

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH

**TEMAT:** Sensoryczne programowanie

**CEL OGÓLNY:**

- rozwijanie umiejętności w zakresie programowania i kodowania z wykorzystaniem zmysłów

**CEL OPERACYJNY:**

Dziecko...

- rozwija orientację przestrzenną, percepcję wzrokową oraz koordynację wzrokowo – ruchową,
- odczytuje zakodowane informacje i sam potrafi je zakodować,
- wykonuje zadania na planszach do kodowania dopasowując elementy zgodnie z kodem

**METODY:** soft CLIL, aktywizujące

**FORMY:** indywidualna

**KOMPETENCJE KLUCZOWE:** rozumienia i tworzenia informacji; wielojęzyczności; cyfrowe; matematyczne i w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii; osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:** Dary Froebla, siatka geometryczna, opaska na oczy, olejek eteryczny: pomarańczowy i miętowy, latarka, patyczki, plastikowe pudełko z pokrywką, piasek, masa solna, miski: plastikowa, szklana i drewniana, kulki: plastikowa, szklana, drewniana, gniotek, folia bąbelkowa, świeczka, piórko

**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

### 1. Zabawa wprowadzająca:

- „Złap muchę”- zabawa z wykorzystaniem siatki geometrycznej 3 x 3 i koła z mozaiki geometrycznej.

Pierwszy etap: podawanie koordynatów (do góry, w prawo, w lewo, w dół) dziecku, które siedzi przed siatką i poruszanie kołem wg poleceń. Zadaniem dziecka jest złapanie koła- muchy poprzez kłaśnięcie w dłoń w momencie, w którym mucha opuszcza siatkę.

Drugi etap: wydawanie jedynie poleceń słownych, bez poruszania kołem.



2. **Nauka rymowanki** z pokazywaniem części ciała i przedmiotów w przestrzeni w języku polskim i angielskim:

*Dotknij ramion,  
Dotknij nosa,  
Dotknij łokci oraz włosów,  
Dotknij pięty,  
Dotknij ucha,  
Dotknij łydki oraz brzucha,  
Dotknij ściany i podłogi,  
A na koniec krzesła nogi. \**

*Touch your shoulders,  
Touch your nose,  
Touch your elbow and hair,  
Touch your heel,  
Touch your ear,  
Touch your calf and belly,  
Touch the wall and floor,  
And finally, the chair leg.*

\*Źródło: [Odkrywanie świata poprzez zmysł dotyku - scenariusz zajęć | tekst nr 11305 \(edux.pl\)](#)

3. **Zabawy w kącikach zabawowo- zadaniowych:**

- **Zabawy z programowaniem zapachu w kąciku darów- Czuję i buduję:** segregowanie darów 3 i 4 (klocków: sześciiany i prostopadłościanny) pokropionych olejkiem eterycznym: pomarańczowym i miętowym bez użycia zmysłu wzroku ( z opaską na oczach). Wąchanie klocków i odkładanie ich do odpowiednich pojemników. Konstruowanie dowolnych budowli wg ulubionego zapachu lub konstruowanie budowli z wykorzystaniem dotyku i zapachu.



- **Zabawy z kodowaniem w kąciiku badawczym- *Podsluchuję muzykę:*** wkładanie do różnych misek: drewnianej, plastikowej i szklanej różnych kulek: szklanej, plastikowej i drewnianej i wprawianie ich w ruch. Słuchanie dźwięków z zamkniętymi oczami (opaska na oczy), jakie wydają poszczególne kulki w różnych miszkach. Wybieranie ulubionych dźwięków i odtwarzanie ich.



- **Zabawy z programowaniem w kąciiku twórczym- *Obserwuję rysuję:*** obserwowanie w zaciemnionym pomieszczeniu światła latarki, odtwarzanie wzorów na pokrywie z piaskiem lub masą solną pudełka z włączonym światłem. Obserwowanie powstałych wzorów.



- **Zabawy z kodowaniem w kąciiku gospodarczym- *Smakuję koduję:*** zakodowanie smaku: kwaśnego (ogórek kiszony, cytryna), słodkiego (czekolada) i słonego (paluszek słony) z bryłą: kulą, walcem i sześcianiem. Próbowanie poszczególnych produktów spożywczych z zamkniętymi oczami (opaska na oczy): określanie smaku i układanie kodu z wykorzystaniem brył.

4. **Relaksacja i wyciszenie:** masażyki, muzyka relaksacyjna, zabawy w kąciku relaksacji – gniotki, woda, gazety, lekcje ciszy - przejście po linii (obwodzie koła), chodzenie po foli bąbelkowej, żeby nie wydała dźwięku, zdmuchiwanie piórka, gaszenie świeczki.

5. **Ewaluacja** - podsumowanie zajęć: projektowanie emotki: uśmiechniętej lub smutnej na kratownicy z wykorzystaniem mozaiki geometrycznej.

Opracowała: Anna Wilczyńska  
Pedagog specjalny  
w Samorządowym Publicznym  
Przedszkolu w Strawczynie