

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK

Autor scenariusza: Michalina Siwy

Przedmiot: rewalidacja

Poziom nauczania: I etap edukacyjny

Szkoła: Szkoła Podstawowa nr 57 im. Jana Kochanowskiego w Lublinie

Temat: Patrę-widzę, słucham-słyszę.

Czas trwania: 60 minut

Cel ogólny: Doskonalenie percepcji wzrokowej oraz słuchowej.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

- A. Zapamiętanie wiadomości - uczeń:
 - nazywa przedmioty znajdujące się w sali,
 - wymienia cechy widzianego przedmiotu.
- B. Zrozumienie wiadomości - uczeń:
 - wyjaśnia zasady gry „Bierki”,
 - rozróżnia cechy dźwięków.

Poziom umiejętności:

- C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:
 - rysuje zapamiętane ciągi figur,
 - odtwarza narysowane wzory,
 - posługuje się aplikacjami komputerowymi.
- D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:
 - planuje działania w przestrzeni.

Cele wychowawcze:

- a) Rozwijanie u ucznia umiejętności współpracy oraz radzenia sobie z porażką.
- b) Wzmacnianie u ucznia poczucia własnej wartości.
- c) Zwiększenie u ucznia motywacji do nauki oraz pracy na zajęciach.

Metody:

- słowne- pogadanka, rozmowa,
- aktywizujące: gry dydaktyczne, posługiwanie się narzędziami TIK
- praktycznego działania: praca z aplikacjami multimedialnymi.

Formy:

- indywidualna,
- grupowa.

Środki dydaktyczne:

- gra „Bierki”
- karteczki z ikonkami rozmowy, gry oraz karty pracy
- komputer,
- słuchawki,
- Program „Logopedia PRO Pakiet podstawowy” EduSensus
- Program „Percepcja słuchowa i przetwarzanie słuchowe PRO” EduSensus
- tablica interaktywna,
- bębenek,
- dzwonki chromatyczne.

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.
2. Kompetencje cyfrowe.
3. Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.
4. Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

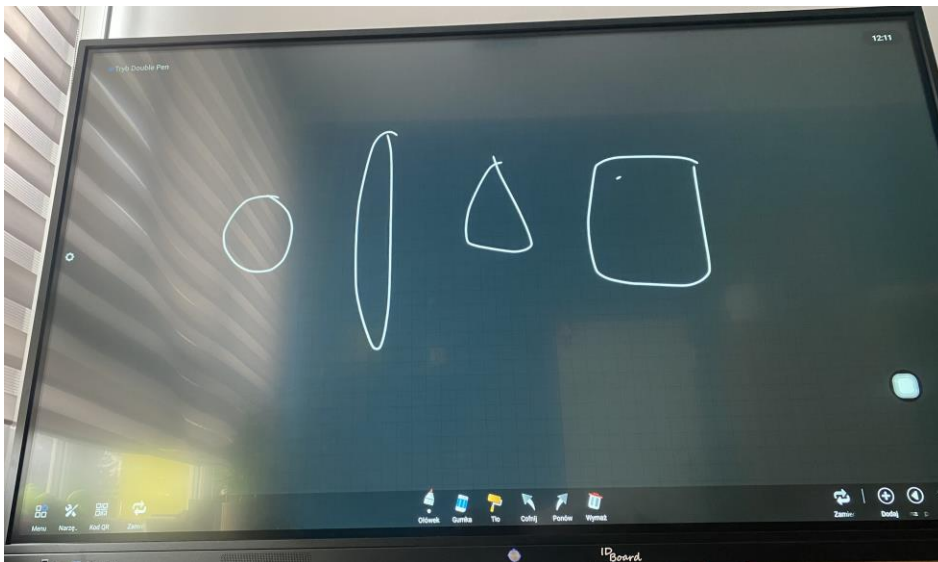
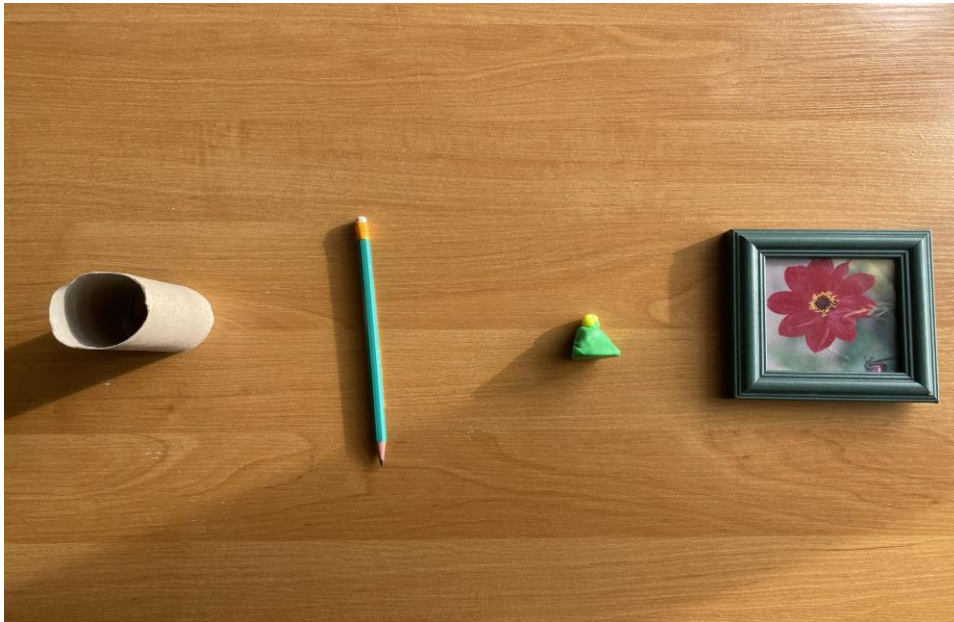
I. Faza przygotowawcza

1. Przywitanie z uczniem. Krótka spontaniczna rozmowa. (5 minut)
2. Przedstawienie celu zajęć. Upewnienie się, że uczeń go rozumie. Wyjaśnienie trudnych słów:
 - a) Percepcja wzrokowa- umiejętność widzenia, rozpoznawania i rozróżniania tego co widzimy.
 - b) Percepcja słuchowa- umiejętność rozpoznawania oraz odróżniania dźwięków. (3 minuty)
3. Ustalenie planu pracy na zajęciach. Wykorzystane zostaną do tego karteczki z ikonkami. Uczeń pisze na kartkach czas wykonywania określonych działań np. 5 minut rozmowa, 10 minut gra, 45 minut wykonywanie zadań przygotowanych przez nauczyciela. Czas wykonywania poszczególnych zadań może ulec zmianie w toku zajęć. Jednakże dzięki takim ustaleniom uczeń ma świadomość jak będzie przebiegała lekcja. Wykorzystać można następujące ikonki:
 - a) Gra planszowa: <https://www.pexels.com/pl-pl/zdjecie/kosci-i-drewniane-elementy-na-planszy-278918/> (dostęp: 11.03.2024)
 - b) Nauka: <https://www.pexels.com/pl-pl/zdjecie/biurko-szkola-bez-twarzy-student-4769486/> (dostęp: 11.03.2024)
 - c) Rozmowa: <https://www.pexels.com/pl-pl/zdjecie/ludzie-kubek-relaks-przyjaciele-4051134/> (dostęp: 11.03.2024) (2 minuty)

II. Faza realizacyjna

4. Gra na powitanie- „Bierki”- gra polega na wyciąganiu rozrzuconych patyczków w taki sposób, aby pozostałe nie poruszały się. Uczeń zaprasza do gry nauczycieli obecnych na zajęciach. Tłumaczy im zasady. (10 minut)
5. Zapamiętywanie ułożonych wzorów. Uczeń ma za zadanie wybrać 4 przedmioty, które znajdują się w sali oraz mają charakterystyczne kształty. Z pomocą nauczyciela ustala jaki kształt ma dany przedmiot np. ramka- kwadrat, długopis- owal, rolka po papierze toaletowym- okrąg, plastelina- trójkąt. Następnie nauczyciel ustawia wzór z 3 lub 4 elementów. Uczeń zapamiętuje ciąg przedmiotów, a następnie rysuje go na tablicy z pamięci. Następuje zamiana ról i to uczeń układa ciągi, a nauczyciel zapamiętuje i rysuje na tablicy.

Przykład z lekcji:



(7 minut)

6. Powiedz o czym myślę. Nauczyciel wybiera przedmiot w sali, który opisuje. Podaje 2/3 cechy tego przedmiotu np. zielony, szklany, duży (wazon na kwiaty). Uczeń ma za zadanie odgadnąć o jakim przedmiocie jest mowa. Następnie role się odwracają (5 minut).
7. Ćwiczenia słuchowe z wykorzystaniem programu komputerowego „Przetwarzanie słuchowe i percepcja słuchowa PRO” EduSensus. Uczeń nakłada słuchawki nauszne i wykonuje ćwiczenia: (20 minut)
 - a) „Dźwięki gwizdków”- uczeń rozpoznaje czy dźwięk był długi czy krótki:

Kliknij koło fortuny i wylosuj nagranie. Posłuchaj gwizdka nauczyciela WF-u. Czy wylosowany dźwięk był **krótki**, czy **długi**? Kliknij odpowiedni przycisk.

Dźwięki gwizdków < 21 / 52 >

b) „Na lekcji i na przerwie”- uczeń zapamiętuje sekwencję dźwięków. Dźwięki różnią się od siebie głośnością.

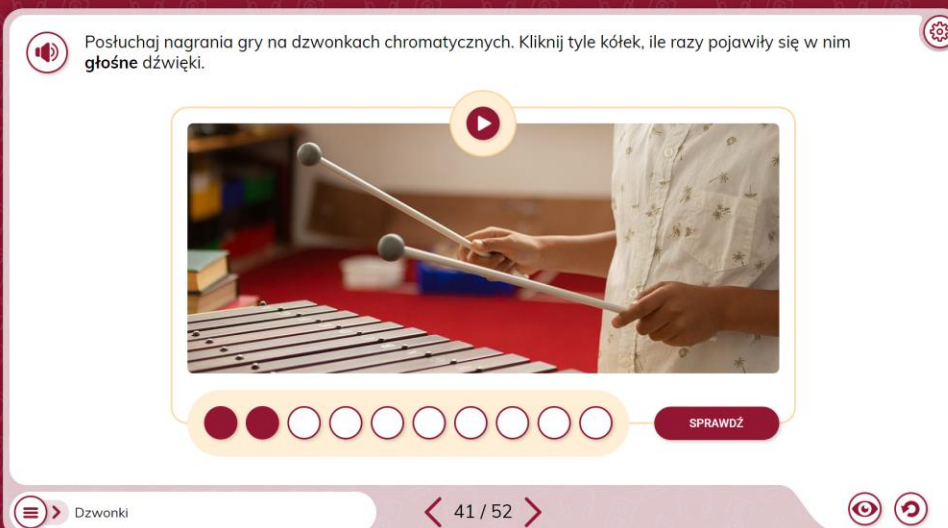
Posłuchaj sekwencji odgłosów cichych i głośnych . Zaznacz w rozwijanych listach określenia, które je opisują.

-
-
-
-
-

Na lekcji i na przerwie < 24 / 52 >

c) „Dzwonki- głośny/cichy- uczeń słucha dźwięków i zaznacza, kiedy usłyszy głośny dźwięk.

Posłuchaj nagrania gry na dzwonekach chromatycznych. Kliknij tyle kórek, ile razy pojawiły się w nim **głośne** dźwięki.



Dzwonki < 41 / 52 >

d) „Fasolki”- uczeń ma za zadanie przeciągnąć fasolkę do słoika, gdy usłyszy cichy dźwięk.

Posłuchaj nagrania i policz, ile fasolek wpadło do słoika. Przeciągnij do słoika tyle nasion, ile razy usłyszysz **krótki** dźwięk.



Fasolki < 42 / 52 >

e) „Głośna sylaba”- uczeń ma za zadanie zaznaczyć sylabę wypowiedzianą głośno.

Posłuchaj nagrań. Określ, która sylaba była czytana **głośno**, i zaznacz ją.

MI
RE

KI
LE

BIM
BACH

BU
KO

27 / 52

Głośna sylaba

The screenshot shows a digital learning interface with a dark red background. At the top, there is a speaker icon and the instruction "Posłuchaj nagrań. Określ, która sylaba była czytana głośno, i zaznacz ją." Below this, there are four yellow rounded rectangular boxes, each containing a play button icon and two radio button options for syllables: MI and RE, KI and LE, BIM and BACH, and BU and KO. To the right of these boxes is a stack of colorful books. At the bottom, there is a navigation bar with a menu icon, the text "Głośna sylaba", a progress indicator "27 / 52", and a refresh icon.

f) „Rytm”- uczeń powtarza usłyszane rytmy.

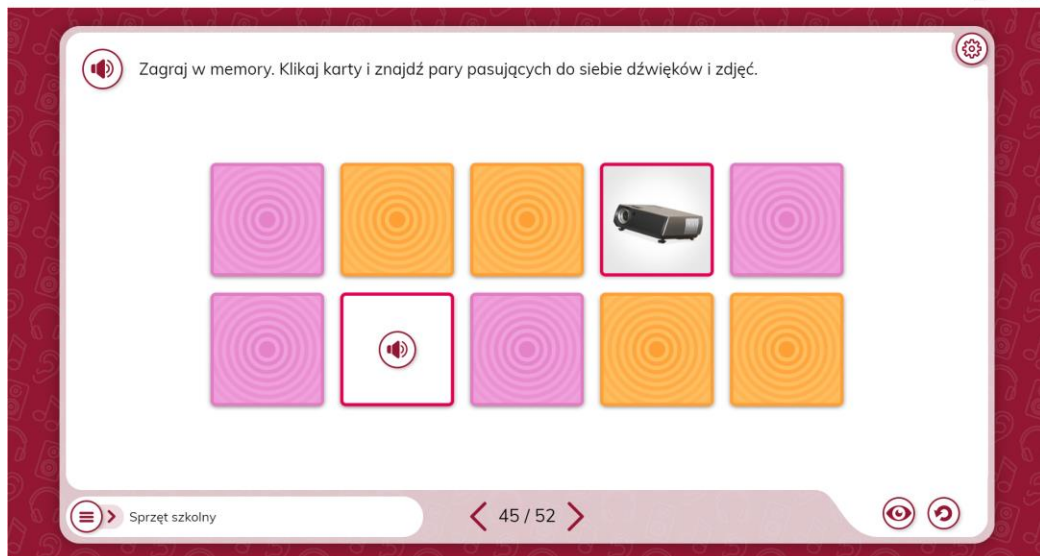
Kliknij koło fortuny i wylosuj sekwencję dźwięków. Zapamiętaj ich kolejność i powtórz rytmy.

34 / 52

Rytm

The screenshot shows a digital learning interface with a dark red background. At the top, there is a speaker icon and the instruction "Kliknij koło fortuny i wylosuj sekwencję dźwięków. Zapamiętaj ich kolejność i powtórz rytmy." Below this, there is a large colorful wheel of fortune with six segments (yellow, orange, red, purple, blue, green) and a central play button icon. To the right of the wheel is a video player showing a young girl with glasses and a white shirt, clapping her hands. At the bottom, there is a navigation bar with a menu icon, the text "Rytm", a progress indicator "34 / 52", and a refresh icon.

g) „Sprzęt szkolny”- memory- uczeń odkrywa jeden żółty kafelek i jeden różowy. Jeśli zdjęcie i usłyszany dźwięk jest taki sam zdobywa punkt.



h) „Rymy w klasie”- memory- uczeń szuka rymujących się wyrazów.



8. Jaki dźwięk słyszysz? Nauczyciel prezentuje uczniowi dźwięki- bębenek- niski dźwięk, dzwonki chromatyczne- wysoki dźwięk. Następnie uczeń odwraca się, a nauczyciel podaje dźwięk. Jeśli jest niski uczeń rysuje na tablicy strzałkę w dół, jeśli wysoki to strzałkę w górę. Dźwięki początkowo podawane są pojedynczo, a następnie w sekwencjach. W następnych etapach ćwiczenia można zmienić cechy dźwięku na: cicho/głośno, długo/krótco, itp (5 minut).

III. Podsumowanie lekcji

1. Podsumowanie zajęć. Uczeń mówi o 3 sukcesach, które udało mu się osiągnąć podczas zajęć. Następnie nauczyciel wskazuje inne 3 sukcesy, które zauważył u ucznia.