



PROJECT EOS

New paths to independence of people with intellectual disability

W drodze do samodzielności Programy nauczania

Bilateralne przedsięwzięcie pomiędzy partnerami z Polski i Islandii

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

Spis treści

ET.2 - DEFINIOWANIE GŁÓWNYCH PROBLEMÓW	3
ET.3 - TWORZENIE PROTOTYPÓW	5
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – SAMODZIELNE MIESZKANIE ETAP 1	10
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – SAMODZIELNE MIESZKANIE ETAP 2	13
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – SAMODZIELNE MIESZKANIE ETAP 3	17
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – PRACA ETAP 1	21
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – PRACA ETAP 2	25
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – PRACA ETAP 3	29
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – RELACJE SPOŁECZNE ETAP 1	33
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – RELACJE SPOŁECZNE ETAP 2	36
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – RELACJE SPOŁECZNE ETAP 3	39
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – OBYWATEL ETAP 1	43
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – OBYWATEL ETAP 2	46
PROGRAM NAUCZANIA KATALOG UMIEJĘTNOŚCI – OBYWATEL ETAP 3	49
ET.4 - TESTOWANIE ROZWIĄZAŃ - PLAN/HARMONOGRAM PRAC	52
ET.5 - EWALUACJA DZIAŁAŃ - PLAN I NARZĘDZIA EWALUACJI.	53

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.2 - Definiowanie głównych problemów

I. Zidentyfikowane węzłowe wyzwania dla programów nauczania

1. Wykorzystywane i opracowywane programy nauczania dla uczniów z głębszą niepełnosprawnością intelektualną są często przeładowane treściami nauczania w niewielkim stopniu zindywidualizowanymi.
2. Dostosowania zawarte w Indywidualnych Programach Edukacyjno-Terapeutycznych często mają charakter deklaracyjny, spora część treści z uwagi na brak bezpośredniego i ustawicznego połączenia z procesem diagnostycznym jest realizowana w marginalnym zakresie.
3. W programach nauczania obszary związane z budowaniem kompetencji miękkich nie są wystarczająco eksponowane i/lub realizowane w trakcie zajęć. Skutkuje to niejednokrotnie relatywnie wąskim zakresem działań generalizujących zdobywane umiejętności i nie w pełni kształtuje postawy obywatelskie uczniów i co chyba kluczowe ich osobistą świadomość dlaczego rozwój samodzielności i samodzielnego jest tak ważny dla ich przyszłości po zakończeniu nauki szkolnej.
4. Główny nacisk w opracowywanych materiałach programowych jest w dalszym ciągu zorientowana na działania korekcyjno-kompensacyjne w obszarze zaburzonych funkcji, niewyraźnie eksponowane są rozwiązania bazujące na współczesnych paradygmatach rozumienia niepełnosprawności - paradygmacie społecznym, emancypacyjnym i paradygmacie normalizacji życia osób z niepełnosprawnością.
5. Realizowane treści choć odnoszą się do sytuacji życia codziennego programowe są do realizacji w sztucznych i symulacyjnych warunkach - brak jest uwzględnienia możliwości realizacji praktyk wspomaganych i aktywności w przestrzeni środowiska lokalnego.
6. Zespół Szkół Specjalnych czyni znaczne wysiłki na rzecz włączania osób z niepełnosprawnościami w 'krajobraz' lokalnej społeczności, zwłaszcza w przestrzeni ogrodu polisensorycznego będącego w zarządzie szkoły, mało eksponowane są w programach nauczania jednak treści budujące w uczniach przynależność do tego środowiska i kształtujące postawę odpowiedzialności za nie jak również za społeczny obraz osoby z niepełnosprawnością.
7. W programach nauczania dla uczniów z niepełnosprawnością w marginalnym stopniu uwzględniane są umiejętności z obszaru dokonywania wyboru, inicjatywności i dokonywania ewaluacji, autorefleksji i samooceny.

II. Wnioski dla opracowywania prototypu modelu metodyki nauczania:

1. Tworząc programy nauczania należy dołożyć wszelkich starań aby uwzględniać treści odnoszące się do budowania kompetencji do samodzielnego udziału w planowaniu i organizowaniu procesu kształcenia, wspierające dokonywanie wyborów i budujące poczucie współodpowiedzialności za własny rozwój.
2. Tworzone programy należy ściśle korelować z procesem diagnozy kompetencji uczniów, bieżącym monitorowaniem postępów oraz komplementarną metodyką kształcenia.
3. Projektując warunki realizacji programów powinno się odnosić do zasobów uczniów i poszukiwać rozwiązań organizacyjnych wspomagających samodzielność uczniów zamiast rozszerzać działania korekcyjno-kompensacyjne ukierunkowane na zaburzone funkcje i deficytowe obszary rozwoju uczniów.
4. W realizacji programów nauczania należy dokładać starań aby działania wszystkich nauczycieli był faktycznie nie tylko deklaratywnie skorelowane i zintegrowane w jednej spójnej i kompleksowej strategii kształcenia.

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

I. Wprowadzenie:

Opracowany program powstał w efekcie projektu “Projekt EOS” realizowanego w ramach Programu Edukacja dofinansowanego ze środków EOG w szczególności Państw Darczyńców - Norwegii, Islandii i Liechtensteinu, oraz środków z budżetu Państwa. Proponowany program stanowi integralną część kompleksowej strategii rozwijania kompetencji do samodzielnego życia osób z głębszą niepełnosprawnością intelektualną w skład której wchodzi także: model organizacji kształcenia w szczególności model funkcjonowania mieszkania treningowego, model metodyczny kształcenia uczniów oraz model oceniania i ewaluacji kształcenia. Realizacja strategii jest możliwa w drodze wdrożenia innowacji pedagogicznej.

Program nauczania opracowano w oparciu o podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkół specjalnych przysposabiających do pracy dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym oraz dla uczniów z niepełnosprawnościami sprzężonymi (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 Lutego 2017 z późn. zm. Dz.U. 2017 poz. 356). Zgodnie z jej założeniami szkoła specjalna ma „przygotować młodzież do pełnienia różnych ról społecznych oraz do autonomicznego (na miarę ich możliwości rozwojowych) i aktywnego dorosłego życia.”

W trakcie realizacji programu nauczyciel ma prawo modyfikować i rozbudowywać treści zgodnie z potrzebami i możliwościami uczniów. Materiał nauczania przeznaczony jest do realizacji w całym cyklu kształcenia na wszystkich etapach edukacyjnych po uprzednim przeprowadzeniu Wielospecjalistycznej Oceny Poziomu Funkcjonowania Ucznia i określeniu jego bazowego poziomu kompetencji celem dobrania najbardziej adekwatnego programu/katalogu umiejętności.

Na proponowaną strategię kształcenia składa się 12 programów kształcenia pogrupowanych z uwagi na poziom osiągnięć w 3 etapy rozwoju kompetencji w 4 kluczowych obszarach: samodzielne mieszkanie, samodzielna praca, relacje i związki interpersonalne, życie obywatelskie.

Program może być realizowany na przedmiotach: funkcjonowanie osobiste i społeczne, przysposobienie do pracy, zajęcia rozwijające komunikowanie się, zajęcia kształtujące kreatywność, zajęcia rozwijające kreatywność, zajęcia rewalidacyjne. Istotne dla efektywności

programu jest skorelowanie działań pomiędzy nauczycielami uczącymi w klasie i na miarę możliwości jednolite prowadzenia zajęć w danym oddziale przez wszystkich nauczycieli w oparciu o proponowaną strategię kształcenia.

Zajęcia będą prowadzone w formie zajęć warsztatowych w szkolnych pracowniach, jak również w przestrzeni środowiska lokalnego.

Ocena osiągnięć będzie dokonywana zgodnie z założeniami podstawy programowej oraz z wykorzystaniem materiałów opracowanych w ramach modelu oceniania i ewaluacji kształcenia.

II. Cele Ogólne

- A. Rozwijanie kompetencji i umiejętności uczniów w 4 obszarach tematycznych kluczowych z punktu przygotowania do samodzielnego życia;
- B. Budowanie kompetencji miękkich uczniów w obszarze umiejętności inter i intrapersonalnych
- C. Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania zdobywanych umiejętności szkolnych w codziennym życiu;
- D. Rozwijanie umiejętności uczniów do dokonywania samodzielnej oceny własnych postępów i ewaluowania swojej pracy;
- E. Budowanie postaw inicjatywności i odpowiedzialności za własne uczenie i rozwój uczniów;
- F. Kształtowanie motywacji uczniów do dalszego rozwoju i podejmowani wysiłku podnoszenia własnych kompetencji związanych z samodzielnym życiem;
- G. Kształtowanie zaradności i umiejętności proszenia o pomoc - budowanie kompetencji z obszaru self-adwokatury;
- H. Konkretyzowanie i urealnianie wyobrażeń uczniów nt. dorosłego życia;

III. Katalog Umiejętności - Cele Szczegółowe

Realizacja programu zakłada osiągnięcie przez uczniów minimalnych umiejętności zawartych w szczegółowych katalogach umiejętności. Dokonując szczegółowej diagnozy wymagań jakie stawia uczniom z głębszą niepełnosprawnością intelektualną budowanie kompetencji do samodzielnego życia wyszczególniono 4 obszary tematyczne umiejętności:

- kompetencje z obszaru samodzielnego mieszkania;
- kompetencje z obszaru pracy i kształcenia zawodowego;
- kompetencje inter- i intrapersonalne, umiejętności wchodzenia w relacje i budowania trwałych więzi;
- kompetencje związane z życiem obywatelskim.

Porządkując katalogi umiejętności dokonano stopniowania poziomu wymagań dzieląc katalogi na 3 etapy. W ten sposób powstało 12 programów/katalogów umiejętności relatywnie kompleksowo reprezentujących przestrzeń umiejętności niezbędnych do osiągnięcia samodzielności życiowej osób z niepełnosprawnością intelektualną.

Celami szczegółowymi każdego z opracowanych programów jest osiągnięcie zdecydowanej większości z wyszczególnionych umiejętności. Wskazane w katalogach umiejętności sformułowane są w postaci celów operacyjnych. Katalogi uwzględniają także sugestie dotyczące potencjalnych sprawności pozwalających na opanowanie poszczególnych umiejętności oraz propozycje tematyki krótkich filmów do wykorzystania w przestrzeni VR. Programy te są w założeniu katalogiem wymagań minimalnych, co sprawia, że pozostają one formą otwartą, która każdy nauczyciel w zależności od potrzeb i możliwości swoich uczniów może indywidualnie rozwijać i modyfikować.

IV. Metody Nauczania

1. SOK - Zgodnie z założeniami projektowymi kluczową metodą kształcenia wykorzystywaną do realizacji celów programu nauczania jest strategia Sprawnościowego Oceniania Kształtującego szczegółowo opisana w Podręczniku Metodycznym i dołączonych do niego załącznikach. Metoda ta w swoim założeniu koncentruje się na zdobywaniu niezbędnych do samodzielnego życia umiejętności przez uczniów z głębszą niepełnosprawnością intelektualną w modelu zbliżonym do zdobywania sprawności harcerskich w połączeniu z koncepcją Oceniania Kształtującego. Strategia ta podkreśla podmiotowość ucznia i kształtuje jego kompetencje w zakresie zarządzania procesem własnego uczenia się poprzez włączanie uczniów w proces planowania pracy, harmonogramu jej realizacji oraz wspiera krytyczny namysł nad własnymi postępami i osiągnięciami uczniów.
2. VR - Uzupełnieniem do metodyki sprawnościowego oceniania kształtującego jest wykorzystanie w procesie dydaktycznym nowoczesnych technologii - wirtualnej rzeczywistości oraz metody e-portfolio.

Wykorzystując kamery 360 nauczyciele mogą tworzyć autorskie filmy do zastosowania w wirtualnej rzeczywistości w oparciu o gogle VR. Dzięki tej technologii możliwe jest przygotowanie ucznia do nowych, nieznanych sytuacji życia codziennego jeszcze w klasie lekcyjnej. Stwarza to realną szansę na większą gotowość ucznia z głębszą niepełnosprawnością do eksplorowania nowych sytuacji społecznych a w konsekwencji wyższy poziom osiągnięć i ograniczenie traumatyzacji/wtórnej traumatyzacji doświadczenia zróżnicowanych sytuacji życia codziennego. Dodatkowo technologia ta pozwala na wielokrotne powtarzanie sytuacji trudnych i wymagających, oraz takich, które trudno inscenizować w rzeczywistości (np. sytuacje awaryjne, wypadkowe). Szczegółową metodykę wykorzystania VR w pracy z uczniem o SPE zawiera podręcznik Know-How to VR (w opracowaniu).

3. E-portfolio - dokumentowanie procesu uczenia się, dzielenie się nim z rodzinami uczniów jak i rówieśnikami jest bardzo istotnym elementem w procesie budowania autonomii, odpowiedzialności i inicjatywności uczniów. W celu efektywną metodą wspomagającą jest metoda e-portfolio pozwalająca na przeniesienie dokumentacji rozwoju uczniów w przestrzeń cyfrową. Szczegółowy opis metody zawiera podręcznik metody e-portfolio (w opracowaniu).
4. Metody pracy charakterystyczne dla pedagogiki specjalnej w tym metod terapii wspomagających. Metodyka sprawnościowego oceniania kształtującego pozwala na elastyczne włączanie w proces zdobywania sprawności zróżnicowanych metod i form dydaktycznych dostosowanych do potrzeb i możliwości uczniów. Kluczowe jest jednak takie programowanie wykorzystania tych metod aby ich efekty były mierzalne i podlegały samoocenieniu uczniów.

V. Ocena osiągnięć uczniów

Ocena osiągnięć uczniów prowadzona jest dwuwymiarowo:

1. samoocena uczniów w trakcie zdobywania sprawności połączona z informacją zwrotną udzielaną przez nauczyciela
2. wielospecjalistyczna ocena poziomu funkcjonowania ucznia dokonywana zgodnie z zaproponowaną procedurą WOPFU z wykorzystaniem arkusza obserwacji umiejętności do samodzielnego życia.

Dokonywanie samooceny uczniów realizowane powinno być na bieżąco w trakcie zdobywania poszczególnych sprawności zgodnie z zaproponowaną metodyką pracy w oparciu o strategię sprawnościowego oceniania kształtującego. Uczniowie oceniają osiąganie przez siebie zaplanowanych w sprawności kryteriów sukcesu posługując się "światłami" - zielonym, żółtym, czerwonym. Dodatkowo nauczyciel udziela uczniom informacji zwrotnej do dokonanej przez nich samooceny. Kluczowym zadaniem w prowadzeniu samooceny uczniów oraz udzielaniu informacji zwrotnej przez nauczycieli jest zweryfikowanie na ile uczeń rzeczywiście rozumie zdobywaną wiedzę i umiejętności i na ile potrafią ją zastosować odnosząc do własnego życia i sytuacji codziennych. Dokumentacje prowadzonej samooceny stanowią karty sprawności gromadzone w segregatorach uczniowskich. W zależności od możliwości szkoły oraz uczniów istnieje możliwość przeniesienia procesu ewaluacyjno-dokumentacyjnego na platformę elektroniczną. Doskonale nadaje się do tego aplikacja SEESAW, która może być podstawą wzbogacenia metodyki pracy o wykorzystanie metody e-portfolio.

Wielospecjalistyczna Ocena Poziomu Funkcjonowania Uczniów zgodnie z rozporządzeniem Ministra musi być dokonywana co najmniej dwa razy w roku. Przystępując do wykorzystania rozwiązań modelowych proponowanych w projekcie zaleca się przeprowadzenia diagnozy "na wejściu" tj. w momencie rozpoczęcia pracy z uczniem celem określenia jego bazowego poziomu kompetencji, a następnie cykliczne monitorowanie postępów w odstępach półrocznych (semestralnych). Komplementarna metodą diagnostyczną

do zaproponowanej metodyki i programów nauczania jest arkusz obserwacji kompetencji ucznia do samodzielnego życia. W razie potrzeb zaleca się rozszerzenie działań diagnostycznych i inne, bardziej specjalistyczne narzędzia diagnostyczne dostępne na rynku, należy jednak zwrócić uwagę aby były to narzędzia diagnozy funkcjonalnej takie jak na przykład:

- Kwestionariusze Gunzburga P-PAC, PAC-1, PAC-2, PAS;
- KORP
- ABAS-2
- PEP-R
- VB-mapp
- Kwestionariusze Shoepplera SPRAWDŹ NAZWĘ
- IKS - Inwentarz Kompetencji do Samostanowienia prof. J.Kruk-Lasockiej

Opracowując wyniki diagnozy kluczowe jest określenie strefy najbliższego rozwoju, jako tego obszaru rozwoju ucznia w którym najbardziej prawdopodobne jest osiągnięcie sukcesu tak bardzo potrzebnego dla budowania motywacji uczniów do pracy i postaw pełnych inicjatywności i odpowiedzialności za własne uczenie się.

VI. Załączniki:

- Programy dla 3 etapów rozwoju umiejętności pogrupowane w 4 obszary tematyczne:
 - 3 etapy rozwoju kompetencji z obszaru samodzielnego mieszkania;

Załącznik nr 1-3

- 3 etapy rozwoju umiejętności z obszaru pracy i kształcenia zawodowego;

Załącznik nr 4-6

- 3 etapy rozwoju umiejętności inter- i intrapersonalnych, wchodzenia w relacje i budowania trwałych więzi;

Załącznik nr 7-9

- 3 etapy rozwoju umiejętności z obszaru kompetencji związanych z życiem obywatelskim

Załącznik nr 10-12

.

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 1

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Samodzielne mieszkanie

Etap 1

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. SAMOOBSŁUGA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię samodzielnie jeść		
potrafię samodzielnie pić		
potrafię samodzielnie korzystać z toalety		
umiem umyć ręce		
umiem umyć zęby		
umiem się wykąpać		
umiem się uczesać		
umiem się ogolić		

II. POSIŁKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
znam i nazywam produkty spożywcze		
potrafię nalać napój do kubka		
potrafię przygotować herbatę i kawę		
potrafię posługiwać się sztućcami		
myję warzywa i owoce przed spożyciem		

III. ZAKUPY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
wiem gdzie kupić potrzebne produkty		
umiem kupić pojedynczy produkt za odliczoną gotówkę		
umiem kupić produkty z listy zakupów za odliczoną gotówkę		

IV. PORZĄDKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
wiem, że sprzątanie jest konieczne		
odkładam rzeczy na miejsce		
potrafię wycierać kurze		
potrafię zmiatać		
potrafię wyrzucać śmieci		
potrafię wycierać stół		

V. INNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
umiem otwierać i zamykać drzwi		
wiem, że nie należy wpuszczać obcych do domu		
umiem zapalać i gasić światło		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 2

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Samodzielne mieszkanie

Etap 2



Iceland Liechtenstein Norway grants

I. SAMOOBSŁUGA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
pamiętam o umyciu rąk po korzystaniu z toalety		
znam i rozróżniam podstawowe środki higieny		
umiem prawidłowo korzystać z odpowiednich środków higienicznych		
umiem dobierać ubrania odpowiednio do pogody i sytuacji		

II. POSIŁKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię nakrywać do stołu		
umiem kroić produkty		
umiem obierać warzywa i owoce		
potrafię przygotować śniadanie i kolację wg przepisu: • płatki z mlekiem • kanapka • jajecznica • tosty • parówki • sałatka		
potrafię przygotować obiad wg przepisu: • rosół • zupa pomidorowa • spaghetti • ziemniaki z jajkiem sadzonym		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

• makaron z serem		
potrafię przygotować deser wg przepisu: • kisiel • budyń		

III. ZAKUPY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem liczyć pieniądze		
umiem płacić gotówką		
umiem płacić kartą płatniczą		
umiem sporządzić listę zakupów		
umiem zrobić zakupy samodzielnie		
potrafię poprosić o pomoc w sklepie		

IV. PORZĄDKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
umiem odkurzać		
umiem umyć podłogę		
umiem umyć naczynia		
znam i rozróżniam detergenty		
umiem korzystać z detergentów zgodnie z przeznaczeniem		
potrafię pościelić łóżko		
potrafię umyć łazienkę • umywalkę • lustro • toaletę		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

• wannę/ prysznic		
umiem składać ubrania		
potrafię wyczyścić buty		

V. INNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
umiem opłacić rachunki		
wiem, do kogo zadzwonić w przypadku usterki • elektryk • hydraulik • kominiarz • stolarz		
potrafię oszczędzać wodę		
potrafię oszczędzać prąd		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 3

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Samodzielne mieszkanie

Etap 3

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

I. SAMOOBSŁUGA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
pamiętam o myciu rąk po korzystaniu z toalety - utrwalanie		
znam i rozróżniam podstawowe środki higieny - utrwalanie		
umiem prawidłowo korzystać z odpowiednich środków higienicznych - utrwalanie		
umiem dobierać ubrania odpowiednio do pogody i sytuacji - utrwalanie		

II. POSIŁKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię posługiwać się sprzętem AGD • zmywarka • kuchenka gazowa/elektryczna • piekarnik • mikser • toster • mikrofalówka • sokowirówka		
potrafię korzystać z instrukcji obsługi		
potrafię samodzielnie przygotować śniadanie i kolację: • płatki z mlekiem • kanapka • jajecznica		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

• tosty • parówki • sałatka		
potrafię samodzielnie przygotować obiad: • rosół • zupa pomidorowa • spaghetti • ziemniaki z jajkiem sadzonym • makaron z serem		
potrafię samodzielnie przygotować deser • ciasto • sałatka owocowa		
potrafię zamówić posiłek z dowozem do domu		

III. ZAKUPY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam wartość pieniądza		
umiem planować wydatki		
potrafię wybrać między tańszym a droższym produktem		
wybieram zdrowe produkty		
potrafię bezpiecznie zrobić zakupy przez Internet		

IV. PORZĄDKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię zmienić pościel		
potrafię umyć okna		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

potrafię zrobić pranie • segreguję wg koloru • segreguję wg rodzaju tkaniny • potrafię ustawić odpowiedni program • potrafię rozwiesić pranie		
potrafię prasować		
umiem segregować śmieci		

V. INNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
umiem opłacić rachunki - utrwalanie		
wiem, do kogo zadzwonić w przypadku usterki • elektryk • hydraulik • kominiarz • stolarz - utrwalanie		
potrafię oszczędzać wodę - utrwalanie		
potrafię oszczędzać prąd - utrwalanie		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 4

PROGRAM NAUCZANIA
Katalog umiejętności – Praca
Etap 1

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię się przedstawić		
Potrafię się podpisać		

II. POSZUKIWANIE PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Wiem gdzie jest Urząd Pracy		
Umiem się podpisać na liście		
Odczytuję oferty pracy na tablicy ogłoszeń		

III. WYKONYWANIE OBOWIĄZKÓW W PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam i przestrzegam zasad BHP		
Potrafię zmiatać		
Potrafię myć podłogę		
Potrafię wycierać kurze		
Potrafię wycierać stół		
Potrafię podlewać rośliny		
Jestem dokładny		
Potrafię pracować według gotowego harmonogramu pracy		

IV. UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam litery		
Potrafię czytać pojedyncze słowa		
Potrafię pisać litery		
Znam cyfry		
Potrafię pisać cyfry		
Dodaję i odejmuję w zakresie 10		

V. OBSŁUGA KOMPUTERA I SPRZĘTÓW BIUROWYCH

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem używać dziurkacza		
Umiem używać zszywacza		
Umiem włączyć komputer		
Umiem podłączyć komputer do zasilacza		
Umiem drukować dokumenty		

VI. FINANSE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Wiem, czym są i do czego służą pieniądze		
Umiem liczyć pieniądze		
Umiem płacić odliczoną gotówką		

VII. DATA I CZAS

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam dni tygodnia		
Znam pory roku		
Znam nazwy miesięcy		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 5

PROGRAM NAUCZANIA
Katalog umiejętności – Praca
Etap 2

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię prowadzić dialog z kolegami z pracy		
Znam i stosuję zwroty grzecznościowe		

II. POSZUKIWANIE PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem napisać według wzoru i wydrukować CV		
Umiem wyszukać oferty pracy w Internecie		
Umiem zapytać w Urzędzie pracy o interesującą mnie ofertę pracy		

III. WYKONYWANIE OBOWIĄZKÓW W PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię samodzielnie sporządzić harmonogram swojej pracy		
Organizuję swoje stanowisko pracy		
Potrafię odebrać telefon		
Potrafię podać odpowiedni klucz		
Potrafię sadzić/siać rośliny		
Potrafię posługiwać się łopatą		

IV. UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię przepisać tekst		
Potrafię przeczytać krótki tekst		
Potrafię napisać liczby dwucyfrowe		
Dodaję i odejmuję w zakresie 20		

V. OBSŁUGA KOMPUTERA I SPRZĘTÓW BIUROWYCH

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem założyć konto na poczcie elektronicznej		
Umiem wysłać e-mail		
Umiem odebrać e-mail		
Umiem skopiować tekst		
Umiem zapisać dokument na dysku		
Umiem napisać krótki tekst według wzoru na komputerze		
Umiem korzystać z ksero		

VI. FINANSE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem płacić kartą		
Umiem wypłacić pieniądze z bankomatu		
Umiem sprawdzić stan konta w bankomacie		

VII. DATA I CZAS

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Wiem, jaki jest dzień tygodnia		
Wiem, jaka jest pora roku		
Wiem, jaki jest miesiąc		
Wiem, który jest rok		
Wiem, która jest godzina		
Wiem, w jakich godzinach pracuję		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 6

PROGRAM NAUCZANIA
Katalog umiejętności – Praca
Etap 3

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię prowadzić dialog z pracodawcą (rozmowa o pracę)		
Potrafię opowiedzieć o sobie w kilku zdaniach		
Znam swoje mocne i słabe strony		

II. POSZUKIWANIE PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem samodzielnie napisać CV		
Umiem korzystać z poczty internetowej		

III. WYKONYWANIE OBOWIĄZKÓW W PRACY

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Pamiętam o przekazaniu informacji po rozmowie telefonicznej		
Potrafię kosić trawę		
Potrafię ułożyć towar na odpowiedniej półce		
Potrafię wydać zamówienie		

IV. UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Rozumiem to, co czytam		



Iceland Liechtenstein Norway grants

Umiem napisać samodzielnie krótki tekst		
Umiem dodawać i odejmować w zakresie 100		
Umiem mnożyć i dzielić		

V. OBSŁUGA KOMPUTERA I SPRZĘTÓW BIUROWYCH

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem wysłać e-mail z załącznikiem		
Umiem wyszukiwać informacje w Internecie		
Umiem skanować dokumenty		
Umiem napisać krótki tekst na komputerze		

VI. FINANSE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem założyć konto w banku		
Umiem korzystać z bankowej aplikacji mobilnej		
Umiem przelać pieniądze przelewem		
Znam wartość pieniądza		

VII. DATA I CZAS

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem podać dzisiejszą datę		
Umiem posługiwać się kalendarzem		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

Jestem punktualny		
Wiem, ile czasu potrzebuję na dojazd do pracy		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 7

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Relacje Społeczne

Etap 1

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Nawiązuję kontakt wzrokowy		
umiem się przedstawić		
pytam kiedy czegoś nie wiem		
odpowiadam na zadane pytania		

II. RELACJE W SIECI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię założyć konto na portalu społecznościowym		
potrafię wyszukać znajomych na portalach społecznościowych		

III. UCZUCIA I EMOCJE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
nazywam podstawowe uczucia i emocje		
rozpoznaję emocję na zdjęciu i ilustracji		

IV. RELACJE RODZINNE I PRZYJACIELSKIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
rozpoznaję członków rodziny		
rozpoznaję przyjaciół		
znam imiona członków rodziny		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

znam imiona przyjaciół		
uczestniczę w uroczystościach rodzinnych		

V. ZWIĄZEK PARTNERSKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię określić swoją płć		
wiem co to przyjaźń		
wiem co to zauroczenie		
wiem co to miłość		

VI. ZASADY I NORMY SPOŁECZNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
używam zwrotów grzecznościowych		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 8

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Relacje Społeczne

Etap 2

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię rozpocząć rozmowę		
potrafię prowadzić dialog		
potrafię prosić o pomoc		

II. RELACJE W SIECI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
jestem aktywny na portalach • lajkuje • komentuje • subskrybuje • potrafię zrobić zdjęcie sobie i innym • potrafię nagrać filmik • dodaję zdjęcia i filmiki		

III. UCZUCIA I EMOCJE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię nazwać swoje emocje		
potrafię rozpoznać emocję innych		

IV. RELACJE RODZINNE I PRZYJACIELSKIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
rozdzielam uroczystości rodzinne		



Iceland Liechtenstein Norway grants

potrafię się ubrać stosownie do uroczystości		
potrafię przestrzegać zasad i zwyczajów panujących na weselu, pogrzebie, urodzinach, uroczystym obiedzie		
znam tradycje rodzinne		

V. ZWIĄZEK PARTNERSKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
odróżniam przyjaźń od zauroczenia i miłości		
potrafię okazać zainteresowanie drugą osobą		
wiem kiedy ktoś okazuje mi zainteresowanie		
potrafię zaprosić na randkę		
potrafię zorganizować randkę		
wiem czym jest narzeczeństwo		
wiem czym jest małżeństwo		

VI. ZASADY I NORMY SPOŁECZNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię współpracować z innymi		
jestem asertywny		
pomagam innym		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 9

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Relacje Społeczne

Etap 3

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię prowadzić rozmowę telefoniczną		
potrafię napisać SMS / e - mail		
potrafię odczytać SMS / e - mail		
potrafię prowadzić wideo rozmowę		

II. RELACJE W SIECI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
znam zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu - nie rozmawiam z obcymi w sieci - nie wysyłam swoich zdjęć obcym - nie umawiam się z osobami poznanymi w sieci - dbam o swoją prywatność (nie udostępniam swoich danych osobowych, treści prywatnych)		
szanuję innych w sieci - nie przeklinam - nie hejtuję - szanuję zdanie innych		

III. UCZUCIA I EMOCJE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
rozumiem i szanuję emocję innych		
potrafię okazywać swoje uczucia i emocje		

IV. RELACJE RODZINNE I PRZYJACIELSKIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię dotrzymać obietnicy		
potrafię dochować sekretu		
potrafię się dzielić		
znam i rozumiem koligacje rodzinne		
znam i wypełniam moje obowiązki rodzinne		

V. ZWIĄZEK PARTNERSKI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
potrafię okazać uczucie drugiej osobie		
potrafię odwzajemnić uczucie drugiej osoby		
znam swoje potrzeby w relacji		
znam i rozumiem potrzeby partnera		
nie przekraczam granic postawionych przez partnera		
rozumiem podstawowe zasady bycia w związku • szacunek • wierność		

Iceland

Liechtenstein

Norway grants

• zaufanie		
wiem co to jest seks		
znam możliwe konsekwencje uprawiania seksu • ciąża • choroby		
znam dostępne metody antykoncepcji		
potrafię zaplanować wspólną przyszłość (mieszkanie, oświadczyzny, ślub, dzieci)		
potrafię dzielić obowiązki wynikające ze wspólnego mieszkania		
znam obowiązki małżeńskie		

VI. ZASADY I NORMY SPOŁECZNE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
szanuję odmienność innych		
szanuję intymność swoją i innych		
potrafię określić grupę społeczną, do której należę		
znam swoje prawa i obowiązki, wynikające z przynależności do danej grupy społecznej		
znam zasady panujące w danej grupie społecznej		
przestrzegam zasad panujących w danej grupie społecznej		
aktywnie uczestniczę w życiu grup społecznych, do których przynależę		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 10

PROGRAM NAUCZANIA
Katalog umiejętności – Obywatel
Etap 1

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Wiem, jak mam na imię i na nazwisko		
Wiem, gdzie mieszkam		
Wiem, kiedy się urodziłem		
Umiem zapytać o drogę		
Umiem poprosić o pomoc		
Umiem się podpisać		
Znam numery alarmowe		
Potrafię wezwać służby ratunkowe		

II. ORIENTACJA W PRZESTRZENI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam schemat ciała		
Rozróżniam kierunki		
Potrafię umiejscowić przedmioty w przestrzeni		

III. JESTEM OBYWATELEM

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Wiem, w jakim kraju mieszkam		
Wiem, jak wygląda flaga mojego kraju		
Znam hymn mojego kraju		
Wiem, jak wygląda godło mojego kraju		

IV. ZDROWIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem umówić się na wizytę do lekarza		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 11

PROGRAM NAUCZANIA

Katalog umiejętności – Obywatel

Etap 2

Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem odczytywać drogowskazy		
Umiem wypełnić kwestionariusz/formularz		
Umiem napisać pismo urzędowe według wzoru		
Umiem odebrać list polecony na pocztę		
Umiem posługiwać dowodem osobistym		
Wiem, że muszę chronić moje dane osobowe		

II. ORIENTACJA W PRZESTRZENI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem samodzielnie poruszać się po najbliższej okolicy		
Umiem kupić i skasować odpowiedni bilet		
Umiem wybrać odpowiedni środek transportu		

III. JESTEM OBYWATELEM

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię zaśpiewać hymn mojego kraju		
Znam najważniejsze święta w moim kraju		
Wiem w jakim regionie mieszkam		

Iceland
Liechtenstein
Norway grants

Biorę czynny udział w
wydarzeniach kulturalnych

IV. ZDROWIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem samodzielnie udać się do lekarza		
Umiem zrealizować receptę		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.3 - Tworzenie prototypów

Załącznik nr 12

PROGRAM NAUCZANIA
Katalog umiejętności – Obywatel
Etap 3



Iceland Liechtenstein Norway grants

I. KOMUNIKACJA

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem zdobywać informacje przez telefon		
Umiem zdobywać informacje przez Internet		
Umiem napisać pismo urzędowe		
Potrafię czytać ze zrozumieniem pisma urzędowe		
Umiem nadać list polecony		

II. ORIENTACJA W PRZESTRZENI

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Potrafię samodzielnie poruszać się po mieście		
Wiem, gdzie znajdują się najważniejsze punkty w mieście (Urząd Miasta, Poczta, Bank itp.)		
Potrafię wytłumaczyć jak dotrzeć do wskazanego miejsca		
Znam podstawowe przepisy ruchu drogowego		

III. JESTEM OBYWATELEM

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Znam tradycje i zwyczaje związane ze świętami w moim kraju		
Znam podstawowe elementy kultury mojego regionu		



Iceland Liechtenstein Norway grants

Umiem głosować w wyborach prezydenckich, parlamentarnych i samorządowych		
Znam podstawowe przepisy prawa, obowiązującego w moim kraju		
Angażuję się w akcje charytatywne		
Znam swoje podstawowe prawa obywatelskie		
Znam swoje podstawowe obowiązki obywatelskie		
Wiem, do czego służą poszczególne dokumenty osobiste		

IV. ZDROWIE

Umiejętność	Propozycja sprawności	Propozycja tematyki filmu VR
Umiem udzielić pierwszej pomocy		
Umiem stosować się do zaleceń lekarza		
Umiem odpowiednio dawkować leki		

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.4 - Testowanie rozwiązań - plan/harmonogram prac

OKRES	ZADANIE	Oddział klasowy	Realizacja
VIII.2022	Sporządzenie dokumentacji do wprowadzenia innowacji pedagogicznej	n.d.	I.Jaskółka-Turek, J.Wolny, J
VIII.2022	Szkolenie nauczycieli	Nauczyciele uczący w klasach objętych wdrożeniem	M.Lewandowska, P.Łukomska, K.Ottawa
IX.2022-I.2022	Realizacja zajęć w oparciu o zaproponowane programu nauczania	II Sp - M.Goj IV Sp - A.Chucherko VIII Sp ISSPdP - D.Ciszowska IIISSPdP - D.Sobieraj	Wychowawcy+nauczyciele uczący w klasach. Superwizja metodyczna - I.Jaskółka-Turek, J.Wolny Wsparcie techniczne - J.Barglik
I-II.2022	Ewaluacja zrealizowanych działań	Dane zbierane w klasach objętych wdrożeniem	dr E.Gawlik, M.Flanczewska-Wolny,

PROJEKT EOS

IO2 - Programy nauczania

ET.5 - Ewaluacja działań - plan i narzędzia ewaluacji.