

SCENARIUSZ LEKCJI OTWARTEJ

realizowanej w ramach programu „Aktywna Tablica” z wykorzystaniem narzędzi technologii informacyjno - komunikacyjnych dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

TEMAT ZAJĘĆ:

„Nie dosłownie, ale w przenośni – trening rozumienia wypowiedzi opartych na metaforach”

Data przeprowadzonych zajęć: 12.12.2022r.

Nauczyciel: Weronika Matachowska – psycholog szkolny

Rodzaj zajęć: zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno – społeczne

Komentarz: **poniższy scenariusz dedykowany jest uczniom starszych klas szkoły podstawowej z diagnozą autyzmu lub Zespołu Aspergera.** Poszukiwanie innego znaczenia, niż to dosłowne bywa dla nich szczególnie trudne. W języku potocznym używane jest wiele metafor, których większość osób w ogóle nie zauważa, np. twardy orzech do zgryzienia” dla uczniów z całościowymi zaburzeniami rozwoju pierwsze zdanie tego tekstu może być absolutnie niezrozumiałe. Dosłowne znaczenie mogłoby dla nich brzmieć: metafora to „orzech” i „trudno ją zgryźć”. Dlatego tak często swobodne rozmowy wśród rówieśników bywają dla autystów lub osób z Zespołem Aspergera niezwykle kłopotliwe. Trening umiejętności rozumienia wypowiedzi i rozpoznawania kontekstu sytuacji wydaje się koniecznym elementem pracy terapeutycznej. Inaczej trudno jest o stałe, satysfakcjonujące relacje.

Cele ogólne/terapeutyczne lekcji:

- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych – rozumienie złożonych komunikatów, w tym przenośni, żartów językowych,
- doskonalenie dekodowania metafor i związków frazeologicznych,
- rozpoznawanie intencji wypowiedzi rozmówcy, rozumienie kontekstu sytuacji, czyli umownych znaczeń przekazywanych w wypowiedziach,
- wspomaganie pracy terapeutycznej z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i rozwojowymi z użyciem interaktywnych ćwiczeń i innych narzędzi TIK,
- wspieranie rozwoju kompetencji takich jak, kreatywność, innowacyjność oraz tzw. transversal skills, które są kluczowe w rozwijającym się społeczeństwie XXI wieku

Złożone cele operacyjne:

uczeń:

- poznaje i rozumie sens przenośni (metafor) oraz zna jej zastosowanie,
- potrafi rozróżnić metaforę, rozumie znaczenie przenośni,
- rozumie metaforyczne powiedzenia i abstrakcyjne słowa,
- umie dostrzec podobieństwa w sposobach mówienia o rzeczach abstrakcyjnych,

- usprawnia obsługę narzędzi technologii informacyjno – komunikacyjnych,

swobodnie wyraża ekspresję werbalną;

Metoda i forma pracy

- podająca,
- praktycznego działania,
- dyskusji, praca indywidualna/grupowa

Środki dydaktyczne

- narzędzia TIK (program multimedialny: mTalent Autyzm – Mowa w kontekście społecznym, część 2),
- tablica interaktywna z wbudowanym komputerem,
- laptop,
- długopis 3D wraz z filamentami do pracy,
- aplikacje online: Kahoot (umożliwia nauczycielowi tworzenie quizów dla uczniów), Wordwall
- obrazowe karty pracy

PRZEBIEG LEKCJI:

Faza przygotowawcza

Powitanie – rozmowa wstępna, wprowadzenie do tematu, określenie celu w języku ucznia.

Nauczyciel przypomina definicję terminu „metafora” – związek wyrazów, których znaczenia nie można odczytywać dosłownie, połączenie w całość wyrazów odległych znaczeniowo).

Zapoznanie uczniów z obsługą programu multimedialnego wykorzystanego w trakcie zajęć.

Faza realizacyjna

1. Uczniowie po zapoznaniu ich z instrukcją, wykonują ćwiczenia zawarte w programie multimedialnym mTalent Autyzm – Mowa w kontekście społecznym, część 2 z tematu: „Przenośnie i metafory”. Zestaw składa się z 12 zadań dla ucznia, min. Gra z rozpoznawaniem, puzzle, nagrania i dopasowania wyrazów do wypowiedzi.
2. Quiz wiedzy – rozróżnianie metafory.
Nauczyciel wyświetla na ekranie tablicy multimedialnej, przygotowane wcześniej pytania sprawdzające wiedzę na temat metafor, z użyciem aplikacji Kahoot, metodą prawda-falsz. Uczniowie odpowiadają na pytania zawarte w quizie podnosząc do góry tabliczkę

z prawidłową odpowiedzią. Uczniowie na odpowiedź mają ograniczony czas, a wyniki quizu są widoczne dla nich bezpośrednio po każdym pytaniu.

3. Karty pracy – uczniowie wykonują samodzielnie zadania, zawarte w obrazkowych kartach pracy.
4. Zapoznanie uczniów z obsługą urządzenia „Długopis 3D”. Narzędzie to pozwala „odejść” od tradycyjnych zajęć wprowadzając innowacyjność oraz nowoczesność w procesie edukacyjnym, ponadto kształtuje cierpliwość, precyzję oraz dokładność, co przyczynia się do rozwijania sprawności manualnej. Uczniowie wykonują prace artystyczne z wykorzystaniem długopisu 3D.

Faza podsumowująca

Koło Wordwall – ewaluacja

Uczestnicy dokonują ewaluacji zajęć przy pomocy narzędzia online Wordwall.

Losują pytania i kończą niedokończone zdania, np. „Uważam, że lekcja była...”;

„Najbardziej podobało mi się...”; „Dzisiaj dowiedziałem się...” itp.