

SCENARIUSZ ZAJĘĆ REWALIDACYJNYCH DLA UCZNIA Z ZESPOŁEM ASPERGERA W WYKORZYSTANIEM TIK

Temat zajęć: Rozwijanie umiejętności matematycznych: mnożenie i dzielenie

Data: 29.03.2019r.

Czas trwania: 60 minut

Klasa: 2

Nauczyciel prowadzący: Lena Żmudzińska

Cel główny:

- doskonalenie umiejętności matematycznych,
- utrwalenie tabliczki mnożenia i dzielenia do 30,
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia.

Cel szczegółowy:

Uczeń:

- ćwiczy tabliczkę mnożenia i dzielenia do 30,
- rozwija spostrzegawczość i pamięć,
- ćwiczy orientację wzrokowo-ruchową,
- rozwija umiejętność koncentracji uwagi,
- rozwijanie umiejętności wykonywania poleceń ze słuchu i według instrukcji,
- umiejętnie korzysta z urządzeń multimedialnych,
- poszerza zasób słownictwa.

Metody: aktywizująca, pokazowa, ćwiczenia, praktyczna, programowa

Formy: indywidualna

Środki dydaktyczne: komputer, tablica multimedialna, internet, dostęp do serwisu internetowego SuperKid, liczydło, karta pracy, brudnopis, długopis, piłka tenisowa, szczudła, rakietka do tenisa, historyjki obrazkowe.

Przebieg zajęć:

(na dywanie)

1. Powitanie ucznia, pytanie o samopoczucie.
2. Przypomnienie daty (podanie dnia tygodnia i nazwy miesiąca).
3. Podanie tematu i celu zajęć.
4. Przypomnienie liczenia systemem 10 do 100 oraz co 5 (do 30). Prowadzący z uczniem siadają naprzeciwko siebie i rzucają na zmianę do siebie piłeczkę. Prowadzący zaczyna rzuca i mówi 10, Kuba – 20, p.-30 itp. Ta sama zasada przy liczeniu co 5.

(przy stoliku, praca z komputerem)

5. „Domino” przenoszenie kafelków z działaniem mnożenia na plansze, obliczanie za pomocą liczydła lub z pamięci wyników i dopasowywanie kafelka z odpowiednim wynikiem do wcześniejszego działania.

<https://www.superkid.pl/domino-online-mnozenie-do-30>

6. Wykonywanie ćwiczenia według wysłuchanej instrukcji: układanie działań i obliczanie wyniku za pomocą liczydła lub z pamięci.

<https://www.superkid.pl/rozsypanka-online-mnozenie-do-30-a>

Samokontrola błędów poprzez naciśnięcie odpowiedniej ikony.

7. Gra „Memory”: zapamiętywanie obrazków poprzez klikanie każdorazowe w dwa z nich, zapamiętywanie co znajduje się pod odwróconymi kafelkami.

<https://www.superkid.pl/memory-game-zwierzeta-egzotyczne>

8. Historyjki obrazkowe: Kuba wybiera 3 zestawy obrazków, które układa wg ciągu zdarzeń przyczynowo-skutkowego i opowiada o nim. Prowadzący może zadawać dodatkowe pytania, aby skłonić ucznia do dłuższych i bardziej rozwiniętych wypowiedzi.

9. Rozwijanie motoryki dużej: wybranie przez Kubę formy aktywności ruchowej: szczudła rakieta i piłeczka do tenisa (odbijanie piłeczki) lub inny pomysł wymyślony przez ucznia, który może być zrealizowany w sali lekcyjnej.

10. Podsumowanie zajęć przez ucznia. Dokończenie zdań:

- Dzisiaj podobało mi się ...
- Łatwe było...
- Nie fajne było...

11. Praca domowa: kolorowanka matematyczna, przykłady na mnożenie i dzielenie do 30

Zuzanna