

Autor/autorka

Joanna Kubajewska

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa I

2. Przedmiot

- spec_zajęcia rewalidacyjne

3. Temat zajęć:

Ćwiczenia usprawniające percepcję wzrokową – ruchową i pamięć wzrokową.

4. Czas trwania zajęć

60 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z programem rewalidacji utworzonym na podstawie orzeczenia o potrzebie kształcenia specjalnego.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zastosowane na zajęciach narzędzia TIK sprawiają, że są one o wiele atrakcyjniejsze dla uczennicy. Dziewczynka chętniej bierze w nich udział, wykazują większe zainteresowanie tematem. Zobrazowanie trudnych pojęć pozwala na ich lepsze zrozumienie. Narzędzia te pomagają w przyswojeniu i utrwaleniu wiadomości oraz szybkim sprawdzeniu wiedzy.

7. Cel ogólny zajęć

1. Rozwijanie percepcji wzrokowej. 2. Usprawnianie pamięci wzrokowej. 3. Usprawnianie syntezy wzrokowej 4. Rozwijanie koordynacji wzrokowo – ruchowej

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczennica uzupełnia brakujące elementy w kodzie.
2. Uczennica przestrzega reguł gry karcianej (usprawniane społeczne).
3. Uczennica koncentruje się na przekazywanych treściach.
4. Uczennica wie co to jest oko i jak działa.
5. Uczennica zna nazwy zwierząt.

9. Metody i formy pracy

- metoda praktycznego działania

- forma indywidualna

10. Środki dydaktyczne

- linki

- <https://zpe.gov.pl/a/dlaczego-widzimy/DCykSImvC>
- <https://www.digipuzzle.net/kids/animalcartoons/puzzles/patterns.htm?language=english&linkback=..%2F..%2F..>

- https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix_shape_color.htm?language=english&linkback=..%2F.
- https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix_shape_shape.htm?language=english&linkback=..%2F.

- ołówek
- gra dydaktyczna dobble,
- bańki mydlane
- kartka papieru

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer/ tablet/telefon z dostępem do internetu z działającym głośnikiem i mikrofonem

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

1. Powitanie uczennicy i nawiązanie z nią kontaktu.
2. Zaproponowanie zabawy rozluźniającej – zbijanie baniek mydlanych.

Aktywność nr 1

Temat:

Kodowanie:

Czas trwania

15

Opis aktywności

Prowadzący prosi uczennicę, by dopasowała brakujące elementy w tabeli według kodu. Angażowanie do pracy. Udzielenie pochwały za wykonanie zadania.

<https://www.digipuzzle.net/kids/animalcartoons/puzzles/patterns.htm?language=english&linkback=..%2F..%2F..%2Fec>

https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix_shape_color.htm?language=english&linkback=..%2F..%2F..

https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/matrix_shape_shape.htm?language=english&linkback=..%2F..%2F

Aktywność nr 2

Temat

Refleksja

Czas trwania

Opis aktywności

1. Nauczyciel pyta się dziecka czy wcześniej wykonane zadania były łatwe czy trudne? Jeśli dziecko będzie miało problem z odpowiedzeniem może na kartce narysować uśmiechniętą buźkę (zadanie było łatwe) lub smutną buźkę (zadanie było trudne).

Aktywność nr 3Temat

Dlaczego widzimy?

Czas trwania

25

Opis aktywności

Rozmowa z uczennicą na podstawie informacji z ZPE oraz wykonanie ćwiczenia - widzenie trójwymiarowe.

<https://zpe.gov.pl/a/dlaczego-widzimy/DCyKSImvC>

Aktywność nr 4Temat

Gra Dobble - zwierzęta.

Czas trwania

10

Opis aktywności

Prowadzący rozdaje karty. Jedną zostaje odkryta i gracze szukają jednego wspólnego elementu na swojej karcie. Wykładają nazywając rozpoznane zwierzę. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

Podsumowanie lekcji

Na zakończenie zajęć nauczyciel przypomina że usprawnianie procesów pamięci i myślenia oraz koncentracji uwagi jest bardzo ważne dla nas, dla naszego mózgu.

Nauczyciel chwali pracę uczennicy na zajęciach - nagrodzenie za aktywne uczestnictwo (naklejki/pieczątki). Możliwość swobodnej zabawy wybraną przez siebie zabawką.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Nauczyciel pyta uczennicy czy podobały jej się zajęcia z wykorzystaniem narzędzi TIK?

Uczennica odpowiada przy pomocy podniesienia kciuka w górę (zajęcia się podobały) lub kciuka w dół (zajęcia się nie podobały)

14. Licencja

CC BY-NC 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

