**KONSPEKT ZAJĘĆ WYRÓWNAWCZYCH
Z WYKORZYSTANIEM NARZĘDZI TIK POZYSKANYCH W RAMACH PROJEKTU AKTYWNA TABLICA**

**Uczniowie:** III klasa

**Miejsce**: sala edukacji wczesnoszkolnej

**Czas:** 45 minut

**Forma zajęć:** grupowa, indywidualna

**Pomoce dydaktyczne:** *magiczny dywan (projektor) z pakietem gier***Cele ogólne:**

* usprawnianie percepcji wzrokowej;
* rozwijanie spostrzegawczości;
* ćwiczenie koncentracji;
* trening pamięci;
* doskonalenie umiejętności szkolnych.

**Przebieg zajęć:**
1. Gry interaktywne:
1. TROPICIELE ŚLADÓW - Gra polega na tropieniu zwierzęcych śladów pojawiających się na planszy.

2. GRZYBOBRANIE - Celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków.
3. BANANOWA KRAINA - Gra polega na zerwaniu jak największej liczby bananów zanim spadną one na ziemię.
4. RYBKI - Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby płynących rybek.

5. SPADAJĄCE JAJKA - Gra polega na zebraniu jak największej liczby jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją.
6. SŁOŃ I CUKIER - Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru.
7. PSZCZOŁY I MIÓD - W tej grze uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruwające pszczoły, które również mają ochotę na miód.
8. PIŁKA NOŻNA - Gra polega na strzelaniu goli przeciwnikowi.
9.WESOŁE MINKI - Dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować, by były znowu wesołe.
10. LIŚCIE - Gra polega na rozgarnianiu liści za pomocą nóg lub rąk.
11. PIANINO - Gra polega na uczeniu się rozróżniania dźwięków.
12. BALONIKI - Zabawa polega na przebijaniu latających baloników .
13.WODA - Gra polega na symulowaniu ruchu wody.

**Uwagi:**

Podczas przeprowadzania zajęć rewalidacji z wykorzystaniem narzędzi TIK (magiczny dywan) nauczyciel zwrócił uwagę na zwiększoną motywację uczniów. Takie zajęcia są dla dzieci atrakcyjną formą pracy, co wpływa na ich efektywność.