

TORUŃSKA SZKOŁA ĆWICZEŃ
DLA WOJEWÓDZTWA KUJAWSKO-POMORSKIEGO

ŚCIEŻKA DLA DZIECI O SPECJALNYCH POTRZEBACH

FIGURY WOKÓŁ NAS – scenariusz

Adresat zajęć: uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Etap edukacyjny: II etap edukacyjny (klasy IV-VIII szkoły podstawowej)

Miejsce realizacji zajęć: Młyn Wiedzy

Cel główny:

- Kształtowanie postawy twórczej.

Cele szczegółowe:

- Rozwijanie myślenia dywergencyjnego.
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia.
- Rozwój sprawności myślenia i działania.

Metody i sposoby realizacji celów:

- praktyczne działania – praca w grupie, parami lub indywidualnie
- uczenie się przez zabawę – metoda dywergencyjna

Formy pracy: nauczyciel może podzielić klasę na grupy (w sposób losowy – np. losowanie kolorowych kartek lub celowy według ustalonych kryteriów np. sprawność motoryczna)

Przebieg: według ścieżki zwiedzania – karta pracy

Czas trwania: 60 minut

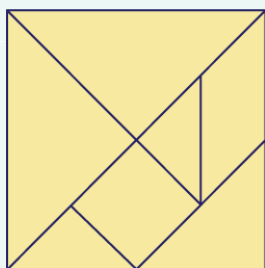
Opis przebiegu zajęć:

● Przed wyjściem do Młyna Wiedzy warto dzieciom przybliżyć historię powstania tego obiektu oraz jego działalność edukacyjną. Źródłem informacji może być <https://mlynwiedzy.org.pl>

● Klasę możemy podzielić na zespoły dwuosobowe. Każdy zespół otrzymuje kartę pracy. Nauczyciel wyjaśnia zasady pracy (Kartoteka).

Zadanie 1 – najmniejsza liczba kroków w jakiej można odbudować wieżę, zgodnie z przedstawionymi zasadami to siedem.

Zadanie 2 – wybór elementów tak aby powstał z nich tangram - kwadrat



może sprawić uczniom trudność – stąd oczekiwana pomoc nauczyciela (w zakresie koniecznym). W następnym kroku uczniowie z elementów, które tworzą tangram układają dowolny kształt i nazywają go – można skorzystać z kształtów umieszczonych na tablicy przy tym stanowisku.

Zadanie 3 – nagrodą niespodzianką za wykonanie wszystkich sześciu etapów gry jest melodia.

Liczba punktów uzyskanych przez zespół jest równa największej liczbie ukończonych etapów gry (przez któregokolwiek członka zespołu). Bonus w postaci dodatkowych 2 punktów uzyskuje ten zespół, którego przynajmniej jeden członek wykonał wszystkie sześć etapów gry – zagrała melodia.

W zadaniu 4 – konieczna jest praca 3 osób, aby żarówka (moc 60 W) zaświeciła się. Uczniowie sami powinni (metodą prób) dojść do tego wniosku. Grupy (jeśli są zbyt małoliczne) mogą się połączyć i wówczas każda z nich uzyska punkty za wykonane zadanie.

Zadanie 5 – w tym zadaniu nauczyciel lub jeden z uczniów mierzy czas (2 minuty) oraz liczy okrążenia wykonywane przez samolot. Liczba uzyskanych przez zespół punktów jest równa największej liczbie okrążeń samolotu (uzyskanych przez któregokolwiek członka zespołu).

Po wykonaniu wszystkich zadań uczniowie sumują uzyskane punkty. Zespół, który uzyskał największą liczbę punktów wygrywa.



Autor: **Katarzyna Leśniak**

Toruński Ośrodek Doradztwa Metodycznego I Doskonalenia Nauczycieli - Centrum Kształcenia Ustawicznego

Współpraca: **Małgorzata Popławska**

Szkoła Podstawowa Specjalna Nr 19 w Toruniu



Szkoła Podstawowa Specjalna Nr 19
im. M. M. Stefana W. Frelichowskiego