Scenariusz zajęć terapii ręki

Prowadzący: mgr Marzenna Duczmal

Czas trwania zajęć: 60 minut

Temat: Stymulowanie czucia powierzchniowego i różnicującego oraz receptorów czucia głębokiego w obrębie kończyn górnych.

1. Usprawnianie mobilności kończyn górnych w obszarze:
* Obręczy barkowej i stawu ramiennego – uczeń trzyma w dłoni kolorową szarfę z rączką, ręka wyprostowana i kreśli w powietrzu duże koła, naprzemiennie raz jedną raz drugą kończyną górną, po 10 powtórzeń na każdą stronę,
* Stawu łokciowego - uczeń trzyma w dłoni kolorową szarfę z rączką, ręka zgięta w stawie łokciowym i ruchem rotacyjnym kreśli w powietrzu średnie koła, naprzemiennie raz jedną raz drugą kończyną górną, po 10 powtórzeń na każdą stronę,
* Stawu nadgarstkowego - uczeń trzyma w dłoni kolorową szarfę z rączką, kreśli w powietrzu małe kółka zginając dłoń tylko w nadgarstku, naprzemiennie raz jedną raz drugą kończyną górną, po 10 powtórzeń na każdą stronę,
* Palców i dłoni – zabawy paluszkowe uwzględniające pracę selektywną palców z elementami bilateralnej integracji: identyfikacja paluszków i dinozaur.
1. Stymulowanie czucia różnicującego – uczeń łowi ręką rybki umieszczone w dwóch pojemnikach wypełnionych ciepłą i zimną wodą, przelicza je i nazywa kolory,
2. Stymulowanie czucia powierzchniowego i głębokiego kończyn górnych :
* Ćwiczenia z masą plastyczną „ciastolina” – uczeń ugniata masę, turla wałeczek i wykonuje ślimaka, tworzy kuleczki i wykonuje gąsienicę,
* Ćwiczenia z wykorzystaniem podłogi interaktywnej FunFloor.

Wszystkie niżej wymienione zabawy stymulują czucie powierzchniowe i pobudzają receptory czucia głębokiego kończyn górnych, usprawniają motorycznie (płynność ruchów), doskonalą percepcję wzrokowo – ruchową oraz wpływają na obniżenie bądź wzmocnienie napięcia mięśniowego. Obraz gry wyświetlony jest na podłodze, towarzyszą mu efekty dźwiękowe i świetlne.

Plaża – na podłodze wyświetla się obraz piaszczystej plaży, zadaniem ucznia jest odgarnąć ręką wirtualny piasek i znaleźć zakopane pod nim skarby: łopatka, zegarek, piłeczka, kwiatek, busola, kuferek, muszle itp., następnie nazwać je i przeliczyć.

Liście – uczeń za pomocą miotły ma za zadanie odgarnąć wszystkie liście poza planszę, jednak psotny wiatr nie ułatwia mu pracy…

Efekt wody – na podłodze wyświetla się obraz kamienistego strumyka, w którym pływają rybki, uczeń tworzy fale za pomocą ruchów kolistych dłoni lub całej ręki, przegania rybki poza planszę i…..nie jest mokry. W trakcie zabawy dziecko różnicuje wielkość rybek: mała, średnia, duża, wielka i próbuje je przeliczyć.

Spadające balony – z góry planszy spadają kolorowe, różnej wielkości balony. Zadaniem ucznia jest je przebić uderzając dłonią lub „packą na muchy”. Zabawa komplikuje się kiedy usłyszą polecenie nauczyciela, że uderzamy tyko czerwone balony lub tylko żółte itd.

Wesołe buźki – na całej planszy pojawiają się wesołe, zielone buźki ułożone równo w pionie i poziomie. Niestety niespodziewanie jedna z nich zamienia się w smutną czerwoną buźkę. Zabawa polega na znalezieniu smutnej minki i odczarowaniu jej na wesołą. Aby odczarować smutną minkę, należy ją klepnąć ręką. Nie jest to takie łatwe – smutne buźki pojawiają się w różnych miejscach planszy i coraz szybciej…

1. Relaks – samodzielne zabawy w suchym basenie z kulkami– uczeń wchodzi na podest po schodach i zjeżdża do basenu z piłeczkami, zakopuje się w nich lub po prostu odpoczywa chwilę.

Kształtowanie kompetencji kluczowych podczas zajęć:

* Porozumiewanie się w języku ojczystym
* Kompetencje matematyczne – przeliczanie, różnicowanie wielkości
* Kompetencje społeczne – współpraca, wzajemne zaufanie