**ZAŁĄCZNIK NR 22**

**DO KONCEPCJI E-MATERIAŁÓW DO KSZTAŁCENIA ZAWODOWEGO**

**WYKAZ E-MATERIAŁÓW/E-ZASOBÓW DLA BRANŻY POMOC SPOŁECZNA**

**E-ZASOBY DO KWALIFIKACJI: SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej**

**ZAWÓD/ZAWODY: Asystent osoby niepełnosprawnej 341201**

**E-ZASOBY DO KWALIFIKACJI: SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej**

**ZAWÓD/ZAWODY: Opiekun w domu pomocy społecznej 341203**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LP. | TYTUŁ E-ZASOBU | WYKAZ MATERIAŁÓW MULTIMEDIALNYCH WCHODZĄCYCH W SKŁAD E-ZASOBU |
|  | **Planowanie indywidualnego wsparcia osoby z niepełnosprawnością** | 1. **Sekwencje filmowe** Podzielony na sekwencje film pokazujący jak planować zindywidualizowane wsparcie dla osoby z niepełnosprawnością. Film podzielony na odcinki/sekwencje uwzględnia planowanie w przypadku wspierania osób z niepełnosprawnościami. Uwzględnia zapoznanie się z dokumentacją, rozmowę, obserwację, różne formy komunikowania się, rozpoznawanie indywidualnych potrzeb, odczytywanie komunikatów, szczególnie niewerbalnych i określenie minimalnego koniecznego wsparcia. 2. **Wirtualny awatar** Weryfikuje wiedzę i umiejętności np. zdobyte podczas oglądania filmu instruktażowego. Przez oprogramowanie generowana jest postać asystenta osoby niepełnosprawnej, który prowadzi wywiad/rozmowę z postacią osoby z niepełnosprawnością. Na podstawie rozmowy i obserwacji ustala zakres i formy koniecznego indywidualnego wsparcia. 3. **Plansza interaktywna** – etyka zawodowa w pracy asystenta osoby niepełnosprawnej 4. **Mapa myśli - z**aprezentowanie w formie graficznej zakresu planowanego wsparcia dla osoby z niepełnosprawnością w różnych sferach życia. 5. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 2. | **Wspieranie osoby  z niepełnosprawnością  w sytuacjach trudnych/nietypowych** | 1. **Interaktywne narzędzie typu scenario**-**based learning.** Interaktywne scenariusze do uczenia się na podstawie przypadków. Uczeń rozwiązuje kolejno problemy z jakimi może się spotkać podczas pracy asystenta osoby niepełnosprawnej. Podejmuje odpowiednio taktowne decyzje w różnych sytuacjach zwłaszcza nietypowych/niecodziennych/trudnych, które wymagają kreatywności i otwartości na zmiany oraz umiejętności współpracy i dobrej komunikacji. 2. **Gra wcielanie się w role**– wchodzenie w role asystentów osób niepełnosprawnych, wykonywanie zadań i osiąganie celów, podejmowanie decyzji w sytuacjach zaskakujących/nietypowych. 3. **Plansza interaktywna** – savoir-vivre w pracy z osobą z niepełnosprawnością 4. **Mapa myśli** – propozycje rozwiązywania problemów z zastosowaniem formy graficznej. 5. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 3. | **Wspieranie osoby  z niepełnosprawnością  w miejscu zamieszkania** | 1. **Sekwencje filmowe.** Film obrazujący różnorodność form i warunków pracy asystenta osób niepełnosprawnych w środowisku zamieszkania podopiecznego. 2. **Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie.** Program interaktywny do projektowania i adaptowania wyposażenia miejsca zamieszkania, który zawiera bazę danych z zakresu niepełnosprawności i chorób oraz wyposażenie miejsca zamieszkania. 3. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 4. | **Wspieranie osoby  z niepełnosprawnością  w uczestniczeniu w życiu społecznym** | 1. **Film edukacyjny** Film przedstawiający towarzyszenia osobom z niepełnosprawnościami w sytuacjach społecznych (itp. bycia przewodnikiem osoby niewidomej i głuchoniewidomej, wspierania osób z niepełnosprawnością intelektualną, autyzmem, itp.) na spacerze, w urzędzie, w teatrze, itp. 2. **Gra wcielanie się w role** Uczeń wciela się w podopiecznego, czuje ograniczenia osoby  z niepełnosprawnością (np. osoby głuchoniewidomej). Proponuje rodzaje i metody wsparcia w danej sytuacji. 3. **Grafika interaktywna** – gdzie szukać informacji, wsparcia? Instytucje, stowarzyszenia, fundacje zajmujące się problematyką integracji społecznej osób z niepełnosprawnościami 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 5. | **Identyfikowanie barier fizycznych i społecznych w życiu osoby z niepełnosprawnością** | 1. **Wycieczka wirtualna –** wirtualna wycieczka podczas której uczeń identyfikuje bariery, które spotykają osoby z niepełnosprawnościami w codziennym życiu 2. **Interaktywne narzędzie typu scenario**-**based learning.** Interaktywne scenariusze do uczenia się na podstawie przypadków. Uczeń napotyka kolejne bariery fizyczne i społeczne z jakimi może się spotkać będąc asystentem osoby niepełnosprawnej. Proponuje rozwiązania, modyfikuje wcześniejsze plany, itp. 3. **Mapa myśli** – sposoby radzenia sobie z barierami fizycznymi i społecznymi 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 6. | **Wykorzystanie technologii i sprzętów ułatwiających życie osobom z niepełnosprawnościami** | 1. **Film edukacyjny –** nowe technologie i sprzęt specjalistycznyw życiu osób z niepełnosprawnościami 2. **Grafika interaktywna –** galeria sprzętu ułatwiającego życie osobom z niepełnosprawnościami, nowych technologii, sprzętu specjalistycznego, itp. 3. **Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie** Program interaktywny do dobierania/proponowania sprzętów ułatwiających codzienne życie, naukę i pracę osobom z niepełnosprawnościami. Zawiera bazę danych z zakresu niepełnosprawności oraz bazę sprzętów i technologii. 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |

**SPO.02.Świadczenie usług opiekuńczo- wspierających osobie starszej**

**ZAWÓD/ZAWODY: Opiekun osoby starszej 341202**

**E-ZASOBY DO KWALIFIKACJI: SPO.05. Świadczenie usług opiekuńczych**

**ZAWÓD/ZAWODY: Opiekunka środowiskowa 341204**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LP. | TYTUŁ E-ZASOBU | WYKAZ MATERIAŁÓW MULTIMEDIALNYCH WCHODZĄCYCH W SKŁAD E-ZASOBU |
| 1. | Rozpoznawanie potrzeb  i problemów osoby podopiecznej środowisku domowym | 1. **Atlas interaktywny** - multimedialny atlas anatomii i patofizjologii pozwalający poznać budowę ciała ludzkiego i funkcję poszczególnych narządów, mający strukturę warstwową dającą możliwość zobrazowania zmian patologicznych i fizjologicznych związanych z wiekiem a tym samym rozwijający myślenie przyczynowo skutkowe. Zrozumienie istoty zmian zachodzących w organizmie pozwala na zrozumienie powstania objawów, a następnie potrzeb i problemów osoby starszej/podopiecznej. 2. **Gra edukacyjna** - interaktywny zbiór pojęć przedstawiający problem osoby starszej, do której należy dopasować nazwę potrzeby. Gra jest dwustopniowa tzn. po dopasowaniu potrzeby do problemu należy w drugim etapie dopasować sposoby zaspokajania konkretnej potrzeby. 3. **Materiały sprawdzające** służące do sprawdzenia i utrwalania wiedzy z zakresu anatomii i patofizjologii. 4. **Wirtualny awatar –** Uczeń przeprowadza wirtualny wywiad z podopiecznym i biorąc go pod uwagę przygotowuje program wsparcia. 5. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 2. | Wykorzystanie środowiska lokalnego w organizacji wsparcia osoby starszej/podopiecznej | 1. **Film edukacyjny,** którego zadaniem jest pokazanie osoby starszej/podopiecznej w środowisku w którym żyje. 2. **Interaktywne narzędzie typu Scenario-based learning (inaczej: gra decyzyjna)**– oprogramowanie komputerowe wymagający od uczestnika podejmowanie pewnych decyzji i rozwiązywanie problemów. Gra powinna spełniać następujące kryteria: realizować założony wcześniej cel; dawać satysfakcję z wykonywania wyznaczonych czynności; wykorzystywać mechanizmy znane z gier, np. nagradzanie, dostarczanie informacji zwrotnej, elementy zaskoczenia; dotyczyć czynności z prawdziwego życia, które normalnie nie są związane bezpośrednio z grami; ma zwiększać motywację ludzi do wykonywania tych czynności. 3. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 3. | Toaleta ciała chorego leżącego w łóżku w warunkach domowych zawierająca elementy transferu | 1. **Film instruktażowy (tutorial)** - film dokumentalny obudowany komentarzem dydaktycznym wykorzystany przez nauczyciela do przeprowadzenia „lekcji odwróconej”. 2. **Symulator**- program komputerowy umożliwiający uczniom dokonywanie transferu osoby niepełnosprawnej w różnych warunkach, ze zróżnicowanymi ograniczeniami, z uwzględnieniem różnych pozycji i np. wagi pacjenta. 3. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 4. | Dostosowanie warunków mieszkaniowych do stanu osoby starsze/podopiecznej | 1. **Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie w wymiarze 2D lub 3D –** celem tego zasobu jest ćwiczenie dostosowania warunków mieszkaniowych osób starszych do ograniczeń związanych z wiekiem lub procesem chorobowym. Program zawiera różnorodność wnętrz i ograniczeń występujących u osoby starszej. 2. **Gra** *„wcielanie się w role”* – pozwala uczniom na sprawdzenie, że zaprojektowane zmiany są właściwe i ułatwiają funkcjonowanie osobie określoną dysfunkcją. 3. **Mapa myśli** „ jak dostosować warunki domowe do potrzeb podopiecznych” 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 5. | Dobieranie przedmiotów pomocniczych i sprzętów ortopedycznych | 1. **Galeria zdjęć** przedmioty pomocnicze i sprzęt ortopedyczny 2. **Grafika interaktywna** przedmioty pomocnicze i sprzęt ortopedyczny 3. **Gra edukacyjna** Co dla kogo. 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 6. | Organizowanie czasu wolnego osobie starszej/podopiecznej | 1. **Wirtualny awatar –** Uczeń przeprowadza wirtualny wywiad z podopiecznym nt. ulubionych sposobów spędzania czasu wolnego. 2. **Wycieczka wirtualna**- wycieczka ukazująca przestrzeń i środowisko lokalne wraz z instytucjami wspierającymi w której żyje osoba starsza. 3. **Mapa myśli** – zwizualizowany plan propozycji zajęć dla osoby starszej z uwzględnieniem wyników wywiadu i spostrzeżeń z wycieczki wirtualnej. 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |

**E-ZASOBY DO KWALIFIKACJI: SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka**

**ZAWÓD/ZAWODY: 325905 Opiekunka dziecięca**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LP. | TYTUŁ E-ZASOBU | WYKAZ MATERIAŁÓW MULTIMEDIALNYCH WCHODZĄCYCH W SKŁAD E-ZASOBU |
|  | Zabiegi higieniczno-pielęgnacyjne | 1. **Rzeczywistość wirtualna** – przewijanie dziecka 2. **Rzeczywistość wirtualna** – kąpiel dziecka 3. **Film instruktażowy (tutorial) –** problemy pielęgnacyjne skóry (potówki, ciemieniucha, pleśniawki) 4. **Film instruktażowy (tutorial)** – usuwanie wszawicy u dzieci 5. **Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie** – kącik do pielęgnacji dziecka 6. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 2. | Choroby wieku dziecięcego | 1. **Atlas interaktywny** – anatomia i fizjologia dziecka 2. **Plansza interaktywna** – położenie poszczególnych układów i narządów 3. **Sekwencje filmowe** – choroby zakaźne wieku dziecięcego i ich objawy 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 3. | Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie | 1. **Film edukacyjny** – przedstawienie rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych 2. **Plansza interaktywna** – przedstawienie klasyfikacji rodzajów zabaw wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka 3. **Program** **ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie** – tworzenie kącików zainteresowań/zabaw tematycznych 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 4. | Rozwijanie wrażliwości artystycznej dziecka | 1. **Film edukacyjny** – przedstawienie przykładowych metod/technik rozwijających wrażliwość artystyczną dziecka (plastyczną, techniczną, muzyczną, taneczną, literacką) 2. **Gra wcielanie się w rolę** – prowadzenie zajęć artystycznych z dziećmi (plastyczne, techniczne, muzyczne, taneczne, literackie) 3. **Plansza interaktywna –** przedstawienie pomocy dydaktycznych rozwijających wrażliwość artystyczną dziecka (plastyczną, muzyczną, techniczną, taneczną, literacką) 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
|  | Żywienie małego dziecka | 1. **Film edukacyjny** – przedstawienie prawidłowego żywienia małego dziecka i zasad układania jadłospisu 2. **Mapa myśli** – tworzenie tygodniowego jadłospisu dla małego dziecka 3. **Gra wcielanie się w rolę** – przygotowanie posiłków dla małego dziecka 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
|  | Pomiar parametrów dziecka | 1. **Film instruktażowy (tutorial) –** sposoby pomiaru parametrów życiowych dziecka 2. **Rzeczywistość wirtualna** – pomiar parametrów dziecka (parametry życiowe, pomiar wagi, pomiar wzrostu) 3. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 7. | Promocja zdrowia i profilaktyka | 1. **Film instruktażowy (tutorial) –** higiena jamy ustnej – profilaktyka próchnicy 2. **Mapa myśli** – fazy profilaktyki i działania profilaktyczne (zwiększenie odporności, szczepienia ochronne, Wit D3, fluor) 3. **Plansza interaktywna –** odczyny poszczepienne 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |
| 8. | Placówki opieki nad małym dzieckiem | 1. **Film edukacyjny** – przedstawienie rodzajów placówek opieki nad małym dzieckiem (żłobek, klub dziecięcy, dzienny opiekun) 2. **Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie –** tworzenieprzestrzeni żłobka i klubu dziecięcego z uwzględnieniem wymagań lokalowych i sanitarnych 3. **Mapa myśli** – tworzenie ramowego dziennego planu pracy w placówce opieki na małym dzieckiem 4. **Obudowa dydaktyczna**: interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla nauczyciela, przewodniki dla uczącego się, netografia i bibliografia, instrukcja użytkowania. |