

**Autor scenariusza:** Marta Chwedeńczuk

**Przedmiot:** zajęcia rewalidacyjne

**Poziom nauczania:** II

**Szkoła:** Szkoła Podstawowa Specjalna nr 53 w Specjalnym Ośrodku Szkolno-wychowawczym nr 2 w Lublinie.

**Temat:** Wzrokowa kontrola przyczynowo - skutkowa z angażującymi utworami muzycznymi.

**Czas trwania:** 30 min.

**Cel ogólny:** Samodzielne aktywowanie odtwarzania poszczególnych piosenek.

**Cele operacyjne:**

**Poziom wiadomości:**

1. Zapamiętanie wiadomości - uczeń:
  - identyfikuje ikony piosenek na ekranie laptopa.
2. Zrozumienie wiadomości - uczeń:
  - rozróżnia ikony piosenek.

**Poziom umiejętności:**

3. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:
  - kontroluje własną postawę i ruch (przyjmuje i utrzymuje odpowiednią pozycję ciała umożliwiającą wzrokową obsługę laptopa),
  - skanuje (przegląda) wzrokiem ikony piosenek na ekranie laptopa ,
  - dokonuje wyboru piosenki do odtwarzania wie, co musi zrobić, aby odtworzyć wybraną przez siebie muzykę (wzrokowa kontrola przyczynowo - skutkowa),
  - aktywuje odtwarzanie wybranej piosenki poprzez dłuższe i bardziej precyzyjne zafiksowanie wzroku na odpowiedniej ikonie (potwierdza wybór),
4. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:
  - upomina się o aktywność,
  - informuje, że chce kontynuować lub zakończyć działanie,
  - prosi o pomoc.

**Cele wychowawcze:**

1. Ma poczucie własnej sprawczości.
2. Ponosi konsekwencje własnych wyborów.
3. W sytuacji niezrozumienia poddaje się technikom łagodzącym.

**Metody:**

- podająca,
- praktycznego działania,
- pogładowa.

**Formy:**

- praca indywidualna

**Środki dydaktyczne:**

- symbolami/znaki PCS\*, które pochodzą z Programu Boardmaker with Speaking Dynamically Pro
- laptop z oprogramowaniem: Communicator 5\*, oprzyrządowaniem komunikacyjnym: PCEye 5\*, dostosowany uchwyt do laptopa
- tablice dynamiczne z piosenkami
- zasoby SENict Software\*
- E-tran\* z symbolami PCS\*

**Kształowane kompetencje kluczowe:**

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym.
2. Umiejętność uczenia się.
3. Kompetencje informatyczne.

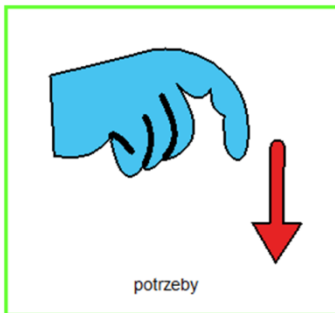
#### 4. Kompetencje społeczne.

##### I. Faza przygotowawcza

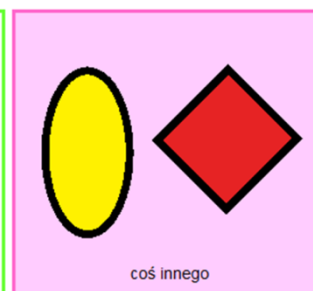
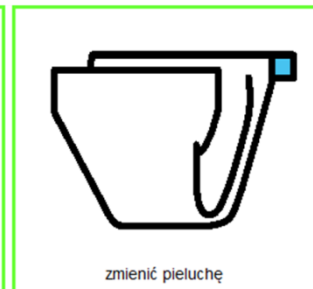
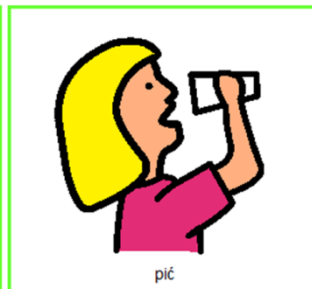
Czynności organizacyjne:

##### 1. Przedstawienie przebiegu zajęć z użyciem symboli PCS przyczepionych do E-tranu.

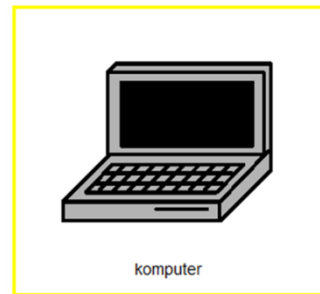
- Pozycjonowanie ucznia do komunikacji.
- Rozmowa kierowana:  
„Czy czegoś potrzebujesz czy będziemy coś robić?” Nauczyciel mówiąc - wspomaga przekaz wskazując znaki na E-tranie.



- Gdy uczeń przegląda i nie zatrzymuje wzroku na żadnym z nich nauczyciel mówi: „Nie rozumiem czy będziemy coś robić, czy czegoś potrzebujesz?” (nauczyciel daje czas na odpowiedź).
- Jeżeli wybór pada na potrzeby, nauczyciel przyczepia do E-tranu kolejne znaki: „Czy chcesz: jeść, pić, odpocząć, zmienić pieluchę, odpocząć, boli Cię coś, coś innego?”



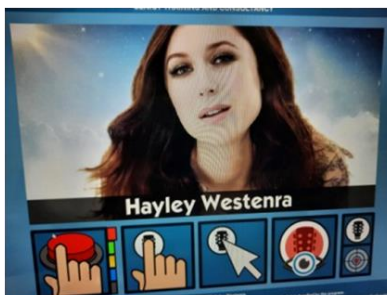
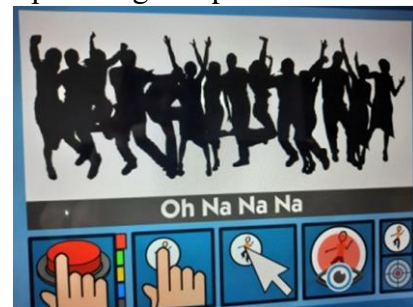
- Po wskazaniu wzrokiem przez ucznia znaku konkretnej potrzeby – nauczyciel zabezpiecza ją.
- Po zaspokojeniu potrzeby nauczyciel przyczepia do e-tranu znaki: aktywność - słuchanie muzyki - komputer.
- Podanie tematu zajęć.
  - Wspólne odczytanie znaków, uczeń wskazuje wzrokiem a nauczyciel odczytuje głośno.



- Prace przygotowawcze
  - Nauczyciel włącza laptop umieszczony na specjalnym stojaku.

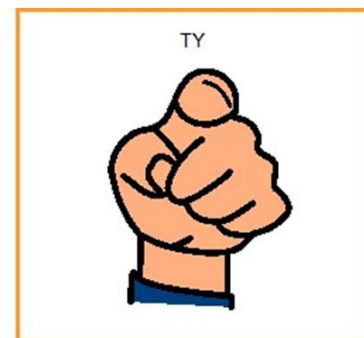
## II. Faza realizacyjna

1. Uczeń przegląda na ekranie laptopa znaki oznaczające poszczególne piosenki





2. Nauczyciel włącza stronę z ikonami wybranych piosenek na ekranie (4 ikony)
3. Nauczyciel w wolnym tempie włącza muzykę aktywując ikonę wzrokiem (pokaz).
4. Uczeń skanuje wzrokiem ikony piosenek.
5. Uczeń dokonuje wyboru piosenki, której chce posłuchać.
6. Uczeń aktywuje odtwarzanie piosenki fiksując wzrok na jej ikonie.
7. Po wysłuchaniu piosenki nauczyciel zadaje pytanie „Kto teraz wybiera?”.
8. Uczeń odpowiada na pytanie „Kto teraz?” wskazując wzrokiem na E-tranie znak „JA” lub „TY”.



9. Nauczyciel (analogicznie do punktów wyżej) powtarza sytuację poprzedzając pytaniem: Czy chcesz jeszcze czy koniec?



10. Uczeń (j.w.) kontynuuje lub kończy słuchanie muzyki w zależności od odpowiedzi.

### III. Podsumowanie lekcji

1. Rozmowa z uczniem na temat piosenek:
  - Które piosenki mu się podobały?
  - Uczeń odpowiada wskazując wzrokiem znaki na E-tranie.



#### IV. Praca domowa

- Uczeń dostaje do domu piosenkę do obsługi wzrokiem celu usprawniania umiejętności fiksowania wzroku na ekranie laptopa.



**Communicator 5\*** - to specjalistyczne oprogramowanie zaprojektowane po to, aby wspomagać osoby w komunikacji. Aplikacja przeznaczona jest zarówno dla dorosłych, jak i dzieci z różną niepełnosprawnością. Communicator 5 konwertuje tekst i symbole na mowę oraz oferuje łatwe w obsłudze narzędzia wspierające dostęp do komputera, poczty e-mail, SMS czy telefonu. Przy jego pomocy istnieje możliwość kontrolowania otaczającego środowiska i wielu innych czynności dnia codziennego.



**SENict Software\*** - Zasoby Centrum Rozwoju Zawodowego SENict (aktywności z dostępem do komputera za pomocą technologii wspomagających).

**PCEye 5\*** inaczej eyetracker to najnowsza generacja lekkiego i wszechstronnego urządzenia do śledzenia wzroku. Jest urządzeniem przeznaczonym do sterowania komputerem za pomocą ruchów gałek ocznych. Umożliwia wykonywanie wszystkich funkcji myszy komputerowej. Zapewnia osobom niepełnosprawnym samodzielne korzystanie z komputera, w tym

możliwość nauki, rozrywki, korzystania z portali społecznościowych czy obsługi poczty e-mail.



**E-tran\*** - ramka z pleksi dla osób wskazujących znaki wzrokiem.



**PCS\*** - (Picture Communication Symbols) co oznacza tłumacząc na język polski „symbol komunikacji obrazkowej”. – system zarówno czarno – białych, jak i kolorowych symboli, które ukazują obrazkowo znaczenie słowa, zdania, zwyczajowo używanej frazy lub zwrotu.

**uchwyt/stojak na laptop\***

