**Scenariusz zajęć z wykorzystaniem FunFloor – Aktywna Tablica**

**Prowadzący: Milena Maślińska**

**Rodzaj zajęć:** Rewalidacja indywidulana z elementami terapii widzenia

dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym

lub dla dzieci w normie intelektualnej w wieku przedszkolnym, także dla dzieci z autyzmem

**Temat zajęć: Świat jest kolorowy**

**Cele terapeutyczne:**

- utrwalanie znajomości podstawowych kolorów,

- rozpoznawanie kształtów,

- utrwalanie kategorii: owoce i warzywa,

- utrwalanie umiejętności odróżniania kierunków: prawo, lewo, góra, dół,

- utrwalanie pojęć matematycznych: największy, najmniejszy

- rozwijanie mowy biernej i mowy czynnej,

- usprawnianie percepcji wzrokowej: wyszukiwanie przedmiotu, wyodrębnianie figury z tła, koncentracja i pamięć wzrokowa,

- terapia funkcji wzrokowych: wydłużanie czasu fiksacji na bodźcu, wodzenie wzrokiem za bodźcem ruchomym

- usprawnianie percepcji słuchowej,

- integracja bodźców wzrokowych, słuchowych i ruchowych,

- usprawnianie motoryki małej i motoryki dużej,

- usprawnianie koordynacji wzrokowo- ruchowej.

**Pomoce dydaktyczne:**

Podłoga interaktywna FunFloor, basen lub pudełko z kolorowymi piłkami, kolumna bąbelkowa, kolorowe balony, łapki na muchy, naczynie z wodą, barwnikiem niebieskim, szampon lub mydło w płynie, słomki, kartki papieru, karty pracy ( w załączniku).

**Zadanie 1.** **„Czerwone piłki”**

Nauczyciel prosi o wskazanie czerwonego koloru na prezentowanej kartce z kolorami.

( karta pracy nr 1)

Uczeń ma zebrać z basenu z kulkami 4 czerwone piłki.

**Zadanie 2. „Serduszka” Pakiet Fun nr 23**

Gra polega na złapaniu jak największej ilości serduszek, które pojawiają się na planszy w ciągu 30 sekund.

Dodatkowe zadanie:

Dziecko głośno liczy serduszka, które łapie.

**Zadanie 3 . „Kształty”**

Nauczyciel pyta, jaki kolor miały serduszka i prosi o wskazanie tego koloru na karcie pracy.

Nauczyciel prosi o wskazanie kształtu serca na prezentowanej karcie pracy. ( karta pracy nr 2)

**Zadanie 4. „Spadające banany” Pakiet Fun nr 47**

Gra polega na złapaniu jak największej ilości bananów przez małpkę, która przeskakuje między trzema linami.

**Zadanie 5. „Kolor żółty”**

Uczeń wskazuje żółte banany na karcie pracy. Karta pracy nr 3

Następnie uczeń wyszukuje inne owoce w kolorze żółtym.

**Zadanie 6. „Zabawa w sklep” Pakiet Edu nr 1**

Na ekranie wyświetlony jest sklep z warzywami i owocami. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku produktu, który pojawia się w lewym, górnym rogu planszy.

**Zadanie 7. „Kategorie”**

Uczeń ma przed sobą zdjęcia owoców i warzyw. Jego zadaniem jest posegregowanie obrazków według kategorii: warzywa, owoce.

**Zadanie 8. „Który owoc jest największy? ”, „Który owoc jest najmniejszy?” Pakiet Edu nr 30 i 32**

Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest największy?”. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie największego przedmiotu spośród widocznych elementów.

Następnie na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Zdaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie najmniejszego przedmiotu spośród widocznych elementów.

Podczas tej zabawy dodatkowym zadaniem jest nazwanie kolorów owoców.

**Zadanie 9. „Bąbelki” Pakiet Fun nr 18**

Nauczyciel oznajmia, że uczeń będzie teraz bawić się w oceanie, który ma niebieski kolor.

Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać je wszystkie tak, żeby żaden nie wypłynął na powierzchnię.

**Zadanie 10. „Jak wyczarować niebieskie bąbelki?”**

Uczeń przygotowuje według instrukcji nauczyciela w przezroczystym naczyniu wodę z niebieskim barwnikiem i z odrobiną szamponu ( wykorzystana jest bezpieczna dla dzieci tabletka barwiąca wodę). Uczeń robi bąbelki dmuchając słomką zanurzoną w naczyniu.

Pozwalamy bąbelkom wydostać się na białą kartkę podłożoną pod naczynie. Następnie obserwujemy kształty, które powstały z wypływających bąbelków.

**Zadanie 11. „Relaks”**

Obserwowanie kolorowych bąbelków w podświetlanej kolumnie wodnej. Kolory w kolumnie zmieniają się. Zadaniem ucznia jest nazywanie kolorów.

**Zadanie 12. „Malowanie” Pakiet Fun nr 42**

- Uczeń widzi na interaktywnej podłodze 3 kolory: czerwony, zielony, niebieski. Jego zadaniem jest wskazanie koloru, który jeszcze nie był zaprezentowany na zajęciach.

- Zabawa z animacją. Uczeń wybiera kolor do malowania, następnie chodząc po kartce zamalowuje ją. Uczeń chodzi też na czworaka.

Zamalowywanie może przebiegać zgodnie z instrukcjami nauczyciela:

Maluj prawa ręką i lewą nogą.

Maluj prawa ręką i prawą nogą. Itp.

**Zadanie 13. „Spadające balony”, „Pękające balony” Pakiet Fun nr 3 i nr 17**

Gra polega na łapaniu spadających balonów. Po złapaniu balony pękają a z ich środka wypadają dwa mniejsze balony, które również należy przebić tak żeby żaden nie spadł na dół.

Modyfikacja zadania:

Uczeń łapie balony nie tylko na stojąco, wskakując, wchodząc na nie, ale też zbijając je łapką na muchy.

Dodatkowe polecenie:

Łap tylko czerwone balony.

Łap tylko zielone balony.

Łap tylko niebieskie balony.

Itd.

**Zadanie 14. „Zabawa z balonem”**

Uczeń wybiera balon w ulubionym kolorze. Odbija nadmuchany balon, tak by poleciał do góry, na dół, w prawo, w lewo. Następnie uczeń dowolnie odbija balon łapka na muchy i obserwuje jego lot.

**Zadanie 15 . „Kolorowe piłki”**

Nauczyciel prezentuje 3 kolorowe piłki ( czerwona, niebieska, zielona,).

- Uczeń powtarza nazwy kolorów i wskazuje w sali terapeutycznej inne przedmioty w danym kolorze.

- Uczeń układa przed sobą 3 lub 4 kolorowe piłki w kolejności według wskazanej przez nauczyciela sekwencji.

- Uczeń zapamiętuje kolejność 3 piłek, odwraca się i mówi w jakiej kolejności były ułożone.

**Zadanie 17. „Kolorowe pary” Pakiet Fun nr 32**

Na planszy widoczne są kolorowe kółka. Gra polega na dopasowaniu poszczególnych elementów zwracając uwagę na kolor, tak aby powstały kolorowe pary.

**Zadanie 18. „Dancefloor” Pakiet Fun nr 30**

Na planszy rozmieszczone są świecące kwadraty, które zmieniają kolory, kiedy na nich tańczymy. W tle słyszymy wesołą muzykę. Zadaniem ucznia jest nazywanie pojawiających się kolorów. Ponadto uczeń musi być czujny, aby w momencie gdy ucichnie dźwięk zejść z dywanu i wrócić, gdy znów usłyszy muzykę.

**Zadanie 19. „Kulki” Pakiet Fun nr 19**

Cel gry to rozgonienie wszystkich kulek, tak aby nie została żadna z nich. Należy to zrobić szybko, ponieważ kulki powracają na swoje miejsce.

Modyfikacja zadania:

Rozgoń kulki niebieskie.

Rozgoń kulki niebieskie i czerwone.

Omijaj kulki niebieskie.

Nie nadepnij na kulki zielone. Itp.

Kolejna modyfikacja zadania:

Rozganiaj kulki z twojej prawej strony.

Rozganiaj kulki tylko z lewej strony.

Rozganiaj kulki prawa nogą.

Rozganiaj kulki lewą ręką.

Rozganiaj kulki rysując koła dłońmi w pozycji na czworaka.

Rozganiaj kulki przesuwając dłonie od góry na dół kucając.

(Nauczyciel demonstruje wykonanie zadania, w sytuacji, gdy uczeń nie rozumie polecenia lub wykonuje je nieprawidłowo.)

Załączniki:

Karta pracy nr 1



Karta pracy nr 2



Karta pracy nr 3

