

Scenariusz zajęć z uczniem z autyzmem wysokofunkcjonującym

Prowadzące: mgr Małgorzata Czapiewska, Zuzanna Farniczak

Szkoła: Zespół Szkół nr 31 Specjalnych Bydgoszcz

Temat zajęć: W świecie zwierząt.

Forma zajęć: indywidualna

Cele zajęć:

- ☐ usprawnianie narządów artykulacyjnych,
- ☐ rozwijanie słuchu fonemowego,
- ☐ rozwijanie koncentracji uwagi,
- ☐ kształcenie percepcji i pamięci słuchowej,
- ☐ pobudzanie aktywności werbalnej,
- ☐ normalizacja przetwarzania wejściowych danych zmysłowych (system słuchowy),
- ☐ zaspokojenie poczucia samorealizacji i akceptacji,
- ☐ stwarzanie okazji do poznawania różnorodnych technik plastycznych,
- ☐ uzewnętrznianie emocji przy użyciu języka,
- ☐ redukcja napięć psychicznych i fizycznych,
- ☐ poprawa samopoczucia,
- ☐ stwarzanie motywacji do działania.

Elementy metod: metoda Dobrego Startu, metoda Denninsona, integracja sensoryczna, logorytmika, arteterapia, muzykoterapia

Środki dydaktyczne: tablica z magnesami z pingwinkami (jako punkty za każde dobrze wykonane zadanie), materiał obrazkowy z pandą, obrazki ze zwierzętami, instrumenty, chusta, gazety, kartki, farby, kredki, pastele olejne, bajka

Przebieg zajęć:

1. *Powitanie* - prawa rączka wita prawe ucho, lewa pięta wita prawe kolano, prawa noga wita lewą dłoń, lewe kolano wita prawy łokieć. Aby zmotywować dziecko, prowadzący wspólnie z uczniem ustala przyczepianie magnesu z różnymi pingwinkami na tablicy za każde prawidłowo wykonane zadanie.
2. *Gimnastyka buzi i języka* – <https://www.printoteka.pl/pl/games/item/366>
3. *Zabawa w naśladowanie zwierząt* – Wykorzystanie Programu **Logopedia Pro – Mówiące obrazki – Zwierzęta** (ZOO, w lesie, domowe). Dziecko słucha odgłosu zwierząt, próbuje naśladować (do mikrofonu), odsłuchujemy nagranych głosów.
4. *Różnicowanie dźwięków instrumentów* (np. dzwoneczków) – dziecko określa dźwięk cichy-głośny, wysoki-niski, długi-krótki, szybki-wolny (dziecko powinno mieć zakryte oczy, np. chustą).
5. *Nazwij zwierzątko* - Wykorzystanie Programu **Logopedia Pro – Obrazkowy Słownik Tematyczny Część 1 – Zwierzęta domowe – Wyrazy i określenia**. Nazwij zwierzę, powiedz jaki odgłos wydaje dane zwierzę.
6. *Znajdź zwierzątko* - Wykorzystanie Programu **Logopedia Pro – Obrazkowy Słownik Tematyczny Część 1 – Zwierzęta domowe – Gry – stopień trudności 3**. Posłuchaj nagrań,

wskaż zaznacz odpowiedni obrazek (zwierzę)

7. *Jakim zwierzątkiem chciałbym być?* – dziecko wybiera zwierzątko, które narysuje i pomaluje dowolną techniką (farbami, kredkami, pastelami olejnymi), następnie opowiada, dlaczego wybrał akurat to zwierzątko i o swoich odczuciach – arteterapia.
8. *W Zoo* - dziecko kładzie się na brzuchu na podłodze, głowa leży na rękach, prowadzący siada obok, udając zwierzęta z zoo maszerujące po plecach partnera.

Najpierw nadchodzi słoń. Idzie ciężkimi krokami- dłonie na płasko, udają ciężkie kroki. Biegnie koń- dłonie uderzają lekko w rytmie galopu konia. Australijski kangur skacze ogromnymi skokami po plecach- dłonie luźne w nadgarstkach uderzają lekko, wykonują skok i lądują lekko na plecach. Łasica skrada się po łup- opuszki palców delikatnie i lekko przebiegają po plecach. Lwica lirze swoje małe- płaską dłoń gładzi plecy w kierunku z góry do dołu. Wąż przesuwają się w śród traw- ręka wije się po plecach. Ulubione zwierze wygina się- delikatnie gładzi plecy. Na pożegnanie gładzi plecy powolnym posuwistym ruchem. Zmiana pozycji, powtórzenie ćwiczenia.

9. Zsumowanie punktów, w nagrodę obejrzenie bajki o małym pingwinie.