

## Projektni komplet „Ja kao ti“ na temu ukljuživosti

<b>NAZIV PROJEKTA</b>	Ja kao ti
<b>AUTORI</b>	Ana Marketin-Sedlar, Daniela Usmiani
<b>NASTAVNI PREDMETI</b>	Može se implementirati u svim nastavnim predmetima i satovima razrednih odjela
<b>DOB</b>	12-18
<b>PREPORUČENO TRAJANJE PROJEKTA</b>	4 mjeseca
<b>KRATKI OPIS PROJEKTA</b>	<p>Tijekom eTwinningovog projekta namijenjenog učenicima viših razreda osnovne škole i učenicima srednjih škola učenici će temu ukljuživosti proučiti kroz istraživanje mogućnosti svakodnevnoga života i boravka na nastavi osoba s teškoćama u razvoju, odnosno vršnjaka sa specifičnim teškoćama u učenju, a koje imaju problema s disgrafijom, disleksijom, diskalkulijom, dispraksijom, poremećajem slušnog procesiranja, poremećajem vidnog procesiranja te poremećajem pažnje.</p> <p>Kao krajnji rezultat kreirat će se e-knjiga kojom će se prikazati projektne aktivnosti u cjelini. Projekt nije prezahtjevan i može se provesti u četiri mjeseca, no kolegama početnicima predlažemo da slobodno planiraju duži period.</p>
<b>CILJEVI</b>	<p>Učenici će unaprijediti vještinu komunikacije na hrvatskom jeziku, povećati odgovornost, uvidjeti vrijednost timskoga rada i suradnje, razviti kreativnost, poboljšati digitalnu pismenost kroz korištenje različitih digitalnih alata, unaprijediti istraživanje online stručne literature, osnažiti kritičke vještine, poboljšati kreiranje digitalnih materijala (prezentacija, video uradaka, stripa, plakata, e-novina, e-knjige) te će poboljšati prezentacijske vještine. Tematika je važna za sve učenike jer će se razviti empatija prema vršnjacima koji imaju specifične teškoće u učenju. Putem projektnih aktivnosti učenici će razumjeti potrebe učenika s teškoćama te će naučiti kako im pomoći pri učenju, a ujedno će se kod učenika s teškoćama razviti osjećaj pripadnosti društvu i zajednici.</p>

## AKTIVNOSTI

### Aktivnost 1

Upoznavanje sudionika projekta putem suradničkih alata TwinSpacea (TwinBoard i Forum). Učenici se predstavljaju na kreativan način putem avatara (<https://i-www.voki.com/>, <https://avatarmaker.com/>). Uz kratak opis stavljaju fotografiju grada, a ostali učenici pogađaju o kojem je gradu riječ (Padlet). Fotografija grada može se staviti u obliku puzle tako da ju učenici trebaju riješiti (<https://im-a-puzzle.com/>). Mrežni sastanak na kojem će se sudionici međusobno vidjeti i kratko predstaviti te na kojem će se pokazati plan projekta i odigrati kviz na temu projekta i/ ili partnerskih zemalja.

### Aktivnost 2

Aktivnost vezana uz sigurno korištenje Interneta, autorska prava i mrežni bonton. Kreiranje zajedničkog plakata o sigurnosti rada na Internetu, internetskom bontonu i zaštiti autorskih prava (Padlet, Linoit, Conceptboard, TwinBoard). Igranje kvizova koji se nalaze na stranici <https://csi.hr/>, a rezultati kvizova se mogu objaviti u TwinSpaceu na TwinBoardu.

Gledanje filmova vezanih za tematiku sigurnog korištenja Interneta <https://www.youtube.com/watch?v=ygV-eUJCGM4> te, ili pismeno komentiranje odgledano uz kritički osvrt i/ ili dijeljenje svoga iskustva.(Forum, Twinboard)

### Aktivnost 3

Izrada i biranje logotipa projekta. Učenici kreiraju vlastite prijedloge logotipa radeći u nekom od digitalnih alata (Canva, Logo Maker) ili crtajući. Aktivnost iskoristite za razgovor o pravilima izgleda kvalitetnoga logotipa. Također, učenici mogu istražiti logotipe popularnih brendova te napraviti usmeni osvrt na iste. Prijedoci se dijele na Padletu ili Twiboardu. Biranje logotipa projekta (Tricider ili Google Forms).

### Aktivnost 4

Učenicima kreirajte kviz kojim ćete provjeriti opće znanje o teškoćama u razvoju, pojmovima vezanim za teškoće u razvoju, načinima podrške i slično. Kviz se može kreirati u Google Formsu. Rezultate kviza postavite u TwinSpace i kreirajte diskusiju na iste. Nakon toga s učenicima odigrajte igru kojom ćete ih osvijestiti o teškoćama u razvoju, a predložimo igru Što kada bih.

Igranje igre Što kada bih... u svakoj partnerskoj školi. Riječ je o igri u kojoj nastavnici učenicima govore o poremećajima slušnog i vidnog procesiranja te poremećajima pažnje. Kako bi im približili navedene poremećaje nastavnici učenicima puštaju npr. pjesmu koja je jako stišana, a u kojoj učenici trebaju prepoznati instrumente, ili isječak

filma koji je jako stišan, a kroz koji učenici trebaju zabilježiti tekst. Također, nastavnici učenicima prikazuju zamućenu fotografiju na kojoj učenici trebaju prepoznati određenu stvar, određenu pojavu ili situaciju, a koje su vezane za predmet kroz koji se provodi projekt. Time učenici doživljavaju poremećaj slušnog ili vidnog procesiranja. Kako bi se učenicima dočarao poremećaj pažnje nastavnici učenicima mogu zadati vrlo zahtjevan zadatak na koji bi se trebali koncentrirati uz istovremeno puštanje glazbe, filma, trčanje po učionici, loptanje i slično. Time bi učenici osvijestili poremećaj pažnje jer se ne bi mogli koncentrirati na rješavanje zadatka. Učenici istražuju kako radi čitač ekrana za slijepe osobe kako bi se učenicima dočarao rad slijepe osobe za računalom. Igra Što kada bih... se može snimati kratkim videozapisima koji bi se stavljali na Padlet tako da učenici svih partnerskih škola mogu pismeno komentirati snimljene videozapise. Također, učenici kroz forum razmjenjuju utiske kako su se osjećali dok su igrali igru Što kada bih. Aktivnost evaluirate kratkom anketom.

#### Aktivnost 5

Istražujemo oblike specifičnih teškoća. Kreirajući forum svim učenicima se postavi pitanje jesu li kada čuli za pojam disgrafija, disleksija, diskalkulija i dispraksija te što misle što ti pojmovi znače. Također im se postavi pitanje jesu li kada susreli osobu s takvim poremećajem te kako isti utječe na kvalitetu života te osobe. Nakon rasprave, učenicima se podijeli istraživački zadatak. Učenike iz svih partnerskih škola pomiješajte u 4 grupe tako da se po grupama istraži:

- Disgrafija
- Disleksija
- Diskalkulija
- Dispraksija

Učenici u grupama istražuju zadanu temu, te zajedno izrađuju prezentaciju kroz suradnički alat (npr. Genially) i prikupljaju različite primjere prilagođenih materijala (mogu pokušati kreirati i sami materijal).

Nakon izrađenih prezentacija organizirajte zajednički mrežni sastanak na kojem će učenici jedni drugima prezentirati svoje uratke te na kojem se može napraviti kritički osvrt na forum. Na kraju sastanka učenicima organizirajte kviz kojim ćete provjeriti njihovo znanje (npr. Slido).

#### Aktivnost 6

Aktivnost pod nazivom Što mislite kako? potiče učenike na razmišljanje i na kreativnost jer učenici sada trebaju dati rješenja kao

	<p>odgovor na pitanje što misle kako se može olakšati život i školovanje osobama s teškoćama u razvoju. Učenici po grupama mogu kreirati zajednički interaktivni plakat (npr. u Genially, Wakeletu). Učeničke plakate postavite u TwinSpace projekta, a aktivnost evaluirajte putem ankete postavljene u TwinSpaceu.</p> <p>Učenici istražuju kako se mijenjaju postavke u radu na računalu kako bi se olakšao rad učenicima s teškoćama. Također, potaknite učenike da daju rješenja olakšavanja svakodnevnog života i školovanja osobama s teškoćama u razvoju putem inovativnih rješenja koja će pokazati slikom, skicom ili modelom. Njihova inovativna rješenja stavite u virtualni muzej (ArtSteps).</p> <p><b>Aktivnost 7</b> Izrada zajedničke e-knjige (MadMagz, BookCreator) kroz koju se prikazuje tijek i rezultati svih aktivnosti.</p> <p><b>Aktivnost 8</b> Evaluacija cjelokupnoga projekta može se odraditi na mnoge načine:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kroz kreiranje stripova (Genially, Biteable, Pixton)</li> <li>• prezentiranje rješenja,</li> <li>• anketu</li> <li>• mrežni sastanak</li> <li>• diskusiju</li> </ul>
<p><b>EVALUACIJA</b></p>	<p>Evaluacija se provodi nakon svake aktivnosti putem kratkog anketnog pitanja, ankete kreirane u stranici TwinSpacea, putem kviza ili putem ankete kreirane u nekom drugom web alatu (google Forms, Answergarden, Mentimeter, Sli.do).</p> <p>Završna evaluacija može se provesti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• putem ankete kreirane u Google Forms obrascu,</li> <li>• putem stripa (<a href="https://www.makebeliefscomix.com/">https://www.makebeliefscomix.com/</a> <a href="https://www.canva.com/create/comic-strips/">https://www.canva.com/create/comic-strips/</a> <a href="https://www.pixton.com/">https://www.pixton.com/</a>)</li> <li>• putem pisanoga osvrta učenika na projekt, a koji se mogu objaviti u zajedničkom plakatu ili u forumu.</li> </ul>
<p><b>DISEMINACIJA (UKLJUČIVANJE OSTALIH UČENIKA, NASTAVNIKA, RODITELJA I SL.)</b></p>	<p>Diseminacija i širenje rezultata projekta odvija se od samog početka projekta; partneri objavljuju članke i vijesti o aktivnostima i prezentiraju rezultate na mrežnim stranicama, društvenim mrežama, u školi, u lokalnim medijima.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• e-knjiga projekta</li> </ul>