



Szkoła Podstawowa nr 1  
im. Jana Pawła II  
w Stanisławiu Dolnym



## **SCENARIUSZ ZAJĘĆ REWALIDACYJNYCH DLA UCZNIA ZE SPEKTRUM AUTYZMU Z WYKORZYSTANIEM TIK**

Temat zajęć: „Kiedy tak się czujesz?”

Klasa: VI

Data: 13 maja 2024

Nauczyciel prowadzący: Klaudia Chmielarczyk

Czas trwania zajęć: 60 min

Cel główny:

- o Doskonalenie świadomości w zakresie rozumienia własnych emocji i innych.

Uczeń:

- o prawidłowo rozpoznaje i nazywa podstawowe emocje; rozwija umiejętność mówienia o swoich emocjach; rozwija uważności na drugą osobę; odczytuje gesty i mimikę drugiej osoby;
- o doskonalili umiejętność przestawienia się;
  - o rozwija pamięć słuchowo- wzrokową.

Metody:

- o aktywizująca: twórcze rozwiązywanie problemów, słowna: rozmowa, pogadanka,
- o praktyczna: ćwiczenia, zabawa.

Formy:

- o aktywność indywidualna

Środki dydaktyczne: robot Photon, tablica interaktywna, program multimedialny mTalent: AUTYZM. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy, fiszki z symbolami emocji, mata (kolorowa).

### **Przebieg lekcji**

#### **1. Wprowadzenie do zajęć:**

Nauczyciel wita ucznia i przedstawia temat oraz cel zajęć. Prowadzący dba o bezpieczną przestrzeń dla ucznia. Uczeń wraz z nauczycielem stoją naprzeciwko siebie. Nauczyciel kieruje robota wykorzystując interfejs Photon Joystick, do ucznia. Jego zadaniem jest przestawienie się: Mam na imię..., Lubię, gdy nazywają mnie..., Dziś czuję się... Następnie uczeń kieruje robotem do nauczyciela.

#### **2. Zajęcia właściwe:**

##### **„Kiedy tak się czujesz?”**

Nauczyciel rozkłada fiszki z emocjami w szeregu, jedna obok drugiej. Uczeń stoi za robotem przed fiszkami. Nauczyciel zadaje pytania (pytania dodatkowo są wyświetlane na tablicy interaktywnej) i prosi ucznia o wskazanie za pomocą robota odpowiedniej fiszki i nazwanie emocji/ uczucia. Przykładowe pytania: Jak się czujesz gdy:

- dostaniesz prezent?
  - gdy wygrywasz?
  - jesteś głodny?
  - ktoś zabierze ci ulubioną zabawę? • gdy występujesz na scenie ?

Dodatkowo uczeń może zmieniać kolor czułek w robocie i uzasadnia dlaczego taki kolor wybrał.

##### **„Opowiadanie o emocjach”**

Nauczyciel ustawia w interfejsie Photon Badge długość na 30 cm ( ikonka linijki) i rozkłada matę. Nauczyciel programuje wraz z uczniem drogę robota w taki sposób, aby zatrzymał się na wybranym polu z obrazem (np. Pole z mostkiem), po dotarciu

na którym wyda dźwięk wybrane emocji (np. Strachu, radości lub złości). Zadaniem ucznia jest opowiedzenie, co doprowadziło go do sytuacji, w która robot wydaje taki dźwięk i dlatego robot ją odczuwa.

### „Zrozumieć emocje”

Ćwiczenia interaktywne mTalent- Pakiet: AUTYZM. Tworzenie umiejętności życiowych – uczeń starszy. Uczeń wykonuje ćwiczenia interaktywne: rozwiązywanie rebusu, tekst o emocjach, gdzie w naszym ciele wyrażamy emocje?, co teraz czuję ? itd.

### 3. Podsumowanie lekcji.

Rozmowa podsumowująca dotycząca tematyki zajęć. Omówienie. Pożegnanie z uczniem.