

**Autor scenariusza:** Hanna Kostyra

**Poziom nauczania:** wychowanie przedszkolne

**Szkoła:** Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy dla Dzieci i Młodzieży Niepełnosprawnych im. Prof. Zofii Sękowskiej w Lublinie ul. Hirszfelda 6.

**Temat zajęć:** Na wiejskim podwórku – co słyhać na wsi?

**Uczestnik zajęć:** Dziecko z autyzmem w wieku 5 lat. Dziecko nie posługujące się mową werbalną, posiłkujące się komunikacją wspomagającą AAC w postaci symboli PCS.

**Czas trwania zajęć:** 60 minut

**Cele główne:**

Uczeń posługuje się narzędziami do komunikacji pozawerbalnej, rozwija znajomości symboli PCS,

**Cele szczegółowe:**

Uczeń:

**Poziom wiadomości:**

**1. Zapamiętanie wiadomości- uczeń:**

- rozpoznaje i nazwa zwierzęta mieszkające na wsi,
- wskazuje kierunki przestrzenne.

**2. Zrozumienie wiadomości- uczeń:**

- dopasowuje symbol do obrazu multimedialnego.

**Poziom umiejętności:**

**3. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych- uczeń:**

- stosuje symbol PCS (obrazki wspomagające komunikację alternatywną),
- posługuje się komunikatorem STEP BY STEP,
- stosuje kierunki przestrzenne.

**4. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych- uczeń:**

- wykorzystuje umiejętność posługiwania się symbolami PCS i komunikatorem STEP by STEP na innych zajęciach, w życiu codziennym.

**Cele wychowawcze:**

- rozwijanie umiejętności społecznych dzieci, które są niezbędne w poprawnych relacjach z innymi,
- kształtowanie u dzieci poczucia przynależności społecznej,
- zapewnienie dzieciom lepszych szans edukacyjnych poprzez kształtowanie tych wiadomości i umiejętności, które są niezbędne w edukacji szkolnej.

**Metody:**

- aktywizujące (angażujące dziecko w działaniu, posługiwanie się komunikatorem STEP BY STEP),
- słowne (rozmowa, opowiadanie, instrukcja słowna, dźwięki),
- oglądowe (ilustracje, programy komputerowe, symbole PCS).

**Forma zajęć:** indywidualna.

**Pomoce dydaktyczne:**

- komunikator STEP BY STEP (komunikator, który pozwala nagrać szereg komunikatów na trzech poziomach, na każdym poziomie jest limit czasowy i wynosi

80 sec., dźwięki są odtwarzane sekwencyjnie, w kolejności, w której zostały nagrane),



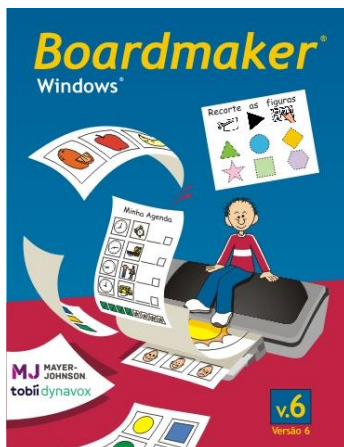
producent ALTIX

- komputer, program multimedialny „Mówiące obrazki”, producent EDUSENSUS.

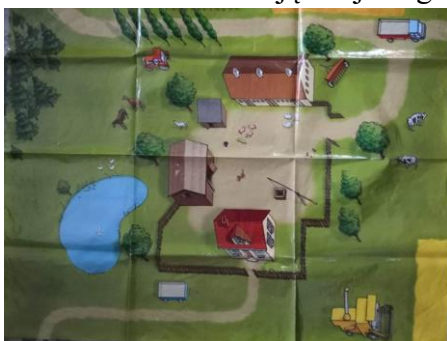
eduSensus



- zestaw symboli PCS (program komputerowy „Board Maker”) - producent MAYER JOHNSON. Program pozwala na drukowanie istniejących już symboli w bazie, ale także na tworzenie nowych, zgodnie z potrzebami np. do konkretnego tematu zajęć.



- mata z ilustracją wiejskiego podwórka



- wiersz W. Chotomskiej „Co słyhać na wsi”

### Kształtowane kompetencje kluczowe:

- porozumiewanie się w języku ojczystym,
- kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo- techniczne,
- kompetencje informatyczne,
- umiejętność uczenia się,
- kompetencje społeczne i obywatelskie,
- świadomość i ekspresja kulturalna.

### Przebieg zajęć:

**1. Powitanie:** gestem, symbolem PCS, przy użyciu komunikatora.

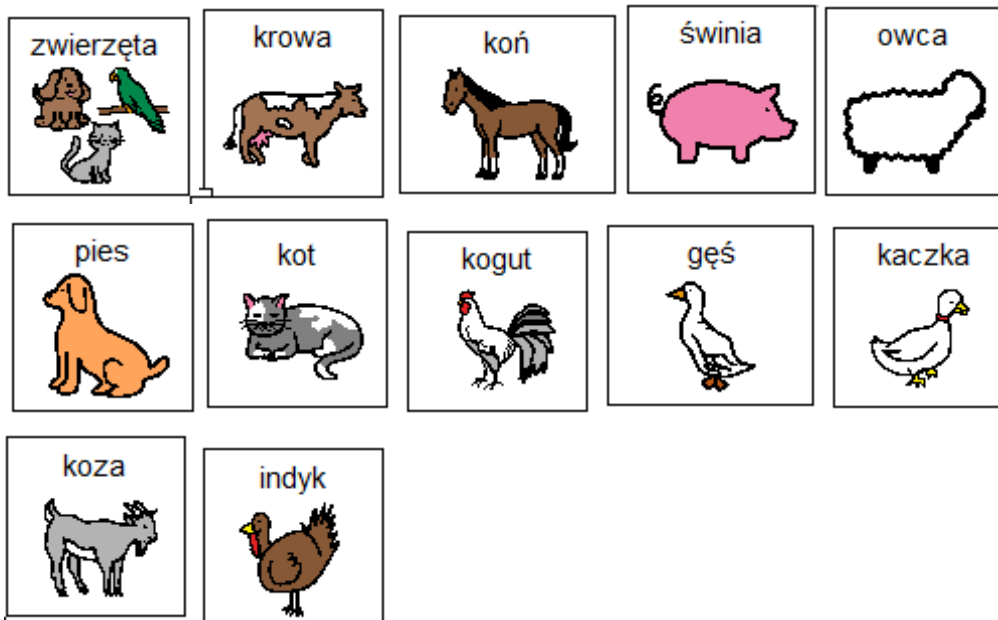
*KOMENTARZ: Nauczyciel wita dziecko słownie, jednocześnie prezentując symbol PCS (załącznik nr 1). Dziecko odpowiada korzystając z komunikatora, z nagraniem powitaniem oraz umieszczonym na przycisku symbolem powitania PCS.*



**2. Przedstawienie tematu zajęć - symbol PCS „zwierzęta”.**

**3. „Kwaczą, miauczą i gęgają...”**

Nauczyciel przedstawia uczniowi zdjęcia zwierząt wiejskich oraz charakterystyczne dla nich odgłosy (wykorzystuje do tego program multimedialny „Mówiące obrazki” EDUSENSUS). Uczeń ma za zadanie przyporządkować odpowiedni symbol PCS do słyszanego dźwięku i obrazu. Wyszukuje odpowiedni symbol wśród wcześniej przygotowanego i rozłożonego, przed nim na stoliku zestawu symboli zwierząt wiejskich.



*KOMENTARZ: Program „Mówiące obrazki” to połączenie kolorowych plansz, animacji oraz naturalnych odgłosów otaczającego nas świata. Uniwersalne narzędzie wspierające naturalne i wspomagane nabywanie języka oraz terapię logopedyczną, zwłaszcza dzieci z zaburzeniami rozwoju języka i dzieci z uszkodzonym narządem słuchu.*

#### **4. Zabawa logopedyczna**

Nauczyciel pokazuje uczniowi symbol PCS. Dziecko podejmuje próbę naśladowania dźwięku wydawanego przez wskazywane zwierzę, następnie naciska komunikator Step by Step z odpowiednim dźwiękiem.

#### **5. „Co słyhać na wsi”**

Nauczyciel czyta wiersz W. Chotomskiej „Co słyhać na wsi” (załącznik nr 2). Zabawa polega na czytaniu uczestniczącym. Nauczyciel czytając wiersz stosuje pauzę, w której uczeń ma za zadanie nacisnąć guzik komunikatora z nagraniem uzupełniającym tekst wiersza.

Wanda Chotomska „Co słyhać na wsi”

Co słyhać? Zależy gdzie.

Na łące słyhać: Kle, kle!

Na stawie: Kwa, kwa!

Na polu: kraaa!

Przed kurnikiem: – kukuryku!

– ko, ko, ko, ko, ko w kurniku

Koło budy słyhać: – hau!

A na progu – miau.

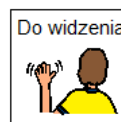
A co słyhać w domu

Nie powiem nikomu ...

#### **6. „Wiejska zagroda”**

Nauczyciel zaprasza dziecko do zabawy dydaktyczno-ruchowej. Rozkłada na dywanie matę z obrazkiem wiejskiego podwórka. Dziecko ustawia figurki zwierząt według wskazówek nauczyciela, utrwalając pojęcia przestrzenne (na, pod, obok, za, nad, pomiędzy, prawa, lewa, góra, dół).

7. Podsumowanie zajęć, pochwalenie dziecka za pracę.



8. Zakończenie zajęć, gestem, symbolem PCS, przy użyciu komunikatora.