

Myślenie pozytywne



Empatia

Pomóżmy osobom
z niepełnosprawnościami!



Grupa docelowa

klasy IV-VI



Czas zajęć

45 min.



Wykorzystywane metody

rozmowa,
–
mini projekt – praca
w grupach



Cele spotkania

Uczeń/uczennica:
–
wie, że istnieją aplikacje ułatwiające funkcjonowanie osobom niepełnosprawnym
–
wie, że osoby takie wymagają szczególnego szacunku i troski otoczenia
–
rozumie potrzebę tworzenia aplikacji dla osób niepełnosprawnych
–
doskonali umiejętności pracy w grupie
–
jest kreatywny/kreatywna

Opis przebiegu z wykazem poszczególnych ćwiczeń/zadań:

1. Nauczyciel/nauczycielka rozpoczyna lekcję od rozmowy z dziećmi na temat niepełnosprawności. Zadaje pytania: *Co oznacza być osobą niepełnosprawną? Jakie rodzaje niepełnosprawności dzieci znają? Jak należy zachowywać się wobec takich ludzi? Jak otaczać ich troską i jak im pomagać?* Dzieci podają przykłady pomocy i okazywania szacunku osobom niepełnosprawnym.
2. Następnie nauczyciel/nauczycielka dzieli klasę na trzy grupy. Każda z nich losuje jedną z niepełnosprawności: osoby niewidome, osoby głuche i głuchonieme, osoby poruszające się na wózkach inwalidzkich. Każda grupa trzyma też fragment mapy miasta lub plan jakiegoś budynku (np. galerii handlowej). Zadanie dzieci polega na wymyśleniu i narysowaniu na kartach dużego, szarego papieru aplikacji, która ułatwiłaby codzienne funkcjonowanie takiej osobie, np. skąd osoba niewidząca ma wiedzieć, że właśnie nadjeżdża tramwaj, do którego powinna wsiąść albo jak osoba na wózku może łatwiej poruszać się po galerii handlowej, albo jak osoba głuchoniema ma kupić sobie bluzkę w sklepie, itd. Ponieważ grupy są liczne, dzieci powinny także skonstruować robota-przewodnika. Wykonują go z kartonów, które dowolną metodą łączą, malują twarz, przyciski, itp. Robot może, ale nie musi, „współpracować” z aplikacją.
3. Prezentacja pracy grupowej – grupy wychodzą na środek i prezentują wyniki swoich prac, opowiadając o tym, jak ułatwić osobom niepełnosprawnym codzienne życie.
4. Na koniec lekcji nauczyciel/nauczycielka pokazuje i omawia kilka (lub jedną wybraną) aplikacji, które rzeczywiście są już na rynku i pozwalają osobom niepełnosprawnym lepiej funkcjonować.

Streszczenie metodyczne dla nauczyciela:

Celem lekcji jest przypomnienie o tym, że osoby niepełnosprawne są tą grupą, która potrzebuje ułatwień w życiu codziennym. Dlatego też główne zadanie grup polega na wymyśleniu aplikacji, która pomoże osobom niepełnosprawnym poruszać się np. w mieście czy dużym sklepie. Aplikacja może współpracować z nowoczesnym robotem skonstruowanym z kartonów.

Proponowana bibliografia uzupełniająca:

1 / Joanna Adamska, Pomogą się komunikować. Źródło: <http://www.niepełnosprawni.pl/ledge/x/231649>

2 / Milena Radzio, Aplikacje mobilne szansą dla niepełnosprawnych.

Źródło: <http://nasze.org/2017/10/21/aplikacje-mobilne-szansa-dla-niepełnosprawnych/>

Związek z podstawą programową:

Wychowanie do życia w rodzinie:

1. **Życie jako fundamentalna wartość. Uczeń:**
 -
 - pozytywnie odnosi się do osób z niepełnosprawnością, widząc w nich wartościowych partnerów w koleżeństwie, przyjaźni, miłości i rodzinie;
2. **Postawy. Uczeń:**
 -
 - bierze udział w życiu społecznym przez: wolontariat, stowarzyszenia, grupy nieformalne i aktywność indywidualną; ujawnia wrażliwość na osoby potrzebujące pomocy i zna konkretne sposoby jej udzielania;

Etyka

1. **Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń:**
 -
 - podaje przykłady okazywania szacunku wobec rodziców, nauczycieli, koleżanek i kolegów oraz innych ludzi – dorosłych i dzieci;
 -
 - uzasadnia, dlaczego należy okazywać szacunek innym osobom;
 -
 - okazuje szacunek innym osobom;
 -
 - wie, że w szczególny sposób należy okazywać szacunek i wyrozumiałość osobom starszym (seniorom), słabszym, potrzebującym pomocy;
 -
 - objaśnia, czym jest szacunek, przyjaźń, życzliwość, altruizm, troska, bezinteresowność, wolontariat, koleżeństwo, wdzięczność, współczucie, empatia,
2. **Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:**
 -
 - podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

Informatyka:

Uczeń wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych.