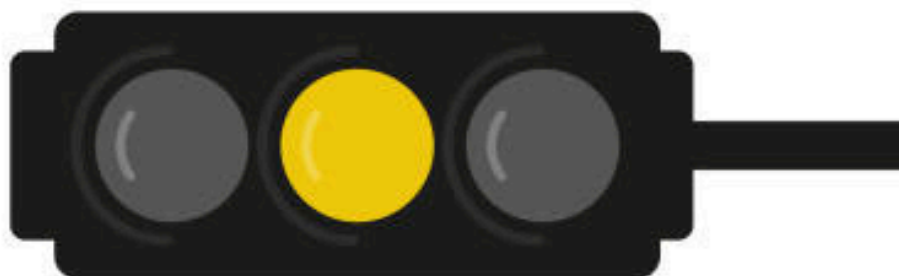


Rozgrywka:

1. Uczniowie zaczynają od prostego zadania.
2. Nauczyciel pokazuje **zielone** światło
→ uczniowie zachowują spokój.
3. Nauczyciel zmienia kolor na **żółty**
→ uczniowie wykonują nowe polecenie (ruch, rozmowa, rozciąganie itp.).
4. Nauczyciel pokazuje kolor **czerwony**
→ wszyscy natychmiast zatrzymują się i pozostają nieruchomi.
5. Kolory ciągle się zmieniają, a uczniowie ćwiczą szybką zmianę czynności.



GRA 2 “WYZWANIE SYGNALIZACJI ŚWIETLNEJ”





GRA 2

“WYZWANIE SYGNALIZACJI ŚWIETLNEJ”



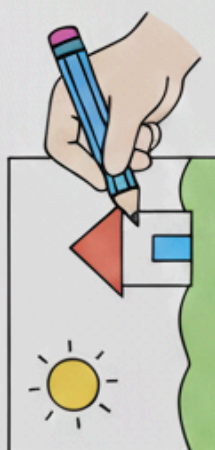
PRZECZYTAJ W CISZY



**WSTAŃ
I ZRÓB KILKA
OBRÓTÓW**



NAPISZ KILKA SŁÓW



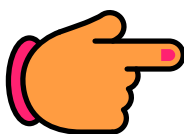
NARYSUJ OBRAZEK



3-2-1 REFLEKSJA



Wymień trzy rzeczy, których dowiedziałeś się o neuroróżnorodności z tego rozdziału.



Opisz dwa sposoby, w jakie możesz pomóc koledze w potrzebie zidentyfikowanej w tym rozdziale?

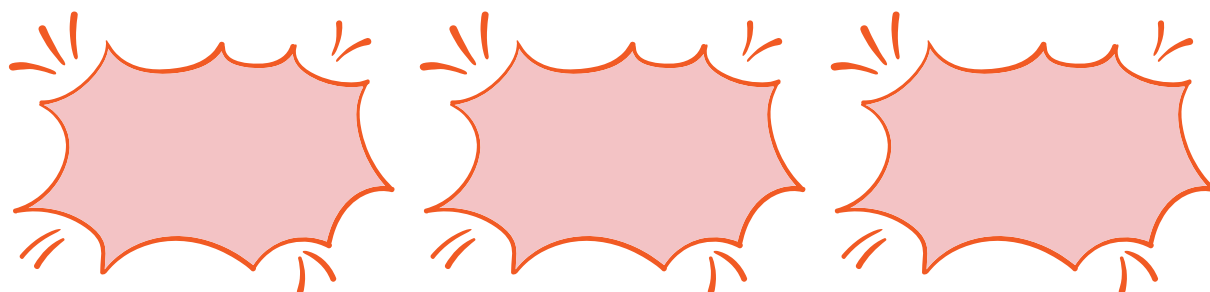


Określ jeden obszar, w którym chcesz się osobiście rozwinąć, szczególnie w zakresie uwzględnienia i wsparcia potrzeb opisanych w tym rozdziale.

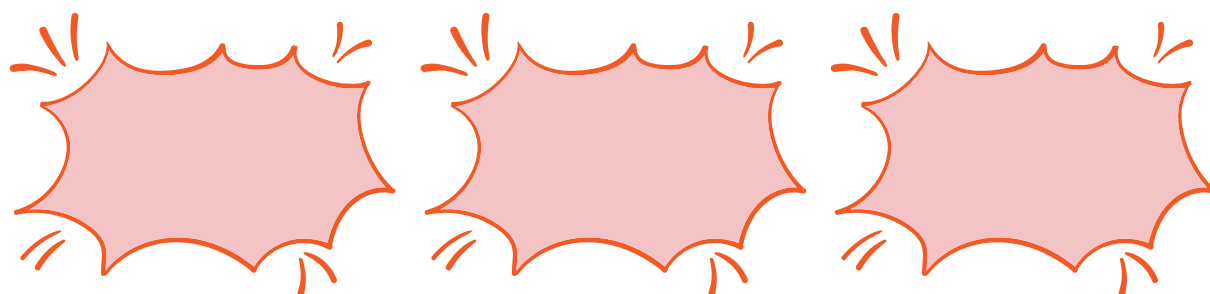


WYZWANIE DLA UCZNIA

Uzupełnij diagram pająka dla potrzeb zidentyfikowanych w tym rozdziale



ADHD





ROZDZIAŁ 5

SPECYFICZNE ZABURZENIA JĘZYKOWE



DiverseMind

CZYM SĄ SPECYFICZNE ZABURZENIA JĘZYKOWE?



Wyobraź sobie,
że twój mózg to
wielka biblioteka
pełna słów.
Większość dzieci
z łatwością znajdzie
„książkę”, której
potrzebuje,
gdy chce coś
powiedzieć.



Jednak dla niektórych
dzieci ta biblioteka
jest nieco bardziej
skomplikowana:
książki mogą być
ułożone
w niewłaściwej
kolejności, może
brakować niektórych
stron lub po prostu
znalezienie
właściwego słowa
może zająć więcej
czasu.



ZROZUMIENIE NASZYCH KOLEGÓW WYKAZUJĄCYCH TRUDNOŚCI JĘZYKOWE

Dlaczego to takie ważne?

Czym są specyficzne zaburzenia językowe?

Czasami niektórym dzieciom trudniej jest zrozumieć, nauczyć się lub używać słów, mimo że są tak samo inteligentne jak wszyscy inni.



Można to sobie wyobrazić jako komputer, który działa doskonale, ale potrzebuje trochę więcej czasu, aby załadować niektóre słowa.

Nie chodzi o to, że nie chcą rozmawiać lub są nieśmiali — ich mózg po prostu uczy się języka w inny sposób.



*Z cierpliwością i pomocą
działamy równie dobrze!*

RODZAJE ZABURZEŃ JĘZYKOWYCH

Dlaczego to takie ważne?

ZABURZENIA JĘZYKOWE

Dzieci z zaburzeniami językowymi DLD mają trudności z nauką nowych słów i budowaniem zdań.

Możesz zauważyć u nich trudności typu:

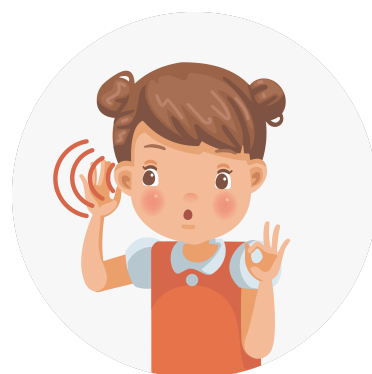
- ➔ Zamiast „*Poproszę sok, czy proszę*” stosują krótsze frazy w wypowiedzi, np. „*Chcę sok*”.
- ➔ Poświęcają więcej czasu na wyjaśnienie własnych intencji chcąc opisać znaczenie pojęć.
- ➔ Denerwują się, gdy inni ich nie rozumieją.



Słuchaj uważnie!

Nie przerywaj!

Daj im czas na mówienie.



RODZAJE ZABURZEŃ JĘZYKOWYCH

Dlaczego to takie ważne?

AFAZJA

Afazja zwykle występuje po urazie mózgu. Może utrudniać mówienie, rozumienie, czytanie i pisanie. Osoby z afazją wiedzą, co chcą powiedzieć, ale ich mózg ma po prostu problem ze znalezieniem odpowiednich słów.



Kolega z klasy może wskazać na książkę i powiedzieć: „eee... przeczytaj... historię”, mając na myśli: „Czy możemy przeczytać tę historię razem?”

Jak ty możesz pomóc?

Bądź cierpliwy!

Zachęcaj ich do aktywności.

Nie poprawiaj ich każdego słowa.

Skoncentruj się na tym, co chcą powiedzieć.

RODZAJE ZABURZEŃ JĘZYKOWYCH

Dlaczego to takie ważne?

MUTYZM

Oznacza to, że dziecko nie odzywa się w żadnej sytuacji — ani w domu, ani w szkole, ani wśród przyjaciół. Ich mózg i usta funkcjonują doskonale, ale "coś" w środku nie pozwala im mówić. Może to być spowodowane bardzo silnym lękiem, traumą lub stresem emocjonalnym.

Mutyzm wybiórczy (selektywny)

Oznacza to, że dziecko może swobodnie mówić w niektórych miejscach, na przykład w domu — ale w innych, na przykład w szkole lub wśród obcych, pozostaje całkowicie nieme. Nie dlatego, że jest nieśmiały czy uparty. Ono chce mówić, ale czuje się bardzo zdenerwowane, jakby jego głos się „zaciął”.



Kolega z klasy może się śmiać i dużo rozmawiać z rodzicami, ale podczas lekcji milczeć. Może tylko kiwać głową lub uśmiechać się, gdy do niego mówisz.

możesz
jak ty
pomóc?

**Nie zmuszaj ich do mówienia
i nie mów: „No, mów!”**

**Rozmawiaj z nimi spokojnym,
przyjaznym głosem.**

**Korzystaj
z innych sposobów
komunikacji:
obrazów, gestów,
notatek lub
rysunków.**

**Włączaj ich w gry i zajęcia,
nawet jeśli nie mówią.**



Kiedy poczują się bezpieczne
i zaakceptowane, ich głos zacznie
powoli wychodzić na zewnątrz.



JAK NAUCZYCIELE I RÓWIEŚNICY MOGĄ TO ZAUWAŻYĆ?

**Twoi rówieśnicy wykazujący
zaburzenia językowe:**

**Mówią mniej niż inni lub
milczą na lekcji.**

**Wyglądają na
zdenerwowanych, gdy prosi
się ich o zabranie głosu.**

**Mieszają słowa lub potrzebują więcej
czasu na odpowiedź.**

**Denerwują się, gdy ludzie ich nie
rozumieją.**

**Mogą unikać czytania na głos
i uczestniczenia w dyskusjach
grupowych.**



JAK BYĆ DOBRYM PRZYJACIELEM?

Słuchaj uważnie.

Daj im czas na wypowiedź, nie spiesz się i nie przerywaj.



Bądź cierpliwy.

Nie poprawiaj i nie kończ ich zdań.



Włączaj ich do zajęć.

Nawet jeśli nie mówią, nadal mogą brać w nich udział.



Delikatnie zachęcaj.

Uśmiech lub słowa: „Spokojnie, nie spiesz się” wiele znaczą.

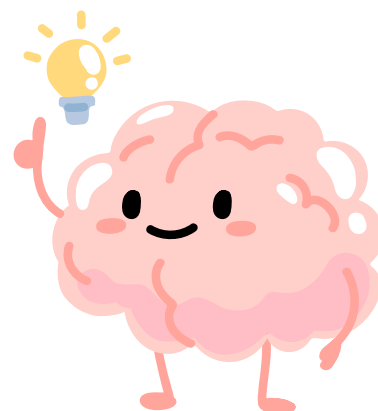


Znajdź inne sposoby komunikacji.

Używaj znaków, obrazków lub pisma.

WAŻNE WSKAZÓWKI

Zapamiętaj!



Zaburzenia językowe lub trudności z mówieniem nie oznaczają, że ktoś jest mniej inteligentny lub mniej przyjazny.

Oznacza to po prostu,
że ich mózg pracuje inaczej.

Dzięki cierpliwości, życzliwości i pracy zespołowej, możemy pomóc im poczuć się zrozumianymi, włączonymi i szczęśliwymi.

Ponieważ w naszej klasie każdy głos ma znaczenie – nawet ciche i spokojne osoby są bardzo ważne.



GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

Uczestnicy:

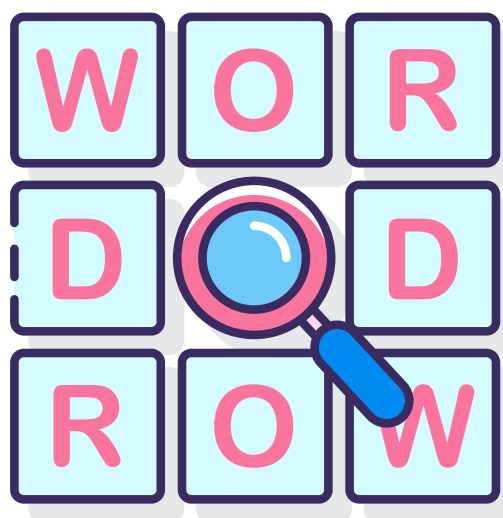
Zajęcia dla całej klasy (prowadzone przez nauczyciela) lub dla małych grup uczniów.

Typ uczniów: uczniowie, w tym osoby z niewielkimi trudnościami w przetwarzaniu języka oraz ich rówieśnicy.

Wiek: ok. 11-15 lat (klasy od szkoły podstawowej do początku szkoły średniej).

Liczba osób w grupie: najlepiej sprawdza się grupa 3 - 4 uczniów.

Czas trwania aktywności: około 30 - 40 minut.



Zawartość gry:

- **Karty z wyrazami do nauki** (rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki).
- **Karty odpowiedzi** zawierające wskazówki w postaci kategorii słów, pierwszych liter lub gestów.
- **Tablica lub ścieżka labiryntu** pokazująca, jakie postępy w grze osiągnęła twoja drużyna.
- **Żetony lub pionki** służące do poruszania się po labiryncie.
- **Timer** (opcjonalnie) dla dodatkowego utrudnienia zasad gry.
- **Arkusze do refleksji**, gdzie należy zanotować, które słowa były trudne, a które wskazówki były pomocne.
- **Tablica** lub inna forma wyświetlania instrukcji i śledzenia postępów.



GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

Cele gry:

- Zwiększenie świadomości nt. trudności w przypominaniu sobie słów, jakich doświadczają osoby cierpiące na afazję.
- Zaangażowanie uczniów w ćwiczenie strategii wyszukiwania słów w formie gry.
- Promowanie empatii poprzez umożliwienie uczniom doświadczania i wspierania wyzwań związanych z przypominaniem sobie treści.
- Wzbogacanie słownictwa uczniów i rozwijanie ich zdolności do korzystania z podpowiedzi, gdy mają trudności z przypomnieniem sobie słów.

Rozgrywka:

1

Wprowadzenie (5 minut): Nauczyciel wyjaśnia scenariusz: każda osoba z grupy musi przejść „Labirynt Słów”. Uczestnicy zaczynają na początku ścieżki.





GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

2

Rozgrzewka (5 minut): Każda grupa losuje jedną kartę z łatwym słowem i odgaduje o jakie słowo chodzi, a także, w razie potrzeby, korzysta ze wskazówki, aby ułatwić sobie rozwiązanie.

3

Główna faza gry (20-25 minut): Każda grupa po kolei losuje kartę ze słowem. Uczeń czyta opis/wskazówkę i próbuje odtworzyć słowo. Jeżeli uczeń odbierze żeton w wyznaczonym czasie (np. 30 sekund), przesuwa go o jeden krok do przodu. Jeśli nie potrafi sobie przypomnieć słowa, wybiera kartę podpowiedzi (podpowieść semantyczna, pierwsza litera, gest) i próbuje ponownie. Jeśli to nie pomoże, nauczyciel może wskazać słowo, a zespół i tak robi krok naprzód (aby utrzymać dynamikę). Grupy kontynuują zabawę, aż dotrą do końca labiryntu lub skończy się czas.

4

Refleksja i omówienie (5-10 minut): Każda grupa wypełnia arkusz: które słowa były trudne, które wskazówki pomogły, czy były wątpliwości lub potrzeba podpowiedzi. Następnie odbywa się dyskusja: *Jakie to uczucie, gdy przypomnienie sobie słów było trudne? Co mogą zrobić rówieśnicy, aby wesprzeć kogoś w takiej sytuacji?*





GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

Wskazówki dla nauczycieli:

- Upewnij się, że karty z wyrazami są odpowiednio podzielone od łatwiejszych do trudniejszych, w zależności od poziomu umiejętności uczniów.
- Zachęcaj uczniów, aby korzystali z podpowiedzi, zamiast zgadywać na chybił trafił – jest to odzwierciedlenie prawdziwych strategii terapeutycznych w przypadku afazji.
- Stwórz atmosferę wsparcia i braku osądów: opóźnienia i potrzeba wskazówek są częścią procesu, a nie porażką.
- Podczas podsumowania podkreśl, dlaczego trudności z przypominaniem sobie słów mogą być frustrujące i w jaki sposób koledzy z klasy mogą udzielić wskazówek, okazać cierpliwość lub zachęcić do dalszej pracy.
- Rozważ podział uczniów na grupy o mieszanym poziomie umiejętności, aby lepsi uczniowie wspierali słabszych, co będzie promować rówieśnicze uczenie się i empatię.
- Jeśli to możliwe, dołącz do fiszek z wyrazami elementy wizualne i gesty (wiele źródeł przyjaznych osobom z afazją zaleca takie działanie w celu wspomagania przypominania sobie informacji).





GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

Wartość edukacyjna gry:



- **Gra przekształca aktywność terapeutyczną** (ćwiczenia z przypominania sobie słów w przypadku afazji) w angażujący, oparty na współpracy format zajęć, promując w ten sposób rozwój słownictwa, szybsze przypominanie sobie słów i wykorzystywanie wskazówek
- **Buduje empatię:** poprzez doświadczenie wyzwania, jakim jest przywoływanie słów pod presją lub przy pomocy podpowiedzi, uczniowie zyskują wgląd w to, z czym mierzą się osoby z afazją.
- **Rozwija umiejętności wzajemnego wsparcia i komunikacji:** uczniowie omawiają strategie, udzielają wskazówek i zastanawiają się nad doświadczeniami innych.
- **Promuje świadomość metapoznawczą:** uczniowie zastanawiają się, które strategie okazały się pomocne, jak to było, gdy mieli wątpliwości oraz jak mogą wspierać innych, poprawiając w ten sposób samoregulację i uczenie się społeczno-emocjonalne.
- **Jest to zgodne z ideą edukacji inkluzywnej:** poprzez uświadamianie uczniom problemów z językiem w klasie, sprzyjamy tworzeniu bardziej inkluzywnego i pełnego zrozumienia środowiska.



Co-funded by
the European Union

3

PODRÓŻ

8

ODKRYĆ

STAROŻYTNY

SZEPT

CIEŃ

KRUCHY

WYCZERPANY

JASNY

GEST

RATUNEK

PAMIĘĆ

CIEKAWSKI

CIEŃ

GEST





Co-funded by
the European Union

PODRÓŻ

Definicja

coś związanego
z trasą lub wycieczką

Pierwsza litera

P

Gest

Udawaj, że idziesz
lub podróżujesz
(ręka na czole,
jakbyś patrzył w
dal)

ODKRYĆ

Definicja

akcja polegająca na
znalezieniu czegoś
nowego

Pierwsza litera

O

Gest

Otwórz szeroko
oczy i skieruj je
w dal, jakbyś
widział coś
ukrytego.

STAROŻYTNY

Definicja

związane z bardzo
starymi rzeczami,
np. z historią

Pierwsza litera

S

Gest

Wykonaj gest
przypominający
odkurzanie starego
przedmiotu;
zachowuj się „staro”

SZEPT

Definicja

czynność mówienia
cicho

Pierwsza litera

SZ

Gest

Przyłóż ręce do ust
i staraj się mówić
bardzo cicho.

CIEŃ

Definicja

związany
z jasnym/ciemnym
kształtem na ziemi

Pierwsza litera

C

Gest

Użyj dłoni, aby
światło padło na
podłogę /ścianę.

KRUCHY

Definicja

przymiotnik
oznaczający
„łatwo łamliwy”

Pierwsza litera

K

Gest

Delikatnie ułóż
dłonie wokół
wymagowanego
przedmiotu, lub
„obchodź się z nim
ostrożnie”.

WYCZERPANY

Definicja

Działanie
polegające na
zużywaniu energii
i dużym zmęczeniu

Pierwsza litera

W

Gest

Ziewaj i rozciągaj
ramiona, jakbyś był
zmęczony.

JASNY

Definicja

przymiotnik
oznaczający „bardzo
lekki /świetlisty /
widoczny”

Pierwsza litera

J

Gest

Jest dzień, zasłoń
oczy i patrz przed
siebie, jakbyś stał
twarzą w stronę
słońca.

GEST

Definicja

działanie lub
rzeczownik
oznaczający ruch
mający na celu
komunikację

Pierwsza litera

G

Gest

Poruszaj rękami
w celu wyrażenia
czegoś (machanie,
wskazywanie,
zachowanie ramion).

RATUNEK

Definicja

pomoc komuś
w sytuacji
zagrożenia

Pierwsza litera

R

Gest

Udawaj,
że pomagasz
w podniesieniu
kogoś, lub że kogoś
niesiesz na noszach.

PAMIĘĆ

Definicja

Związane z
zapamiętywaniem
i myślami oraz
wydarzeniami
z przeszłości

Pierwsza litera

P

Gest

Stuknij palcem
w skroń i spójrz
myśląco, jakbyś
chciał odzyskać
wspomnienia.

CIEKAWSKI

Definicja

Przymiotnik
oznaczający „chcieć
wiedzieć / być
zainteresowanym”

Pierwsza litera

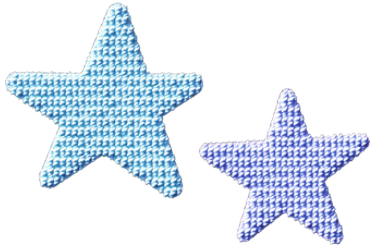
C

Gest

Pochyl się do
przodu, szeroko
otwórz oczy, przyłóż
dłoń do brody,
jakbyś „myślał”.



Co-funded by
the European Union



START



META





GRA 1 "SŁOWO AFAZJI"

Ewaluacja i refleksja:

ARKUSZE ĆWICZEŃ:

Które słowa były trudne?

Które wskazówki pomogły?

Jak to jest mieć wątpliwości lub potrzebować wskazówki do dalszej pracy?

DYSKUSJA KLASOWA:

Jakie to uczucie, kiedy trudno jest przypomnieć sobie słowa?

Co mogą zrobić e-maile, aby wesprzeć kogoś w takiej sytuacji?



GRA 2 "CICHY SYGNAŁ"

Uczestnicy:

Cała klasa podzielona na małe grupy.

Typ uczniów:

Uczniowie uczęszczający do zwykłej klasy (mogą to być rówieśnicy, a w idealnym przypadku także osoby z mutyzmem wybiórczym, które powinny uczyć się w bezpiecznym, inkluzywnym środowisku)

Wiek: około 8-12 lat (szkoła podstawowa)

Liczba osób w grupie: 4-5 uczniów w grupie

Czas trwania aktywności: około 30 minut



Zawartość gry:

- **Karty sytuacyjne** (każda przedstawiająca scenariusz społeczny, zawierający formy komunikacji za pomocą mowy)
- **Taśmy lub znaczniki podłogowe** służące do wyznaczania dwóch stref lub ról (na przykład: „strefa aktora” i „strefa obserwatora”)
- **Opcjonalnie:** rekwizyty lub proste przedmioty istotne dla każdego scenariusza (np. telefon-zabawka, karta przyjaźni, przedmiot w klasie)
- **Arkusze refleksji dla każdego ucznia** (do zapisywania tego, co czuł, jakich niewerbalnych sygnałów użyto i jak scenariusz mógłby się wydawać osobie z mutyzmem wybiórczym)
- **Tablica lub wyświetlacz** do wyświetlania instrukcji.



GRA 2 " CICHY SYGNAŁ "

Cele gry:

- Podnoszenie świadomości na temat wyzwań, z jakimi borykają się dzieci z mutyzmem wybiórczym w sytuacjach społecznych;
- Rozwijanie umiejętności uczniów w zakresie wykorzystywania i interpretowania komunikacji niewerbalnej (gestów, mimiki, mowy ciała);
- Zachęcanie do empatii, wsparcia rówieśniczego i kultury inkluzyjności w klasie;
- Zapewnienie bezpiecznych i bezstresowych możliwości ćwiczenia komunikacji.

Przebieg gry:

1

Wprowadzenie (5 minut): Nauczyciel wyjaśnia koncepcję mutyzmu wybiórczego (bez wymuszania ujawnienia uczniów, które tego doświadczają) i wprowadza grę: uczniowie odgrywają scenki społeczne bez mówienia, używając jedynie sygnałów i gestów. Nacisk kładziony jest na bezpieczeństwo, szacunek i brak presji do mówienia.

2

Utworzenie grupy i przydział ról (2 minuty): Uczniowie dzielą się na grupy 4-5-osobowe. W każdej grupie wyznacz jednego ucznia na „aktora” (który odegra scenariusz w ciszy), a pozostałych na „zgadywaczy/obserwatorów”. Przydziel każdej grupie kartę scenariusza.





GRA 2 “CICHY SYGNAŁ”

3 Faza właściwa gry (20 minut): Aktor wkracza w „strefę aktora” i w milczeniu odgrywa scenariusz za pomocą gestów, mimiki, ruchów ciała, ewentualnie rekwizytów, ale bez mowy. Obserwatorzy/zgadujący próbują zinterpretować to, co aktor chce przekazać, i odgadnąć scenariusz lub przesłanie.

Po odgadnięciu grupa omawia, które sygnały były skuteczne, co było mylące i jakie to uczucie polegać na wskazówkach niewerbalnych. Zmień role tak, aby wielu uczniów odgrywało i obserwowało. Każda grupa może ukończyć 2-3 karty scenariuszy w wyznaczonym czasie.

4 Refleksja i podsumowanie (3 minuty): Każdy uczeń wypełnia arkusz refleksji: *Jak się czuł, działając bez użycia słów? Jak czuł się, próbując interpretować? Jak może to odczuwać osoba z mutyzmem wybiórczym w kontekście, w którym oczekuje się od niej mówienia?*

Dyskusja: Następnie krótka dyskusja w klasie: zwróć uwagę na pełne szacunku zachowania rówieśników, strategie wsparcia i znaczenie komunikacji niewerbalnej.

5 Zakończenie (opcjonalnie): Zachęć uczniów, aby pomyśleli o jednym geście lub sygnale, którego mogliby użyć na lekcji, aby wesprzeć kolegę, który czuje się nieswojo podczas mówienia (np. kciuk w górę, skinienie głową, przyznanie dodatkowego czasu).



GRA 2 "CICHY SYGNAŁ"

Wskazówki dla nauczycieli:

Stwórz bezpieczną, wolną od osądów atmosferę: podkreśl, że każdy może w pewnym momencie poczuć się nieswojo i że to jest w porządku.

Unikaj wymuszania odpowiedzi werbalnych u uczniów z mutyzmem wybiórczym; ta gra wykorzystuje komunikację niewerbalną, aby zmniejszyć presję. Jest to zgodne z wytycznymi, że „naciskanie na dziecko, aby mówiło, tylko zwiększy jego lęk i jeszcze bardziej mu utrudni funkcjonowanie”.

Wybieraj karty scenariuszy dostosowane do wieku uczniów, znane im i w razie potrzeby stopniowo zwiększaj ich poziom trudności.

Zachęcaj do refleksji i dyskusji na temat tego, jak przebiega komunikacja wykraczająca poza słowa: gesty, mimika, kontakt wzrokowy, postawa.

Stosuj pochwały i pozytywne wzmocnienia za uczestnictwo i pełne szacunku wsparcie ze strony rówieśników.

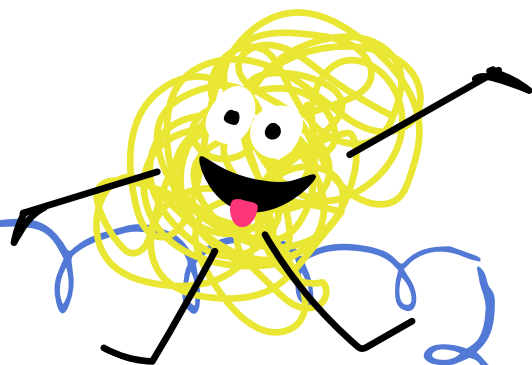
Jeśli w grupie znajduje się uczeń z mutyzmem wybiórczym, zadbaj o jego komfort: pozwól mu na początku obserwować, czy aktorstwo nie stanowi dla niego zbyt dużego stresu; podkreśl, że nikt nie musi mówić w trakcie zajęć, chyba że sam tego chce.

Powiąz ćwiczenie ze strategiami stosowanymi w klasie w praktyce: np. „Jeśli kolega z klasy milczy, w jaki sposób możesz okazać mu wsparcie gestem lub dając mu więcej czasu?”



GRA 2 "CICHY SYGNAŁ"

Wartość edukacyjna gry:



- Pomaga wszystkim uczniom rozwijać i wzmacniać umiejętności komunikacji niewerbalnej, będące ważnym elementem interakcji społecznych i integracyjnych klas.
- **Buduje empatię:** poprzez doświadczanie komunikacji bez użycia słów i interpretowanie sygnałów innych, uczniowie lepiej rozumieją wyzwania, z jakimi mierzą się ich rówieśnicy z mutyzmem wybiórczym.
- **Promuje kulturę wzajemnego wsparcia i praktykę inkluzywną:** uczniowie uczą się szanować różne style komunikacji i odpowiednio się do nich dostosowują.
- **Zmniejsza piętno związane z mutyzmem wybiórczym,** uwidaczniając różnice w komunikacji i normalizując niewerbalną interakcję i wsparcie.
- **Poprawia uczenie się społeczno-emocjonalne:** uczniowie zastanawiają się nad uczuciami bezbronności, bycia zrozumianym przez innych i poczuciem wspierania innych.





Powitanie kolegi na przerwie

Podchodzenie, widzenie
znajomego, podnoszenie ręki
lub machanie, uśmiechanie się,
lekkie kiwanie głową.

Prośba o pożyczenie ołówka na lekcji

Uczeń potrzebuje ołówka, gdy jego
kolega pisze, musi bezgłośnie dać
znać, że chce go pożyczyć
(np. wyciągając rękę, wskazując),
nie mówiąc ani słowa.

Podniesienie ręki w celu odpowiedzi na pytanie

Siedzenie przy biurku, patrzenie
na nauczyciela, podnoszenie ręki,
czekanie, a następnie nieśmiało
i nieśmiało spojrzenie (złożone
ręce, spuszczone wzrok).

Prośenie o pozwolenie na wyjście do toalety

Dotknięcie ucha lub głowy
(„potrzebuję czegoś”), następnie
wskazanie na drzwi, spojrzenie
na nauczyciela z nieśmiałym,
ale pilnym wyrazem twarzy; gest
ręki proszący o pozwolenie.

Kupowanie przekąsek w szkolnej stołówce

Stanie w kolejce lub udawanie
kolejki, używanie rąk do
naśladowania „brania jedzenia”,
wskazywanie na wymaginowane
jedzenie; udawanie przekazywania
pieniędzy bez użycia słów.

Pożegnanie z kolegą po zajęciach

Udawanie, że zakłada się
płaszcz/plecak, zwrócenie się
w stronę kolegi, pomachanie na
pożegnanie lub gest pocałunku;
uśmiechnięcie się, a następnie
odchodzenie.

Odpowiadanie na komplement dotyczący rysunku lub pracy domowej

Szerokie uśmiechanie się, położenie
ręki na sercu lub klatce piersiowej,
pokazywanie kciuka w górę lub obu
rąk w geście „dziękuję”.

Zaproszenie kolegi z klasy do zabawy na przerwie

Udawanie, że trzyma się piłkę
lub inny przedmiot do gry; patrzenie
na kolegę z klasy, skinienie ręką
(„chodź”), uśmiechanie się,
przyjmowanie zapraszającej
postawy lub gestu.

Wyrażanie braku zrozumienia instrukcji na zajęciach

Zmarszczenie brwi lub zdziwienie,
wzruszenie ramion, podniesienie
rąk wnętrzem do góry; przechylenie
głowy, wskazywanie na ucho lub
notes z pytającym wyrazem twarzy.



GRA 2 "CICHY SYGNAŁ"

Refleksja



Scenariusz (litera/nazwa)

- **Jak się czułeś/aś działając w milczeniu?**
(niepokojny/spokojny/sfrustrowany/nieśmiały/spokojny/inny — wybierz lub napisz)
- **Jakich niewerbalnych sygnałów użyłeś?** (gest — pomachanie, kiwnięcie głową, wskazanie; mimika twarzy; pisanie; trzymanie kartki; inne)
- **Czy obserwatorzy prawidłowo zrozumieli Twoje intencje?**
(Tak / Nie / Nie mam pewności — wyjaśnij)
- **Które sygnały zadziałały najlepiej?**
- **Które sygnały były niejasne/mylące?**
- **Jak myślisz, jak mogłoby się czuć prawdziwe dziecko z mutyzmem wybiórczym w podobnych sytuacjach?**
- **Co mogą zrobić koledzy z klasy lub nauczyciele, aby wesprzeć kolegę, który nie mówi?** (czekając, kiwając głową, zapewniając kartkę/wsparcie w komunikacji, zachowując cierpliwość, nie wywierając presji, aby mówił).
- **Wnioski osobiste:** coś, czego nauczyłeś się o komunikacji niewerbalnej / inkluzywności / empatii.



GRA 3 "BUDOWNICZY JĘZYKA"

Uczestnicy:

Uczniowie pracują w małych grupach pod kierunkiem nauczyciela.

Typ uczniów: Uczniowie klas ogólnych, szczególnie, którzy mają lub nie mają potrzeb w zakresie rozwoju języka (w tym uczniowie z zaburzeniami rozwoju mowy).

Wiek: zalecany wiek ok. 8-12 lat (szkoła podstawowa).

Liczba osób w grupie: 3-4 uczniów w grupie.

Czas trwania aktywności: około 35-45 minut.

Zawartość gry:

- **Zestawy kart z literami** (np. pojedyncze litery alfabetu) lub litery magnetyczne.
- **Zestawy kart obrazkowych** przedstawiających powszechnie występujące obiekty, czynności lub koncepcje (np. „pies”, „bieganie”, „praca domowa”).
- **Karty lub paski do nauki budowania zdań** (opcjonalnie), zawierające początki zdań lub miejsca na słowa.
- Arkusz roboczy dla każdej grupy (lub ucznia), w którym należy zapisać utworzone przez nich słowa, zbudowane przez nich zdania i przemyślenia na temat tego procesu.
- **Tablica lub interaktywny wyświetlacz** do wyświetlania instrukcji, przykładów.
- **Timer lub stoper** (opcjonalnie), aby dodać element wyzwania.
- **Materiały do nauki różnicowania:** łatwiejsze zestawy liter lub prostsze karty obrazkowe dla uczniów potrzebujących większego wsparcia; bardziej złożone zestawy dla uczniów zaawansowanych (np. rzeczowniki abstrakcyjne, przymiotniki, przysłówki).





GRA 3 “BUDOWNICZY JĘZYKA”

Cele gry:

- Rozwijanie słownictwa i umiejętność konstruowania zdań u uczniów, ze szczególnym uwzględnieniem uczniów z trudnościami w rozwoju języka.
- Wspieranie współpracy i nauki języków przy współudziale rówieśników.
- Pomaganie uczniom lepiej zrozumieć, jak zbudowane są zdania: kolejność wyrazów, gramatyka, znaczenie i dopasowanie do kontekstu.
- Zwiększenie pewności siebie w posługiwaniu się językiem do wyrażania myśli i idei pełnymi zdaniami.

Rozgrywka:

1

Wprowadzenie (5 minut): Każda grupa otrzymuje karty z literami i obrazkami; ich zadaniem jest ułożenie słowa pasującego do obrazka, a następnie użycie tego słowa w sensownym zdaniu. Nauczyciel prezentuje jeden przykład: pokazuje „obrazek: kot”, karty z literami k-o-t, układa słowo „kot”, a następnie konstruuje zdanie: „Kot śpi na sofie”.

2

Aktywność grupowa – Runda 1 (10 minut): Każda grupa otrzymuje jedną kartę obrazkową i zestaw kart z literami. Uczniowie wspólnie układają litery, aby utworzyć poprawne słowo odpowiadające obrazkowi. Następnie zapisują zdanie z użyciem tego słowa. Nauczyciel krąży i wspiera grupy w razie potrzeby, szczególnie tych, którzy mają trudności z ortografią lub formułowaniem zdań.





GRA 3 "BUDOWNICZY JĘZYKA"

3

Aktywność grupowa – runda 2 (10 minut): Każda grupa otrzymuje nową kartę z obrazkiem (nieco trudniejszą) i musi utworzyć słowo, a następnie zbudować dłuższe zdanie lub dodać przymiotnik/przysłówek, np. „*Energiczny pies szybko biega w parku*”.

4

Aktywność grupowa – runda 3 (10 minut): Opcjonalnie, każda grupa otrzymuje dwie karty obrazkowe i musi utworzyć dwa słowa, a następnie krótką opowieść lub mini-dialog wykorzystujący oba słowa, np. „*Królik chowa się pod stołem, gdy rozlega się głośny grzmot*”.

5

Refleksja i dzielenie się (5-10 minut): Każda grupa prezentuje uczestnikom jedno ze swoich zdań/narracji. Nauczyciel prowadzi refleksję: *Które słowa były trudniejsze? Jak ustaliliśmy poprawną pisownię? Jak ustaliliśmy strukturę zdania (szyk wyrazów, znaczenie)? Jakie trudności może napotkać osoba z DLD w tym zadaniu?*

6

Zakończenie (opcjonalnie): Uczniowie powinni pomyśleć o jednym gościu lub sygnale, którym mogliby wesprzeć na lekcji kolegę lub koleżankę, którzy odczuwają niepokój podczas mówienia (np. kciuk w górę, skinienie głową, przyznanie dodatkowego czasu).



GRA 3 “BUDOWNICZY JĘZYKA”

Wskazówki dla nauczycieli:

- **Przygotuj zróżnicowane zestawy fiszek z obrazkami i literami**, dopasowane do poziomu zaawansowania uczniów. Niektórzy uczniowie mogą potrzebować prostszego słownictwa i większego wsparcia; inni mogą sami stawiać sobie wyzwania.
- **Zachęcaj do wzajemnego wsparcia w grupach**: uczniowie, którzy ukończą szkołę wcześniej, mogą pomagać innym, promując w ten sposób inkluzywną współpracę.
- **Stosuj odpowiedzi**: jeśli grupa ma trudności, podaj odpowiedź, np. pierwszą literze nazwy, synonim lub zadaj pytania pomocnicze typu: „Co to jest obiekt? Jaka jest akcja? Co się dzieje?”.
- **Podkreślaj wyrażenie gramatykę i strukturę zdań**: omów kolejność wyrazów („podmiot – czasownik – dopełnienie”), liczbę mnogą, przymiotniki/przysłówki, poprawną pisownię.
- **Promuj pozytywny feedback**: doceniaj poprawne zdania, kreatywne pomysły i współpracę; zachęcaj uczniów z trudnościami do wytrwałości i doceniaj ich postępy.
- **Połącz ćwiczenie z zadaniami z życia codziennego**: pisanie zdań, wyjaśnianiem idei, odpowiadania na pytania. Podkreśl, że wiele ćwiczeń w klasie wymaga budowania zdań w oparciu o idee i słowa.
- **W przypadku uczniów z DLD monitoruj oznaki trudności**: trudności z wyszukiwaniem słów, dezorganizację struktury zdań lub unikanie uczestnictwa. Zapewnij dodatkowe wsparcie, takie jak materiały wizualne, banki słów lub systemy partnerskie.



GRA 3 "BUDOWNICZY JĘZYKA"

Wartość edukacyjna gry:

- **Gra wspiera rozwój języka:** poprzez fizyczne manipulowanie literami i tworzenie słów i zdań, uczniowie angażują się w aktywną naukę, która wzbogaca słownictwo i umiejętności gramatyczne.
- **Wspiera inkluzywne uczenie się rówieśnicze:** uczniowie z lepszymi umiejętnościami językowymi wspierają tych ze słabszymi, promując empatię, współpracę i wspólne osiągnięcia.
- **Porusza wyzwania, z jakimi borykają się uczniowie z DLD,** tj. ograniczone słownictwo, trudności z organizowaniem zdań, wyszukiwaniem słów i jasnym wyrażaniem myśli. Ćwicząc w formie gry, uczniowie ci zyskują pewność siebie i rozwijają swoje umiejętności.
- **Wspiera świadomość metapoznawczą:** refleksja nad tworzeniem słów, budową zdań i procesem komponowania pomaga uczniom zastanowić się nad tym, jak używają języka, a nie tylko nad tym, co mówią, wzmacniając w ten sposób samoregulację i strategiczne użycie języka.
- **Jest zgodna z celami nauczania języka:** zdobywanie słownictwa, pisanie zdań, gramatyka, uczenie się w grupie oraz umiejętności mówienia/prezentacji – wszystkie te elementy się ze sobą łączą.
- **Wspiera edukację włączającą i świadomość neuroróżnorodności:** angażuje wszystkich uczniów w zajęcia bogate językowo, zapewnia zróżnicowane wsparcie, pomaga tworzyć środowisko klasowe, które rozpoznaje i wspiera różnorodność językową.



3-2-1 REFLEKSJA



Wymień 3 rzeczy, których dowiedziałeś się o neuroróżnorodności z tego rozdziału.



Opisz 2 sposoby, dzięki którym możesz pomóc koledze w potrzebie zidentyfikowanej w tym rozdziale.

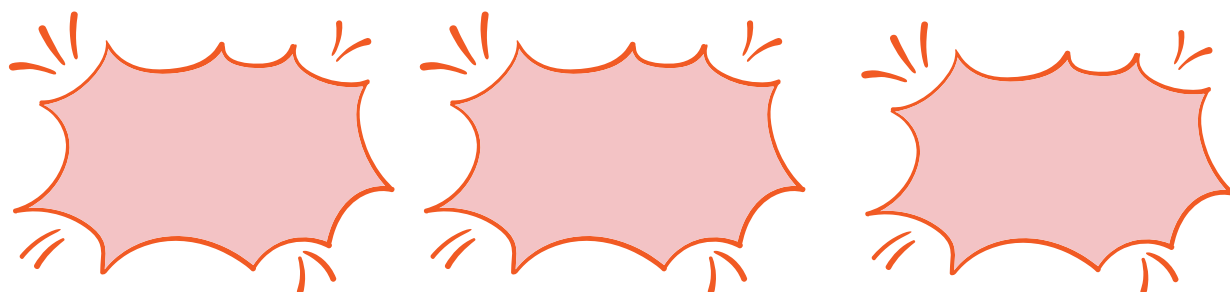


Określ jeden obszar, w którym chcesz się osobiście rozwinąć, szczególnie w zakresie uwzględnienia i wsparcia potrzeb opisanych w tym rozdziale.

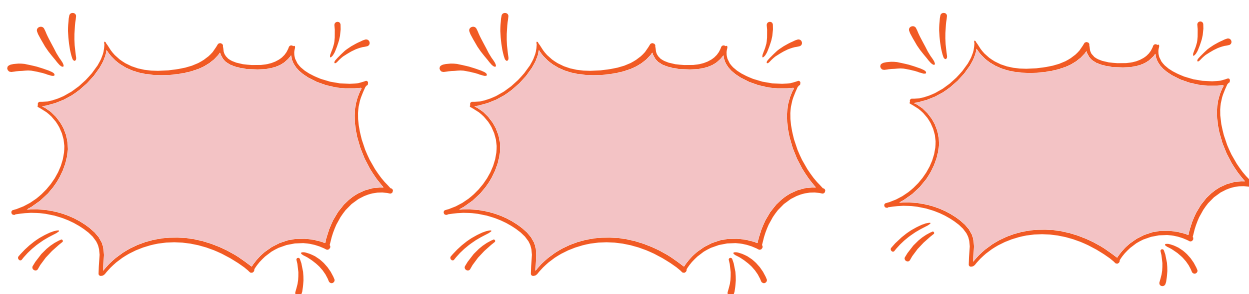


WYZWANIE DLA UCZNIA

Uzupełnij diagram pająka dla potrzeb zidentyfikowanych w tym rozdziale



**Specyficzne
zaburzenia
językowe**



LITERATURA



Co-funded by
the European Union



LITERATURA

Rozdział 1

1. Autism Speaks – Strategie regulacji emocji
<https://www.autismspeaks.org/emotional-regulation>
2. Wspieranie uczniów z autyzmem podczas zmian i przejść
– Krajowe Towarzystwo Autystyczne <https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/education/transitions>
3. Pomoc dzieciom w radzeniu sobie z nagłą zmianą – Child Mind Institute
<https://childmind.org/article/helping-kids-handle-sudden-change>
4. Jak uczyć dzieci o emocjach – Greater Good Science Center (UC Berkeley)
https://greatergood.berkeley.edu/article/item/how_to_help_kids_understand_their_emotions
5. Rozpoznawanie i zarządzanie emocjami – Centrum Inteligencji Emocjonalnej Uniwersytetu Yale <https://www.ycei.org>
6. Autyzm i ekspresja emocjonalna – Instytut Badań nad Autyzmem
<https://autism.org/emotional-expression>





LITERATURA

Rozdział 2

1. Ayres JA, Dziecko i integracja sensoryczna, Harmonia Universalis, 2016
2. Emmons, P., Andersen, K. L., Dzieci z zaburzeniami integracji sensorycznej, Liber, 2007
3. Mass F.V. Sensory integration and neuroscience – from birth to old age, Fundacja Innowacja, Warsaw, 2007
4. Mass F.V. Uczenie się przez zmysły. Wprowadzenie do teorii integracji sensorycznej dla rodziców i specjalistów, WSiP, 1998
5. Mierzejewska B., Jak pomóc dziecku z zaburzeniami przetwarzania sensorycznego funkcjonować w szkole, Integracja Sensoryczna. Dodatek dla Nauczycieli i Rodziców, nr 4, 2016
6. Miller L., Anzalone ME, Lane S., Cermak SA, Osten ET, Ewolucja koncepcji w integracji sensorycznej: Proponowana nozologia do diagnozy, Oficjalna publikacja Amerykańskiego Stowarzyszenia Terapii Zajęciowej, 2007
7. Miller L., Dziecko w świecie doświadczeń. Jak pomóc dzieciom z zaburzeniami przetwarzania sensorycznego?, Harmonia Universalis, 2016
8. Owen JP, Marco EJ, Desai S., Fourie E., Harris J., Hill S., Arnett AB, Mukherjee P., Nieprawidłowa mikrostruktura istoty białej u dzieci z zaburzeniami przetwarzania sensorycznego, NeuroImage: Clinical 2013, Vol. 2.
9. Odowska-Szlachcic B., Terapia integracji sensorycznej, część 1 i 2, Wydawnictwo Harmonia, 2016
10. Parham LD, Spitzer ESCS, Koomar JA, Miller L., Fidelity in Sensory Integration Intervention Research, The American Journal of Occupational Therapy, marzec/kwiecień 2007
11. Roley SS, Mailloux Z., Miller-Kuhaneck H., Glennon T., Understanding Sensory Integration, OT Practice, wrzesień 2007





LITERATURA

Rozdział 3

1. Snowling, M.J. i Hulme, C. (2021) Nauka czytania: podręcznik. Wyd. 2. Wiley-Blackwell.
2. Butterworth, B. i Yeo, D. (2020) Dyskalkulia: od nauki do edukacji. Routledge.
3. Kirby, A., Sugden, D. i Edwards, L. (2019) Zaburzenia koordynacji rozwojowej i ich konsekwencje. Cambridge University Press.
4. British Dyslexia Association, 2022. Czym jest dysleksja? [online] Dostępne na stronie: <https://www.bdadyslexia.org.uk> [Dostęp: 3 kwietnia 2025].
5. Butterworth, B., 2005. Dyskalkulia rozwojowa. W: J.I.D. Campbell, red. Handbook of Mathematical Cognition. Nowy Jork: Psychology Press, s. 455–467.
6. Missiuna, C., Moll, S., King, G., Stewart, D. i MacDonald, K., 2006. Zrozumienie wpływu zaburzeń koordynacji rozwojowej na funkcjonowanie: podsumowanie dowodów naukowych. Fizjoterapia i terapia zajęciowa w pediatrii, 26(1-2), s. 25-44.
7. Mortimore, T., 2008. Dysleksja i styl uczenia się: podręcznik praktyka. Wyd. 2. Chichester: Wiley.
8. Westwood, P., 2018. Co nauczyciele muszą wiedzieć o trudnościach w nauce. Wyd. 2. Melbourne: ACER Press.





LITERATURA

Rozdział 4

1. Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne. (2022). Podręcznik diagnostyczny i statystyczny zaburzeń psychicznych (DSM-5-TR). Amerykańskie Wydawnictwo Psychiatryczne.
2. Barkley, R. A. (2014). Zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi: podręcznik diagnostyki i leczenia (wyd. 4). The Guilford Press.
3. Thapar, A., Cooper, M. i Rutter, M. (2017). Zaburzenia neurorozwojowe. The Lancet Psychiatry, 4(4), 339-346.
4. CAST. (2018). Wytyczne dotyczące uniwersalnego projektowania dla potrzeb uczenia się, wersja 2.2. Źródło: www.cast.org
5. Meyer, A., Rose, D. H. i Gordon, D. (2014). Uniwersalne projektowanie w nauce: teoria i praktyka. CAST Professional Publishing.
6. Goleman, D. (1995). Inteligencja emocjonalna: dlaczego może mieć większe znaczenie niż iloraz inteligencji. Bantam Books
7. Rief, S. F. (2016). Księga list ADHD: Praktyczny przewodnik pomocy dzieciom i nastolatkom z zespołem deficytu uwagi. Jossey-Bass.
8. Barkley, R. A. (2013). Przejęcie kontroli nad ADHD: Kompletny, autorytatywny przewodnik dla rodziców. Guilford Press.
9. Zentall, S. S. (2005). Strategie oparte na teorii i dowodach dla dzieci z ADHD: trening uwagi i zarządzanie klasą. Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology, 34(3), 657-667.





LITERATURA

Rozdział 5

1. Gillingham, A. i Stillman, B. W. (1997). Podręcznik Gillinghama: Trening korekcyjny dla uczniów ze specyficznymi trudnościami w czytaniu, pisowni i kaligrafii (wyd. 8). Educators Publishing Service.
2. Frost, L. i Bondy, A. (2002). System komunikacji wymiany obrazów (PECS). Pyramid Educational Consultants.
3. Grupa Signalong. (2021). Signalong: System podpisywania słowami kluczowymi. Źródło: Dodaj trochę tekstu głównego
4. The Guardian. (2024, 16 grudnia). Wczesna interwencja jest najlepsza: Jak psychologia edukacyjna wspiera szkoły w Hillingdon w zwiększaniu inkluzji. The Guardian. Źródło: <https://www.theguardian.com/a-novel-approach-to-social-care-and-education/2024/dec/16>
5. The Australian. (2024, 10 marca). Nauczanie z frontu: Dosadne metody nauczania pomagają uczniom mającym trudności w nadrobieniu zaległości. The Australian. Źródło: <https://www.theaustralian.com.au/inquirer/teaching-from-the-front-explicit-teaching-methods-help-struggling-students-catch-up>
6. Tomblin, J. B. (2008). Walidacja standardów diagnostycznych specyficznych zaburzeń językowych z wykorzystaniem wyników leczenia nastolatków. Journal of Speech, Language, and Hearing Research, 51(1), 13-24. [https://doi.org/10.1044/1092-4388\(2008/002\)](https://doi.org/10.1044/1092-4388(2008/002))



Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak poglądami i opiniami wyłącznie autora/autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej.

Niniejsza publikacja [komunikat] odzwierciedla wyłącznie poglądy autora i Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Autorzy:

© – Zespół Szkół i Placówek Specjalnych (Polska), STOWARZYSZENIE ARID (Polska), FORUM PARA LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO (Hiszpania), Maristas COLLEGIO SAN FERNANDO - SEVILLA (Hiszpania), Stepside Educate Together Secondary School (Irlandia)

Niniejsza publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach projektu Erasmus+ „Nr projektu: N.2024-1-PL01-KA220-SCH-000245359”.

Atrybucja, udostępnianie w tym samym stanie.



(CC BY-SA): Możesz udostępniać – kopiować i redystrybuować materiał w dowolnym medium lub formie, a także adaptować – remiksować, przekształcać i tworzyć na jego podstawie w dowolnym celu, nawet komercyjnym. Licencjodawca nie może cofnąć tych swobód, o ile przestrzegasz warunków licencji zgodnie z poniższymi postanowieniami:

Uznanie autorstwa – należy podać odpowiednie źródło, podać link do licencji i wskazać, czy wprowadzono zmiany. Można to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, ale nie w sposób sugerujący, że licencjodawca popiera Ciebie lub sposób, w jaki korzystasz z utworu.

ShareAlike – Jeśli remiksujesz, przetwarzasz lub rozwijasz materiał, musisz rozpowszechniać swój wkład na tej samej licencji, co oryginał.

Brak dodatkowych ograniczeń – nie możesz stosować terminów prawnych.

