**Scenariusz zajęć rewalidacyjnych**

Temat: Rozwijamy pamięć i analizę słuchowo-wzrokową z paradygmatem głoski M.

**Czas trwania zajęć:** 60 min.

**Dziecko:** Uczeń klasy 0

**Cel ogólny:**

- aktywizowanie ucznia,

-wspomaganie wszechstronnego rozwoju,

-wyrównywanie i kompensowanie dysharmonii rozwojowych,

-korygowanie zaburzonych funkcji poznawczych

**Cele terapeutyczne:**

-usprawnianie pamięci wzrokowej i słuchowej,

-usprawnianie analizy i syntezy wzrokowej,

- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej,

- doskonalenie procesów koncentracji uwagi, spostrzegawczości,

- wdrażanie do wykonywania zadań wymagających coraz dłuższej pracy.

**Cele szczegółowe:**

Uczeń:

- rozwija koordynację wzrokowo-ruchową,

- rozwija pamięć i spostrzegawczość analizatora wzrokowego i słuchowego,

- rozwija spostrzegawczość i koncentrację uwagi.

**Forma pracy:** indywidualna.

**Formy postępowania terapeutyczno-wychowawczego:**

- ćwiczenie umiejętności czytania metodą symultaniczno-sekwencyjną usprawniające zaburzone funkcje i przezwyciężając konkretne trudności w nauce,

- ćwiczenie utrwalające kolejność liczb.

- oddziaływanie aktywizujące ucznia do nauki.

**Metody:**

- pokazowa,

-aktywizująca,

-praktyczna,

-stopniowania trudności,

- praca z wykorzystaniem aktywnej tablicy i laptopa z dostępem do Internetu.

**Środki dydaktyczne:**

-pomoce obrazkowe,

-puzzle matematyczne,

-plansze sylabowe,

-gra planszowe,

-dysk sensoryczny,

- aktywna tablica, laptop,

- program „mTalent”

CZĘŚĆ WSTĘPNA

1. Witam ucznia. Przedstawiam cel zajęć.

CZĘŚĆ ZASADNICZA

1. **Zabawa oddaj królikowi.**

Nauczyciel wg określonej kolejności rozkłada przed uczniem wprowadzone samogłoski, następnie

zadaniem dziecka jest podanie wypowiadanej samogłoski (a w drugim etapie sylaby głoski paradygmatu P) i oddanie jej królikowi.

Cele operacyjne:

- usprawnianie pamięci słuchowej i wzrokowej.

- usprawnianie umiejętności czytania

1. **Sensoryczna zagadka**

Nauczyciel przedstawia przyniesiony przez królika woreczek, w którym kryje się zagadka, zadaniem dziecka jest rozpoznanie przedmiotu za pomocą dotyku. Nauczyciel prosi ucznia, żeby od razu nie mówił jak wie co co kryje się w worku tylko po kolejnej zabawie.

- rozwijanie wyobraźni,

- rozwijanie zmysłów.

1. **Ćwiczenia pamięciowe. Puzzle.**

Wprowadzenie nowego paradygmatu głoski M

Zadaniem ucznia jest ułożenie pociętego obrazka za pomocą kolejności liczb od 1-10.

Cele operacyjne:

-usprawnianie analizatora wzrokowego

- usprawnianie umiejętności liczenia

1. **Wprowadzenie w odpowiedniej kolejności całego Paradygmatu głoski M.**

Nauczyciel rozkłada przed uczniem karty paradygmatu głoski M. Zadaniem dziecka jest wspólne czytanie i wskazywanie sylab razem z nauczycielem.

Cele operacyjne:

-usprawnianie analizatora wzrokowego

-rozwijanie pamięci wzrokowej i słuchowej.

1. **Gra planszowa ” Uciekaj króliczku”**

 Zadaniem ucznia jest rzucenie kolorową kostką a następnie umieszczenie króliczka w norce odpowiedniego koloru. Zanim uczeń umieści królika w norce musi przeczytać odpowiednią sylabę znajdującą się pod nim.

Cele operacyjne:

-usprawnianie analizatora wzrokowego

1. **Zabawa nie wpadnij do wody.**

Nauczyciel po wcześniejszym instruktażu robi wraz z uczniem marchewkowe przysmaki dla króliczków z klocków. Po zakończeniu Uczeń stoi na sensorycznym dysku, wokół którego rozłożone są sylaby i króliczki. Zadaniem ucznia jest nakarmienie króliczków zrobionymi wcześniej przysmakami, w tym celu nauczyciel rzuca sylabową kostką. Wylosowana sylaba informuje ucznia, który królik powinien dostać przysmak.

Cele operacyjne:

- doskonalenie integracji wzrokowo-ruchowej

- ćwiczenia analizatora wzrokowego i słuchowego.

1. **Sylabowe memory**

 Nauczyciel rozkłada na planszy 2x2 w następnych etapach 3x2 zakryte do dołu sylaby. Zadaniem ucznia jest odgadnięcie takiej samej pary sylaby.

Cele operacyjne:

* ćwiczenie pamięci wzrokowej
* usprawnianie analizatora wzrokowego i słuchowego
1. **Wykorzystanie Tik w utrwaleniu poznanego paradygmatu**

Zadaniem ucznia jest wykonanie kilku gier na platformie edukacyjnej mTalent.

Cele operacyjne:

* ćwiczenie koordynacji ręka-oko
* usprawnianie analizatora wzrokowego i słuchowego

CZĘŚĆ KOŃCOWA:

-Ewaluacja zajęć: dziecko wybiera, która gra podobała mu się najbardziej.

- Podziękowanie za zaangażowanie i aktywny udział w zajęciach.

-Nagrodzenie ucznia wybraną przez niego pieczątką.