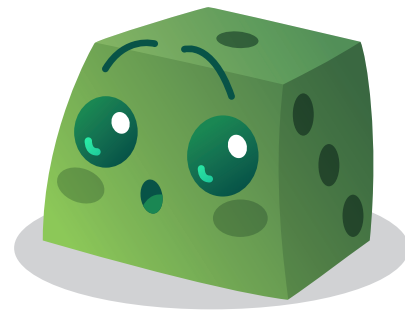


# Scenariusz zajęć rewalidacyjnych

\*Uwaga! Przedstawiony scenariusz w części dotyczącej realizacji zawiera jedynie jej etap związany z użyciem gry planszowej. Pozostała część lekcji przebiegać powinna zgodnie z wytycznymi programowymi danego przedmiotu.



## Nauka i zabawa z grą planszową Cortex.

### Cele:

- › rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej;
- › ćwiczenie pamięci;
- › stymulowanie zmysłu dotyku;
- › rozwijanie umiejętności lewopółkulowych;
- › kształtowanie wyobraźni przestrzennej;
- › ćwiczenie umiejętności kategoryzacji i wykluczania;
- › rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- › tworzenie i utrzymywanie wspólnego pola uwagi;
- › przeżywanie radości z ciekawej rozgrywki.

**Czas trwania: 30 minut.**



## Przebieg lekcji:

Zajęcia prowadzone będą w oparciu o grę „Cortex dla Dzieci”, która jest zbiorem zagadek podzielonych na 8 rodzajów. Nauczyciel dzieli zatem karty na 8 kategorii i z każdej z nich proponuje dziecku ok. 3 zadań w zależności od możliwości i zainteresowania dziecka. W zależności od posiadanego czasu, poziomu koncentracji, męczliwości i innych predyspozycji ucznia na zajęciach można zrealizować całość gry bądź wybrane jej elementy co daje nauczycielowi elastyczność w przygotowaniu interesujących zajęć. W większości zagadek (o ile nie wskazano inaczej) wyłożona na stół karta jest uczniowi prezentowana przez 10 sekund, następnie nauczyciel zakrywa kartę ręką i prosi ucznia o wykonanie określonego zadania. Należy też pamiętać, że podany bazowo czas obserwacji karty powinien być dostosowany do strefy najbliższego rozwoju dziecka i może być różny dla różnych części gry.

1. Pamięć – nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o wymienienie przedmiotów znajdujących się na niej.
2. Labirynt – uczeń pomaga postaciom przedstawionym na karcie odnaleźć drogę do celu. Opcjonalnie uczeń obserwuje kartę przez określony czas, następnie zapamiętuje rozwiązanie i podaje je po zakryciu karty przez nauczyciela.
3. Niepasujący element - nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o wskazanie elementu niepasującego do pozostałych oraz wyjaśnienie obranej reguły.
4. Koordynacja – nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o dotknięcie odpowiednim palcem wskazanej na karcie części ciała.
5. Para - nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o wskazanie, który z wielu przedstawionych na karcie obrazków wystąpił na niej dwukrotnie.
6. Częstotliwość - nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o wskazanie obrazka, który występował na niej najczęściej.
7. Rozumowanie - nauczyciel po zakryciu karty prosi ucznia o wskazanie klocka pasującego do pustego miejsca.
8. Wyzwania – nauczyciel najpierw prezentuje i omawia z uczniem wszystkie karty posiadające fakturę. Następnie uczeń zamyka oczy a nauczyciel losuje i wręcza mu do ręki jedną z nich. Zadaniem ucznia jest odgadnięcie przedmiotu prezentowanego na karcie poprzez zmysł dotyku.

Na zakończenie nauczyciel pyta ucznia o to, które zadanie podobało mu się najbardziej, wspólnie z uczniem porządkuje miejsce pracy i żegna go.

