

Posłuchaj i pokieruj

1

ZABAWY DLA DZIECI ZE SPEKTRUM AUTYZMU – KOMUNIKACJA

GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE

FORMA: INDYWIDUALNA

Cele – dziecko:

- Rozwija umiejętność rozumienia mowy.
- Zwiększa zasób słownika biernego.
- Rozpoznaje i nazywa przedmioty.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

- robot Photon,
- fiszki z przedmiotami i czynnościami (*Emocje, przedmioty i czynności*).

Przygotowanie zabawy:

- Nauczyciel siada naprzeciwko dziecka w niewielkiej odległości i kładzie przed sobą fiszki z przedmiotami lub czynnościami. Jeżeli zaczynamy dopiero pracę z dzieckiem lub ma ono znaczne trudności w rozumieniu mowy, wówczas kładziemy przed sobą dwie fiszki (później możemy zwiększać ich liczbę).

Przebieg zabawy:

- Nauczyciel pyta dziecko, np. „Gdzie jest kubek?”, lub po prostu mówi „kubek”, a zadaniem dziecka jest skierowanie robota Photona na odpowiednią fiszkę. Powtarzamy zabawę kilka razy, zmieniając fiszki i wracając już do tych, o które wcześniej pytaliśmy.

Zgadnij, na co patrzę

ZABAWY DLA DZIECI ZE SPEKTRUM AUTYZMU – KOMUNIKACJA

GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE, KLASY 1–3

FORMA: INDYWIDUALNA

2

Cele – dziecko:

- Rozwija umiejętność budowania wspólnego pola uwagi.
- Rozpoznaje komunikaty pozawerbalne.
- Rozpoznaje wybrane przedmioty, owoce lub warzywa.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

- robot Photon,
- fiszki z owocami i warzywami (*Emocje, przedmioty i czynności*).

Przygotowanie zabawy:

- Nauczyciel gromadzi fiszki z owocami i warzywami.
Uwaga: fiszek jednorazowo nie może być więcej niż trzy (ale można je wymieniać).
- Nauczyciel siedzi naprzeciwko dziecka, pomiędzy nimi leżą fiszki (w bliskiej odległości nauczyciela).
- Robot Photon stoi obok dziecka.

Przebieg zabawy:

- Nauczyciel wskazuje za pomocą wzroku fiszkę, a zadaniem dziecka jest najechać na nią robotem.

Ważne!

Jeśli dziecko nie radzi sobie z zadaniem, nauczyciel wskazuje przedmiot palcem i wzrokiem równocześnie. Ważne w tym zadaniu jest to, aby nauczyciel przynosił wzrok z przedmiotu na dziecko.

- Następnie dziecko wskazuje, a nauczyciel steruje robotem.

Ważne!

Jeśli dziecko nie przynosi wzroku z przedmiotu na nauczyciela, nauczyciel nie wykonuje zadania.

- Zadanie to można wykonywać na zmianę (raz nauczyciel, raz dziecko).

To jest coś...

3

ZABAWY DLA DZIECI ZE SPEKTRUM AUTYZMU – KOMUNIKACJA

👤 GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE, KLASY 1–3, KLASY 4–6

👤 FORMA: INDYWIDUALNA

Cele – dziecko:

- Rozwija umiejętność reagowania na komunikaty drugiej osoby.
- Doskonali umiejętność słuchania drugiej osoby ze zrozumieniem.
- Rozpoznaje przedmioty po opisie ich funkcji.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

- robot Photon,
- fiszki dowolnej kategorii (*Emocje, przedmioty i czynności*).

Przygotowanie zabawy:

- Nauczyciel rozkłada fiszki przed dzieckiem.

Przebieg zabawy:

Nauczyciel mówi:

- To jest coś, czym czeszesz włosy.
- To jest coś, czym myjesz zęby.
- To jest kwaśny owoc.

I tak dalej.

Zadaniem dziecka jest dojechać robotem do właściwej fiszki.

Powitanie

ZABAWY DOSKONALĄCE KOMPETENCJE SPOŁECZNO-EMOCJONALNE

GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE

FORMA: GRUPOWA

1

Cele – dziecko:

- Rozwija uważność na drugą osobę.
- Rozwija pamięć słuchowo-wzrokową.
- Doskonali umiejętności przedstawiania się.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

robot Photon.

Przygotowanie zabawy:

- Dzieci razem z nauczycielem siadają w okręgu. Robota stawiają w jego środku.

Przebieg zabawy:

- Wykorzystując interfejs Photon Joystick, nauczyciel kieruje robotem do wybranego dziecka. Jego zadaniem jest przedstawienie się: „Mam na imię...”. (Można dodać: „Lubię, gdy nazywają mnie...”).
- Następnie nauczyciel przekazuje tablet dziecku, które wymieniło swoje imię. Nowy sterujący kieruje robota do dziecka, którego imię chce poznać.

Gra w kolory

ZABAWY DOSKONALĄCE KOMPETENCJE SPOŁECZNO-EMOCJONALNE

2

GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE

FORMA: INDYWIDUALNA/GRUPOWA

Cele – dziecko:

- Rozwija uważność na drugą osobę.
- Doskonali umiejętność rozpoznawania i nazywania kolorów.
- Potrafi wspólnie się bawić.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

robot Photon.

Dodatkowo:

- odtwarzacz z dowolną muzyką,
- duży arkusz papieru lub taśma malarska.

Przygotowanie zabawy:

- Na środku sali nauczyciel wyznacza miejsce zarezerwowane dla robota Photona (np. za pomocą taśmy malarskiej lub dużego arkusza papieru), zaznaczając, że w tym polu może przebywać tylko robot.
- Dzieci ustawiają się w okręgu, którego środkiem jest robot.

Przebieg zabawy:

- Nauczyciel włącza muzykę, do której dzieci tańczą lub rytmicznie chodzą wokół robota.
- Nauczyciel steruje robotem w dowolny sposób. Nagle zmienia kolor jego czułków.
- Zadaniem dzieci jest jak najszybsze odnalezienie na sobie, koledze lub w sali czegoś w kolorze czułków robota.

Moje emocje

ZABAWY DOSKONALĄCE KOMPETENCJE SPOŁECZNO-EMOCJONALNE

3

GRUPA DOCELOWA: PRZEDSZKOLE, KLASY 1–3

FORMA: GRUPOWA

Cele – dziecko:

- Rozpoznaje i nazywa podstawowe emocje.
- Rozwija uważność na drugą osobę.
- Odczytuje prawidłowo gesty i mimikę drugiej osoby.

Interfejs:

Photon Joystick.

Materiały:

- robot Photon,
- fiszki z symbolami emocji (*Emocje, przedmioty i czynności*).

Przygotowanie zabawy:

- Nauczyciel przygotowuje fiszki z symbolami emocji. Rozkłada je na podłodze w dowolnym miejscu, obrócone obrazkiem do dołu.

Przebieg zabawy:

- Nauczyciel wyznacza parę dzieci, która jako pierwsza weźmie udział w ćwiczeniu.
- Jedno z dzieci steruje robotem, wykorzystując interfejs Photon Joystick, i podjeżdża nim do wybranego obrazka.
- Drugie dziecko odkrywa obrazek, ale w taki sposób, aby nie pokazać innym, co się na nim znajduje. Następnie odgrywa wylosowaną emocję za pomocą gestów.
- Zadaniem dziecka sterującego robotem jest odgadnięcie emocji ukrytej na fiszce. Jeśli dzieci jest więcej, odgadywać może cała grupa.
- Po wykonaniu zadania nauczyciel wyznacza kolejną parę dzieci. Zawsze jedna osoba steruje robotem, a pozostałe odgadują emocję.