**Scenariusz zajęć rewalidacyjnych dla ucznia z zespołem Aspergera**
**z wykorzystaniem narzędzi TIK**

**Temat**: Gry, zabawy i ćwiczenia rozwijające pamięć, spostrzegawczość i koncentrację.

**Rodzaj zajęć**: Zajęcia rewalidacyjne

**Czas trwania:** 60 minut

**Klasa**: VIII

**Cel główny:**

- usprawnianie funkcji mózgu m.in.: pamięci, koncentracji, spostrzegawczości,

- aktywizowanie ucznia, usprawnianie wszechstronnego rozwoju.

**Cele szczegółowe:**

- poprawa koncentracji uwagi,

- usprawnianie percepcji wzrokowej,

- rozwijanie wyobraźni,

- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia,

- integracja półkul mózgowych,

- doskonalenie umiejętności przestrzegania obowiązujących zasad,

- wzrost motywacji do nauki.

**Metody i techniki kształcenia:**

-podająca: objaśnienie zadań,

- praktycznego działania,

- aktywizujące,

- problemowe – gry i zabawy dydaktyczne.

**Forma:**
 - praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:**

* laptop, aktywna tablica wraz z pisakiem, platformy i strony internetowe.

**Przebieg zajęć:**

**1. Powitanie, czynności organizacyjne, zapoznanie z celami zajęć.**

**2. Gra “Znajdź różnice”** - Gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej (platforma edukacyjna dla dzieci). Uczeń dokładnie przygląda się dwóm, z pozoru takim samym obrazkom. Jego zadaniem jest znalezienie różnic pomiędzy obrazkami. Po znalezieniu wszystkich niezgodności nauczyciel wybiera kolejną ilustrację.

**3. Gra “Segregowanie przedmiotów” -** gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej (platforma edukacyjna buliba.pl). Zadaniem ucznia jest posegregowanie przedmiotów z rozsypanki według różnych kategorii (np. według kolorów, przeznaczenia, materiałów z jakich są zrobione czy też wspólnych cech). Uczeń wybiera i przesuwa przedmioty. Po ukończeniu gry nauczyciel wybiera następną.

**4. Gra “Memory”** - gra wyświetlana jest na tablicy interaktywnej (platforma edukacyjna matzoo.pl). Do wyboru mamy 5 poziomów trudności, różniące się liczbą elementów. Celem gry jest odkrycie par obrazków. Uczeń po kolei odwraca kwadraty klikając palcem i zapamiętuje jaki symbol się pod nim ukrywa, kiedy znajdzie 2 takie same obrazki zostają one odsłonięte. Gra kończy się, kiedy zostaną odkryte wszystkie karty. Nauczyciel zwiększa poziom trudności i odmierza czas trwania gry

**5. Puzzle online -** nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej puzzle (platforma puzzlefactory.pl) , uczeń odkrywa poszczególne elementy i układa je w jedną całość.

**6. Mandala - w**yświetlenie na tablicy interaktywnej mandali wybranej przez ucznia i kolorowanie przez niego przy relaksującej muzyce.

**8. Podsumowanie zajęć -** pochwała ucznia za wykonane zadania. Poproszenie ucznia, aby opowiedział, które ćwiczenie najbardziej mu się podobało oraz które było najtrudniejsze.

**9. Pożegnanie ucznia.**