**E-ZASÓB Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych**

**Dla kwalifikacji SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej**

**wyodrębnionej w zawodzie**

**Asystent osoby niepełnosprawnej 341201**

**i**

**Dla kwalifikacji SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej**

**wyodrębnionej w zawodzie**

**Opiekun w domu pomocy społecznej 341203**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Wprowadzenie:** E-zasób dotyczywspierania osób z niepełnosprawnościami. W domach pomocy społecznej przebywa liczna grupa podopiecznych z niepełnosprawnościami, dlatego zasób może być wykorzystywany zarówno w nauce zawodu Asystent osoby niepełnosprawnej jak i zawodu Opiekun w domu pomocy społecznej.  Treść e-zasobów powinna podkreślać, że osoba z niepełnosprawnością sama decyduje o zakresie i formach oczekiwanego wsparcia, a asystowanie nie polega na wyręczaniu i narzucaniu czegokolwiek. Wsparcie asystenta ma służyć podniesieniu jakości życia i tworzeniu warunków do niezależnego życia osoby z niepełnosprawnością. Nie wszystkie sytuacje można przewidzieć, nie zawsze asystowanie przebiega zgodnie z planem. Asystent powinien umieć reagować także w takich sytuacjach, w sposób zapewniający bezpieczeństwo osobie wspieranej z zachowaniem zasady etyki zawodowej.  E-zasób składa się z narzędzia interaktywnego, w którym są prezentowane przypadki tylko nietypowych, trudnych sytuacji, następnie z gry, w której gracz poprzez wykonywania zadań napotyka sytuacje trudne/nietypowe i ćwiczy odpowiednie zachowania i reakcje, infografika prezentująca zasady savoir-vivre w kontaktach z osobami z niepełnosprawnością, a na końcu mapa myśli jako narzędzie porządkujące informacje i służące do prezentacji własnych rozwiązań i propozycji. | | | |
| **WYMAGANIA/KRYTERIA WERYFIKACJI** | | | |
| **E-ZASÓB** | **Spełnia warunek** | | |
| **tak** | **częściowo** | **nie** |
| * Jest zgodny z obowiązującą podstawą programową kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego dla zawodów Asystent osoby niepełnosprawnej 341201 i Opiekun w domu pomocy społecznej 341203 w branży POMOCY SPOŁECZNEJ dla wyodrębnionych w zawodach kwalifikacji SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie celów kształcenia określonych dla kwalifikacji   SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej   * świadczenia opieki i wsparcia w zakresie samodzielnego funkcjonowania osoby niepełnosprawnej; * wsparcia osoby niepełnosprawnej w utrzymaniu lub podejmowaniu aktywności społecznej i zawodowej; * udzielania pomocy osobie niepełnosprawnej w korzystaniu z różnych form kompleksowej rehabilitacji;   i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej:   * + zapewnienia opieki osobie podopiecznej; |  |  |  |
| * Pozwala nabywać kompetencje kluczowe: * kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, * kompetencje obywatelskie, * kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie wybranych efektów kształcenia z jednostek efektów kształcenia:   SPO.01.2. Podstawy pomocy społecznej  6) identyfikuje problemy i postawy społeczne występujące we współczesnym społeczeństwie;  SPO.01.3. Planowanie, organizowanie i wykonywanie czynności opiekuńczo-wspierających osobie niepełnosprawnej  9) przestrzega zasad holistycznego podejścia w zaspakajaniu potrzeb i rozwiązywaniu problemów osoby niepełnosprawnej,  10) stosuje metody komunikowania się i negocjacji w różnych sytuacjach społecznych;  SPO.01.5. Aktywizowanie osoby niepełnosprawnej do samodzielności życiowej  2) charakteryzuje problemy społeczne i osobiste osoby niepełnosprawnej;  SPO.01.7. Kompetencje personalne i społeczne  1) przestrzega zasad kultury osobistej i etyki zawodowej,  5) wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany,  6) stosuje techniki radzenia sobie ze stresem;  SPO.03.5. Aktywizowanie osoby podopiecznej do samodzielności życiowej  5) udziela wsparcia w rozwiązywaniu problemów osobistych i społecznych osoby podopiecznej;  SPO.03.7. Kompetencje personalne i społeczne  1) przestrzega zasad kultury i etyki podczas realizowania zadań zawodowych,  5) wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany; |  |  |  |
| * Jest zgodny z koncepcją e-zasobów do kształcenia zawodowego, w szczególności w obszarze przydatności w realizacji nowoczesnego kształcenia zawodowego |  |  |  |
| * Zawiera materiał do wykorzystania w pracy dydaktycznej dla nauczyciela jak i dla ucznia/słuchacza/użytkownika w celu samokształcenia |  |  |  |
| * Zawiera materiały multimedialne i obudowę dydaktyczną (zdefiniowane w koncepcji e-zasobów do kształcenia zawodowego i standardzie funkcjonalnym):   + interaktywne narzędzie typu scenario-based learning   + gra wcielanie się w role   + plansza interaktywna   + mapa myśli   + materiały sprawdzające   + słownik pojęć dla e-zasobu   + przewodnik dla nauczyciela   + przewodnik dla uczącego się   + netografia i bibliografia   + instrukcja użytkowania |  |  |  |
| * Stanowi spójną całość zawierającą powiązania pomiędzy wszystkimi składowymi, m.in. poprzez słowa kluczowe |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INTERAKTYWNE NARZĘDZIA TYPU SCENARIO-BASED LEARNING**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Dotyczy uczenia się na podstawie przypadków. Uczeń/słuchacz rozwiązuje kolejno problemy z jakimi może się spotkać podczas pracy asystenta osoby niepełnosprawnej z wykorzystaniem scenariuszy. Podejmuje decyzje w różnych trudnych/nietypowych sytuacjach, które wymagają kreatywności i otwartości na zmiany, współpracy i dobrej komunikacji. Scenariusze zawierają tylko przypadki nietypowe, trudne i zaskakujące (np. agresja, autoagresja, nietypowe zachowanie, niechęć do kontaktów z otoczeniem, niechęć do współpracy z asystentem, wypadek, zdarzenie losowe, nadopiekuńczość rodziny, nieufność rodziny, obciążanie dodatkowymi obowiązkami asystenta, niewłaściwe rozumienie zakresu zadań i roli asystenta, wypalenie zawodowe asystenta, nadopiekuńczość asystenta prowadząca do uwstecznienia wcześniej wypracowanych umiejętności, izolacja i agresja ze strony otoczenia, itp.). |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + role przyjmowane przez uczestników gry – asystent osoby niepełnosprawnej   + scenariusze z trudnymi sytuacjami, co najmniej 10 (np. agresja, autoagresja, nietypowe zachowanie, niechęć do kontaktów z otoczeniem, niechęć do współpracy z asystentem, wypadek, zdarzenie losowe, nadopiekuńczość rodziny, nieufność rodziny, obciążanie dodatkowymi obowiązkami asystenta, niewłaściwe rozumienie zakresu zadań i roli asystenta, wypalenie zawodowe asystenta, nadopiekuńczość asystenta prowadząca do uwstecznienia wcześniej wypracowanych umiejętności, izolacja i agresja, niechęć ze strony otoczenia, itp.)   + zasady określające dozwolone i pożądane zachowania graczy,   + symulator reakcji odzwierciedlający efekt poczynań graczy oraz zależności pomiędzy nimi,   + jasno określony cel/cele   + informacje zwrotne   + elementy zaskoczenia, np. nietypowe zachowanie osoby wspieranej, awaria sprzętu wspomagającego, itp   + głos lektora /wyświetlany tekst   + dostęp do samouczka/podpowiedzi   + instrukcje głosowe i tekstowe |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + realizacji modelu odzwierciedlającego rzeczywistość poprzez dwa elementy: gracza – osobę podejmującą w trakcie gry decyzje oraz warunki zmienne w trakcie gry, uzależnione od decyzji gracza,   + kształtowania postawy gracza zorientowanej na odkrywanie i wykorzystywanie szans, której towarzyszy otwartość na zmiany i kreatywność,   + poznania nowych obszarów wiedzy oraz utrwalania ich w pamięci, poprzez konieczność powtarzania w cyklicznym procesie podejmowania decyzji gry,   + rozwijania i wzmacniania gotowości gracza do działania, podejmowania ryzyka i brania odpowiedzialności,   + interaktywnego wyboru dalszego ciągu   + podejmowania decyzji mających wpływ na dalsze etapy zadania   + wyboru języka napisów i ścieżki dźwiękowej w języku polskim lub języku angielskim   + przerwania i wznowienia zadania/gry   + otrzymania informacji zwrotnej opartej na zasadach oceniania kształtującego np. " jeśli rozwiązałeś to zadanie to znaczy, że.......","jeśli miałeś trudności z wykonaniem tego zadania wróć do...........i spróbuj jeszcze raz wykonać......."wskazując uczniowi jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu   + przejścia do innych materiałów multimedialnych (np. link) zawierających uzasadnienie dla słuszności lub braku słuszności udzielonej przez ucznia odpowiedzi |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora/głosy bohaterów   + elementy udźwiękowienia: odgłosy/ efekty dźwiękowe zrealizowane w profesjonalnym studiu lub pobrane z multimedialnej bazy dźwięków   + podkład muzyczny |  |  |  |
| * Teksty pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Szczegółowość i jakość odwzorowanej rzeczywistości jest zweryfikowana przez eksperta w zakresie asystowania osobie niepełnosprawnej |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GRA WCIELANIE SIĘ W ROLĘ**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Dotyczy wcielenia się w rolę asystenta osoby niepełnosprawnej i towarzyszenie osobie wspieranej w różnych sytuacjach codziennych, w tym w sytuacjach trudnych, wymagających niestandardowych zachowań i podejmowania szybkich decyzji z zachowaniem zasad etyki zawodowej i savoir-vivre (np. agresja podopiecznego w miejscu publicznym, niewłaściwe traktowanie przez otoczenie osoby z niepełnosprawnością intelektualną, użalanie się przypadkowo spotkanych osób nad osobą głuchoniewidomą, zwracanie się do asystenta osoby niewidomej zamiast do samej osoby niewidomej, . |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + role przyjmowane przez uczestników gry: asystent osoby niepełnosprawnej (osoby niewidomej, głuchoniewidomej, poruszającej się na wózku inwalidzkim, osoby z niepełnosprawnością intelektualną, osoby głuchej, osoby z niepełnosprawnością sprzężoną, z autyzmem, inne))   + możliwość wyboru co najmniej jednego z 5 wariantów gry, różne scenariusze i cele do osiągnięcia * robienie zakupów i np. agresja lub autoagresja podopiecznego; * podczas spaceru w parku, np. niewłaściwe traktowanie przez otoczenie osoby z niepełnosprawnością intelektualną; * załatwianie spraw urzędowych, np. użalanie się przypadkowo spotkanych osób nad osobą głuchoniewidomą; * podczas zapisywanie się na kurs, np. zwracanie się do asystenta osoby niewidomej zamiast do samej osoby niewidomej; * podczas podróży pociągiem, np. niewłaściwe zachowanie podróżnych względem psa przewodnika osoby niewidomej * inne   + opis fabuły gry,   + zasady określające dozwolone i pożądane zachowania graczy,   + symulator reakcji odzwierciedlający efekt poczynań graczy oraz zależności pomiędzy nimi,   + jasno określony cel/cele – realizacja zaplanowanych działań, np. pojechanie na szkolenie i asystowanie podczas niego   + informacje zwrotne   + elementy zaskoczenia – sytuacje nietypowe, trudne   + głos lektora/bohaterów/wyświetlany tekst   + dostęp do samouczka/podpowiedzi   + instrukcje głosowe i tekstowe |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + realizacji modelu odzwierciedlającego rzeczywistość poprzez dwa elementy: gracza – osobę podejmującą w trakcie gry decyzje oraz warunki zmienne w trakcie gry, uzależnione od decyzji gracza,   + kształtowania postawy gracza zorientowanej na odkrywanie i wykorzystywanie szans, której towarzyszy otwartość na zmiany i kreatywność,   + poznania nowych obszarów wiedzy oraz utrwalania ich w pamięci, poprzez konieczność powtarzania w cyklicznym procesie podejmowania decyzji gry,   + rozwijania i wzmacniania gotowości gracza do działania, podejmowania ryzyka i brania odpowiedzialności,   + interaktywnego wyboru dalszego ciągu   + podejmowania decyzji mających wpływ na dalsze etapy zadania   + wyboru języka napisów i ścieżki dźwiękowej, do wyboru język polski i język angielski   + przerwania i wznowienia zadania/gry   + otrzymania informacji zwrotnej opartej na zasadach oceniania kształtującego np. " jeśli rozwiązałeś to zadanie to znaczy, że.......","jeśli miałeś trudności z wykonaniem tego zadania wróć do...........i spróbuj jeszcze raz wykonać......."wskazując uczniowi jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu   + przejścia do innych materiałów multimedialnych (np. link) zawierających uzasadnienie dla słuszności lub braku słuszności udzielonej przez ucznia odpowiedzi |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora/głosy bohaterów   + elementy udźwiękowienia: odgłosy/ efekty dźwiękowe: maszyn, hali pracy, zjawisk, zwierząt zrealizowane w profesjonalnym studiu lub pobrane z multimedialnej bazy dźwięków   + podkład muzyczny |  |  |  |
| * Teksty lektora pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Szczegółowość i jakość odwzorowanej rzeczywistości jest zweryfikowana przez eksperta w zakresie udzielania pomocy i wsparcia osobie niepełnosprawnej |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PLANSZA INTERAKTYWNA**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych – savoir-vivre** |  |  |  |
| * Przedstawia ustrukturyzowane informacje na temat savoi-vivre w kontaktach z osobami z niepełnosprawnością |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + rysunki lub grafiki symbolizujące konkretne zachowania, np. oferowanie pomocy, rozmowa, podejmowanie decyzji, naruszanie sfery osobistej, „zaczepianie” psa przewodnika, infantylizacja języka, inne   + krótkie teksty, np.: * zapytaj zanim zaczniesz udzielać pomocy * zwracaj się bezpośrednio do osoby z niepełnosprawnością * podając wskazówki osobie niewidomej bądź dokładny i zwracaj uwagę na szczegóły * nie podejmuj decyzji za osobę z niepełnosprawnością   itd. |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + rozwijania i odsłuchania informacji tekstowych na temat każdej zasady savoir-vivre   + drukowania całej infografiki lub jej elementów   + wyboru języka napisów i ścieżki dźwiękowej, język polski i język angielski |  |  |  |
| * Teksty pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Ma oprawę graficzną zaprojektowaną przez profesjonalnego grafika |  |  |  |
| * Jest zweryfikowana przez eksperta w zakresie asystowania osobie niepełnosprawnej |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MAPA MYŚLI**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera narzędzia umożliwiające samodzielne tworzenie mapy myśli poprzez budowanie wielopoziomowych relacji i wzajemnych zależności między pojęciami, zgodnie z zasadami tworzenia mapy pojęć. W centrum mapy myśli powinno znaleźć się słowo lub słowa oznaczające trudną sytuację, trudne, nietypowe zachowanie (np. autoagresja w sklepie). Wokół hasła/słowa twórca mapy myśli umieszcza możliwe sposoby radzenia sobie w takiej sytuacji, osoby do których może zwrócić się o pomoc, instytucje, nr telefonu, techniki jakimi może się posłużyć i inne, które uzna za pomocne w rozwiązywaniu tego typu problemów |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + tworzenia relacji między pojęciami, zgodnie z wytycznymi tworzenia map myśli   + prezentowania danych poprzez diagramy,   + wydrukowania mapy myśli na dowolnym etapie jej tworzenia   + wyboru schematu szablonu mapy myśli i możliwość stworzenia własnego   + doboru kolorów, czcionek   + wstawiania elementów graficznych (symboli, piktogramów, rysunków) i tworzenia własnych elementów graficznych   + podpięcia ukrytych notatek   + podpięcia linków do stron www |  |  |  |
| * Ma oprawę graficzną zaprojektowaną przez profesjonalnego grafika |  |  |  |
| * Posiada bibliotekę gotowych obrazów i grafik m.in.: * strzałek * linii * ramek * osób * zjawisk pogodowych * symbolizujących stany emocjonalne * budynków * czynności życia codziennego * czynności medycznych i rehabilitacyjnych * aktywności życiowych * inne |  |  |  |
| * Zawiera instrukcję/zasady tworzenia map myśli |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INTERAKTYWNE MATERIAŁY SPRAWDZAJĄCE**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Pozwalają sprawdzić poziom opanowania wiedzy/umiejętności z zakresu wspierania osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych |  |  |  |
| * Testy pisane są lub recenzowane przez eksperta - nauczyciela lub egzaminatora w zawodzie Asystent osoby niepełnosprawnej |  |  |  |
| * Zawierają co najmniej 3 formy testowe, spośród: * zadania dobierania w pary, * zadania z lukami, * quizy, * testy samosprawdzające, * zadania z możliwością użycia materiałów audio-video * dopasowanie elementów do grafu/schematu * wyszukiwanie błędów * zadania typu prawda czy fałsz |  |  |  |
| * Zadania mają różne poziomy trudności |  |  |  |
| * Zadania zawierają polecenia do wykonania w formie audio i tekstowej |  |  |  |
| * Dają możliwość co najmniej:   + wykorzystania w procesie dydaktycznym i do samokontroli   + sprawdzenia poprawności wykonania zadania   + wielokrotnego powtórzenia wykonania ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie   + wyświetlania wskazówek naprowadzających w przypadku błędnej odpowiedzi   + informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania opartych na zasadach oceniania kształtującego np. "jeśli rozwiązałeś to zadanie to znaczy, że.......","jeśli miałeś trudności z wykonaniem tego zadania wróć do...........i spróbuj jeszcze raz wykonać......."wskazując uczniowi jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu   + udostępnienia uzyskanego wyniku na najpopularniejszych portalach społecznościowych   + zapraszania do rozwiązania zadania innych uczestników za pośrednictwem najpopularniejszych portali społecznościowych |  |  |  |
| * Zadania wykonywane mają możliwość ilustrowania odpowiednim rysunkiem wyniku zadania kontrolnego |  |  |  |
| * Każde zadanie musi być osobnym obiektem. |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SŁOWNIK POJĘĆ DLA E-ZASOBU**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera słownictwo fachowe / specjalistyczne, które występuje w całym e-zasobie wraz z wyjaśnieniami/definicjami |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + instrukcję/wskazówki korzystania ze słownika   + tekst o objętości min. 1 maks. 3 stron   + linki do materiałów multimedialnych pozwalających lepiej zrozumieć dane pojęcie   + słowa ułożone według zasady (np. alfabetycznie)   + odsyłacze   + wyszukiwarkę tekstu |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wyszukania słowa lub frazy   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELA**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + wyszczególnienie realizowanych celów, jednostek efektów kształcenia i efektów kształcenia   + informację o strukturze e-zasobu i powiązaniach pomiędzy elementami e-zasobu   + wskazówki wykorzystania e-zasobu w pracy dydaktycznej, m.in.:     - organizowania pracy uczniów indywidualnej, w grupach i w zespole podczas zajęć     - organizowania pracy uczniów indywidualnej i w grupach poza zajęciami (np. z wykorzystaniem metody lekcji odwróconej)     - indywidualizowania pracy z uczniem/uczniami podczas zajęć i poza nimi     - z uczniami z SPE (słabowidzącymi i słabosłyszącymi)   + minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z poradnika |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + zaznaczania tekstu   + robienia zakładek   + robienia notatek   + zapisywania na swoim komputerze wersji ostatecznej   + rejestrację/wykonanie zdjęcia obiektu ustawionego na ekranie widoku / zrzutu z ekranu, dokumentu do formatu jpg/png   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRZEWODNIK DLA UCZĄCEGO SIĘ**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + informację o strukturze e-zasobu i powiązaniach pomiędzy elementami e-zasobu   + wskazówki/instrukcje jak korzystać z e-zasobu w procesie samokształcenia   + minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-zasobu |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + zaznaczania tekstu   + robienia zakładek   + robienia notatek   + zapisywania na swoim komputerze wersji ostatecznej   + rejestrację/wykonanie zdjęcia obiektu ustawionego na ekranie widoku / zrzutu z ekranu, dokumentu do formatu jpg/png   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Jest napisany językiem zrozumiałym dla ucznia szkoły ponadpodstawowej |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |
| **NETOGRAFIA I BIBLIOGRAFIA**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + linki do stron internetowych, m.in.: * [www.aktywizacja.org.pl](http://www.aktywizacja.org.pl) * [www.pfron.org.pl](http://www.pfron.org.pl) * [www.niepelnosprawni.gov.pl](http://www.niepelnosprawni.gov.pl) * [www.pzn.org.pl](http://www.pzn.org.pl)   + informacja o ostatnim dostępie do hiperłącza, wg PN ISO 690 i PN ISO 690-2   + min 5 pozycji bibliograficznych, m.in.: * Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych, sporządzona w Nowym Jorku dnia 13 grudnia 2006 r. (Dz. U. z 2012 r., poz.1169 z późn. zm.). * Cieślik R., Sęk H., *Wsparcie społeczne stres i zdrowie*, PWN, Warszawa 2018. |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej: * wyszukania pozycji bibliografii alfabetycznie   + bezpośredniego przejścia na strony netografii |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją SPO.01. Udzielanie pomocy i organizacja wsparcia osobie niepełnosprawnej i SPO.03. Świadczenie usług opiekuńczo-wspierających osobie podopiecznej |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA**  **Wspieranie osoby z niepełnosprawnością w sytuacjach trudnych/nietypowych** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + zilustrowane i zdefiniowane elementy panelu obsługi e-zasobu i jego składowych   + opis minimalnych wymagań technicznych umożliwiających korzystanie z e-zasobu   + screencasty instruktażowe do narzędzia typu scenario-based learning i gry |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wyszukania haseł kluczowych do obsługi e-zasobu   + skorzystania z wykazu możliwych trudności technicznych wraz z propozycjami postępowania   + poznania struktury e-zasobu z możliwością bezpośredniego przejścia do konkretnego zasobu |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |