**SCENARIUSZ ZAJĘĆ REWALIDACYJNYCH Z TIK**

**Temat zajęć:**

Utrwalamy litery i głoski – zabawy interaktywne z komputerem i tablicą

**Cele zajęć:**

Ogólne:

* Rozwijanie kompetencji językowych
* Stymulowanie procesów poznawczych (pamięci, uwagi, spostrzegawczości)
* Rozwijanie umiejętności posługiwania się literami i głoskami
* Usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Szczegółowe (uczeń):

* rozpoznaje i nazywa poznane litery alfabetu
* dopasowuje litery do obrazków i odwrotnie
* ćwiczy pisanie liter po śladzie i na ekranie
* rozpoznaje głoski w nagraniu
* wykonuje zadania z wykorzystaniem TIK
* pracuje z pomocą nauczyciela, reaguje na polecenia

**Metody i formy pracy:**

Metody:

* ćwiczenia praktyczne
* metoda zabawowa
* praca z technologią (TIK)
* metoda sensoryczna (wzrok, słuch, dotyk)

Formy pracy:

* indywidualna z nauczycielem
* praca z komputerem/tabletem
* praca przy tablicy interaktywnej

**Środki dydaktyczne:**

* komputer lub tablet
* tablica interaktywna
* aplikacje: Wordwall, LearningApps, aplikacja do pisania liter (np. „Literki” – FunEdu)
* karta pracy z literami i obrazkami
* mazaki suchościeralne
* piosenka edukacyjna z YouTube

**Przebieg zajęć:**

**1. Powitanie i wprowadzenie do tematu (5 minut)**

* Rozmowa kierowana: „Co to są litery? Gdzie je widzimy?”
* Przypomnienie wybranych liter poznanych wcześniej.

**2. Rozgrzewka literowa z Wordwall – (10 minut)**

Gra interaktywna: Dopasuj literę do obrazka

* Zadaniem ucznia jest połączyć literę z odpowiednim obrazkiem.
* Gra na tablicy interaktywnej.

Link do gry: <https://wordwall.net/pl/resource/11880355>

**3. Pisanie liter – ćwiczenia motoryczne (10 minut)**

* Uczeń ćwiczy pisanie liter po śladzie na karcie pracy.
* Następnie ćwiczy pisanie tych samych liter palcem na ekranie tabletu – aplikacja „Literki”.

Dodatkowo: Pisanie litery w powietrzu i na tacy z kaszą lub piaskiem (stymulacja dotykowa).

**4. Gra słuchowa z LearningApps – „Jaką głoskę słyszysz?” (10 minut)**

* Uczeń odsłuchuje nagranie z głoską i wybiera właściwą literę na ekranie.

Link do gry: <https://learningapps.org/view17855327>

**5. Quiz obrazkowo-literowy – „Z jakiej litery zaczyna się wyraz?” (10 minut)**

* Na ekranie pojawia się obrazek – uczeń wybiera literę, od której zaczyna się nazwa.
* Wersja Wordwall z opcją wyboru – gra wielokrotnego wyboru.

Link do gry: <https://wordwall.net/pl/resource/17648614>

**6. Zadanie ruchowe – „Literowy detektyw” (5 minut)**

* Literki są ukryte w sali (np. wydrukowane na kartkach) – uczeń odnajduje wybraną literę i przypina ją przy odpowiednim obrazku (np. L do lisa).

**7. Podsumowanie i relaks (10 minut)**

* Rozmowa: co dziś robiliśmy? Które zadanie było najfajniejsze?
* Pochwała za pracę, naklejka lub buźka na karcie postępu.
* Odtworzenie piosenki edukacyjnej (np. „Alfabet po polsku” z YouTube):

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mPhdNqj3jJ0>