**Scenariusz zajęć rozwijających kompetencje emocjonalno – społeczne z wykorzystaniem TIK**

**Temat:**  Raz się wygrywa, raz się przegrywa

**Grupa docelowa:**  zajęcia w grupie (3 uczniów) w wieku 8-10 lat

**Czas trwania:** 45 minut

**Prowadzący zajęcia:** Katarzyna Kasprzak

**Cel ogólny:** Rozwijanie kompetencji emocjonalno - społecznych

**Cele szczegółowe**

**Dziecko:**

-wie, że nie zawsze się wygrywa;

- umie poradzić sobie z emocjami, gdy przegrywa;

- jest świadomy swoich talentów i słabszych stron;

- umie pogratulować wygranemu;

- zna zasady gry „fair play”.

**Metody aktywizujące:**

- pogadanka,

- burza mózgów,

- ćwiczenia praktyczne,

- gra zespołowa,

- zabawa dydaktyczna

**Formy:**

-grupowa jednolita,

- indywidualna,

**Środki dydaktyczne**: projektor, tablica interaktywna, program multimedialny „Spektrum autyzmu”, karty pracy, kartki do gry w kółko i krzyżyk, poduchy – emocje. Program multimedialny „Rozwijanie kompetencji emocjonalno – społecznych”.

**Przebieg zajęć:**

* Przywitanie.

Określenie samopoczucia i wybranie poduch – emocji do siedzenia. Rozmowa w kręgu nt. samopoczucia dzieci. Przedstawienie tematu zajęć.

* Rozmowa kierowana „Zasady gry”

Prowadzący siada w kręgu z dziećmi i zadaje im pytania:

- Kto z was lubi wygrywać? Dlaczego?

- Jak czujecie się kiedy przegrywacie? Dlaczego?

Nauczyciel pomaga nazwać uczucia, jakie towarzyszą dzieciom podczas gry oraz przypomina jak ważne znaczenie ma dobra zabawa. Uświadamia dzieciom, że wygrana zależy od bardzo wielu czynników często niezależnych od nas.

„Fair play” – burza mózgów, dzieci podają zasady, jakie powinny obowiązywać podczas grania, a prowadzący zapisuje je na planszy.

* Praca z programem multimedialnym – animowane historyjki społeczne „Umiejętność przegrywania”. Wybieranie właściwej reakcji na daną sytuację oraz wymyślanie przez dzieci zakończenia historyjek. Omawianie i uzasadnianie własnego wyboru.
* Talenty i supermoce – karty pracy (załącznik nr 1 i 2)

Zadaniem dzieci jest uświadomienie sobie swoich mocnych stron i talentów. Nauczyciel umiejętnie kieruje pracą uczniów w sposób, który pozwoli każdemu z nich odkryć mocne strony i wzmocnić własną samoocenę. Karty pracy umieszczamy na tablicy.

* Praca z programem multimedialnym

Uczniowie rysują, jak się czują gdy odczuwają złość. Następnie prowadzący zadaje pytanie: Co się dzieje z naszym ciałem, gdy się złościmy. Na tablicy interaktywnej kolejno dzieci wykonują zadania związane z emocją złości.

* Gra w kółko i krzyżyk z komputerem, a następnie w parach.

<https://www.digipuzzle.net/minigames/tictactoe/tictactoe.htm?language=english&linkback=../../education/games/index.htm>

* Wybór nagrody (zabawy) na zakończenie zajęć, pożegnanie.



