

READY TEDDY, GO!

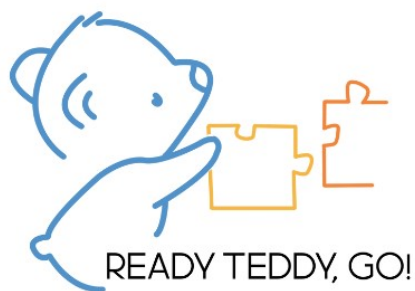


MULTIMEDIA GUIDEBOOK

EMPHASYS CENTRE



Co-funded by
the European Union



INFORMACJE O PROJEKCIE

AKRONIM PROJEKTU:	RTG
TYTUŁ PROJEKTU:	READY, TEDDY, GO!
NUMER PROJEKTU:	2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809
AKCJA KLUCZOWA:	SCHOOL EDUCATION (SZKOLNICTWO)
STRONA INTERNETOWA:	https://www.readyteddygo.eu





Spis treści

Informacje o Projekcie.....	4
1. Cel Przewodnika Multimedialnego.....	6
2. Wstęp do Awatara TEDDY.....	7
3. Wykorzystanie Awatara TEDDY do poprawy umiejętności społecznych, obywatelskich i cyfrowych dzieci z trudnościami w uczeniu się.....	8
4. Rola Nauczyciela.....	9
5. Przykładowe scenariusze w zakresie użytkowania Awatara TEDDY w życiu codziennym.....	10
PODSUMOWANIE.....	32

Informacje o Projekcie

Projekt "Ready Teddy GO!" skupia się na wyposażeniu edukatorów i pedagogów specjalnych w zaawansowane technologicznie urządzenia, aby wesprzeć proces nauczania uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Konsorcjum składa się z następujących organizacji partnerskich: **Politechnika Łódzka (PL), Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej (PL), Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS (IT), Associació Programes Educatius Open Europe (ES), Sutrikusio intelekto zmoniu globos bendrija "Vilniaus Viltis" (LT), A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd (CY), i e-Nable Greece (GR).**

Główne założenia projektu:

- Promowanie włączenia i różnorodności we wszystkich obszarach edukacji,
- Zwiększenie zdolności adaptacyjnych uczniów ze SPE oraz nauczycieli/edukatorów specjalnych,
- Rozwój kompetencji społecznych/obywatelskich i cyfrowych uczniów ze SPE.

Konsorcjum stworzyło 4 rezultaty:

1. **E-kompendium**
2. **Kurs szkoleniowy online**
3. **Avatar TEDDY**
4. **E-platforma**

E-kompendium to lista istniejących rozwiązań terapeutycznych, praktyk i metod, które pomogą usprawnić zalecaną ścieżkę terapeutyczną i proces edukacyjny dzieci z niepełnosprawnością intelektualną. Dokument zawiera również 12 studium przypadków, które zostały opracowane w ścisłej współpracy z organizacjami partnerskimi, rodzicami, specjalistami, nauczycielami edukacji specjalnej i ekspertami. E-kompendium łączy w sobie opisy wybranych terapii i wyzwań, przed którymi stają zarówno rodzice, jak i specjaliści w swojej codziennej praktyce.

Kurs szkoleniowy online ma na celu rozwój zawodowy nauczycieli z zakresu edukacji specjalnej, pracowników socjalnych, rodziców uczniów z niepełnosprawnościami (uczniowie ze spektrum autyzmu oraz z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim) i innych praktyków.

Moduły tego kursu to:

1. Systemy komunikacji alternatywnej
2. Narzędzia i zasoby dla kompetencji i umiejętności społecznych
3. Wskazówki i pułapki związane z integracją dzieci ze SPE w szkołach ogólnodostępnych
4. Rola rodziców w rozwoju umiejętności społecznych

Celem tego kursu jest dostarczenie praktykom rozwiązań, najlepszych praktyk, i narzędzi w celu podnoszenia umiejętności społecznych i komunikacyjnych wśród uczniów ze SPE. Ponadto, kurs zawiera szczegółową analizę potrzeb i realistycznych obaw nauczycieli i rodziców.

Awatar TEDDY to aplikacja internetowa, której celem jest rozwijanie kompetencji społecznych, obywatelskich i cyfrowych wśród uczniów z niepełnosprawnościami w wieku 9-14 lat. Dostępnych jest kilka bibliotek animacji z awatarem TEDDY, pokazujących odpowiednio dobrane aktywności misia. Filmy są wybierane przez nauczyciela i ustawiane w odpowiedniej kolejności zgodnie ze scenariuszem. Mogą być odtwarzane pojedynczo lub w sekwencji. W dowolnym momencie można użyć dodatkowych filmów wzmacniających. Filmy wybiera się za pomocą przycisków. Wygląd awatara TEDDY, uproszczony, choć realistyczny, zachęca uczniów do interakcji. W ten sposób uczniowie ze SPE chętniej nabywają i rozwijają podstawowe umiejętności lub kompetencje społeczne. Ponadto, różne scenariusze dostępne w aplikacji, są osadzone w określonych kontekstach stawiając jednocześnie nacisk na konkretne kompetencje uczniów ze SPE.

E-platforma zapewnia użytkownikom materiały edukacyjne i dydaktyczne, narzędzia, metody, metodologie oraz zbiór wszystkich rezultatów projektu i innych zasobów, wraz z interaktywną przestrzenią do dzielenia się doświadczeniami i najlepszymi praktykami.

1. Cel Przewodnika Multimedialnego

Klasy integracyjne to takie, w których uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi uczestniczą w zajęciach wraz ze swoimi pełnosprawnymi rówieśnikami. Istnieje coraz większe zapotrzebowanie na nauczycieli z zakresu edukacji specjalnej, którzy mogą zapewnić skuteczne wskazówki uczniom z niepełnosprawnościami w środowisku integracyjnym, co pociąga za sobą konieczność wyposażenia edukatorów w odpowiednie umiejętności, wiedzę i postawy (Berry, 2010).

W tym kontekście, Multimedialny Przewodnik jest skierowany do nauczycieli szkół specjalnych i zawiera przydatne wskazówki i wytyczne dotyczące sposobu włączenia Awatara TEDDY do ich praktyki, wraz z gamą scenariuszy, w których Awatar TEDDY może być wykorzystywany do wzmacniania lub/ i nabywania umiejętności społecznych dzieci ze specjalnymi potrzebami, m.in.: komunikacji, adaptacji społecznej czy interakcji.



2. Wstęp do Awatara TEDDY

Z technologicznego punktu widzenia awatar jest graficzną reprezentacją użytkownika lub innej osoby. Trójwymiarowe modele są zwykle wykorzystywane w światach wirtualnych, grach wideo i reklamach. Stworzenie awatara i sterowanie nim jest dość złożonym zadaniem - do modelowania i animacji wykorzystaliśmy program Blender (www.blender.org). Najpierw stworzono uproszczony kształt misia o ciągłej powierzchni z oddzielnymi oczami, zębami i językiem. Następnie stworzono elementy twarzy niezbędne do mimiki, w tym: usta, zęby, język, nos, oczy, brwi i uszy. Pięciopalczaste dłonie zostały wykorzystane do kalkulacji matematycznych. Taki model 3D musiał być wyposażony w kości i stawy służące do ich kontrolowania. W tym celu przyjęto szkielet człowieka, dostosowując długości kości i zakresy stawów - następnie przygotowano serię animacji według scenariuszy zaproponowanych przez nauczycieli z zakresu pedagogiki specjalnej.



Awatar TEDDY został osadzony w kilku kontekstach: w pokoju wielofunkcyjnym, kuchni i ogrodzie. Powstało również kilka dodatkowych obiektów/ rekwizytów na potrzeby konkretnych scenariuszy. Od teraz Awatar TEDDY może być z powodzeniem stosowany w celu poprawy umiejętności społecznych, obywatelskich i cyfrowych uczniów ze szczególnymi trudnościami w uczeniu się.



3. Wykorzystanie Awatara TEDDY do poprawy umiejętności społecznych, obywatelskich i cyfrowych dzieci z trudnościami w uczeniu się.

Awatar TEDDY został zaprojektowany w celu poprawy i rozwoju umiejętności społecznych dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, przy wsparciu wyszkolonego pedagoga specjalnego.

Ażeby awatar TEDDY mógł być użytkowany przez dzieci z trudnościami w uczeniu się, wdrożono zasadę uniwersalnego projektowania i zastosowano pewne wytyczne w zakresie układu i treści. Na przykład, wybrano określony kod koloru dla odpowiedniego kontrastu między misiem TEDDY a tłem. Kolory były także zróżnicowane w zależności od scenariusza (dany kontekst).

Wsparcie wizualne, tj. sposób, w jaki informacje są przyswajane wizualnie, jest jednym z najlepszych sposobów, w jaki nauczyciele i terapeuci mogą zapewnić zrozumienie treści i dobrą komunikację.

Dla uczniów z dysleksją, autyzmem, a także z poważnymi wadami wzroku i słuchu, korzystanie z dobrze zaprojektowanych pomocy wizualnych odgrywa ważną rolę w zrozumieniu zasad, zwiększaniu niezależności, podejmowaniu decyzji, komunikowaniu się z ludźmi, samoorganizacji, czy płynnym przejściu do kolejnego zadania.

4. Rola Nauczyciela

Pedagog specjalny powinien brać pod uwagę indywidualne potrzeby każdego ucznia, zwłaszcza gdy coraz częściej do klasy uczęszczają uczniowie neuroróżnorodni.

A konkretnie edukator powinien (Saxena, 2023):

- **dokonać rozpoznania** – nauczyciel powinien być w stanie zidentyfikować społeczne, behawioralne, i fizyczne mocne oraz słabe strony uczniów, aby stworzyć bardziej zindywidualizowany plan nauczania.
- **wyodrębnić czynnik wspomagający wspólne uczenie się** – nauczyciel powinien promować wspólne uczenie się, organizując zajęcia, które zachęcają uczniów do pracy w grupach.
- **modyfikować metody oceny** – nauczyciel edukacji włączającej powinien stosować różnorodne metody oceny nowo nabytych umiejętności, aby odpowiednio dostosować je do potrzeb uczniów.
- **pomagać zachowując dyskrecję** – aby zapewnić skuteczny proces kształcenia dla wszystkich uczniów, nauczyciel może korzystać z bardziej spersonalizowanych metod zapewniając dodatkowe wsparcie, takie jak pomoc rówieśników lub poświęcenie większej ilości czasu uczniom, którzy potrzebują dodatkowych wskazówek.



5. Przykładowe scenariusze w zakresie użytkowania Awatara TEDDY w życiu codziennym

Poniższa sekcja przedstawia 8 rzeczywistych scenariuszy (planów lekcji), w których awatar TEDDY może być wykorzystywany do poprawy umiejętności społecznych i cyfrowych u dzieci ze szczególnymi trudnościami w nauce. Plany lekcji są osadzone w różnych kontekstach – w pokoju, kuchni i ogrodzie. Nauczyciel może wykorzystać te plany lekcji jako punkt wyjścia do tworzenia własnych scenariuszy - możliwości są nieograniczone!

Plan lekcji 1: Czas na zabawę - zamiana stron

Informacje ogólne/Cel: Dzielenie się to umiejętność, która odgrywa ważną rolę w zawieraniu więzi z innymi osobami. Dzieci z autyzmem często zmagają się z koncepcją zmiany ról i dzielenia się zabawkami, co prowadzi do trudności podczas zabawy z rówieśnikami i przyjaciółmi.

Umiejętności: Zwrot danej rzeczy/ przedmiotu (np. zabawki), dzielenie się

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby):

Ważne jest, aby wziąć pod uwagę zdolności językowe dziecka i etap jego rozwoju podczas nauki przekazywania zabawki. Ucząc młodsze dzieci mające problem z dzieleniem się, powinniśmy unikać używania wielu wskazówek werbalnych. Zamiast tego możemy bardziej skoncentrować się na gestach i wskazówkach wizualnych. Starszym dzieciom neurotypowym możemy po prostu wyjaśnić, dlaczego, kiedy i w jaki sposób wymieniamy się rzeczami.

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
Krok 1 - Użyj scenariusza - "Czas zabawy", w którym Miś bawi się piłką w parku/ ogrodzie i dzieli się piłką z drugim Misiem, aby wprowadzić pojęcia zamiany stron i dzielenia się.	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	10 minut	Historie społeczne są wykorzystywane do modelowania właściwych zachowań społecznych poprzez wyjaśnianie sytuacji i zalecanie odpowiedniego zachowania. Wyjaśniając scenariusz, należy używać bardzo prostego języka.
Krok 2 - Wprowadź zdania i słowa, takie jak "Moja kolej!", "Twoja kolej!" i "Poczekaj, teraz moja kolej!", aby rozpocząć budowanie odpowiedniego	Podpowiedzi wizualne	15 minut	Możesz użyć gestów lub wsparcia wizualnego, aby zasygnalizować, czyja jest kolej.

słownictwa.			
Krok 3 - Ponownie pokaż scenariusz i poproś dziecko o podjęcie decyzji. Następnie użyj piłki i zachęć dziecko do naśladowania tego samego zachowania.	Laptop/tablet, scenariusz Teddy, wypowiedzi wizualne, piłka	15 minut	Istnieje wiele łatwych i angażujących gier, aby osiągnąć ten cel. Można na przykład na zmianę hałasować przy użyciu bębna lub plastikowego pudełka albo budować wieżę z klocków.
Krok 4 - Używaj pozytywnych wzmocnień, takich jak doping, klaskanie i mówienie "Dobra robota/ Brawo". W przypadku niektórych dzieci można również wdrożyć nagrodę, np. naklejkę, aby dziecko lepiej zapamiętało ćwiczenie.	Naklejki (w razie potrzeby)	5 minut	

Plan lekcji 2: Czas na zabawę - Prośenie o pomoc

Informacje ogólne/Cel: Prośenie o pomoc jest istotną umiejętnością i kompetencją społeczną, głównie dlatego, że każdy w pewnym momencie będzie potrzebował pomocy. Jest to potrzeba, która pojawia się w dzieciństwie i wymaga dodatkowego przygotowania. Nie tylko dzieci, ale także dorośli, mogą mieć problem z sygnalizowaniem swoich problemów i prośeniem o pomoc. Ta czynność jest częścią cyklu samoświadomości, samoregulacji i uważności, który wymaga interakcji z inną osobą, nieznanym, nauczycielem, rówieśnikami, rodzicami itp. To, kogo, kiedy i jak poprosić o pomoc, jest umiejętnością życiową, której dzieci z autyzmem lub niepełnosprawnością intelektualną powinny się nauczyć i ćwiczyć ją pod warunkiem starannego zaplanowania. Ucząc się konkretnych strategii prośenia o pomoc, możemy pomóc dzieciom w budowaniu samodzielności i niezależności (Stokes & Kaur, 2020), a także wspierać kompetencje związane z przyjmowaniem perspektywy i rozwiązywaniem problemów.

Umiejętności: prośenie o pomoc, zarządzanie relacjami i skuteczna komunikacja z innymi.

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby):

Profil uczenia się i poziom komunikacji ucznia są bardzo ważne podczas uczenia się "proszenia o pomoc" i powinny być brane pod uwagę przez nauczyciela. Jeśli uczniowie używają kart i obrazków, obrazek z napisem "pomocy" będzie bardzo użyteczny. Rozpoznanie, kiedy potrzebują pomocy, jest pierwszym dużym krokiem w tym procesie. Prosząc o pomoc i najprawdopodobniej radząc sobie z emocjami niepokoju i wstydu, należy zachęcać do dyskusji i poczucia wsparcia, aby sobie z tym poradzić. Stosowanie uprzejmego sposobu wyrażania potrzeby i wyrażania wdzięczności jest również skutecznym sposobem na rozwój emocjonalny i pozytywną interakcję z otoczeniem.

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
<p>Krok 1 - Użyj scenariusza - "Proszenie o pomoc", w którym Miś spaceruje po parku/ogrodzie, obserwuje otoczenie i wygląda na radosnego, gdy nagle Miś potyka się o małą przeszkodę i upada na kolana z delikatnym łomotem.</p> <p>Wprowadzaj lub ćwicz ekspresje twarzy pokazujące dyskomfort i lekki niepokój, aby zakomunikować, jak Teddy czuje się z powodu upadku.</p> <p>Teddy dokładnie bada kolano i zauważa kilka zadrapań na jego powierzchni, ale nie krwawi. To dodaje Teddy'emu odwagi, by poprosić o pomoc.</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy/ poduchy	15 minut	<p>Scenariusz powinien być przedstawiony prostym i zrozumiałym językiem. Zachęcaj dzieci do szukania pomocy. Prośba/ proszenie o pomoc w tym scenariuszu może być dla niektórych nieco onieśmielająca, więc sposób jej przedstawienia musi być atrakcyjny.</p> <p>Dobrym pomysłem byłoby przedstawienie kontrolowanego i bezpiecznego upadku np. na miękkie poduszki.</p>

<p>Krok 2 - Teddy rozgląda się po parku/ogrodzie zauważając przechodnia spacerującego w pobliżu.</p> <p>Miś unosi lekko rękę i łagodnym głosem woła o pomoc.</p> <p>Wprowadź zdania i zwroty grzecznościowe, takie jak "Przepraszam, czy mógłbyś mi pomóc? Upadłem i zraniłem się w kolano".</p>	<p>Język ciała i podpowiedzi wizualne</p>	<p>15 minut</p>	<p>Możesz użyć gestów, takich jak podniesienie ręki i kontakt wzrokowy z przechodniem, który się zbliża.</p> <p>W tym przypadku można również użyć podpowiedzi wizualnych, takich jak znak "POMOC".</p> <p>Szansa na ćwiczenie poczucia samoświadomości i umiejętności zarządzania własnymi emocjami.</p>
<p>Krok 3 - Gdy przechodzień zauważy Teddy'ego, zatrzymuje się i podchodzi z przyjaznym wyrazem twarzy, podczas gdy Teddy wskazuje na swoje zranione kolano i wyjaśnia spokojnym głosem "Mam kilka zadrapań i siniaków na kolanie. To boli. Nie mogę wstać o własnych siłach".</p> <p>Ponownie pokaż scenariusz na tablecie i zapytaj ucznia, jaka byłaby jego reakcja w tej konkretnej sytuacji, i jak poradziłby sobie z tym problemem.</p>	<p>Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy, podpowiedzi wizualne</p>	<p>15 minut</p>	<p>Opisz sytuację i rodzaj pomocy, jakiej potrzebuje Teddy.</p>
<p>Krok 4 - Przechodzień klęka na wysokości Teddy'ego, wykazując empatię i troskę, i pyta: "Wszystko w porządku? Pozwól mi spojrzeć".</p> <p>Używaj pocieszających słów i kontaktu wzrokowego. Kontakt fizyczny w takich przypadkach może być konieczny, np. podanie ręki w celu podniesienia kogoś.</p>	<p>Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy, podpowiedzi wizualne</p>	<p>10 minut</p>	<p>Interakcja z obcą osobą.</p> <p>Wprowadź terminy takie jak empatia i solidarność.</p> <p>Naucz, kiedy kontakt fizyczny jest akceptowany.</p>

<p>Krok 5 - Miś przyjmuje pomoc i wyraża wdzięczność uśmiechem, gestem "dziękuję" i werbalnie, mówiąc "Dziękuję bardzo za pomoc". Teraz czuję się lepiej".</p>	<p>Podpowiedzi wizualne</p> <p>Gestykulacja</p> <p>Mimika twarzy</p>	5 minut	<p>Sztuka okazywania wdzięczności tym, którzy oferują pomoc i uznawania korzyści płynących ze współpracy i pracy zespołowej może sprzyjać pozytywnym relacjom i kulturze wzajemnego wsparcia dla dzieci.</p>
---	--	---------	--

Plan lekcji 3: Ścielenie łóżka

Informacje ogólne / Cel: Dzięki Awatarowi Teddy praktycy będą mieli okazję nauczyć uczniów, jak wykonywać codzienne, rutynowe czynności, niezależnie od tego, czy są w domu, czy poza nim.

Umiejętności:

- ścielenie łóżka (w tym nazywanie poszczególnych części pościeli)
- rutynowość i powtarzalność działań

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): LATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie: Kroki zostały zaprojektowane tak, aby można je było wykonywać w zimowych okresach. Ponadto niektóre z nich mogą być zamienione, ale zawsze w porozumieniu z uczniem. Nauczyciel czy terapeuta powinien mieć świadomość, że wprowadzanie zmian w rutynie osób ze spektrum autyzmu nie jest dla nich korzystne.

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
<p>Krok 1 - Edukator pokazuje uczniowi pokój Teddy'ego. Skupia się na każdym szczególe pokoju, ale głównie na łóżku i zaczyna opisywać elementy pościeli.</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	10-15 minut	Możesz zadawać uczniom pytania, o jakiej porze roku używamy jakiego typu pościeli. Możesz również zapytać, jak należy pościelić łóżko, gdy jest lato i robi się gorąco.
<p>Krok 2 - Zaangażuj ucznia i zadawaj mu pytania np. czy bierze prysznic, sprzęta pokój lub pakuje plecak przed położeniem się do łóżka.</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	10 minut	W ten sposób możemy zwrócić uwagę, jakie kroki wykonują dzieci i za każdym razem, gdy powtarzają tę czynność, będą bardziej świadome rutyny, którą wykonują lub chcą wykonać.
<p>Krok 3 - Gdy dana rutyna jest już znana, możemy zacząć uczyć ucznia, jak pościelić łóżko, wskazując elementy łóżka Teddy'ego.</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	20 minut	Wytłumacz uczniowi, że zawsze należy wykonywać te same kroki/ czynności, że nie można najpierw położyć koca, a

			<p>następnie prześcieradła, że należy zachować logiczną kolejność. Odwołaj się do kolorów pościeli, aby mogli zidentyfikować jej elementy. W razie potrzeby można wydrukować wycinki z czasopism ze zdjęciami poszczególnych części, aby dziecko wiedziało, jak naprawdę wygląda każdy element łóżka. Na przykład pokaż mu, jak wygląda dopasowane prześcieradło na obrazach Google. W razie potrzeby można również zachęcić ucznia do sporządzenia pisemnej listy czynności w odpowiedniej kolejności, której należy przestrzegać.</p>
<p>Krok 4 - Gdy uczeń nauczy się, jak ścielić łóżko, nauczyciel zadaje kolejne pytania, tj: "Kiedy Twoim zdaniem należy zmienić pościel? ", "Kiedy Twoim zdaniem należy ścielić łóżko? ", "Kto Twoim zdaniem powinien ścielić łóżko? " itp.</p>	<p>Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy</p>	<p>10 minut</p>	<p>Te pytania są tylko sugestią, można dodać inne. Ponadto, za każdym razem, gdy dziecko udzieli dobrej odpowiedzi, bardzo ważne jest, aby pozytywnie je wzmocnić.</p>

Plan lekcji 4: Wybieranie ubrań

Informacje ogólne / cel:

Celem jest pomoc uczniowi ze SPE w samodzielnym wyborze ubrań w codziennym życiu. W tym celu dziecko nauczy się, jak wybierać ubrania, będąc w stanie ocenić właściwą porę dnia / porę roku i będzie w stanie rozpoznać lewo-prawo (w przypadku butów) i przód-tył (w przypadku ubrań). Zaleca się nauczanie etapami i podzielenie zadania na małe części.

Umiejętności:

Kategoryzacja, koordynacja ruchowa, dokonywanie wyborów, podstawowa i zaawansowana autonomia osobista

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby): Wygodny stół (odpowiedniej wysokości dla nauczyciela ale także dla ucznia ze SPE), na którym można umieścić laptopa/tablet/komputer PC, aby rozpocząć scenariusz Teddy. Zaleca się przebywanie w środowisku, które nie jest zbyt hałaśliwe, aby odpowiednio skoncentrować się na sekwencjach scenariusza.

Ponadto, można użyć systemu PECS (Picture Exchange Communication System - system komunikacji obrazkowej) odpowiadającego obrazom przedstawionym w scenariuszu (teoretyczne wyjaśnienie ich użycia znajduje się w szkoleniu online).

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
Krok 1 - Wybierz scenariusz "Wybieranie ubrań" i poproś ucznia, aby obserwował pokój Teddy'ego i powiedział na głos, co widzi (np. przedmioty, meble itp.).	Scenariusz Teddy, PECS	10/15 minut	Poświęć cały swój czas na analizę pokoju Teddy'ego i podziel się uwagami z uczniem. Na początku możesz zadawać konkretne pytania, np. wskazać łóżko i powiedzieć: "Co to jest?". Następnie nauczyciel może pozwolić uczniowi powiedzieć to, co widzi, a nawet opisać, jak wygląda jego pokój.

<p>Krok 2 - Teraz poproś ucznia, aby obserwował pogodę przez okno Teddy'ego. Jeśli dziecko nie potrafi odpowiedzieć na pytanie otwarte, można je zapytać, czy widzi słońce, czy ciemne niebo. Jeśli uczeń nie udzieli prawidłowej odpowiedzi, możesz wskazać pewne szczegóły, którą naprowadzą go na prawidłową odpowiedź.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10 minut</p>	<p>Przykład - nauczyciel może obserwować jasne światło wpadające przez okno, wskazując, jak Teddy jest oświetlony.</p>
<p>Krok 3 - Teraz, gdy określono porę dnia lub porę roku, nauczyciel mówi uczniowi, że Teddy chce wyjść na zewnątrz i że musi się ubrać tak, aby nie było mu zbyt gorąco lub zbyt zimno. Można na przykład zapytać ucznia: "Jeśli na zewnątrz jest ładny, słoneczny dzień, czy Teddy'emu będzie gorąco czy zimno? Kiedy jest gorąco, czy zazwyczaj nosi tylko koszulkę, czy również kurtkę?"</p>	<p>scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10/15 minut</p>	<p>Nauczyciel wyobraża sobie, gdzie Teddy pójdzie i co zrobi. Pyta więc ucznia: "Czy Teddy chodzi do parku, aby bawić się z przyjaciółmi? Czy jeździ na rowerze? Czy chodzi na lody?" Kiedy edukator zdefiniuje aktywność Teddy'ego, uczeń jest bardziej zaangażowany w daną czynność i jej zastosowanie w prawdziwym życiu.</p>
<p>Krok 4 - Po podjęciu decyzji o konkretnym działaniu nauczyciel pyta ucznia: "Jakie ubrania zakładasz, kiedy wychodzisz z domu? Które z nich powinieneś założyć najpierw?". Gdy uczeń udzieli poprawnej odpowiedzi ("bielizna"), nauczyciel wskazuje szufladę i prosi go o znalezienie odpowiedniej części garderoby.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10 minut</p>	<p>Aby kontynuować interakcję/ akt komunikacyjny, nauczyciel pyta ucznia, jakiego koloru bieliznę widzi (w scenariuszu).</p>

<p>Krok 5 - Kiedy Teddy wraca do szuflady po koszulkę, nauczyciel pyta ucznia, czy lepiej jest włożyć koszulkę z długim czy z krótkim rękawem w słoneczny dzień.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10/15 minut</p>	<p>Nauczyciel porusza z uczniem temat zmieniających się pór roku i tego, jak należy się ubierać w zależności od pogody. Edukator może użyć PECS, aby uprościć zadanie, jeśli uczeń ma trudności ze zrozumieniem tematu.</p>
<p>Krok 6 - Teraz nauczyciel analizuje z uczniem zabrane z szuflady ubrania, a następnie formułuje adekwatne pytanie. Nauczyciel powinien poczekać na odpowiedź bez wywierania presji. Gdy uczeń odpowie poprawnie, nauczyciel może dodać: "Sprawdźmy, ile par spodni jest w szufladzie!"</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>15 minut</p>	<p>Nauczyciel prosi ucznia, aby powiedział, ile par spodni znajduje się w szufladzie, jakiego są koloru, o jakiej porze roku powinny być noszone (długie spodnie vs. szorty). Dlatego w tym przypadku ważne jest powiązanie wyboru spodni z pogodą przedstawioną w scenariuszu.</p>
<p>Krok 7 – Nauczyciel zadaje dodatkowe pytania lub / i formułuje myśli: "Miś jest już prawie gotowy do zabawy! Czego jeszcze potrzebuje? Zobaczmy, co Miś wyjmie z szuflady". Inne zdania (mile widziana kreatywność;) mogą być definiowane po to, aby pomóc uczniowi w wykonaniu poszczególnych zadań w ramach scenariusza. Jeśli uczeń zaczyna własne, samodzielne wypowiedzi, ważne jest, aby pozwolić mu je rozwinąć, a następnie aktywować sekwencję, w której np. wyjmujemy z szuflady skarpetki.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10 minut</p>	<p>Zadawanie pytań na temat ubrań, których uczeń używa w domu, pomaga mu bardziej zaangażować się w ćwiczenie i odnieść niniejsze doświadczenie do własnej rzeczywistości.</p>

<p>Krok 8 - Teraz, gdy wszystkie ubrania zostały wyjęte z szuflady, uczeń otrzymuje pytanie dotyczące rodzaju butów, jakie można założyć, aby bawić się w słoneczny dzień.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10 minut</p>	<p>W tej części scenariusza edukator prosi ucznia o dopasowanie poszczególnych rodzajów butów przedstawionych w scenariuszu do odpowiednich warunków pogodowych (deszcz, zima, lato itp.).</p>
<p>Krok 9 - Wszystkie ubrania. Z wyjątkiem butów, leżą na łóżku. Rozpocznij następną sekwencję, aby wskazać odpowiednią kolejność, w jakiej Teddy zakłada ubrania i buty.</p>	<p>Scenariusz Teddy, PECS</p>	<p>10 minut</p>	<p>Nauczyciel pyta ucznia, czy przestrzega on tej samej kolejności zakładania poszczególnych części garderoby w domu, tym samym identyfikując najtrudniejsze dla ucznia momenty w wykonywaniu tego zadania. Ponadto, gdy Teddy zakłada buty, nauczyciel prosi ucznia o wskazanie lewego i prawego buta.</p>

Plan lekcji 5: Zawartość plecaka (gromadzenie książek, szykowanie piórnika itp.)

Informacje ogólne / Cel: Przygotowanie tornistra szkolnego

Umiejętności:

- Pakowanie plecaka do szkoły
- Powtarzalność i rutynowość działań

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie: Ćwiczenie to można również wykorzystać do przygotowania innych rodzajów bagażu, np. podróżnego lub do wędrowek po górach. Zmieniając kroki i przewidując sytuacje, uczeń będzie wiedział, co zrobić w danym momencie. Należy zawsze podkreślać, że każdy uczeń może potrzebować innego, bardziej zindywidualizowanego wsparcia.

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
Krok 1 - Wybierz scenariusz "pokój" i zapytaj ucznia, kiedy chciałby spakować plecak. Pozwól mu wybrać porę dnia i uzasadnij to.		10 minut	Ważne jest, aby dowiedzieć się więcej o zamierzonej rutynie, której uczeń chce przestrzegać np. pytając o czas drogi pokonywanej codziennie z plecakiem.
Krok 2 - Ustal z uczniem, że każdego dnia będzie sporządzał listę rzeczy, które należy włożyć do plecaka. Uczeń powinien wkładać różne rzeczy w zależności od dnia, więc doradź mu, aby najpierw sporządził listę, a następnie powiedz mu, aby sukcesywnie skreślał z listy te rzeczy, które już znalazły się w plecaku.	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy, papier i ołówki	30 minut	<p>Poproś ucznia o przyniesienie planu lekcji, abyście mogli wspólnie zobaczyć, jakie przybory powinien wkładać do plecaka każdego dnia.</p> <p>Na przykład w poniedziałek, jeśli uczeń ma zajęcia z języka angielskiego, powinien włożyć do plecaka książkę do języka angielskiego.</p> <p>Przykładowe rzeczy do umieszczenia w plecaku:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● piórnik i długopisy, <ul style="list-style-type: none"> ● czyste kartki do pisania, ● książka do języka angielskiego, książka do

			<p>przedmiotów ścisłych np. fizyki/ chemii, książka do plastyki, książka do muzyki itp.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● piórnik ● gumka do ścierania ● lunchbox, itp.
<p>Krok 3 - Jako dodatkowe ćwiczenie sporządź listę rzeczy, które pojawiają się w pokoju Teddy'ego (książki), a także przedmioty, które nie powinny znajdować się w jego tornistrze (stół, kwiaty, komputer). Poproś ucznia, aby wybrał, które z nich trafią do tornistra, a które nie.</p>	<p>Laptop/tablet, scenariusz Teddy, papier i ołówek</p>	<p>10 minut</p>	<p>Sprawdź, czy uczeń zrozumiał, jakie przedmioty należy umieścić w tornistrze. Podkreśl, że są one w szkole niezbędne.</p>

Plan lekcji 6: Śniadanie z misiem

Informacje ogólne/Cel

CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności samoopieki wśród uczniów ze spektrum autyzmu;
- rozwijanie umiejętności proszenia o pomoc wśród uczniów ze spektrum autyzmu;
- zapoznanie uczniów z zasadami bezpieczeństwa, których należy przestrzegać podczas przygotowywania posiłków;
- wyrobienie nawyku używania zwrotów grzecznościowych odpowiednich do sytuacji.

Uczeń:

- składa obrazek z kilku części;
- mówi o swoich ulubionych potrawach;
- nazywa i etykietuje produkty spożywcze i przybory kuchenne;
 - rozpoznaje wybrane produkty spożywcze po smaku;
- obserwuje etapy przygotowania śniadania i odpowiada na pytania w aplikacji;
 - identyfikuje zdrowe i niezdrowe produkty;
 - rozumie potrzebę mycia rąk przed posiłkami;
- samodzielnie przygotowuje kanapki z dostępnych produktów;
 - prosi nauczyciela o pomoc w trudnej sytuacji;
- spożywa starannie posiłek i używa zwrotów grzecznościowych;
 - sprząta po posiłku i zmywa naczynia.

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby):

Używane metody:
werbalne, wizualne, praktyczne

Formy wykonywania zadania:
W grupie lub indywidualnie

Pomoce dydaktyczne:
obrazek pocięty na kawałki, produkty spożywcze potrzebne do przygotowania śniadania, etykiety na produkty spożywcze z napisami, tablica interaktywna, aplikacja Teddy, talerze, kubki, sztucce, gąbka, płyn do naczyń, ściereczki do naczyń, historyjka obrazkowa

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
---------------	-----------	--------------	------------------

<p>Krok 1 - Nauczyciel rozdaje dzieciom fragmenty obrazka. Dzieci pracują wspólnie, aby ułożyć obrazek przedstawiający kanapkę.</p>	Zdjęcie pocięte na części	5 minut	
<p>Krok 2 - Nauczyciel zadaje pytania takie jak: "Przy jakim posiłku najczęściej jemy kanapki?", "Z czym lubicie jeść kanapki?", "Co można zjeść na śniadanie?". Uczniowie swobodnie odpowiadają na pytania nauczyciela.</p>		5 minut	
<p>Krok 3 - Nauczyciel pokazuje uczniom różne produkty spożywcze. Uczniowie nazywają produkty i oznaczają je odpowiednimi napisami.</p>	produkty spożywcze potrzebne do przygotowania śniadania; etykiety na produkty spożywcze z napisami	5 minut	
<p>Step 4 - Uczniowie mają zawiązane oczy i identyfikują różne produkty spożywcze (ser, szynka, chleb, pomidor, ogórek) na podstawie smaku.</p>	produkty spożywcze potrzebne do przygotowania śniadania	10 minut	
<p>Step 5 - Nauczyciel otwiera aplikację na tablicy interaktywnej i pokazuje uczniom etapy przygotowywania śniadania przez Teddy'ego. Uczniowie obserwują kroki i odpowiadają na pytania typu 'Prawda/Fałsz' lub na pytania wielokrotnego wyboru (z trzema opcjami odpowiedzi zawartymi w aplikacji).</p>	interaktywna tablica, aplikacja Teddy	15 minut	
<p>1. Miś pociera swój brzuch – słysząc burczenie.</p>			
<p>2. Teddy postanawia przygotować śniadanie. Miś podchodzi do zlewu i myje ręce.</p>	<p>1. Myjemy zęby przed jedzeniem. P/F</p>		
<p>3. Teddy podchodzi do szafki. Wyjmuje</p>			

talerz, kubek i sztućce. Kładzie je na stole.				
4. Teddy podchodzi do lodówki. Wyjmuje masło, szynkę i ser. Kładzie produkty na stole.				
5. Teddy bierze z półki chleb i kładzie go na talerzu.				
6. Miś zaczyna robić kanapki: kładzie kromkę chleba na talerzu, smaruje ją masłem. Następnie kładzie na niej szynkę i ser.				
7. Teddy bierze pomidora, myje go pod kranem i kładzie na stole.	2. Zawsze myjemy owoce i warzywa przed jedzeniem. P/F			
8. Miś chce położyć pomidora na swoich kanapkach, ale nie jest on pokrojony.				
9. Miś prosi drugiego misia o pokrojenie warzyw.	3. Co mówimy, gdy prosimy kogoś o pomoc? A. Proszę B. Dziękuję C. Przepraszam			
10. Drugi miś bierze deskę do krojenia i nóż, a	4. Czy dzieci mogą używać ostrych noży bez			

następnie kroji warzywa.	nadzoru osoby dorosłej? P/F			
11. Teddy kończy robić kanapki.				
12. Teddy wyjmuję z półki sok i nalewa go do szklanki.	5. Który z tych napojów jest niezdrowy? A. Woda B. Napój gazowany C. Sok			
13. Teddy je śniadanie.				
14. Teddy wkłada naczynia do zlewu i myje je.	6. Po zakończeniu posiłku na stole zostają brudne talerze. P/F			
15. Teddy wyciera stół.				
Krok 6 - Uczniowie myją ręce.			5 minut	
Krok 7 - Uczniowie nakrywają do stołu. Rozkładają talerze, kubki, serwetki i sztućce. Nauczyciel kładzie na stole różne produkty spożywcze (chleb, masło, wędlinę, ser). Uczniowie smarują chleb masłem, po czym kładą na nim ser i wędlinę.		talerze, kubki, sztućce; produkty spożywcze potrzebne do przygotowania śniadania	10 minut	
Krok 8 - Nauczyciel kładzie na stole pomidory, ogórki i szczypiorek i zadaje pytanie: "Kto chce położyć warzywa na swojej kanapce?". Uczniowie, którzy wyrazili chęć, proszą nauczyciela o pomoc w pokrojeniu warzyw.		produkty spożywcze potrzebne do przygotowania śniadania	5 minut	
Krok 9 - Nauczyciel mówi "smacznego" i uczniowie spożywają posiłek. Nauczyciel zwraca uwagę na to, czy uczniowie jedzą schludnie i używają zwrotów grzecznościowych.			10 minut	
Krok 10 - Uczniowie myją i wycierają naczynia po śniadaniu. Nauczyciel zwraca uwagę na to, czy uczniowie nakładają odpowiednią ilość płynu na gąbkę oraz czy dokładnie myją i		gąbka, płyn do naczyń, ściereczki do naczyń	10 minut	

wycierają naczynia.			
Krok 11 - Uczniowie wycierają stoły po posiłku.	ściereczki	5 minut	
Krok 12 - Podsumowanie działań: Tworzenie historyjki obrazkowej przedstawiającej etapy przygotowywania śniadania.	historyjka obrazkowa	5 minut	
Całkowity czas trwania		90 minut	

Plan lekcji 7: Poznajmy nasze ciało

Informacje ogólne/Cel: To ćwiczenie wprowadza uczniów w koncepcję ciała i różnych jego części. Może to pomóc dzieciom poczuć się lepiej we własnym ciele i stanowić podstawę do wprowadzenia późniejszych tematów, takich jak granice fizyczne tj. przestrzeń osobista czy dotyk.

Umiejętności:

- Rozwijanie świadomości ciała poprzez identyfikację różnych części ciała
 - Rozwijanie i doskonalenie umiejętności motorycznych
 - Rozwijanie wyższego poczucia własnej wartości.

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby):

Nauczanie części ciała dzieci z autyzmem wymaga ustrukturyzowanego i angażującego planu lekcji, który uwzględnia ich specyficzne potrzeby i preferencje edukacyjne.

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
<p>Krok 1 - Rozpocznij lekcję od ustrukturyzowanej rutyny, takiej jak piosenka powitalna lub wizualny harmonogram, uświadamiając tym samym uczniom poszczególne działania. Użyj prostego języka, aby wyjaśnić cel lekcji: "Dzisiaj poznamy części ciała".</p>	<p>Harmonogram wizualny (jeśli jest wymagany)</p>	<p>5 minut</p>	

<p>Krok 2 - Użyj tej zabawnej i wciągającej piosenki o częściach ciała, aby przedstawić je uczniom, jednocześnie nazywając i wskazując własne części ciała.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=R1Hrkqep8nU</p>	<p>10 minut</p>	<p>Na platformach takich jak YouTube można znaleźć wiele piosenek edukacyjnych dostępnych w różnych językach.</p>
<p>Krok 3 - Użyj aplikacji Teddy i poproś uczniów o wskazanie różnych części ciała Teddy'ego. Na przykład: "Czy możesz znaleźć nos Misia?". Następnie kliknij określoną część ciała, a Miś ją zademonstruje. Gdy uczeń udzieli poprawnej odpowiedzi, kliknij "Kciuk w górę", aby zaakcentować/ wyrazić aprobatę dla dobrej odpowiedzi.</p>	<p>Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy</p>	<p>15 minut</p>	
<p>Krok 4 - Następnie możesz poprosić uczniów o opisanie/ wskazanie własnych części ciała. Na przykład: "Gdzie są twoje oczy?" i "Czy możesz dotknąć swoich uszu?".</p> <p>Zaoferuj niewielką nagrodę lub wzmocnienie za aktywne uczestnictwo, np. naklejkę.</p>	<p>Naklejki</p>	<p>15 minut</p>	
<p>Krok 5 - Zachęć rodziców lub opiekunów do wzmocnienia nauki w domu poprzez takie czynności, jak rysowanie lub oznaczanie części ciała na zdjęciu swoim lub dziecka.</p>	<p>Obrazek misia do kolorowania części ciała</p>		

Plan lekcji 8: Obliczenia wartości liczbowych

Informacje ogólne/cel:

Dzieci z autyzmem często mają trudności z umiejętnościami poznawczymi, takimi jak obliczenia/ kalkulacje, dlatego ważne jest, aby pomóc im rozwinąć odpowiednie kompetencje kognitywne już na wczesnym etapie edukacji. To ćwiczenie ma na celu wyposażenie uczniów ze SPE w zdolności numeryczne związane z dodawaniem, odejmowaniem, mnożeniem i dzieleniem.

Umiejętności:

- Rozwijanie umiejętności numerycznych w zakresie rozpoznawania liczb
- Rozwijanie umiejętności numerycznych w zakresie obliczeń, takich jak dodawanie, odejmowanie, mnożenie lub dzielenie

Poziom trudności (podkreśl ten, który odpowiada zadaniu): ŁATWY/ ŚREDNIOZAAWANSOWANY/ ZAAWANSOWANY

Przygotowanie (w razie potrzeby):

Aktywność ta jest wspierana przez system Pictures Exchange Communication Systems (PECS), zgodnie z którym dziecko otrzymuje pomoce wizualne do tworzenia skojarzeń z rzeczywistymi przedmiotami lub pojęciami, aby móc je łatwiej zrozumieć (więcej informacji na ten temat znajduje się w module 3 pakietu edukacyjnego).

Etapy zadania	Materiały	Czas trwania	Uwagi/ Wskazówki
---------------	-----------	--------------	------------------

<p>Krok 1 - Rozpocznij lekcję od rutyny, takiej jak piosenka powitalna lub wizualny harmonogram przedstawiający zamierzone działania w tej sekcji. Użyj prostego i jasnego języka, aby wyjaśnić cel lekcji: "Dzisiaj nauczymy się dodawać i odejmować na przykładzie znanych Wam/ ulubionych przez Was rzeczy".</p>	Harmonogram wizualny (jeśli jest wymagany)	5 minut	
<p>Krok 2 - Wprowadź pomoce wizualne dla symboli matematycznych za pomocą filmu Teddy'ego, które ilustrują dodawanie i odejmowanie. Możesz także użyć misia do liczenia z uczniem od 1 do 10.</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	15 minut	
<p>Krok 3 - Użyj kostek do liczenia małych zabawek/ owoców, aby zademonstrować dodawanie i odejmowanie. W przypadku dodawania, fizycznie dodawaj obiekty do grupy. W przypadku odejmowania, usuń obiekty.</p>	Zabawki, owoce	15 minut	
<p>Krok 4 - Następnie użyj aplikacji Teddy do wykonania obliczeń. Na przykład nauczyciel pokazuje cyfrę 3 za pomocą filmu TEDDY, potem obraz ze znakiem +, i kolejno film z cyfrą 5. Następnie pyta dziecko: "Jaki jest wynik 3 plus 5?". Gdy dziecko poda prawidłową odpowiedź (nawet jeśli uczyni to w kolejnych próbach), nauczyciel zademonstruje wideo TEDDY z liczbą 8 (prawidłową odpowiedzią).</p>	Laptop/ Tablet, scenariusz Teddy	15 minut	<p>Korzystając z tego ćwiczenia, można ukierunkować dziecko na umiejętności poznawcze, liczenia i rozwiązywania problemów. Dziecko może utworzyć skojarzenie między każdą liczbą/ cyfrą a jej wizualną demonstracją przez TEDDY, a także między każdym znakiem matematycznym a jego wizualnym obrazem. W ten sposób zwiększa się prawdopodobieństwo, że uczeń będzie w stanie zrozumieć pytanie i równanie/ działanie matematyczne.</p>

Krok 5 - Zakończ lekcję sprawdzając nowo nabyte umiejętności uczniów. Użyj pomocy wizualnych, aby przypomnieć pojęcia dodawania i odejmowania.

Zaoferuj niewielką nagrodę za aktywne uczestnictwo ucznia, np. naklejkę lub ulubioną przekąskę.

Obrazek misia do kolorowania części ciała

PODSUMOWANIE

Podsumowując, istnieje coraz większe zapotrzebowanie na nauczycieli szkół specjalnych, którzy mogą zapewnić skuteczne wskazówki uczniom z niepełnosprawnościami w środowisku integracyjnym, co pociąga za sobą konieczność wyposażenia edukatorów w odpowiednie umiejętności, wiedzę i postawy.

W tym kontekście, Multimedialny Przewodnik jest skierowany do nauczycieli szkół specjalnych i zawiera przydatne wskazówki i wytyczne dotyczące sposobu włączenia Awatara TEDDY do ich praktyki, wraz z gamą scenariuszy, w których Awatar TEDDY może być wykorzystywany do wzmacniania lub/ i nabywania umiejętności społecznych dzieci ze specjalnymi potrzebami, m.in.: komunikacji, adaptacji społecznej czy interakcji.

Jeśli chcesz dalej rozwijać swoje umiejętności w zakresie wspierania dzieci ze spektrum autyzmu, możesz wziąć udział w naszym kursie, który podejmuje luki kompetencyjne i dostarcza rozwiązania, najlepsze praktyki, produkty, oraz narzędzia przydatne w procesie edukacji dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Bibliografia

- › Berry, R.A. (2010) 'Preservice and early career teachers' attitudes toward inclusion, instructional accommodations, and fairness: Three profiles', *The Teacher Educator*, 45(2), str. 75–95. <https://doi:10.1080/08878731003623677>.
- › Saxena, S. (2023) *The role of a teacher in inclusive education, LEAD School*. Dostępne pod adresem: <https://leadschool.in/blog/the-role-of-a-teacher-in-inclusive-education/#:~:text=The%20teachers%20identify%20their%20special,accommodations%20based%20on%20this%20information>. (Dostęp: 4 października 2023).