

SCENARIUSZ ZAJĘĆ PEDAGOGIEM Z WYKORZYSTANIEM NARZĘDZI TIK

Temat zajęć: ćwiczenia koordynacji wzrokowo-ruchowa z TIK

Czas trwania: 45 minut

Uczeń: klasa I szkoły podstawowej

Cel główny: usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz procesów koncentracji i uwagi.

Cele szczegółowe: uczeń ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, rozwija logiczne myślenie a także ćwiczy pamięć, spostrzegawczość oraz koncentrację uwagi.

Metody:

- metoda pokazowa
- aktywizująca
- praktyczna (ćwiczenia)

Forma pracy: indywidualna

Środki dydaktyczne:

- laptop
- Internet
- tablica interaktywna
- karta pracy
- platformy i strony internetowe (mTalent,)

Przebieg zajęć:

1. Stworzenie przyjaznej atmosfery, przywitanie ucznia, zapoznanie z tematem zajęć oraz przedstawienie planu zajęć.
2. Gra "Znajdź różnice" Platforma edukacyjna dla dzieci mTalent.
Gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej. Uczeń dokładnie przygląda się dwóm, podobnie wyglądającym obrazkom. Jego zadaniem jest znalezienie 10 różnic i zaznaczenie ich na jednym z obrazków. Po znalezieniu wszystkich niezgodności uczeń może wybrać kolejny obrazek.
3. Karta pracy – Znajdź i pokoloruj wskazaną literkę („Trening szkolny 1” wyd. Harmonia str. 6).
4. Gra edukacyjna na platformie mTalent- koordynacja wzrokowo- ruchowa
Gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej. Zadaniem dziecka jest dokończenie rysowania wzorów na poszczególnych obrazkach. Przy użyciu pisaka lub palca uczeń

kreśli sugerowane wzory samodzielnie wybierając kolory. Po zakończeniu zadania uczeń może wybrać obrazek który ozdobi samodzielnie wymyślonymi wzorami.

5. Gra "Memory" Platforma edukacyjna mTalent.

Gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej. Celem gry jest odkrycie par obrazków. Dziecko po kolei odwraca karty i zapamiętuje jaki obraz się pod nim ukrywa, kiedy znajdzie 2 takie same obrazki odsłaniają się a uczeń zyskuje punkt. Gra kończy się, kiedy zostaną odkryte wszystkie karty. W grze można stopniować trudność poprzez zwiększanie ilości par.

6. Magiczna podłoga Fun Foolr. Gra wyświetlana jest na podłodze. Zadaniem dziecka jest złapanie w ciągu 30 sekund jak najwięcej figur danego rodzaju.

7. Magiczna podłoga Fun Foolr. Znajdujemy się w kosmosie. Kiedy dziecko wchodzi na planszę pojawiają się za nim gwiazdki. Dziecko ma zadanie uciekać przed nimi, tak aby żadna nago nie złapała.

Część końcowa

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

W czasie przeprowadzania zajęć rewalidacji z wykorzystaniem narzędzi TIK zauważyć można większą aktywność ucznia, chęć i motywację pracy. Takie zajęcia są dla dziecka atrakcyjną formą nauki, co wpływa na ich większą efektywność.

-Podziękowanie dziecku za zaangażowanie i aktywny udział w zajęciach podsumowanie pracy ucznia.

Małgorzata Klimkowicz