



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



**SCENARIUSZ ZAJĘĆ OTWARTYCH REWALIDACYJNYCH DLA
UCZNIĄ ZAGROŻONEGO NIEDOSTOSOWANIEM SPOŁECZNYM Z
WYKORZYSTANIEM TIK**

Temat zajęć : „Jaka to emocja?”

Klasa: I

Data: 11.04.2024

Nauczyciel prowadzący: Paulina Spólnik

Czas trwania zajęć: 60 min

Cel główny: doskonalenie świadomości w zakresie rozumienia własnych emocji i innych.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- prawidłowo rozpoznaje i nazywa podstawowe emocje;
- rozwija umiejętność rozpoznawania symboli emocji;
- rozwija mowę bierną i czynną;
- rozwija umiejętność mówienia o swoich emocjach;
- rozwija wyobraźnię;
- doskonalenie percepcji wzrokowej;

Metody:

- aktywizująca: twórcze rozwiązywanie problemów,
- słowna: rozmowa, pogadanka,

- praktyczna: ćwiczenia, zabawa.

Formy:

- aktywność indywidualna

Środki dydaktyczne: Magiczny Dywan, robot Photon.

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie do zajęć:

Wyobraź sobie, że jesteś w lesie, liście na drzewach szumią (uczeń unosi do góry ręce i naśladuje poruszające się gałęzie drzew), niektóre ptaki przelatują z drzewa na drzewo (uczeń podskakuje obunóż). Kilka małych wiewiórek wspina się na konary i obserwuje okolicę (naśladuje wspinaczkę rękami i nogami na przemian, obserwuje stając na palcach stóp). W lesie zaczyna kropić deszczyk (uczeń stuka paluszkami o dywan), zwierzęta uciekają do swoich mieszkań (chowaj się w wyznaczonym miejscu). Deszcz na chwilę ustaje i zwierzęta mogą wrócić do swoich zajęć (uczeń siadaj na dywanie). Zza drzewa wyłania się potężny niedźwiedź, więc zwierzęta uciekają znów do swoich dziupli lub wspinają się na drzewa (dziecko naśladuj wspinanie).

2. Zajęcia właściwe:

„Emocje innych”

Nauczyciel włącza magiczny dywan. Tłumaczy uczniowi zasady bezpieczeństwa i pokazuje co ma robić. Nauczyciel włącza grę w zakładce: Potrzeby specjalne. Gra-Emocje. Zadaniem ucznia jest wybrane odpowiedniej emocji do obrazka. Pojęcia: wesoły, smutny, zły, wystraszony, zawstydzony.

„Zabawa w sklep”

Nauczyciel włącza grę „Zabawa w sklep”. Wspólnie bawią się. Nauczyciel tłumaczy o zasadach zachowania się w sklepie. Zwracając uczniowi uwagę na odpowiednie zachowanie się podczas stania w kolejce, jak kupić dany produkt, jak zapłacić za zakupy. itd.

„Przyczyna i skutek”

Nauczyciel włącza grę „Przyczyna i skutek”. Zadaniem ucznia jest wybranie odpowiednich obrazków w pasującej kolejności.

„Skojarzenia”

Nauczyciel włącza grę „Skojarzenia”. Magiczny dywan wyświetla dany obrazek. Uczeń opisuje i opowiada z czym mu się kojarzy. Może użyć jednego słowa lub opisać z jakim wydarzeniem mu się kojarzy.

Jaka to emocja?

Nauczyciel rozkłada na macie fiszki z emocjami (przedstawiające ludzi i odpowiadające im symbole emocji z aplikacji) w dowolny sposób, ale tak, aby jeden obrazek znalazł się na jednym polu. Zadaniem ucznia jest poruszanie się robotem Photon po planszy w taki sposób, aby połączyć wybraną przez siebie lub wskazaną przez nauczyciela fiszkę z odpowiadającym jej symbolem emocji robota. Nauczyciel nazwy tą emocję razem z dzieckiem i naśladuje miną lub odgłos, który jest charakterystyczny dla danej emocji.

3. Podsumowanie lekcji.

Rozmowa podsumowująca dotycząca tematyki zajęć. Omówienie.

Pożegnanie z uczniem.