Eksperyment – Usiądź na moim miejscu II

Scenariusz zajęć dla pracodawców Get Online Week 2015

# Informacje

|  |  |
| --- | --- |
| Cel | Uświadomienie uczestnikom, z jakimi trudnościami spotykają się osoby niepełnosprawne podczas codziennego korzystania z Internetu |
| Uczestnicy | Sugerowana grupa 6-8 osób dorosłych |
| Czas trwania | 60-90 minut |
| Forma | Warsztat praktyczny |

# Wstęp

Niniejszy scenariusz zajęć został przygotowany przez Fundację Aktywizacja na potrzeby kampanii Tydzień z Internetem (Get Online Week) 2015.

Scenariusz jest skierowany do pracodawców i osób odpowiedzialnych za zatrudnianie pracowników.

W ciekawej i przystępnej formie warsztatowej przybliżymy uczestnikom trudności, jakich doświadczają osoby z różnego rodzaju niepełnosprawnością pracując na komputerze, wykorzystując Internet.

Pokażemy ciekawe możliwości i rozwiązania związane z nowoczesnymi technologiami ICT
do pokonania barier w wykorzystaniu komputera i Internetu.

Podczas zajęć będzie można sprawdzić „jak to działa”!

# Przygotowanie

## Sprzęt i oprogramowanie

Do przeprowadzenia zajęć potrzebne są:

* komputery z dostępem do Internetu (jeden na uczestnika) z podstawowym oprogramowaniem:
	+ pakiet biurowy (dowolny);
	+ program graficzny (np. GIMP);
	+ przeglądarka www;
* w miarę możliwości: chusty lub opaski do zasłonięcia oczu.

Dodatkowo potrzebna będzie tablica (szkolna, suchościeralna lub flipchart z arkuszami papieru),
na których będą zapisywane efekty eksperymentów.

## Partnerzy

Zachęcamy do zaangażowania w przygotowanie spotkania inne organizacje i instytucje – mogą pomóc między innymi:

* W skompletowaniu potrzebnego sprzętu - w tej sprawie można zwrócić się do biblioteki, szkoły, domu kultury czy organizacji pozarządowej; w niektórych miejscowościach działają Gminne Centra Informacji i inne instytucje dysponujące komputerami, rzutnikami, ekranami.
* W przygotowaniu poczęstunku – tu pomóc mogą np. właściciele kawiarni, cukierni
czy sklepów, ale także osoby indywidualne, które zaoferują na przykład upieczenie ciasta.
* W pozyskaniu wolontariuszy – szkoła, uczelnia wyższa, dom kultury, straż pożarna, koło gospodyń wiejskich itd.
* W przygotowaniu nagród dla uczestników - władze gminy, indywidualni sponsorzy, ale także media - nagrodą dla uczestników mogłaby być publikacja ich zdjęcia ze spotkania w wydaniu lokalnej gazety.

## Wolontariusze

Wolontariusze mogą pomóc przy promocji wydarzenia, w przygotowaniu sali i sprzętu
czy przeprowadzeniu samego spotkania (obsługa sprzętu, robienie zdjęć itd.). Mogą pełnić ważną rolę pomagając drużynom przy przeprowadzaniu eksperymentów i wyjaśniając poznawane zjawiska
czy prawa nauki (jeśli posiadają stosowną wiedzę).

Wolontariuszami mogą być zarówno ludzie młodzi (np. studenci), jak i starsi (np. emerytowani nauczyciele, mieszkańcy – pasjonaci nauki itp.). Wolontariuszy warto wcześniej zaprosić
do biblioteki/szkoły/domu kultury/pracowni komputerowej czy innego miejsca, w którym ma odbyć się spotkanie, żeby pokazać im salę, pozwolić wypróbować sprzęt, przejrzeć polecane strony internetowe czy testowo przeprowadzić eksperymenty.

Na początku spotkania **należy przedstawić** wolontariuszy, a na zakończenie **publicznie
im podziękować.** W przypadku uczniów warto też przekazać podziękowania rekomendującemu
ich nauczycielowi, dyrektorowi szkoły i rodzicom.

# Scenariusz zajęć

W trakcie zajęć powinny zostać przeprowadzone **dwa lub trzy wybrane eksperymenty**. Poziom trudności i liczbę zadań należy dobrać do możliwości uczestników.

Tabela do zaplanowania przebiegu zajęć

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Forma | Czas | Uwagi |
| Powitanie uczestników, wyjaśnienie celu zajęć | 5’ |  |
| Eksperyment (1) |  |  |
| Przedstawienie założeń | 5’ |  |
| Realizacja przez uczestników | 5-15’ |  |
| Podsumowanie, ewaluacja | 5’ |  |
| Eksperyment (2) |  |  |
| Przedstawienie założeń | 5’ |  |
| Realizacja przez uczestników | 5-15’ |  |
| Podsumowanie, ewaluacja | 5’ |  |
| Eksperyment (3) |  |  |
| Przedstawienie założeń | 5’ |  |
| Realizacja przez uczestników | 5-15’ |  |
| Podsumowanie, ewaluacja | 5’ |  |
| Podsumowanie całości zajęć | 10’ |  |

# Moduły (eksperymenty)

## Podstawowy poziom trudności:

### Eksperyment I – symulacja ograniczonych zdolności motorycznych

Uczestnicy podczas realizacji zadania nie mogą korzystać z klawiatury.

Można podpowiedzieć uczestnikom, że klawiatura ekranowa jest dostępna w Windows7 poprzez Panel Sterowania (Centrum ułatwień dostępu), oraz przez menu start w Windows XP (Start|Wszystkie programy|Akcesoria|Ułatwienia dostępu|Klawiatura ekranowa).

1. Uczestnicy zajęć siadają przy stanowiskach komputerowych (bez uruchomionych programów).
2. Każdy z Uczestników otrzymuje jedno zadanie do wykonania:
	* Założenie / zalogowanie do swojego konta e-mail,
	* Założenie profilu / zalogowanie na portalu społecznościowym.

Następnie:

* Napisanie i wysłanie wiadomości e-mail,
* Opublikowanie statusu.

Proponowany temat wiadomości / statusu: Czy trudno korzystać z komputera,
gdy nie można używać klawiatury?

1. Na wykonanie zadania Uczestnicy mają 10 minut.
2. Po upływie wyznaczonego czasu osoba prowadząca sprawdza poziom wykonania zadań.
3. Omówienie zadania przez Uczestników.
4. Dyskusja o napotkanych trudnościach/problemach.

### Eksperyment II – symulacja braku wzroku

Komputery mają wyłączone monitory. Uczestnicy nie mogą widzieć klawiatury.

* Uczestnicy mogą np. nie wysuwać klawiatury spod blatu, jeśli istnieje taka możliwość. Ewentualnie uczestnicy kładą ręce na klawiaturze, a następnie prowadzący zakrywa klawiaturę i ręce uczestników (np. bluzą, ręcznikiem, nieprzezroczystą reklamówką).

Wersja uproszczona: Zamiast zasłaniania oczu można wyłączyć monitor. Uczestnicy
w tym przypadku mogą patrzeć na klawiaturę.

1. Uczestnicy zajęć siadają przy stanowiskach komputerowych z uruchomionym edytorem tekstu.
2. Każdy z Uczestników ma za zadanie zapisać na komputerze prosty tekst dyktowany
przez prowadzącego (lub rozdany na kartkach).
3. Na wykonanie zadania Uczestnicy mają 5-10 minut.
4. Po upływie wyznaczonego czasu prowadzący sprawdza wykonanie zadań.
5. Omówienie zadania przez Uczestników.
6. Dyskusja o napotkanych trudnościach/problemach.

### Eksperyment III – symulacja braku słuchu

Komputery mają wyłączony dźwięk.

1. Uczestnicy zajęć siadają przy stanowiskach komputerowych.
2. Każdy z Uczestników ma za zadanie obejrzeć ten sam teledysk (wybrany wcześniej
przez prowadzącego, sugerowane są mało znane utwory) i na podstawie samego obrazu opisać, o czym jest piosenka i jaką ma melodię / do jakiego gatunku należy.
3. Uczestnicy zapisują swoje spostrzeżenia
4. Na wykonanie zadania Uczestnicy mają 5 minut.
5. Po upływie wyznaczonego czasu osoba prowadząca sprawdza poziom wykonania zadań.
6. Omówienie zadania przez Uczestników.
7. Dyskusja o napotkanych trudnościach/problemach.

### Eksperyment IV – symulacja ograniczeń motorycznych

Zadania i scenariusz jak w eksperymencie I lub II z następującymi ograniczeniami:

Wariant 1. Uczestnika zakłada na ręce rękawice bokserskie/zimowe

Wariant 2. Uczestnik może wykorzystywać tylko 1 rękę

Wariant 3. Uczestnik może poruszać tylko głową i szyją (ma do dyspozycji ołówek)

## Zaawansowany poziom trudności

Ćwiczenia na tym poziomie przewidziane są dla osób sprawnie posługujących się komputerem, znających podstawowe skróty klawiaturowe oraz potrafiących w miarę sprawnie pisać bezwzrokowo.

### Eksperyment I – symulacja braku wzroku

Uczestnicy nie mogą widzieć obrazu na ekranie ani klawiatury.

(siłą rzeczy nie wolno korzystać z myszy)

Wymaga zainstalowanego oprogramowania czytającego tekst w języku polskim (program Narrator, wbudowany w MS Windows nie obsługuje języka polskiego) – na przykład: <http://www.nvda.pl/>.

* Uczestnicy zajęć siadają przy stanowiskach komputerowych, mają zasłonięte oczy.
	+ Wersja uproszczona: Zamiast zasłaniania oczu można wyłączyć monitor. Uczestnicy
	w tym przypadku mogą patrzeć na klawiaturę.
* Każdy z Uczestników otrzymuje zadanie do wykonania (sugerowane zadania: napisanie maila, założenie profilu na portalu społecznościowym, sprawdzenie rozkładu jazdy pociągów, założenie konta e-mail itp.). Przy wykonywaniu zadania Uczestnicy korzystają z programów do pracy na komputerze dla osób niedowidzących/niewidzących.

Ewentualnie eksperyment możliwy jest do przeprowadzenia w parach, gdzie jeden z uczestników odczytuje treści zawarte na ekranie, a drugi ma zasłonięte oczy. Uczestnik-narrator ma za zadanie odczytywać tylko elementy tekstowe podświetlone przez uczestnika z zasłoniętymi oczami (wymaga korzystania wyłącznie z klawiatury).

* Na wykonanie zadania Uczestnicy mają 10 minut.
* Po upływie wyznaczonego czasu osoba prowadząca sprawdza poziom wykonania zadań.
* Omówienie zadania przez Uczestników.
* Dyskusja o napotkanych trudnościach/problemach.

### Eksperyment II – Wieża

Ten eksperyment ma za zadanie pokazać trudności osób niemych / głuchych / głuchoniemych
w komunikacji interpersonalnej.

Eksperyment wymaga od użytkowników podstawowej znajomości oprogramowania graficznego (GIMP, Photoshop, wystarczy nawet Paint). Wszystkie komputery muszą być wyposażone w komunikator tekstowy (Skype, GaduGadu) lub wszyscy uczestnicy muszą dysponować czatem np. w portalu społecznościowym (fb, nk) / poczcie gmail.

Dwa monitory muszą być ustawione tak, by widzieli je tylko ich użytkownicy (żeby inni uczestnicy nie mogli podglądać).

Uczestnicy dzielą się na grupy (minimum 3, maksimum 4 osoby) i rozdzielają pomiędzy siebie role: Opisujący, Łącznik, Budowniczy, ewentualnie Kontroler.

Zadaniem grupy jest skopiowanie przygotowanego wcześniej schematycznego rysunku. Grupa może komunikować się tylko za pomocą tekstu na komputerach.

Ocenie podlega dokładność kopii (kształt, wymiary, kolor, proporcje, relacje obiektów).

Opis ról:

Opisujący – na swoim komputerze (widocznym TYLKO dla niego) ma rysunek źródłowy. Zadaniem Opisującego jest przekazywanie etapami opisu rysunku Łącznikowi. Opisujący nie może komunikować się z Budowniczym, nie może też widzieć wyniku pracy Budowniczego.

Łącznik – nie może widzieć rysunku źródłowego ani końcowego. Przekazuje Budowniczemu instrukcje od Opisującego. Nie może kopiować wypowiedzi, musi je parafrazować.

Budowniczy – na podstawie instrukcji otrzymanych od Łącznika ma za zadanie narysować
jak najdokładniejszą kopię rysunku źródłowego. Nie może widzieć obrazu źródłowego
ani komunikować się z Opisującym.

Kontroler – funkcja dodatkowa – Kontroler może widzieć wszystko, co robią pozostali członkowie grupy, jednak nie może niczego komunikować z własnej inicjatywy. Może tylko odpowiadać twierdząco lub przecząco na pytania zadawane przez pozostałych uczestników.

Czas na wytłumaczenie zasad jest nieco dłuższy niż w przypadku pozostałych eksperymentów, podobnie jak czas realizacji zadania.