

Konspekt zajęć otwartych w ramach „Międzyszkolnej sieci współpracy w programie Aktywna Tablica”.

Miejsce: Publiczna Szkoła Podstawowa w Jasieniu

Prowadzący: Patrycja Kotelon - nauczyciel

Rodzaj zajęć: Zajęcia rewalidacyjne z oligofrenopedagogiem.

Temat: Zabawy rozwijające procesy poznawcze z wykorzystaniem robota edukacyjnego „Photon” oraz programu multimedialnego „mTalent”.

Przewidywany czas: 1h

Cele:

Ogólne:

- wydobycie i uaktywnienie potencjalnych zdolności do twórczych działań poprzez wykorzystanie robota edukacyjnego Photon oraz programu „mTalent”.

Szczegółowe, dziecko:

- rozwija funkcje poznawcze takie jak: spostrzeganie wzrokowe, słuchowe, koncentracja uwagi,
- potrafi włączyć, wyłączyć Robota Photona, sterować nim za pomocą aplikacji,
- identyfikuje zwierzęta na podstawie wydawanych przez nie dźwięków,
- uczy się reagować na ustalony wcześniej sygnał,
- różnicuje i nazywa kolory,
- doskonali spostrzegawczość wzrokową,
- potrafi korzystać z programu multimedialnego,
- rozwija percepcję słuchową,
- rozwija motorykę dużą podczas zabawy ruchowej,
- klasyfikuje przedmioty według danej cechy,
- przeżywa satysfakcję z pracy twórczej i jej efektów.

Metody:

- wykorzystanie technologii informatyczno-komputerowych – robot „Photon”, seria programów „mTalent”.

Formy:

- indywidualna.

Środki dydaktyczne:

2 Roboty „Photony”, tablety, fiszki i ilustracje zwierząt, program multimedialny „mTalent”, komputer, słuchawki.

Spodziewane efekty:

- poprawa umiejętności dotyczących sprawności intelektualnych, m.in.: rozwijanie sprawności w zakresie korzystania z technologii informatyczno-komputerowych, szybkości myślenia, rozwijania wyobraźni i fantazji, poprawa koncentracji uwagi.

Przebieg zajęć :

Część I – wprowadzająca:

1. Nauczyciel wita się z dzieckiem, przedstawia temat i cele zajęć.

Część II- właściwa:

1. Dziecko włącza robota Photona, uruchamia aplikację na tablecie, łączy urządzenia. Następnie uczennica ma za zadanie rzucić kostką, nazwać kolor, wskazać odpowiedni symbol AAC oraz zmienić kolor czółek robota.
3. „Gra w kolory” – po interakcji z robotem (dotknięcie) losuje on dla dziecka kolor. Zadaniem uczennicy jest jak najszybsze odnalezienie w sali czegoś w kolorze czółek Photona.
 4. „Photon losuje dźwięk” – robot prezentuje uczennicy odgłosy wybranych zwierząt, jej zadaniem jest odgadnięcie, jakie to zwierze, naśladowanie odgłosów oraz poprowadzenie robota do odpowiedniej ilustracji z wykorzystaniem aplikacji.
 5. Ułożenie puzzli – po usłyszeniu dźwięku wydawanego przez robota uczennica odnajduje odpowiednią ilustrację, następnie łączy sylaby w wyrazy podpisując obrazek.
 6. Zabawa ruchowa „Raz, dwa, trzy, Photon patrzy” – Uczennica reaguje na ustalony wcześniej sygnał i w określonym czasie ma za zadanie zbierać z podłogi kwiaty, a następnie je posegregować ze względu na daną cechę.
 7. Wykonanie zadań interaktywnych z programu „Rozwijanie percepcji słuchowej – „mTa lent”. - Uczennica identyfikuje zwierzęta po odgłosie.

Cześć III – podsumowanie zajęć:

1. Rozmowa kierowana na temat atrakcyjności zajęć – uczennica określa, które zadania podobaly się jej najbardziej, a które sprawiały trudność.
2. Uprzątnięcie sali, pożegnanie.