



didactix
SMART SOLUTIONS

Przewodnik Metodyczny

dla aplikacji dostosowanych do Specjalnych Potrzeb Edukacyjnych.

Poradnik dla nauczyciela / terapeuty.



spis treści

Scenariusz 1	<u>Aplikacje:</u> „Ukryte skarby”, „Przeciąganie liny”, „Kontury”	3-5
Scenariusz 2	<u>Aplikacje:</u> „Głosy wsi”, „Głosy lasu”, „Głosy Afryki”	6-8
Scenariusz 3	<u>Aplikacje:</u> „Zwierzęta wsi”, „Zwierzęta lasu”, „Zwierzęta Afryki”	9-11
Scenariusz 4	<u>Aplikacja:</u> „Tux Paint”	12-13
Scenariusz 5	<u>Aplikacje:</u> „Kolorowe paski”, „Rzeka”, „Leśne kwiaty”	14-16
Scenariusz 6	<u>Aplikacje:</u> „Dwa fortepiany”, „Bębny”	17-18
Scenariusz 7	<u>Aplikacja:</u> „Kółko i krzyżyk”	19-20
Scenariusz 8	<u>Aplikacje:</u> „Piłka nożna”, „Piłki na plaży”	21-22
Scenariusz 9	<u>Aplikacje:</u> „Płatki śniegu”, „Bańki mydlane”	23-24
Scenariusz 10	<u>Aplikacja:</u> „Motylkowe sudoku”	25-36
Scenariusz 11	<u>Aplikacje:</u> „Symetryczne liski”, „Odwzoruj świnki”, „Barwne żółwiki”	27-28
Scenariusz 12	<u>Aplikacje:</u> „Chmury”, „Nawałnica”	29-30

scenariusz 1

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- Kształtowanie przekraczania linii ciała
- Kształtowanie percepcji słuchowej
- Kształtowanie percepcji wzrokowej
- Wpieranie receptorów układu przedsionkowego (ponieważ wpływa na – m.in. – właściwe przetwarzanie słuchowo-językowe, przetwarzanie wzrokowo-przestrzenne, ruchy gałek ocznych, napięcie mięśniowe, prawidłową postawę ciała, koordynację, równowagę)

II. Zasoby:

- Aplikacja „Ukryte skarby”
- Aplikacja „Przeciąganie liny”
- Aplikacja „Kontury”
- Linka o długości około 1,5m

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny: „przybiciem piątki” jedną dłonią, a później dwoma. (4 min.)

Następnie nauczyciel/terapeuta wyjaśnia na czym polega zabawa w przeciąganie liny. Po upewnieniu się, że dziecko (dzieci) zrozumiało (zrozumiały) instrukcję podaną słownie, rozpoczyna się zabawa w tradycyjne przeciąganie liny. Wygrywa ten, kto przeciągnie linę na swoją stronę.



Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest wprawienie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe. (6 min.)

Nauczyciel/terapeuta tajemniczym głosem wprowadza ucznia (uczniów) w stan podekscytowania. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia aplikację „Ukryte skarby” i objaśnia uczniowi (uczniom), że po usłyszeniu charakterystycznego dźwięku, pojawi się skarb. Jeżeli samodzielne wyabstrahowanie dźwięku będzie dla ucznia za trudne, nauczyciel/terapeuta wskazuje dźwięk po jego pojawieniu się. Jeśli i to będzie dla ucznia za trudne, nauczyciel dodaje swój komentarz słowny (np. „pik”) wraz z pojawianiem się dźwięku. Stopniowo wycofuje się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji słuchowej ucznia.

Zadaniem ucznia jest zebranie wskazanej w instrukcji liczby skarbów (w zależności od wybranej opcji gry. Patrz: *Katalog aplikacji*), co wspiera:

- koordynację wzrokowo-słuchową
- motorykę dużą
- orientację w schemacie ciała.

Następnie nauczyciel odwołuje się do początków zajęć i tradycyjnego przeciągania liny. Proponuje dzieciom podobną zabawę z wykorzystaniem aplikacji na urządzeniu FlySky („Przeciąganie liny”).



Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. Po pojawieniu się okrągłych pól w wybranym kolorze uczestnicy gry chwytają je (patrz: *Katalog aplikacji*). Grę można rozgrywać na stojąco lub siedząco. Nauczyciel/terapeuta zwraca uwagę, by ruchy opierały się na schemacie przekraczania linii ciała. Zadaniem ucznia jest przeciągnięcie liny na swoją stronę, co wymaga orientacji w schemacie ciała, koordynacji ruchowo-wzrokowo-słuchowej.

Następnie nauczyciel proponuje uczniowi (uczniom) aplikację „Kontury”. Zadaniem ucznia jest dopasowanie obiektu do konturu ((patrz: *Katalog aplikacji*). Aplikacja wspiera percepcję wzrokową. Dzięki aktywności oko-ręka stymulowany jest układ przedsionkowy.

Aplikacja ma za zadanie także wyciszyć dziecko (dzieci) i przygotować do zakończenia zajęć. (16 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 2

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- Kształtowanie przekraczania linii ciała
- Kształtowanie percepcji słuchowej
- Kształtowanie percepcji wzrokowej
- Kształtowanie pamięci słuchowej, analizy i syntezy słuchowej
- Wpieranie receptorów układu przedsionkowego (ponieważ wpływa na – m.in. – właściwe przetwarzanie słuchowo-językowe, przetwarzanie wzrokowo-przestrzenne, ruchy gałek ocznych, napięcie mięśniowe, prawidłową postawę ciała, koordynację, równowagę)

II. Zasoby:

- Aplikacja „Głosy wsi”
- Aplikacja „Głosy lasu”
- Aplikacja „Głosy Afryki”
- Wierszyk:
Pani Zo, Zo, Zo
Pani Sia, Sia, Sia
Pani Zo, Pani Sia, Pani Zosia kota ma
A ten kot, kot, kot
Powód psot, psot, psot
Psoci rano, psoci w nocy,
A najwięcej o północy.

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka o tym, jak witają się zwierzęta. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Następnie nauczyciel/terapeuta wyjaśnia, na czym polega zabawa w rozpoznawanie odgłosów zwierząt zamieszkujących wieś, las i Afrykę. Po upewnieniu się, że dziecko (dzieci) zrozumiało/-y instrukcję podaną słownie, nauczyciel/terapeuta prezentuje dzieciom wierszyk, zbudowany na kanwie popularnej rymowanki. Uczy dziecko (dzieci) wierszyka z równoczesnym uderzaniem w dłonie (analogicznie, jak w przypadku tradycyjnej rymowanki i zabawy w „łapki”).



Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest kształtowanie pamięci słuchowej, analizy i syntezy słuchowej, koordynacji słuchowo-ruchowej, wprawienie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Nauczyciel/terapeuta odwołując się do zapamiętanych przez ucznia (uczniów) instrukcji podanych na początku zajęć, wykorzystując jego pamięć słuchową (odroczoną), tajemniczym głosem wprowadza (uczniów) w stan podekscytowania. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia kolejno aplikacje „Głosy wsi”, „Głosy lasu”, „Głosy Afryki” i objaśnia uczniowi (uczniom), że po usłyszeniu charakterystycznego dźwięku, należy dopasować go do zwierzęcia, które je wydaje.

Jeżeli samodzielna identyfikacja dźwięku i desygnatu będzie dla ucznia za trudna, nauczyciel/terapeuta stosuje podpowiedzi słowne. W takim przypadku powtarzamy tę samą grę kilkakrotnie, by nauczyciel/terapeuta mógł stopniowo wycofywać się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji słuchowej ucznia oraz pamięci słuchowej i wzrokowej.



Zadaniem ucznia jest dopasowanie odgłosów do desygnatów (w zależności od wybranej opcji gry. Patrz: *Katalog aplikacji*), co wspiera:

- percepcję słuchową,
- percepcję wzrokową,
- koordynację wzrokowo-słuchową
- motorykę dużą,
- pamięć słuchową oraz wzrokową,
- centralne przetwarzanie słuchowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. W zależności od poziomu dziecka, może ono samo wywoływać dźwięki ruchem nogi lub dłoni, albo nauczyciel/terapeuta.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 3

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- Kształtowanie przekraczania linii ciała
- Kształtowanie percepcji słuchowej
- Kształtowanie pamięci słuchowej, analizy i syntezy słuchowej
- Wpieranie receptorów układu przedsionkowego (ponieważ wpływa na – m.in. – właściwe przetwarzanie słuchowo-językowe, przetwarzanie wzrokowo-przestrzenne, ruchy gałek ocznych, napięcie mięśniowe, prawidłową postawę ciała, koordynację, równowagę)
- Modelowanie zdań

II. Zasoby:

- Aplikacja „Zwierzęta wsi”
- Aplikacja „Zwierzęta lasu”
- Aplikacja „Zwierzęta Afryki”
- Wierszyk:
Pani Zo, Zo, Zo
Pani Sia, Sia, Sia
Pani Zo, Pani Sia, Pani Zosia konia ma
A ten koń, koń, koń
Czuje woń, woń, woń
Woń kwiatuszków i woń trawy
Bo on żyje w blasku sławy.

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka o tym, jak witają się zwierzęta. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Następnie nauczyciel/terapeuta wyjaśnia, na czym polega zabawa w dopasowanie nazw zwierząt zamieszkujących wieś, las i Afrykę. Po upewnieniu się, że dziecko (dzieci) zrozumiało/-y instrukcję podaną słownie, nauczyciel/terapeuta prezentuje dzieciom wierszyk, zbudowany na kanwie popularnej rymowanki. Uczy dziecko (dzieci) wierszyka z równoczesnym uderzaniem w dłonie (analogicznie, jak w przypadku tradycyjnej rymowanki i zabawy w „łapki”).



Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest kształtowanie pamięci słuchowej, analizy i syntezy słuchowej, koordynacji słuchowo-ruchowej, wprawienie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Nauczyciel/terapeuta odwołując się do zapamiętanych przez ucznia (uczniów) instrukcji podanych na początku zajęć, wykorzystując jego pamięć słuchową (odroczoną), tajemniczym głosem wprowadza (uczniów) w stan podekscytowania. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia kolejno aplikacje „Zwierzęta wsi”, „Zwierzęta lasu”, „Zwierzęta Afryki” i objaśnia uczniowi (uczniom), że po usłyszeniu nazwy zwierzęcia, należy dopasować go do tego, które je wydaje.

Jeżeli samodzielne identyfikacja dźwięku i desygnatu będzie dla ucznia za trudna, nauczyciel/terapeuta stosuje podpowiedzi słowne. W takim przypadku powtarzamy tę samą grę kilkakrotnie, by nauczyciel/terapeuta mógł stopniowo wycofywać się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji słuchowej ucznia oraz pamięci słuchowej i wzrokowej.

Dopasowanie nazwy zwierzęcia i jego odpowiednika jest połączone z modelowaniem zdań (np. owca, idzie, kura idzie, koza idzie, lis idzie, wilk idzie, owca idzie do domu, kura idzie do domu, koza idzie do domu, lis idzie do domu, wilk idzie do domu, słoń idzie do domu etc. Modelowane mogą być zdania we wszystkich czasach).



Zadaniem ucznia jest dopasowanie nazw do desygnatów (w zależności od wybranej opcji gry; patrz: Instrukcja gier) i/lub modelowanie zdania, co wspiera:

- percepcję słuchową,
- percepcję wzrokową,
- koordynację wzrokowo-słuchową
- motorykę dużą,
- pamięć słuchową oraz wzrokową,
- centralne przetwarzanie słuchowe,
- umiejętności suprasegmentalne,
- budowanie zdań.

W zależności od poziomu dziecka, może ono samo wywoływać dźwięki ruchem nogi lub dłoni, albo robi to nauczyciel/terapeuta.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

III. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 4

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie małej motoryki
- Kształtowanie prawidłowego chwytu narzędzia pisarskiego
- Rozwijanie grafomotoryczne

II. Zasoby:

- Aplikacja „Tux Paint”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny: „przybiciem piątki” jedną dłonią, a później dwoma. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta tajemniczym głosem wprowadza ucznia (uczniów) w stan podekscytowania. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia aplikację „Tux” i objaśnia uczniowi (uczniom), funkcjonalności aplikacji (patrz: *Katalog aplikacji*).

Następnie wyposaża ucznia w pisak, demonstrując uprzednio prawidłowy chwyt pisarski. Zadaniem ucznia jest stworzenie własnego dzieła artystycznego.

Preferowana jest wolność wyboru tematyki i sposobu wykonania pracy, w sytuacji, gdy to dla ucznia za trudne, nauczyciel/terapeuta może zasugerować temat pracy i sposób jej wykonania.

Zadanie:

- kształtuje małą motorykę,
- Kształtuje prawidłowy uchwyt pisarski,
- rozwija grafomotorycznie,
- pobudza wyobraźnię dziecka,
- kształtuje poczucie sprawczości.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. Aplikacja ma za zadanie także wyciszyć dziecko (dzieci). (22 min.)



IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 5

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cel:

- Różnicowanie i utrwalanie głosek dentalizowanych (s,z,c,dz,ś,ż,ć,dź,sz,rz,cz,dż).

II. Zasoby:

- Aplikacja „Kolorowe paski”,
- Aplikacja „Rzeka”,
- Aplikacja „Leśne kwiaty”,

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

Głoski mogą być utrwalane i różnicowane zgodnie z preferencją nauczyciela/terapeuty i potrzebami ucznia (uczniów).

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka o tym, jak witają się zwierzęta. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta przypomina uczniowi (uczniom) prawidłowo realizowane głoski dentalizowane. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky i uruchamia aplikację „Kolorowe paski”.



Dziecko wskazując na kolorowy pasek wypowiada słowo z ćwiczoną głoską w nagłosie. Wracając wypowiada słowa z ćwiczoną głoską w śródgłosie, a następnie powtarza przejście z werbalizacją słów zakończonych na ćwiczoną głoskę (jeśli to możliwe). Wyrazy podaje nauczyciel/terapeuta bądź dziecko samo je proponuje (wersja trudniejsza). Sugerowane są wyrazy z otoczenia dziecka lub z zakresu jego zainteresowań (zapewniające wysoką frekwencję użycia w mowie spontanicznej poza terapią).

*Analogicznie w kolejnych etapach terapii dziecko wypowiada związki wyrazowe, zdania, oraz historyjkę.

Następnie nauczyciel/terapeuta Uruchamia kolejno aplikacje „Rzeka”, „Leśne kwiaty” i objaśnia uczniowi (uczniom), że po pojawieniu się obiektu, który w swojej nazwie ma ćwiczoną głoskę, należy wypowiedzieć jego nazwę.



Dziecko ma możliwość zwiększyć liczbę wyrazów z ćwiczoną głoską, jeśli doda do wyrazu, w którym jej nie ma opis, który ją wykorzystuje (np. piłka – żółta, patyk – czerwony etc.). Dodatkowo uzyskamy walor wzbogacania leksykalnego i wzmocnienia kognitywnego.

Jeżeli samodzielna identyfikacja desygnatu i głoski będzie dla ucznia za trudna, nauczyciel/terapeuta stosuje podpowiedzi słowne. W takim przypadku powtarzamy tę samą grę kilkakrotnie, by nauczyciel/terapeuta mógł stopniowo wycofywać się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji ucznia oraz pamięci słuchowej i wzrokowej.



Zadaniem ucznia jest dopasowanie desygnatów oraz opisów wykorzystujących ćwiczoną głoskę (w zależności od wybranej opcji gry. Patrz: Instrukcja gier), co wspiera:

- percepcję słuchową,
- percepcję wzrokową,
- koordynację wzrokowo-słuchową
- motorykę dużą,
- pamięć słuchową oraz wzrokową,
- różnicowanie słuchowe głosek,
- analizę i syntezę głoskową,
- prawidłową artykulację głosek.

Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrząsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest utrwalanie głosek dentalizowanych, kształtowanie pamięci słuchowej, analizy i syntezy słuchowej, koordynacji słuchowo-ruchowej, wprawienie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 6

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie naprzemienności
- Rozwijanie sprawności neuronów lustrzanych,
- kształtowanie umiejętności myślenia sekwencyjnego.

II. Zasoby:

- Aplikacja „Dwa fortepiany”,
- Aplikacja „Bębny”,

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

Odpowiedniki zapisu solmizacyjnego: do – C, re – D, mi – E, fa – F, sol – G, la – A, si – H, do² – C²

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny: „przybiciem piątki” jedną dłońią, a później dwoma. (4 min.)



Nauczyciel/ terapeuta opowiada dzieciom anegdotę tematyczną związaną z zagadnieniami, które były omawiane na innych lekcjach. Stosuje przy tym ekspresyjną mimikę i gestykulację (odmienną od swojej naturalnej, osobniczej postawy terapeutycznej/pedagogicznej), w celu zaintrygowania dziecka/dzieci.

Nauczyciel przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia aplikację „Dwa fortepiany” i objaśnia uczniowi (uczniom), funkcjonalności aplikacji (patrz: *Katalog aplikacji*). Następnie gra sekwencję dźwięków (np. sol, sol, fa, mi, sol, mi, re, do). Następnie prezentuje dwa pierwsze dźwięki. Zadaniem ucznia jest odtworzenie zagranych dźwięków. Następnie nauczyciel dodaje trzeci dźwięk, a uczeń odtwarza sekwencję. Analogicznie postępuje do wszystkich ośmiu dźwięków. Jeżeli zadanie jest za trudne, nauczyciel poprzestaje na takiej liczbie dźwięków, którą uczeń jest w stanie odtworzyć poprawnie, a na kolejnych zajęciach dodaje kolejny dźwięk.

Podobne zadanie stawia nauczyciel przed uczniami, po uruchomieniu aplikacji „Bębny”. W tym przypadku nauczyciel, w zależności od możliwości ucznia uderza od jednego do kilku razy w instrumenty (od jednego do kilku). Analogicznie, jak przy opisanej wyżej aktywności.



Zadania kształtują dużą motorykę, naprzemiennność, myślenie sekwencyjne, pamięć roboczą i operacyjną, ponadto pobudzają wyobraźnię dziecka. Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem.

Aplikacja ma za zadanie także uwrażliwić muzycznie dziecko (dzieci), bo wszystkie dźwięki są oryginalnym nagraniem instrumentów muzycznych. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 7

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie naprzemienności
- Eliminowanie trudności w komunikacji (szczególnie w ASD)

II. Zasoby:

- Aplikacja „Kółko i krzyżyk”
- Tradycyjna gra „Kółko i krzyżyk”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci).

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz/lub motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

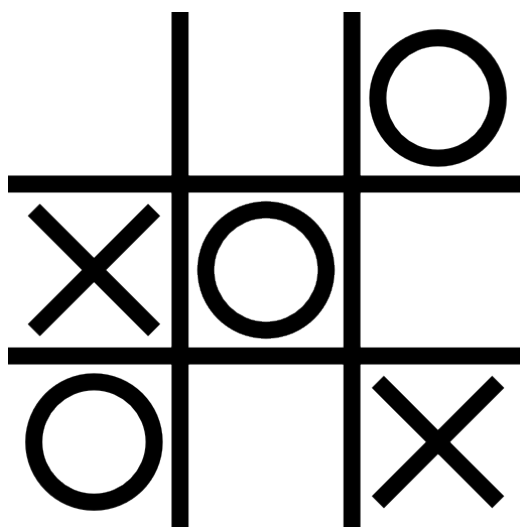
Nauczyciel/terapeuta przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky i uruchamia aplikację „Kółko i krzyżyk”.



Nauczyciel objaśnia zasady gry „Kółko i krzyżyk” (Patrz: *Katalog aplikacji*) i pozwala dziecku na przeczytanie opisu, która pojawia się na ekranie. Jeśli kontakt z dzieckiem z ASD pozwala na wyeliminowanie aspektu graficznego informacji, tj. nauczyciel/terapeuta ma już kontakt z dzieckiem, można przestać na podaniu instrukcji słownej.

Następnie nauczyciel/terapeuta uruchamia aplikację „Kółko i krzyżyk”, i rozpoczyna się naprzemienna gra ucznia z nauczycielem/terapeutą, bądź ucznia z uczniem. Zadanie wymaga aktywności naprzemiennych oraz obserwacji posunięć przeciwnika. Preferowane jest premiowanie każdego spojrzenia na przeciwnika (sposób premiowania uzależniony jest od poziomu funkcjonowania i preferencji dziecka z ASD).

Analogicznie nauczyciel/terapeuta postępuje przy tradycyjnej grze w „Kółko i krzyżyk”, skracając tym samym dystans z dzieckiem z ASD (jeśli jest już na to gotowe).



Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest utrwalanie kształtowania naprzemienności u dzieci z ASD, inicjowanie kontaktu wzrokowego, utrzymywanie kontaktu wzrokowego, eliminacja stereotypii w zachowaniu, a także wprawienie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 8

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cele:

- Kształtowanie harmonijnego przetwarzania sensorycznego
- Kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- Kształtowanie przekraczania linii ciała
- Kształtowanie percepcji słuchowej
- Kształtowanie percepcji wzrokowej

II. Zasoby:

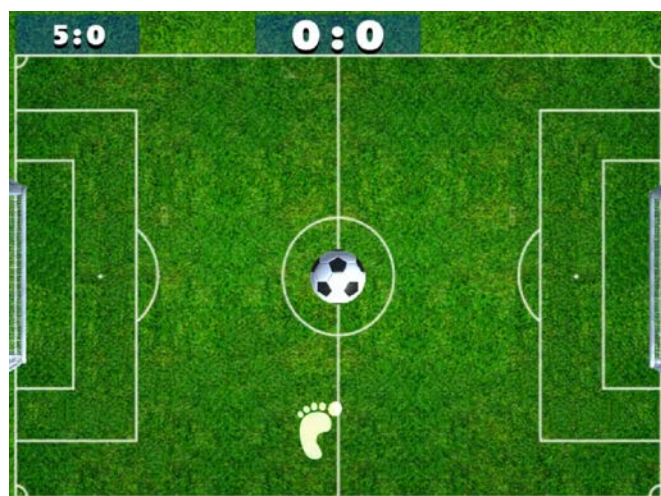
- Aplikacja „Piłka nożna”
- Aplikacja „Piłki na plaży”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

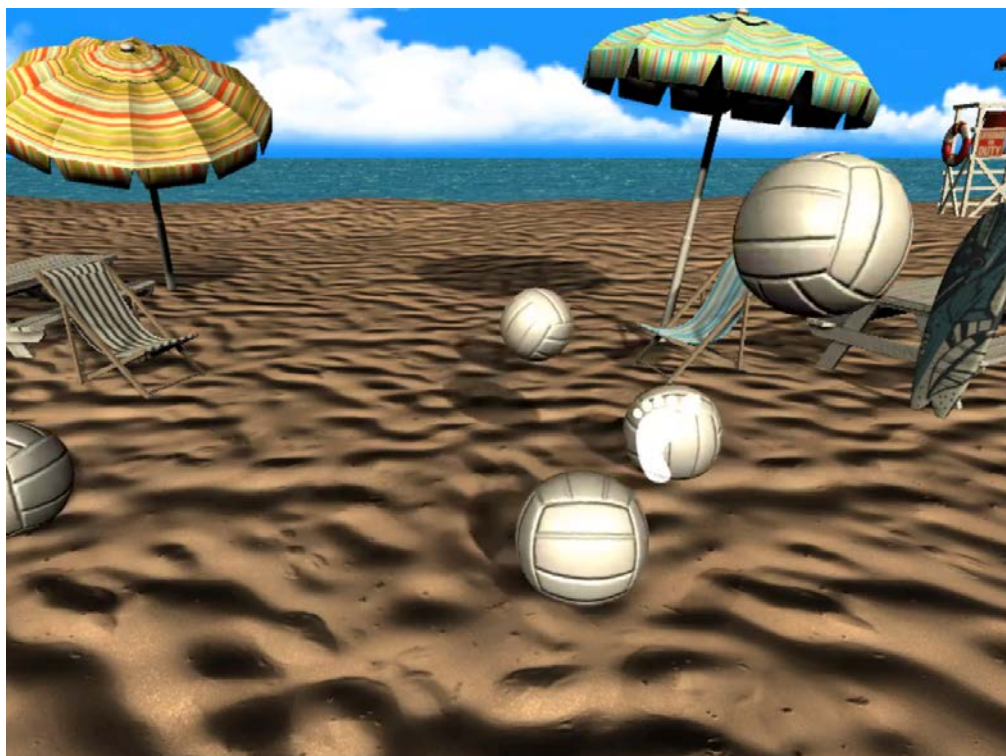
III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka o tym, jak witają się zwierzęta. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky. Uruchamia aplikację „Piłka nożna”, a następnie „Piłki na plaży” i objaśnia uczniowi (uczniom) zasady gry.



Uczeń może grać z nauczycielem bądź innym uczniem. Zabawa wspiera percepcję słuchową, percepcję wzrokową, koordynację wzrokowo-słuchową oraz motorykę dużą, pamięć, wzrokową, harmonijne przetwarzanie sensoryczne.



Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Intencją zabawy jest kształtowanie koordynacji, prawidłowego przetwarzania sensorycznego, wprowadzenie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 9

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cel:

- Obniżanie poziomu lęku (szczególnie w ASD)

II. Zasoby:

- Aplikacja „Bańki mydlane”
- Aplikacja „Płatki śniegu”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci).

Uwaga: Śnieżynki wykonują ruch wirowy, należy uważać, by nadmiernie nie stymulować dziecka z ASD, jeżeli ruch wirowy w jego przypadku ma taki charakter. Jeżeli wirujące przedmioty mają charakter regulujący, aktywność wyciszy i uspokoi dziecko.

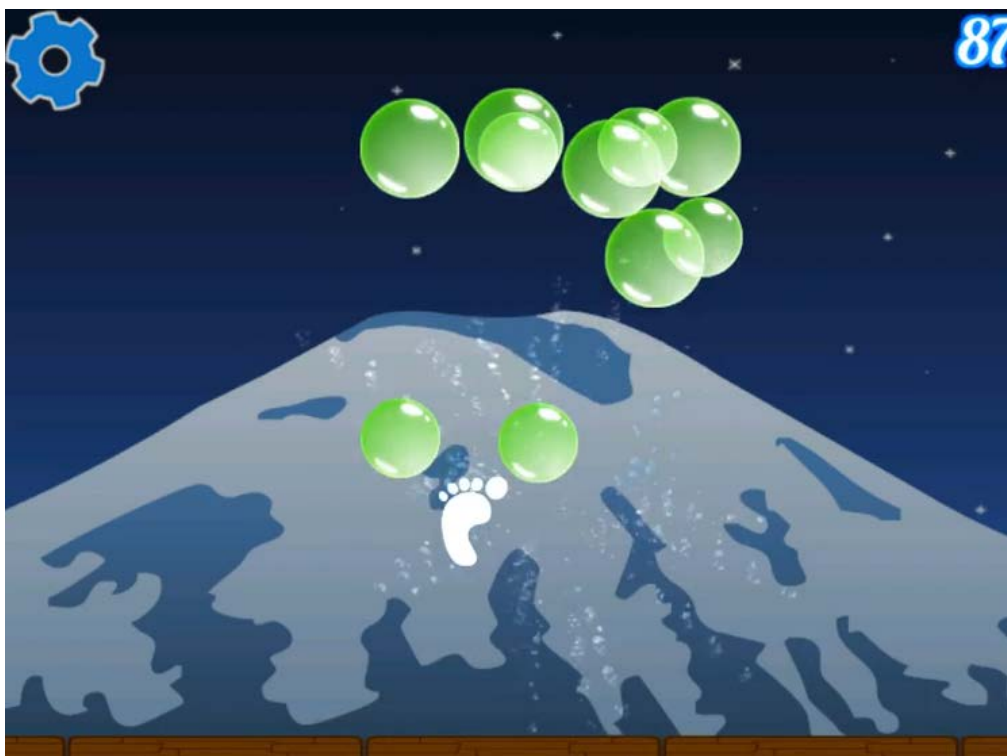
III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz/lub motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySky i uruchamia aplikację „Płatki śniegu”.



Jeśli kontakt z dzieckiem z ASD pozwala, nauczyciel instruuje je, że jego zadanie polega na chwytaniu białych śnieżynek i unikaniu żółtych. Jeżeli nie, dziecko chwyta wszystkie śnieżki.



Następnie nauczyciel/terapeuta uruchamia aplikację „Bańki mydlane”. Jeśli kontakt z dzieckiem z ASD pozwala, nauczyciel instruuje je, że jego zadanie polega na chwytaniu przezroczystych baniek i unikaniu zielonych. Jeżeli nie, dziecko chwyta wszystkie bańki. Preferowane jest premiowanie każdego zastosowania się do instrukcji (sposób premiowania uzależniony jest od poziomu funkcjonowania i preferencji dziecka z ASD).

Intencją zabawy jest obniżanie poziomu lęku u dzieci z ASD, inicjowanie kontaktu wzrokowego, a także wprowadzenie ucznia w dobry nastrój oraz rozluźnienie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 10

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cel:

- Kształtowanie percepcji wzrokowej
- Kształtowanie myślenia konkretnego
- Rozwijanie umiejętności myślenia konceptualnego i sekwencyjnego

II. Zasoby:

- Aplikacja „Motylkowe sudoku”
- Fotografie motyli występujących w Polsce (4 różne fotografie)

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci).

III. Przebieg zajęć:

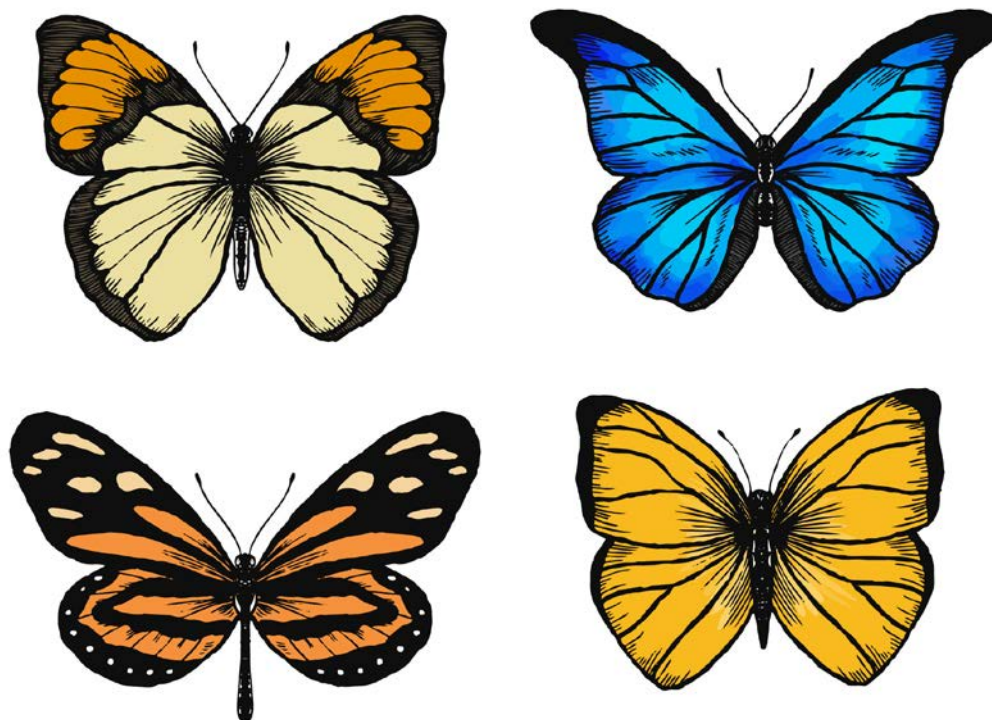
Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny: „przybiciem piątki” jedną dłonią, a później dwoma. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta tajemniczym głosem wprowadza ucznia (uczniów) w stan podekscytowania. Przygotowuje salę do włączenia urządzenia Didactix IT. Uruchamia aplikację „Motylkowe sudoku” i objaśnia uczniowi (uczniom) zasadę wykonania zadania w aplikacji (patrz: *Katalog aplikacji*).



Jeżeli instrukcja podana słownie jest niewystarczająca, nauczyciel uzupełnia pierwszy rząd i kolumnę obiektami.

Po wyłączeniu aplikacji, dziecko/ dzieci otrzymują fotografię motyli z prośbą o dostrzeżenie podobieństw i różnic z motylami w aplikacji. Uczeń otrzymuje zadanie stworzenia własnego sudoku (lub innego zadania z wykorzystaniem zasad sekwencyjności).



Zadania kształtują małą motorykę, percepcję wzrokową, spostrzegawczość, umiejętność dostrzegania zasady i kontynuowania jej założeń, ponadto pobudzają wyobraźnię dziecka oraz myślenie konceptualne i sekwencyjne, kształtują poczucie sprawczości. Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą.

Aplikacja ma za zadanie także wyciszyć dziecko (dzieci). (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 11

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cel:

- Kształtowanie lateralizacji
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia, myślenia abstrakcyjnego i konkretnego

II. Zasoby:

- Aplikacja „Symetryczne liski”
- Aplikacja „Odwzoruj świnki”
- Aplikacja „Barwne żółwiki”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej lub dwóch, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

III. Przebieg zajęć:

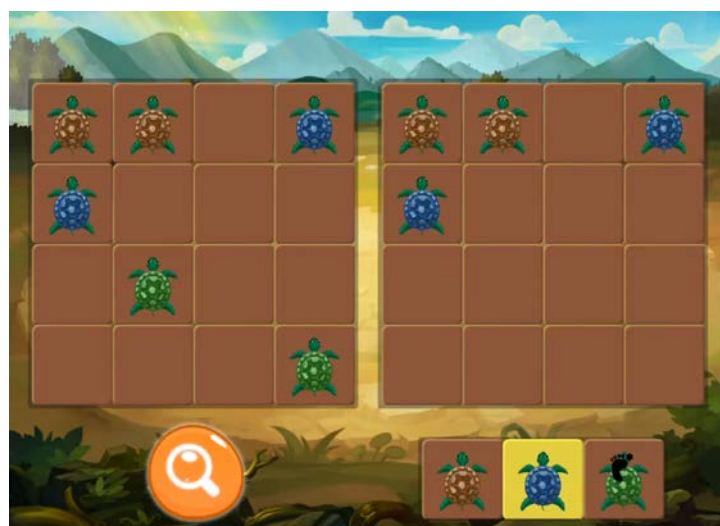
Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta przygotowuje salę do włączenia urządzenia FlySkyi uruchamia aplikację „Odwzoruj świnki”.



Nauczyciel/terapeuta wyjaśnia na czym polega zadanie dziecka (Patrz: Instrukcja gry). Jeśli podana słownie instrukcja jest niewystarczająca, podaje przykład uzupełniając przykład.

Następnie nauczyciel/terapeuta Uruchamia kolejno aplikacje „Symetryczne liski” i objaśnia uczniowi (uczniom), że inaczej niż w poprzednim zadaniu, obiekty muszą być umiejscowione symetrycznie. Nauczyciel/terapeuta przypomina (jeśli jest taka potrzeba) zjawisko symetrii. Jeśli podana słownie instrukcja jest niewystarczająca, podaje przykład uzupełniając przykład. Analogicznie postępuje przy uruchomieniu aplikacji „Barwne żółwiki”.



Preferowane jest, by nauczyciel/terapeuta mógł stopniowo wycofywać się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji ucznia oraz pamięci słuchowej i wzrokowej, a także kształtowaniem myślenia logicznego. Zadania wspierają percepcję słuchową, percepcję wzrokową, koordynację wzrokowo-słuchową oraz motorykę dużą, pamięć słuchową, wzrokową, myślenie abstrakcyjne i konkretne, logiczne, a także lateralizację. Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrząsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)

scenariusz 12

Przeznaczenie: Specjalne Potrzeby Edukacyjne

Czas realizacji: 30 minut

I. Cel:

- Kształtowanie właściwego toru oddechowego
- Wydłużanie fazy wydechowej
- Obniżanie poziomu lęku

II. Zasoby:

- Aplikacja „Chmury”
- Aplikacja „Nawałnica”

Uwaga: Sugerowany czas jest umowny. Nauczyciel/terapeuta może go dostosować do własnych potrzeb w zależności od potrzeb dziecka (dzieci). Może także wykorzystać wszystkie sugerowane aplikacje lub pozostać przy jednej, w zależności od preferencji dziecka. Terapeutyczny cel zostanie zrealizowany.

Uwaga: Zadanie nie jest odpowiednie dla dzieci z rozszczepem podniebienia i/lub warg, dzieci z zaburzeniami laryngologicznymi, makrogłosią i innych, mających medyczne przeciwwskazania.

Uwaga: Zadanie może prowadzić do hiperwentylacji, gdy będzie realizowane zbyt długo.

III. Przebieg zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wita się z dzieckiem (dziećmi). Powitanie ma charakter werbalny (zgodnie ze standardem nauczyciela/terapeuty) oraz motoryczny wykorzystujący doświadczenia, albo wyobrażenia dziecka o tym, jak witają się zwierzęta. Preferowany styl to witanie dłonią lub dłońmi. (4 min.)

Nauczyciel/terapeuta przygotowuje salę do włączenia urządzenia Didactix IT. Uruchamia aplikację „Chmury” i objaśnia uczniowi (uczniom), że dzięki mocnemu podmuchowi mogą oczyścić niebo z chmur i ułatwić ptakom lot (nawiązanie do animacji w aplikacji). Nauczyciel/terapeuta wyjaśnia na czym polega właściwy tor oddechowy (wdech nosem, wydech ustami, powietrze kierowane do przepony).

Następnie nauczyciel/terapeuta włącza aplikację „Nawałnica”. Zadanie jakie staje przed uczniem jest analogiczne, z tą różnicą, że w regularnych odstępach pojawia się odgłos burzy. Dziecko/dzieci należy uprzedzić, upewnić się, że odgłos nie wywołuje w nich lęku i oswajać z jej powtarzalnym charakterem. Zadania wspierają właściwy tor oddechowy, wydłużają fazę wydechu, obniżają poziom lęku.

Dodatkowo zadania można powiązać z zagadnieniami związanymi z sezonowymi migracjami ptaków i wzbogacić edukacyjną prelekcją na ten temat.

Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe. Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)



Preferowane jest, by nauczyciel/terapeuta mógł stopniowo wycofywać się z podpowiedzi wraz z kształtowaniem się percepcji ucznia oraz pamięci słuchowej i wzrokowej, a także kształtowaniem myślenia logicznego. Zadania wspierają percepcję słuchową, percepcję wzrokową, koordynację wzrokowo-słuchową oraz motorykę dużą, pamięć słuchową, wzrokową, myślenie abstrakcyjne i konkretne, logiczne, a także lateralizację. Po zabawie dziecko (dzieci) i nauczyciel potrzęsają rękami, by zniwelować napięcie mięśniowe.

Uczeń realizuje aktywność z nauczycielem/terapeutą bądź innym uczniem. (22 min.)

IV. Zakończenie zajęć:

Nauczyciel/terapeuta wycisza dziecko, pyta o jego refleksje z zajęć. Na zakończenie żegnają się werbalnie i niewerbalnie zgodnie z preferencjami i możliwościami dziecka. (4 min.)