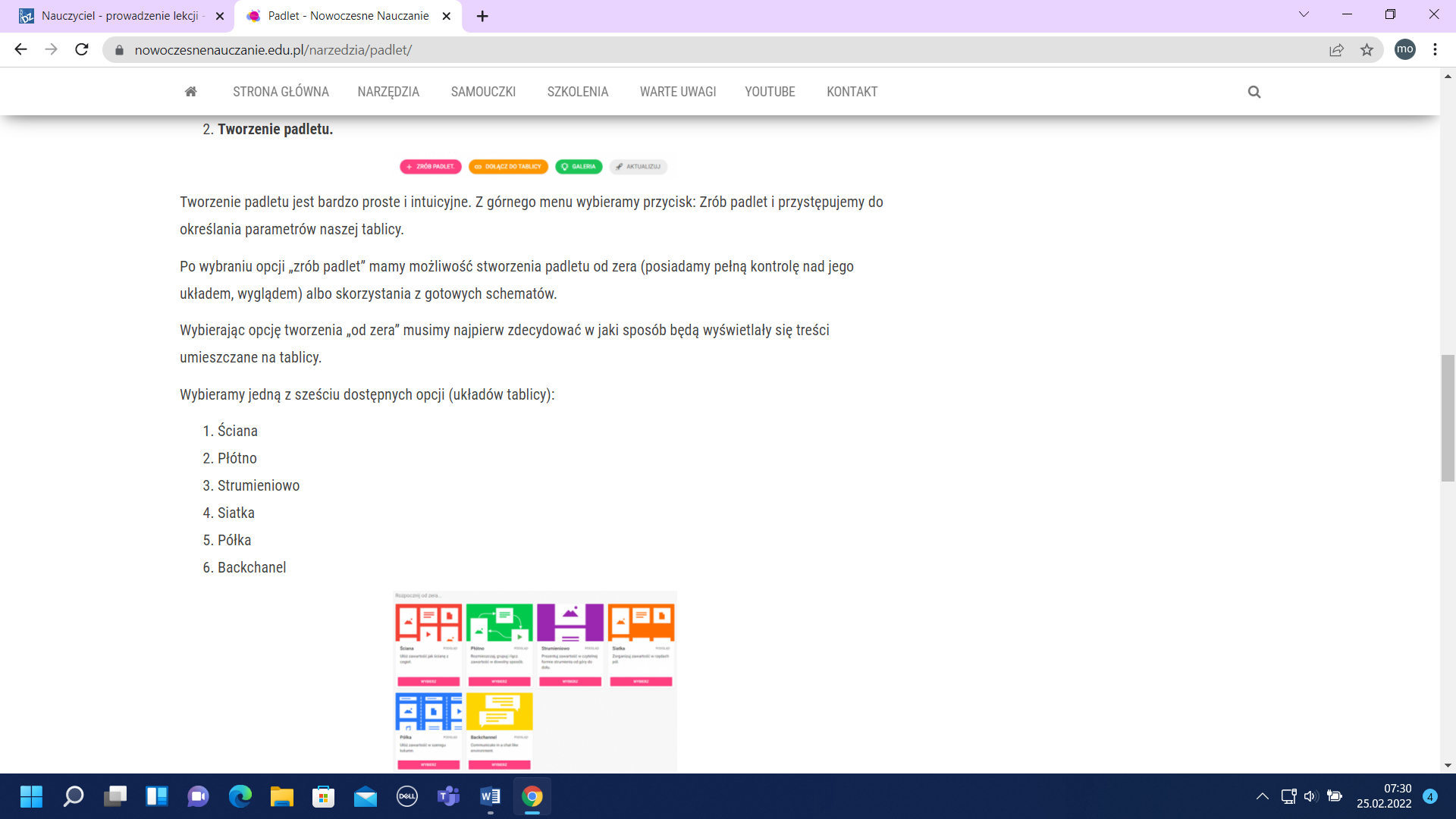
*opracowała: M. Piecka*

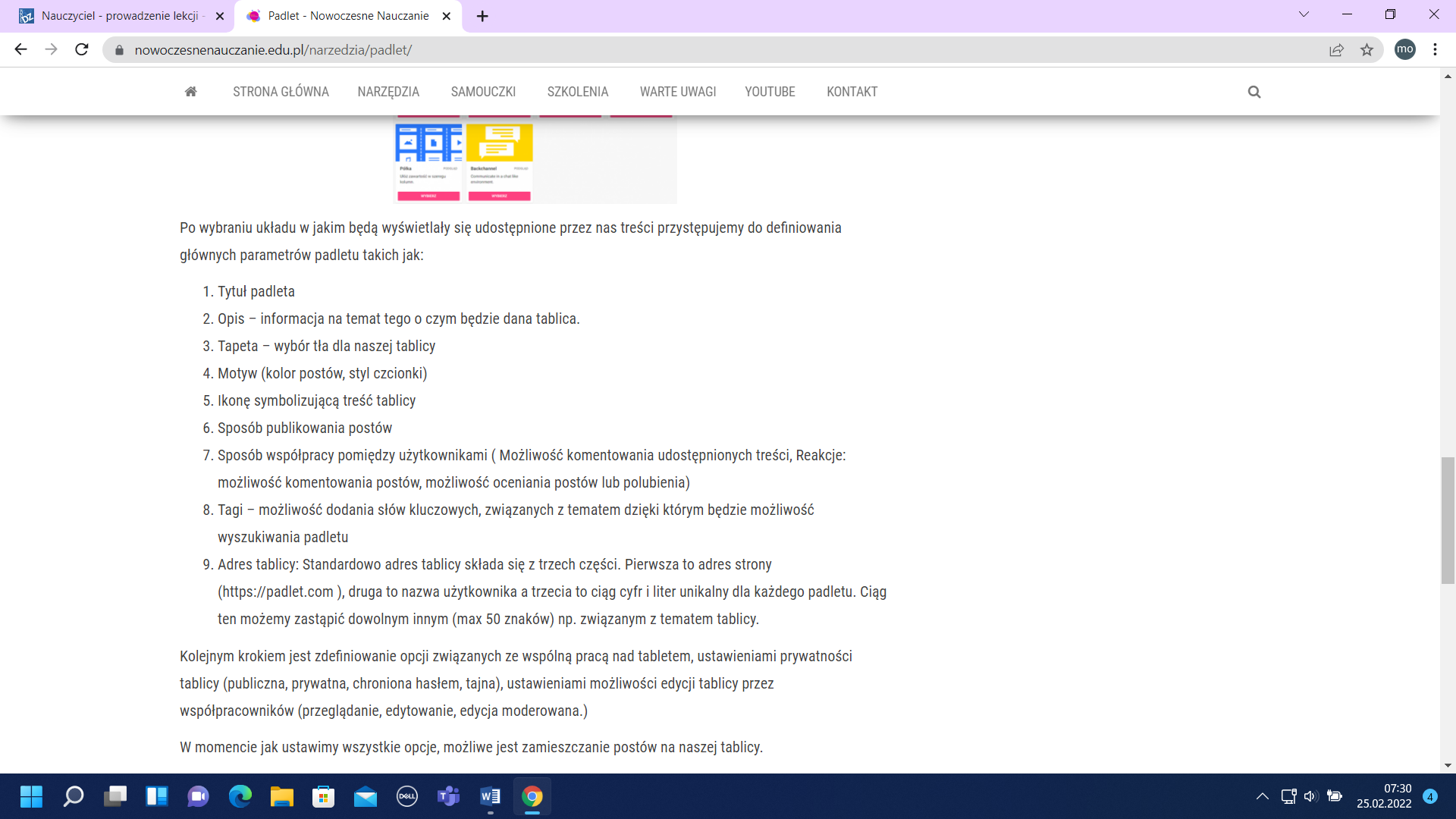
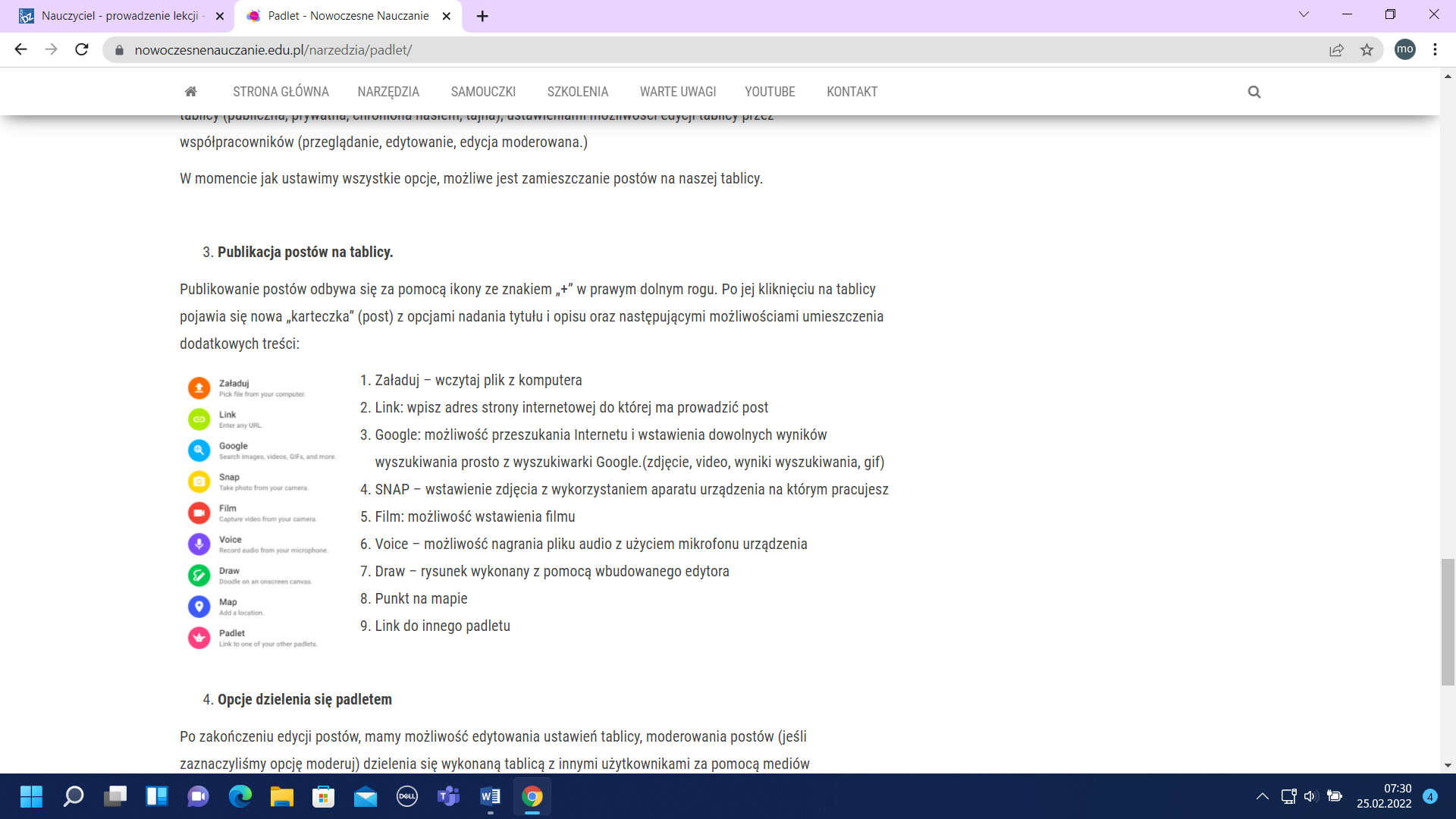
**WYKORZYSTANIE W PROCESIE TERAPEUTYCZNYM PROGRAMU PADLET DO TWORZENIA WIRTUALNEJ TABLICY**

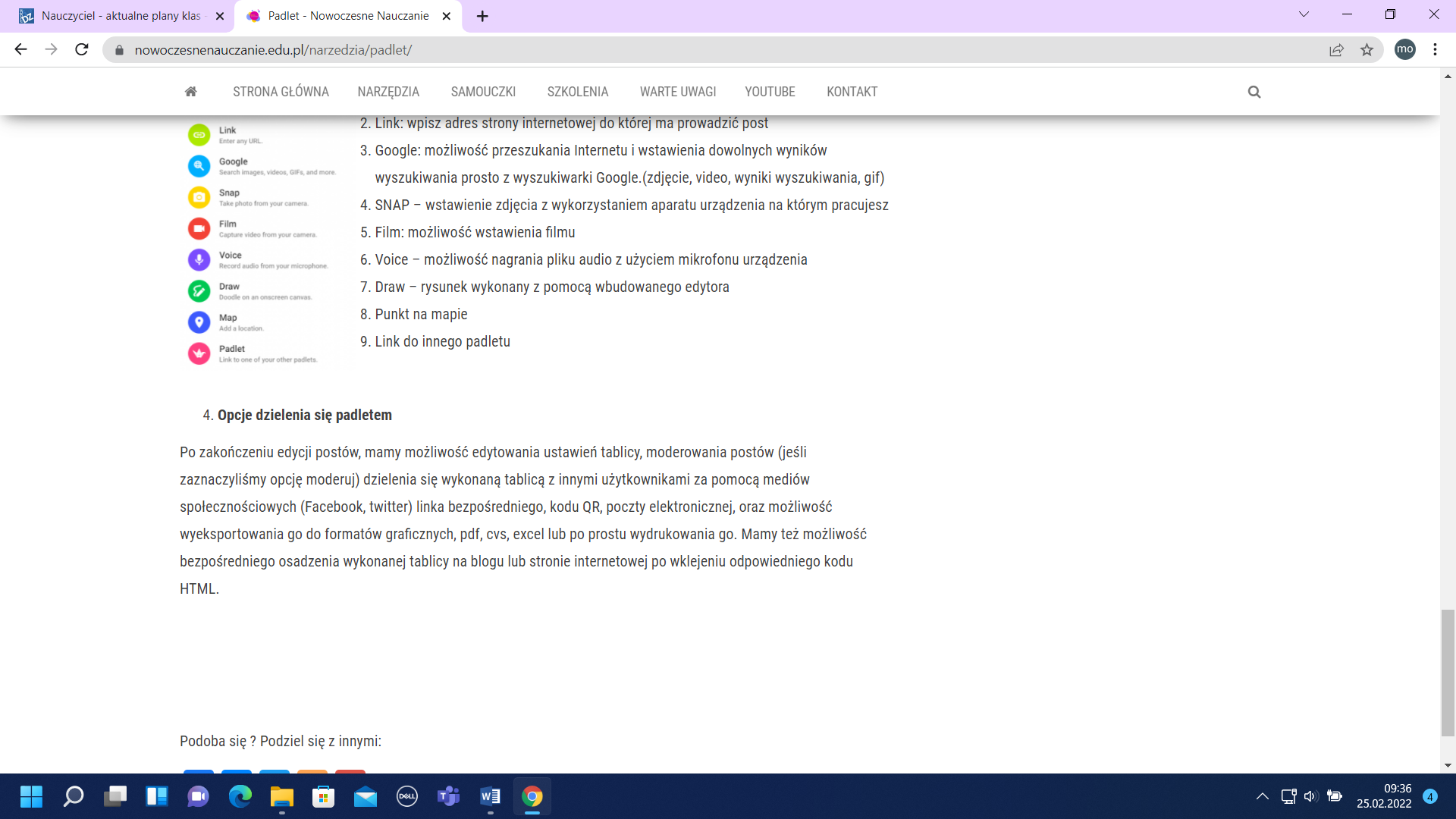
Niezwykle cennym i przydatnym narzędziem w mojej pracy terapeuty pedagogicznego jest Padlet. Wykorzystuję go zarówno podczas zajęć w kilkuosobowych grupach, jak i we współpracy z jedną osobą, a także w pracy samokształceniowej uczniów. W trakcie lekcji pomaga mi sprawnie, dzięki załączonemu hiperłączu, przemieszczać się po przygotowanych na lekcję ćwiczeniach, a także interaktywnych zadaniach. Stanowi on bardzo atrakcyjny i uporządkowany zgodnie z własną koncepcją oraz spersonalizowany wizualnie układ treści edukacyjnych. Jest również doskonałą formą na indywidualizację pracy z uczniami, mającymi różne potrzeby poznawcze, gdyż umożliwia wcześniejsze przygotowanie materiału lekcyjnego zgodnie z rozwijaną umiejętnością dla każdego ucznia, a także wybór przez samego ucznia spośród wielu ćwiczeń tych, które są w jego realnych możliwościach. Padlet wykorzystuję również jako alternatywę do prac domowych w formie kart pracy. Tworząc daną tablicę, zamieszczam pakiet zadań, które uczeń może wykonywać w domu, aby nabrać sprawności w określonym obszarze. Mogę zamieszczać również na wirtualnej tablicy filmiki poglądowe, teksty, własne wskazówki i informacje oraz umożliwić uczniowi komentowanie udostępnianej treści, czyli w ten sposób komunikować się z nim i nadzorować efekty jego pracy (przykładowa tablica Padlet wykorzystana podczas lekcji, której celem było doskonalenie umiejętności arytmetycznych <https://padlet.com/mopie791/Bookmarks>)

Padlet jest wirtualną tablicą, więc wymaga połączenia z Internetem. Umożliwia gromadzenie w jednym miejscu różnego rodzaju materiałów cyfrowych w ramach tematu określonego przez prowadzącego. Strona posiada polską wersję językową i wymaga rejestracji użytkownika. Padlet jest stroną częściowo płatną, jednak w wersji podstawowej niepłatnej można utworzyć 4 tablice, które w każdej chwili można edytować, co daje nam możliwość stałego korzystania z platformy. Jedynymi ograniczeniami są jedynie ustawienia prywatności, miejsce na dysku i możliwość zarządzania dostępem dla innych.







**WYKORZYSTANIE W PROCESIE TERAPEUTYCZNYM APLIKACJI I ZASOBÓW INTERNETU**

Technologie informacyjno-komputerowe pomagają w nabywaniu umiejętności szkolnych uczniom ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, są również skutecznym narzędziem do doskonalenia określonych obszarów rozwoju poznawczego podczas zajęć terapeutycznych. Komputer, monitor interaktywny, programy i nośniki cyfrowe służą skutecznemu motywowaniu uczniów, którzy doświadczają wielu trudności edukacyjnych. Z pomocą tych narzędzi wspierany jest więc ich proces uczenia się, w szczególności nabywanie przez nich podstawowych umiejętności, a także zwiększanie motywacji do pracy oraz poczucia własnej wartości.

Stosowane podczas zajęć specjalistycznych narzędzia i technologie cyfrowe pomagają m.in.:

• indywidualizować pracę z uczniem (np. aplikacja Padlet);

• doskonalić i usprawniać funkcje percepcyjno-motoryczne (np. programy Eduboty, Eduterapeutica, mTalent, podłoga interaktywna Smart Flor, pozyskane w ramach projektu „Aktywna Tablica”);

• utrwalać wiadomości z zakresu poszczególnych przedmiotów (np. Khan Academy; Zintegrowana Platforma Edukacyjna);

• rozwijać zainteresowania i myślenie logiczne (gry i zadania logiczne Digipuzzle, Gryzy, Logiclike, interaktywne sudoku);

• tworzyć pomoce dydaktyczne zgodnie z celem zajęć i potrzebami konkretnego ucznia (karty pracy przygotowane w aplikacji Canva, wykorzystanie programu myBoard v8 na monitorze interaktywnym);

• motywować uczniów do czytania i pisania (e-booki, audiobooki, chmury wyrazowe Wordsalad WordArt, Biblioteka Internetowa Wolne Lektury, edytory tekstu i karty pracy Superkid, ćwiczenia LearningApps, Wordwall);

• rozwijać umiejętności komunikacyjno-społeczne (program „Rozwijanie kompetencji emocjonalno-społecznych”, zakupiony w ramach projektu „Aktywna Tablica”, filmy, zdjęcia i prezentacje).

Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej i wsparcie procesu terapeutycznego sprzętem zakupionym w ramach Programu „Aktywna Tablica” pozwoliło na zaobserwowanie następujących efektów wśród uczestników zajęć specjalistycznych:

• lepsza zdolność rozumienia omawianych problemów (dzięki wdrażaniu do abstrakcyjnego myślenia poprzez wykorzystanie zadań interaktywnych, doskonalenie myślenia dedukcyjnego i myślenia przez analogię poprzez wykorzystanie gotowych zdjęć i sekwencji obrazków, szablonów, dzięki selekcjonowaniu informacji w graficznych układach treści i infografikach oraz wykorzystaniu narzędzi monitora interaktywnego i programu MyBoard v8);

• lepsza koncentracja (dzięki tworzeniu wizualizacji umożliwiających optymalizację angażowania wszystkich zmysłów ucznia w procesie poznawczym);

• lepsze wyniki spostrzegania słuchowego i wzrokowego (poprzez oddziaływanie wielozmysłowe, audiowizualne, oparte na gotowych sekwencjach dźwięków i obrazów w programach multimedialnych);

• lepsze wyniki w doskonaleniu orientacji przestrzennej i funkcji wzrokowo-przestrzennych (poprzez poruszanie się w labiryntach, planach, przez kodowanie trasy, wyznaczanie drogi w opracowanych mapach, interaktywnych planszach);

• lepsza poprawność ortograficzna wypowiedzi pisemnych (dzięki zwiększeniu atrakcyjności nauki ortografii, głównie dzięki różnorodności dostarczanych bodźców, jak również większej skuteczności materiału ortograficznego – większa ilość powtórzeń i możliwość powrotu do wyrazów sprawiających szczególną trudność, np. Eduboty, Ortografia 2.0, Ortograf 1.0.2 Pisupisu, Dyktandanet);

• większa autonomia w procesie uczenia się (poprzez wykonywanie notatki w programach Microsoft OneNote i Evernote, prezentowaniu notatki graficznej dźwiękowej lub wideo, stosowanie cyfrowych planerów i aplikacji wzmacniających uwagę, np. Forest);

• lepsza motywacja (poprzez zastosowanie gier i aplikacji cyfrowych, w których zadania stają się misją do wypełnienia, a możliwość wielokrotnego powtarzania poziomów nie wzmaga poczucia porażki oraz uczy wytrwałości w pokonywaniu trudności).

Zasoby cyfrowe, które podnoszą efektywność działań edukacyjnych i terapeutycznych, wpływają pozytywnie na przyswajanie umiejętności i wiedzy przez uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, indywidualizują pracę w różnicowanej poznawczo grupie oraz zwiększają motywację do podejmowania wysiłku intelektualnego i pokonywania trudności edukacyjnych przez uczniów:

* easel.ly – strona pozwala na tworzenie niezwykle atrakcyjnych wizualnie diagramów, schematów, grafów, wizualizacji graficznych, itp., można jej użyć np. do stworzenia planu wypracowania, selekcji informacji dydaktycznych (notatka graficzna) lub porównywania treści działowych lub w obrębie jednego tematu danego przedmiotu.
* wolnelektury.pl − zbiór poezji i prozy, którą można czytać online, pobrać na dysk komputera lub wysłuchać (audiobooki)
* www.polona.pl/search − cyfrowa Biblioteka Narodowa posiada w zbiorach książki, czasopisma, rękopisy, fotografie, mapy i atlasy, grafikę, nuty, druki ulotne
* ortograf 1.0.2 - aplikacja pomocna w przyswojeniu ortografii, uczeń może dodawać do bazy własne wyrazy
* wakalet ortografia – materiał w formie interaktywnych kart pracy doskonalących poprawność ortograficzną
* Boomwriter - ćwiczenie czytania i pisania, uczniowie piszę dalszą część rozpoczętego opowiadania
* quizlet.com – aplikacja, która umożliwia tworzenie fiszek ze słówkami ora korzystanie z bazy fiszek stworzonych przez innych użytkowników, ciekawą funkcją jest także tworzenie quizów z danego zakresu leksyki
* Fiszkoteka – serwis internetowy umożliwiający efektywne uczenie się przy pomocy wirtualnych fiszek
* Matematyka 4 1.0 – bezpłatny program wspomagający naukę matematyki w szkole podstawowej
* GeoGebra 4.2.18.0 – darmowe oprogramowanie do wspomagania nauki matematyki dla uczniów szkół podstawowych
* Matlandia - program online do nauki matematyki w klasach IV–V
* matzoo.pl – zadania z matematyki oraz tabliczka mnożenia
* mathplayground – gry kształcące biegłość rachunkową
* Soroban Liczydło on-line – pomoc w edukacji matematycznej dzieci, ułatwia zrozumienie sytemu pozycyjno-dziesiątkowego
* 2+2 2.1a2 – program wspomagający naukę dzieci z zakresu podstawowych zagadnień matematycznych, takich jak liczenie, dodawanie, odejmowanie, porównywanie liczb, mnożenie oraz dzielenie (w zakresie od 0 do 100)
* piktografia.pl – karty pracy doskonalące umiejętności matematyczne
* LEGO Designer - program do przestrzennego budowania modeli z klocków lego
* writecomics.com, MakeBeliefsComix, Toondoo, Pixton, AddText – narzędzia do tworzenia komiksów lub tylko dodawania tekstu do obrazka (idealnie sprawdza się podczas zajęć rewalidacyjnych)
* Zondle – program umożliwiający zarówno uczniom, jak i nauczycielom tworzenie gier edukacyjnych, pozwala tworzyć quizy, które można wykorzystać jako zadanie domowe, rozgrzewkę w trakcie lekcji, interaktywny przerywnik lub podsumowanie
* LearningApps – zestaw krzyżówek, memory, quizów, dopasowanek słownych, wykreślanek, gier, umożliwiających wykorzystanie tablicy interaktywnej na lekcji
* Fotobabble – narzędzie do kształtowania umiejętności mówienia, alternatywa dla pisemnych zadań mocno angażujących grafomotorycznie (szczególnie polecane dla uczniów z dysgrafią), istnieje możliwość dodania notatki głosowej do załączonych zdjęć i animacji
* PimPamPum – narzędzie do tworzenia historyjek z chmurkami, alternatywa dla zwykłego zadania pisemnego (do wybranych obrazków należy dopisać krótki tekst lub dialog)
* Dvolver – program, w którym można tworzyć proste animowane filmiki z tekstami w chmurkach
* Write comics - bardzo prosty program do tworzenia komiksów, wszystkie funkcje są aktywne przy wykorzystaniu przeglądarki Google Chrome
* UtellStory – umożliwia dodanie audio do pokazu slajdów, uczniowie mogą nagrywać teksty do podanych obrazków, tworząc w ten sposób spójną historię, opis lub nawet dialog
* Tagxedo, Tagul, Wordle, WordArt – aplikacje do tworzenia chmur wyrazowych. Chmury możemy wykorzystać do wizualizowania rożnych grup wyrazowych, z których uczniowie mogą potem wykorzystywać, wykonując ćwiczenia, mogą także sami tworzyć tematyczne chmury wyrazowe (forma pracy doskonale sprawdza się przy doskonaleniu umiejętności językowych, poszerzania zakresu słownictwa)
* StoryBird – dzięki tej aplikacji uczniowie mogą tworzyć własne książeczki online, opowieści, historie, dialogi, świetny trening pisania i pobudzenie wyobraźni
* MindMeister, Popplet, Mind42, SpicyNodes – aplikacje do tworzenia map myśli, dzięki którym uczniowie mogą wykonać tematyczne zestawienie słownictwa, mogą także podsumować pracę z tekstem
* paper craft – papierowe modele 3D do wydruku, do nauki geometrii (szczególnie istotne dla uczniów z zaburzonymi funkcjami wzrokowo-przestrzennymi)
* Logofile - logopedia i ortografia online
* Childevelop i Superkid – serwisy internetowe z gotowymi kartami pracy, Superkid (serwis płatny) posiada również generator własnych kart pracy z różnorodnymi szablonami (pismo odręczne, działania pisemne, zapis ułamków zwykłych, oś liczbowa, grafy, itp.) oraz gry interaktywne do różnych działów wiedzy i umiejętności
* Wordwall – serwis internetowy z zadaniami interaktywnymi
* <http://matematyka.wroc.pl/rozmaitosci/matematyczne-origami?page=1> – pomysły na wykonanie origami, strona zawiera instrukcje i prezentacje projektów

Zasoby cyfrowe, które doskonalą myślenie logiczne, uwagę, spostrzegawczość i koncentrację:

* Akademia umysłu Pamięć – program pozwalający ćwiczenie pamięci i umysłu, zawiera zadania na poprawę umiejętności zapamiętywania; płatny, dostępna wersja demo
* Logiclike - gry dla dzieci rozwijające myślenie i zachęcające do nauki
* Digipuzzle – gry dla dzieci rozwijające umiejętność tworzenia analogii, wnioskowania, myślenia dedukcyjnego, doskonalące spostrzegawczość i biegłość rachunkową
* Gynzy Kids – gry ogólnorozwojowe dla dzieci
* mTalent –ćwiczenia z różnych obszarów rozwoju percepcyjno-motorycznego; płatny, dostępna wersja demo
* quizme – serwis internetowy rozwijający myślenie logiczne i spostrzegawczość
* <https://www.youtube.com/watch?v=btMSFVuNi7k&t=56s>, <https://www.youtube.com/watch?v=yIVtbLqPp5A>, <https://www.youtube.com/watch?v=yIVtbLqPp5A&list=RDCMUCy1x3Lo-F42zaNfRAvrV-iw&start_radio=1&rv=yIVtbLqPp5A&t=0> – filmiki rozwijające spostrzegawczość i myślenie logiczne