


„UCZEŃ Z DYSLEKSJĄ W NOWOCZESNEJ SZKOLE”

to hasło podsumowujące działania, jakie podejmujemy od wielu lat na rzecz dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Nasze działania z wykorzystaniem nowoczesnych technologii koncentrują się wokół trzech obszarów.

Popularyzujemy wiedzę na temat dysleksji wśród całej szkolnej społeczności (uczniów, rodziców, nauczycieli).

- Co roku przygotowujemy dla nauczycieli prezentacje na temat dysleksji w programie *PowerPoint*.
 - Cyklicznie wysyłamy nauczycielom opracowane przez nas materiały z serii *“LEKCJE NA TEMAT DYSLEKSJI”*, przygotowane w programie *Canva*.
 - Zorganizowaliśmy *SEKCJĘ SZKOLNYCH KONSULTANTÓW DS. DYSLEKSJI*, którzy udzielają nauczycielom wskazówek na temat sposobów indywidualizacji pracy. Nauczyciele komunikują się przy wykorzystaniu aplikacji *MS Teams*.
 - Stworzyliśmy bazę testów i sprawdzianów dostosowanych dla uczniów z dysleksją, dostępną w aplikacji *MS Teams*.
 - Co roku opracowujemy dla rodziców prezentacje na temat dysleksji, które wyświetlane są w holu głównym szkoły. Prezentacje przygotowujemy w programie *PowerPoint*, *Canva*.
 - Nagraliśmy krótki film dla uczniów na temat dysleksji. Występują w nim nasi nauczyciele.
 - Regularnie opracowujemy szkolne gazetki ściennie na temat dysleksji. Wykorzystujemy program *Canva*.
 - Szerzymy wiedzę na temat dysleksji również w formie zabawowej. Przygotowaliśmy *QUIZ DLA UCZNIÓW PT. “DYSLEKTYCY SĄ WŚRÓD NAS”*, korzystając z portalu *Wordwall*.
 - Opracowujemy materiały z okazji *DNI ŚWIADOMOŚCI DYSLEKSJI*. Wykorzystujemy do tego program *Canva*.
 - Przygotowaliśmy również zabawę na temat sławnych dyslektyków, opracowaną przy wykorzystaniu portalu *genial.ly*
- 



Uatrakcyjniamy proces terapeutyczny i zwiększamy jego efektywność podczas bezpośredniej pracy z uczniami.

- Cele terapeutyczne osiągamy również przy wykorzystaniu atrakcyjnych metod- gier komputerowych.
- Korzystamy z zasobów Internetu do pozyskiwania i tworzenia pomocy terapeutycznych.
- Mamy wykupione abonamety na portalach: *SUPERKID* i *PRINTOTEKA*, dzięki czemu mamy dostęp do najnowszych ciekawych gier oraz kart pracy.
- Korzystamy również ze stron takich, jak:
www.wordwall.net.pl *www.twinkl.pl* • *www.eduzabawy.com*
- Wiele ciekawych pomocy terapeutycznych samodzielnie przygotowujemy wykorzystując program *Canva* i laminarkę (domina, puzzle, dobieranki).
- Prowadziliśmy cykl "*ORTOGRAFIA W KOŁO NA WESOŁO*", czyli utrwalamy ortografię, wykorzystując techniki pamięciowe - plakaty zaprojektowaliśmy w programie *Canva*.
- *STOPER* i *CZASOMIERZ* wyświetlane na ekranie komputera służą nam do ćwiczenia umiejętności pracy pod presją czasu lub motywowania uczniów do pracy.

Pogłębiany wiedzę na temat zaburzeń rozwojowych oraz szukamy inspiracji do ciekawych rozwiązań metodycznych, organizacyjnych.

Nowoczesna, cyfrowa szkoła daje wiele nowych możliwości. Narzędzia cyfrowe i technologie komunikacyjne wprowadziły nowy wymiar pracy- również na rzecz dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się.

