

Scenariusz zajęć rewalidacji indywidualnej z wykorzystaniem programu „mTalent”- wyrównywanie szans dla szkół kształcących uczniów ze SPE

Autor scenariusza: Katarzyna Wójcik

Przedmiot: Rewalidacja

Poziom nauczania: Edukacja wczesnoszkolna - klasa 1

Szkoła: Szkoła Podstawowa im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Wilczopolu-Kolonia

Temat: Gry i zabawy rozwijające koordynację wzrokowo-ruchową oraz pamięć słuchową.

Czas trwania: 60 minut

Cel ogólny: Usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz procesów koncentracji i uwagi. Usprawnianie pamięci słuchowej.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

A. Zapamiętanie wiadomości - uczeń:

- nazywa zwierzęta
- identyfikuje odgłosy zwierząt

B. Zrozumienie wiadomości - uczeń:

- rozpoznaje zwierzęta
- rozróżnia odgłosy zwierząt i potrafi je dopasować do odpowiedniej ilustracji

Poziom umiejętności:

C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:

- rozwiązuje zadania samodzielnie oraz z pomocą drugiej osoby
- określa liczbę sylab w wyrazach
- samodzielnie koloruje zwierzątko

D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:

- analizuje własne emocje
- reaguje na bodźce słuchowe i wzrokowe

Cele wychowawcze:

- a) Stwarzanie warunków do odkrywania siebie poprzez własne działania
- b) Zwiększanie pewności siebie oraz wiary we własne możliwości
- c) Rozwijanie umiejętności komunikowania się w sposób werbalny i niewerbalny
- d) Kształtowanie życzliwego i otwartego stosunku do zwierząt

Metody: metoda pokazowa, gry dydaktyczne online, programy multimedialne mTalent z wykorzystaniem monitora interaktywnego, metoda praktycznego działania (ćwiczenia)

Formy: praca indywidualna

Środki dydaktyczne:

1. Aplikacja online Wordwall.net:

<https://wordwall.net/pl/resource/1457460/przyroda/rozwi%20c4%85%20bc-zagadki-o-zwierz%2099tach>

2. Platforma Youtube odgłosy zwierząt:

<https://www.youtube.com/watch?v=5kOKDbaeEWc>

3. Program multimedialny mTalent Percepcja słuchowa
4. Komputer z dostępem do Internetu, monitor interaktywny, drukarka, karta pracy, płyta CD z relaksacyjną muzyką, odtwarzacz CD,

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym
2. Umiejętność uczenia się
3. Kompetencje informatyczne
4. Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne

I. Faza przygotowawcza (5 minut)

Powitanie ucznia.

Rozmowa na temat samopoczucia dziecka.

Nauczyciel: Jak się dzisiaj czujesz? Jaki masz dzisiaj nastrój? Czy spotkało Cię dzisiaj coś miłego w szkole? Dziecko opowiada o swoim samopoczuciu. Zbudowanie pozytywnej atmosfery w celu chęci współpracy przez ucznia. Następnie nauczyciel prosi ucznia, aby powiedział nazwę ulubionego zwierzęcia. Czas rozpocząć nasze zajęcia. Na początek chciałabym, żebyś mi powiedział/a : czy lubisz wychodzić na świeże powietrze? Czy masz w domu jakieś zwierzątko? Lubisz zwierzęta? Jakie jest ulubione Twoje zwierzątko?

Krótką rozmowa na temat ulubionego zwierzątka.

Dziecko opowiada o zwierzątku, jak ma na imię, dlaczego go lubi itp.

Przedstawienie tematu i celów zajęć.

1. Gra dydaktyczna- zagadki (5minut)

Nauczyciel prowadzi zabawę z wykorzystaniem gry w aplikacji online Wordwall.

Zadaniem ucznia będzie rozwiązanie zagadek o zwierzętach domowych i zaznaczenie prawidłowych obrazków.

<https://wordwall.net/pl/resource/1457460/przyroda/rozwi%20c4%85%20bc-zagadki-o-zwierz%20c4%99tach>

Chodzi po podwórku, o ziarenka prosi. Śląda na grzędzie, pyszne jajka znosi.

A B C

Wynik x 2 50:50 Dodatkowy czas

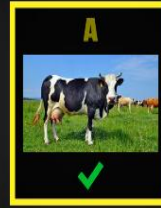
Dobre ma zwyczaje,
ludziom mleko daje.



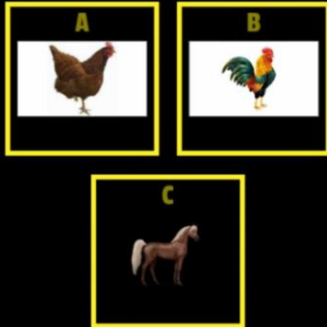
Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas



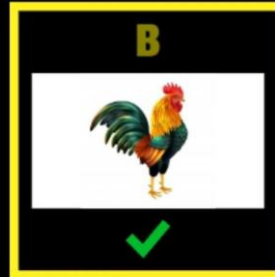
W każdej wsi
jest taki budzik,
który codzień
wszystkich budzi.



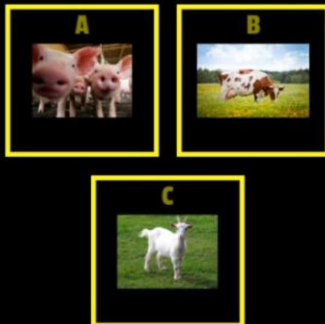
Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas



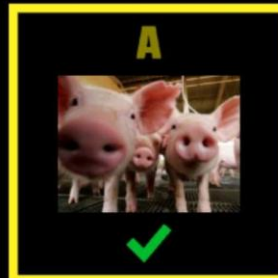
Jest dumna ze swojego
noska i zakręconego ogonka
i z tego, że często Ci służy,
jako pojemna skarbonka.



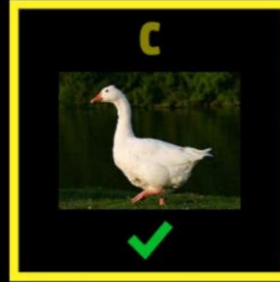
Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas



Na długiej, białej
szyi głowę zadziera
w górę. Dumna, że
przed wiekami książki
pisano jej piórem.

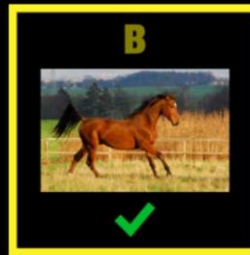


Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas

Kiedy pędzę, galopuję, powlew
wiatru w nozdrzach czuję. Jeśli
cukru kostkę dasz, miejsce
na mym grzbiecie masz.,

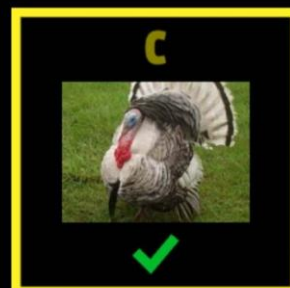
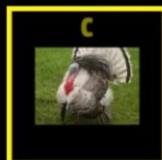


Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas

Wytworny jest niebywale,
czerwone nosi korale. Gdy
na drodze ktoś mu stanie,
to usłyszysz gulgotanie.

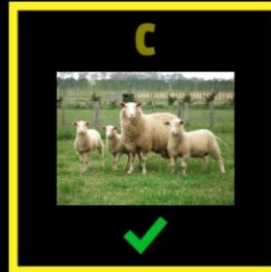


Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas

Na polu, nie pod miedzą,
lecz na hali trawkę jedzą.
Wełniane kubraczki mają,
wełnę na sweterki dają.

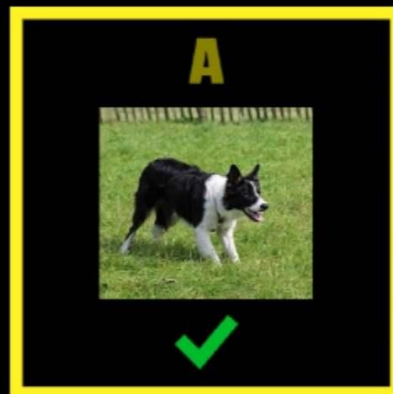


Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas

Co to za kudłate
zwierze, które
pasia owce razem
z pasterzem?



Wynik x 2

50:50

Dodatkowy
czas

II. Faza realizacyjna

1. Prezentacja dźwięków wydawanych przez różne zwierzęta (10minut) platforma youtube (10 minut)

<https://www.youtube.com/watch?v=5kOKDbaeEWc>



Uczeń słucha uważnie odgłosów zwierząt. Przygląda się ilustracji i rozwiązuje zagadki słuchowe.

2. Gra „Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków” -zwierzęta. Program multimedialny mTalent. Percepcja słuchowa. (5 minut)



Uczeń odsłuchuje odgłosy i umieszcza obrazki zwierząt na właściwe miejsce.



3. Gra – „Sekwencje i rytmy” -program multimedialny mTalent. Percepcja słuchowa (5 minut)

<https://platforma.mtalent.pl/lesson/view/5081979465303169/next/~courses~5785064491188224~next~~courses?display=grid&page=6>



Postuchaj nagrania i zapamiętaj kolejność w jakiej odzywają się zwierzęta. Następnie utóż je w tej właśnie kolejności.



Uczeń słucha nagrania i zapamiętuje dźwięki. Układa zwierzęta w kolejności w jakiej pojawiły się dźwięki.

4. Gra „Pamięć słuchowa” -program multimedialny mTalent. Percepcja słuchowa (5 minut)

<https://platforma.mtalent.pl/lesson/view/5081979465303169/next/~courses~5785064491188224~next~~courses?display=grid&page=22>



Uczeń wysłuchuje nagrań, następnie zaznacza na obrazku tylko te zwierzęta, których głosów NIE ma wśród nagrań.



5. Gra „Analiza i synteza słuchowa” -program multimedialny mTalent. Percepcja słuchowa. (5 minut)

<https://platforma.mtalent.pl/lesson/view/5081979465303169/next/~courses~5785064491188224~next~~courses?display=grid&page=17>

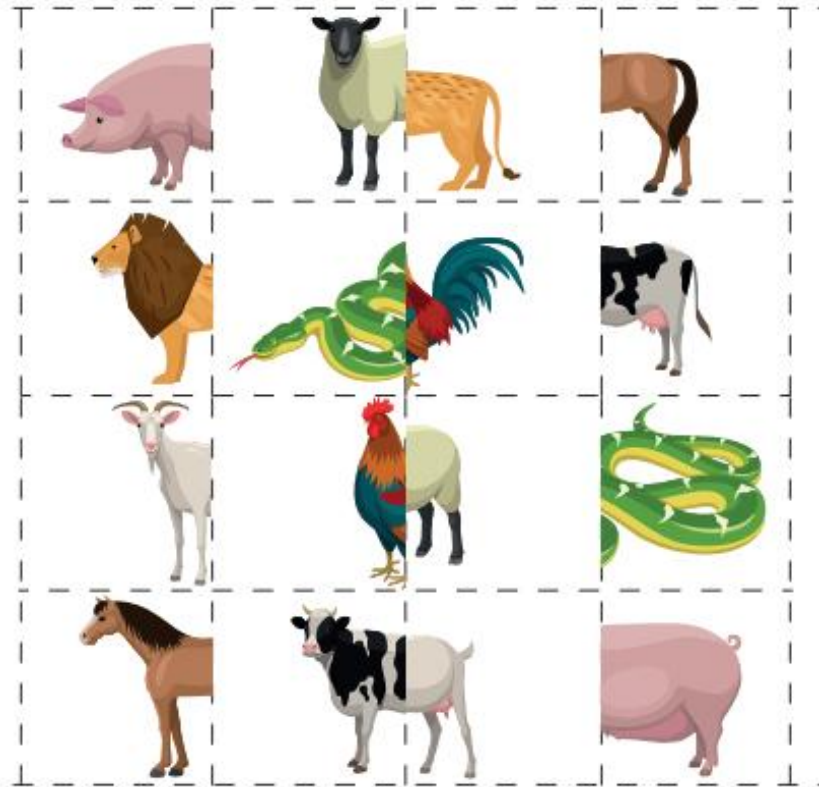


Uczeń opowiada co widzi na obrazkach, następnie dzieli wyrazy na sylaby, liczy sylaby w wyrazach i zaznacza odpowiednią ilość pól pod obrazkami.



**6. Karta Pracy- Percepcja sluchowa- rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków.
Karta pracy z programu multimedialnego mTalent. Percepcja sluchowa. (10 minut)**

https://storage.googleapis.com/mcourser-azerbaijan-imported-resources/2024/3/4/21/58/5862224670621696/b%27mtalent_karta_pracy_percepcja_sluchowa_02.pdf%27



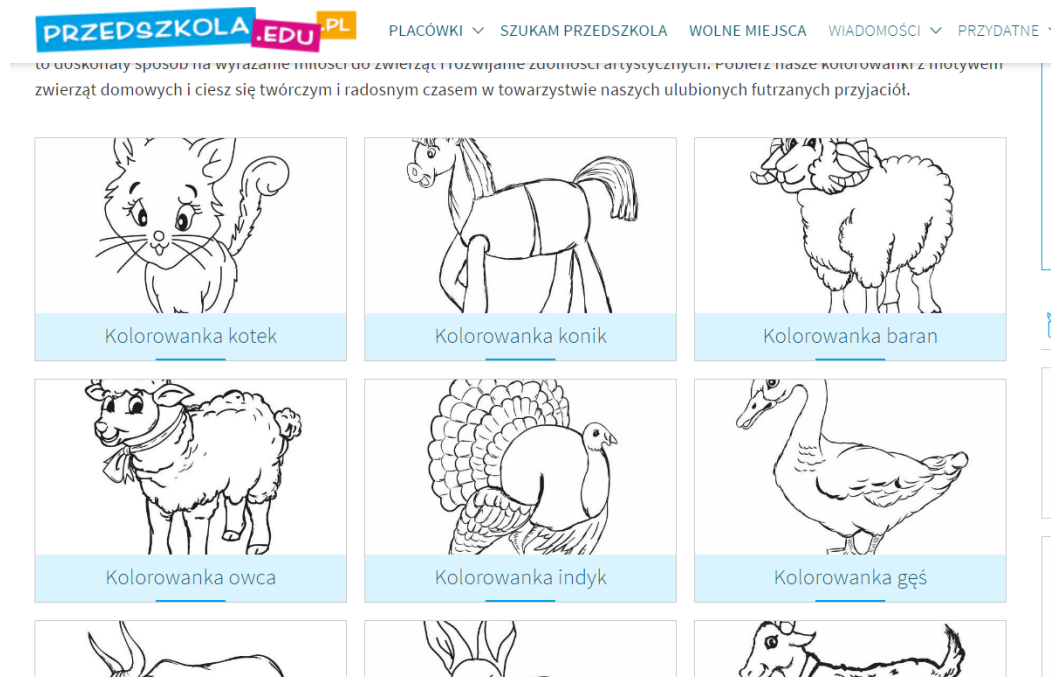
Uczeń wycina kwadraty i łączy obrazki zwierząt w całość. Próbuje naśladować odgłosy zwierząt znajdujących się na obrazkach.



II. PODSUMOWANIE LEKCJI

1. Kolorowanie wybranego zwierzęcia. (10 minut)

https://www.przedszkola.edu.pl/kolorowanki/zwierzeta_domowe/



Nauczyciel drukuje wybrane przez ucznia zwierzątko, włącza odtwarzacz CD, uczeń koloruje obrazek przy relaksującej muzyce. Ćwiczenie to rozwija wyobraźnię, polepsza koncentrację, ale przede wszystkim pełni rolę wyciszenia i działa relaksująco na ucznia.

2. Podziękowanie za zajęcia.

Nauczyciel dziękuje uczniowi za pracę na zajęciach, udziela pochwały. Zadaje pytanie, które ćwiczenie podobało się mu najbardziej, a które najmniej.

3. Praca domowa.

Spacer po najbliższej okolicy dziecka, wsłuchanie się w odgłosy różnych zwierząt.