

PRZEWODNIK NAJLEPSZYCH PRAKTYK

WSTĘP

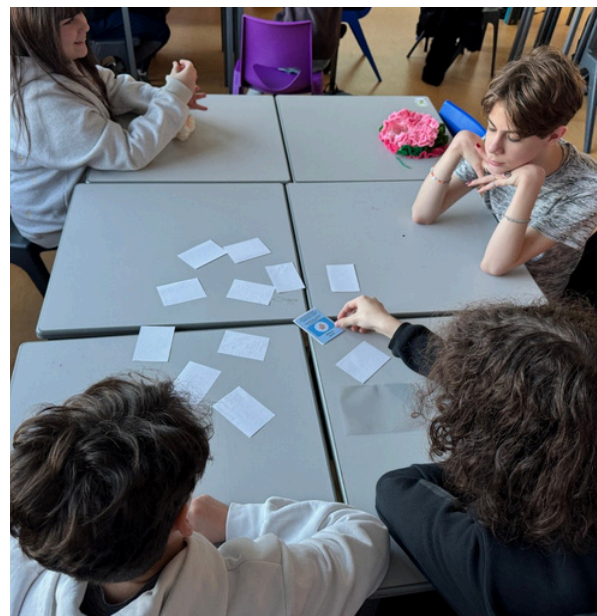
Projekt DiverseMind został opracowany w ramach projektu Erasmus+ i ma na celu podniesienie świadomości i zrozumienia przez uczniów neurotypowych dodatkowych potrzeb edukacyjnych ich neuroatypowych kolegów. Warsztaty wspierały rozwój empatii, inkluzji i świadomego spojrzenia na neuroroznorodność.

Projekt został pilotażowo przeprowadzony w szkole średniej Stepaside Educate Together w Irlandii, z udziałem uczniów w wieku 12–17 lat. Grupa reprezentowała zróżnicowane zdolności i potrzeby edukacyjne, a jej celem było wykorzystanie praktyk inkluzyjnych, aby zapewnić dostępność i aktywność wszystkim uczniom oraz promować poszanowanie różnic neurorozwojowych.

MODUŁ 3
SPECYFICZNE
TRUDNOŚCI
W NAUCE
Dysleksja
Dyspraksja
Dyskalkulia
Dysgrafia

OPIS WDROŻONYCH STRATEGII

Sesja składała się z krótkich prezentacji prowadzonych przez nauczycieli w czasie zajęć prowadzonych przez uczniów. Kluczowe cele edukacyjne obejmowały zrozumienie neuroroznorodności, rozpoznanie doświadczeń uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi oraz wskazanie praktycznych sposobów wspierania rówieśników w codziennych kontekstach szkolnych. Klasy podzielono na sześćosobowe grupy, aby promować współpracę, dyskusję i aktywne uczestnictwo. Aby zapewnić dostępność, materiały do zajęć zaprojektowano tak, aby odpowiadały szerokiemu zakresowi potrzeb edukacyjnych, w tym zawierały jasne instrukcje, ustrukturyzowane zadania oraz były adekwatne do możliwości wszystkich uczniów - tak, aby mogli oni wnieść swój wkład w zajęcia zgodnie ze swoimi mocnymi stronami.



Warsztaty odbyły się w ramach dwóch godzin lekcyjnych, według następującej struktury:

1. Ankieta przed warsztatami, mająca na celu ocenę wcześniejszej wiedzy studentów nt. neuroróżnorodności.
2. Wprowadzenie do programu DiverseMind, w tym definicje dodatkowych potrzeb omawianych w module.
3. Dyskusja klasowa na podstawie tematu: „*Jak możesz pomóc przyjacielowi?*”, aby zachęcić uczniów do refleksji nad scenariuszami z życia wziętymi.
4. Interaktywne gry prowadzone przez uczniów, mające na celu utrwalenie wiedzy i budowanie empatii, a także dyskusja na temat celów i kluczowych zagadnień.
5. Ankieta ewaluacyjna przeprowadzona po warsztatach w celu oceny postępów uczniów.



DiverseMind

OPRACOWANE GRY I AKTYWNOŚCI EDUKACYJNE

Gra 1: “Dopasuj Umysł”

Gra polegająca na zapamiętywaniu i dyskusji, w której uczniowie dopasowują „Bohaterów Uczących się” reprezentujących różne style uczenia się.

Cel edukacyjny: Zrozumienie neuroróżnorodności, budowanie empatii i inkluzyjności.

Czego nauczyli się uczniowie?

Uczniowie rozpoznali różne sposoby uczenia się i omówili, jak wspierać innych w klasie włączającej.

Gra 2: “Drabina Nauki”

Gra planszowa eksplorująca wyzwania i dająca wsparcie w nauce poprzez rozgrywkę inspirowaną grą „Węże i drabiny”.

Cel edukacyjny: Budowanie empatii, zrozumienie wyzwań i wsparcie w nauce.

Czego nauczyli się uczniowie?

Uczniowie zrozumieli, jak wyzwania wpływają na naukę i jak wsparcie może poprawić integrację i uczestnictwo wszystkich uczestników.

THE LEARNING LADDER

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	👉	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

THE LEARNING LADDER





DiverseMind

WYNIKI I WPŁYW

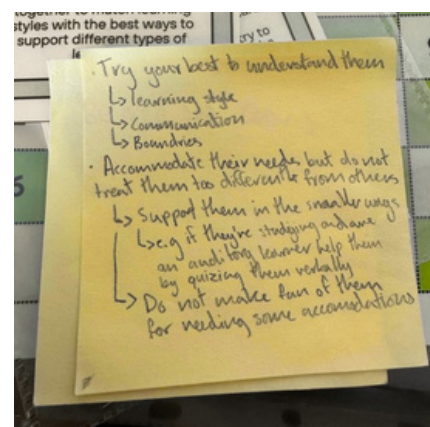
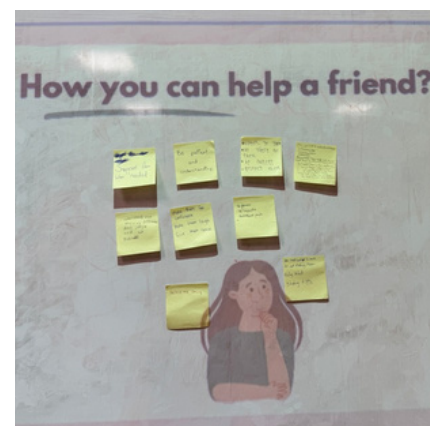
Warsztaty DiverseMind spotkały się z bardzo pozytywnym odbiorem studentów.

W odpowiedzi na pytanie „*Jak możemy pomóc naszym przyjaciołom?*”, studenci wykazali się silną empatią i świadomością, podkreślając cierpliwość, przeznaczając dodatkowy czas na pracę w grupach i unikając osądzania. Jeden ze studentów podkreślił wagę „uwzględniania potrzeb bez traktowania innych zbyt odmiennie”.

Warsztaty stworzyły bezpieczną przestrzeń do otwartej dyskusji, w której studenci podzielili się swoimi doświadczeniami ze wsparcia, wyzwań i różnic w klasie. Pomogły one również studentom zrozumieć, że wspieranie innych to nie tylko rola nauczyciela, ale wspólna odpowiedzialność całej społeczności szkolnej, co dla niektórych było zaskoczeniem.

Poprzez grę „**Dopasuj Umysł**” studenci zgłębiali praktyczne strategie wspierania rówieśników o różnych stylach uczenia się. Ćwiczenia zachęcały do otwartości i pozwalały studentom, zwłaszcza tym ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, dzielić się swoimi doświadczeniami w sposób bezpieczny i nienarażający na niebezpieczeństwo. Pomogły one również studentom wczuć się w perspektywę innych, pogłębiając ich zrozumienie.

Podsumowując, program sprzyjał większej empatii, pracy zespołowej i integracji, co może pozytywnie wpłynąć na interakcje uczniów poza klasą.



WNIOSKI I REKOMENDACJE

Zajęcia okazały się niezwykle skuteczne w promowaniu zaangażowania, refleksji i empatii uczniów. Szczególnie skuteczna okazała się strategia wyświetlania na tablicy pytania „*Jak możemy pomóc przyjacielowi?*” i proszenie uczniów o udzielanie odpowiedzi za pomocą karteczek samoprzylepnych. Zachęcało to do indywidualnej refleksji i prowadziło do większej liczby przemyślanych, inspirowanych przez uczniów wypowiedzi opartych na ich własnych doświadczeniach.

Gry odnosiły największe sukcesy, gdy uczniowie pracowali w małych, 3–4-osobowych grupach, ponieważ zapewniało to najlepszą równowagę między uczestnictwem a dyskusją. Praktyczne adaptacje, takie jak użycie małych klocków LEGO jako elementów ruchomych w grze „**Drabina Nauki**” oraz użycie dwóch kostek do gry, pomagały utrzymać tempo i zainteresowanie. Przyszłe wersje gry mogą obejmować większy ruch do przodu i do tyłu na planszy, aby zwiększyć zaangażowanie. Dodatkowo, dodanie pytań refleksyjnych, takich jak proszenie uczniów o określenie stylu uczenia się lub konkretnej trudności przedstawionej na każdej karcie scenariusza, dodatkowo wzmocniłoby zrozumienie.

Podsumowując, warsztaty pokazały, że zorganizowane, interaktywne zajęcia połączone z możliwością refleksji mogą znacząco zwiększyć empatię, integrację i aktywność uczniów.