

## **SCENARIUSZ ZAJĘĆ REWALIDACYJNYCH Z DZIECKIEM 6-LETNIM Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ RUCHOWĄ, W TYM Z AFAZJĄ**

**I. Temat:** Rozwijam sprawność mojego ciała.

**II. Cele terapeutyczne:**

**A. Ogólne**

1. Rozwijanie ogólnej sprawności ciała, w tym motoryki dużej i małej.
2. Wspieranie koordynacji wzrokowo – ruchowej.
3. Usprawnianie pamięci i myślenia, w tym stymulowanie rozwoju mowy poprzez ćwiczenia lewopółkulowe.

**B. Operacyjne**

**Dziecko:**

- odtwarza ruchem treść piosenki „Rymowana gimnastyka”, naśladuje czynności i ruchy;
- uczestniczy w zabawie „Kolory” – chwytą i odrzuca piłkę, stosuje się do zasad zabawy;
- odnajduje na ilustracji przedmioty wskazane przez nauczyciela (zabawa pt. „Znajdź” z zużyciem ilustracji pt. „Zima”);
- bierze udział w zabawie „Zakupy” – zapamiętuje i odtwarza sekwencje obrazków;
- naśladuje wybrane ruchy zwierząt;
- układa podaną kompozycję zgodnie ze wzorem;
- odnajduje i wskazuje wspólny symbol na kartach (gra „Double”);
- wycina po śladzie poprawnie trzymając nożyczki.

**III. Metody**

- Aktywizujące (zabawy ruchowe i przy muzyce, improwizacja ruchowa, wchodzenie w rolę)
- oglądowe (obserwacja, pokaz ilustracji)
- słowne (objaśnienie nauczyciela)

**IV. Formy pracy**

- indywidualna

**V. Środki dydaktyczne**

Odtwarzacz CD, płyta z muzyką „Rymowana gimnastyka”, piłka, ilustracje do układania sekwencji w zabawie „Zakupy”, ilustracja pt. „Zima”, karty do losowania „Zwierzęta”, ilustracje do układania kompozycji, karty do gry „Double”, nożyczki, kartka ze wzorem do wycinania, gra planszowa, pionki, kostka do gry, piasek kinetyczny, foremki do piasku.

## VI. Przebieg zajęć

<b>CELE OPERACYJNE</b>  <b>Dziecko:</b>	<b>WARUNKI POBUDZAJĄCE UCZNIĄ DO AKTYWNOŚCI</b>	<b>ZADANIA DLA UCZNIĄ</b>  <b>Dziecko:</b>	<b>PYTANIA PROBLEMOWE DLA UCZNIĄ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>odtwarza ruchem treść piosenki „Rymowana gimnastyka”, naśladuje czynności i ruchy</li> </ul>	odtwarzacz CD, płyta z muzyką „Rymowana gimnastyka”	ilustruje ruchem treść piosenki – naśladuje podane czynności i ruchy	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>uczestniczy w zabawie „Kolory” – chwytą i odrzuca piłkę, stosuje się do zasad zabawy</li> </ul>	piłka	nauczyciel podaje nazwę koloru i rzuca do dziecka – chłopiec chwytą piłkę i odrzuca; gdy chwyci piłkę po usłyszeniu koloru białego i czarnego klęka na jedno kolano	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>odnajduje na ilustracji przedmioty wskazane przez nauczyciela (zabawa pt. „Znajdź” z zużyciem ilustracji pt. „Zima”)</li> </ul>	ilustracja pt. „Zima” do zabawy „Znajdź”	wskazuje na ilustracji przedmioty wybrane przez nauczyciela	- Gdzie jest...? Pokaż... itp.
<ul style="list-style-type: none"> <li>bierze udział w zabawie „Zakupy” – zapamiętuje i odtwarza sekwencje obrazków</li> </ul>	karty do układania sekwencji w zabawie „Zakupy” papierowa torebka	zapamiętuje kolejność produktów podanych przez nauczyciela i odtwarza ułożoną sekwencję obrazków	Kuba poszedł do sklepu i kupił: - ser, wodę i sałatę. Nauczyciel układa obrazki, następnie chowa je do torebki i pyta: Co kupił Kuba? itd.
<ul style="list-style-type: none"> <li>naśladuje wybrane ruchy zwierząt</li> </ul>	karty do losowania – naśladowanie ruchów zwierząt	losuje kartę i odtwarza ruchem podaną „czynność”/ruch zwierzęcia	- Zwiń się jak kot. - Stąpaj jak słoń. - Stań na jednej nodze jak flaming itp.

<ul style="list-style-type: none"> <li>układa podaną kompozycję zgodnie ze wzorem</li> </ul>	ilustracje do układania kompozycji	odwzorowuje podaną kompozycję wybierając odpowiednie elementy	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>odnajduje i wskazuje wspólny symbol na kartach (gra „Double”)</li> </ul>	karty do gry „Double”	wskazuje wspólny element dla dwóch kart	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>wycina po śladzie poprawnie trzymając nożyczki</li> </ul>	nożyczki, kartka z liniami/ konturem do ćwiczeń motoryki małej	trzyma poprawnie nożyczki i tnie po śladzie	-
<b>PODSUMOWANIE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera formę nagrody: <ul style="list-style-type: none"> <li>- gra planszowa „Sciganka” lub</li> <li>- zabawa z wykorzystaniem foremek i piasku kinetycznego</li> </ul> </li> </ul>	plansza do gry, pionki, kostka, piasek kinetyczny, foremki	wybiera nagrodę w postaci gry planszowej lub zabawy piaskiem kinetycznym	-

Opracowanie:  
Magdalena Pasoń

## Załącznik 1

Karty do układania sekwencji w zabawie „Zakupy” (przykładowe karty pobrane z printoteka.pl)



## Załącznik 2

Karty do losowania – naśladowanie ruchów zwierząt (przykładowe karty pobrane z printoteka.pl)



### Załącznik 3

Ilustracje do układania kompozycji (przykładowe karty pobrane z printoteka.pl)





#### Załącznik 4

Karty do gry „Dobble” (przykładowe karty pobrane z printoteka.pl)

