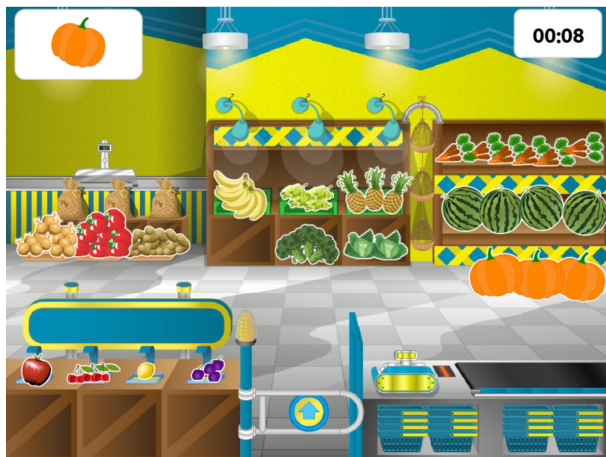


1 Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.

1.1 Zabawa w sklep



OPIS:

Na ekranie wyświetlony jest sklep z owocami i warzywami. W lewym górnym rogu wyświetla się wybrany owoc lub warzywo. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku poprzez naskoczenie na wskazany owoc lub warzywo.

Przykładowa zabawa:

Do lady podchodzi dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc: „Dzień dobry, poproszę jabłko”.

Wówczas dziecko będące sprzedawcą ma odszukać i podać dany owoc lub warzywo. Sprzedawca mówi przy tym: „Proszę”, klient odpowiada: „Dziękuję”, po czym się żegnają. Podany owoc lub warzywo ląduje w koszyku na zakupy. Następnie do lady podchodzi kolejny klient i robi zakupy.

W grze chodzi o prawidłowe obsłużenie wszystkich klientów.

UMIEJĘTNOŚCI:

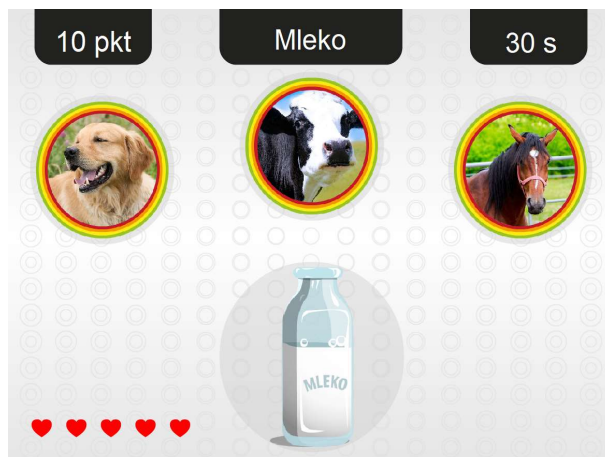
- komunikacja
- zwroty grzecznościowe
- nawiązywanie relacji
- współdziałanie w grupie
- kompetencje społeczne
- motoryka duża

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- koncentracja uwagi
- motoryka duża

1 Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.

1.2 Przyczyna i skutek



OPIS:

Na środku planszy pojawia się sytuacja przedstawiająca skutek i trzy możliwe przyczyny. Zadaniem dziecka jest poprawne podanie przyczyny zaistniałej sytuacji. Im więcej poprawnych dopasowań tym więcej zdobytych punktów.

UMIEJĘTNOŚCI:

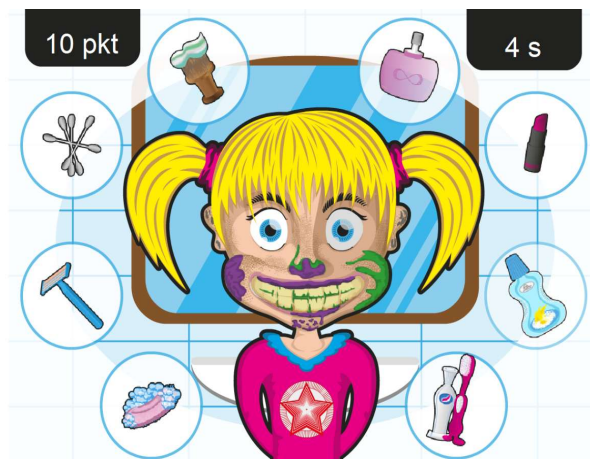
- wnioskowanie
- nawiązywanie relacji rówieśniczych
- komunikacja
- pojęcia z zakresu zjawisk przyrodniczych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koncentracja uwagi
- myślenie przyczynowo- skutkowe
- rozumienie sytuacji społecznych

2 Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.1 W łazience



OPIS:

Na środku pojawia się zabrudzona postać dziewczynki. Dookoła znajdują się: szczotka i pasta do zębów, szampon, patyczki do uszu i inne przedmioty. Na twarzy dziecka podświetlają się kolejno: zęby, włosy, policzki, uszy. Dziecko ma za zadanie umyć dziewczynkę używając odpowiednich przedmiotów. Gra kończy się w momencie kiedy dziewczynka jest czysta.

UMIEJĘTNOŚCI:

- czynności samoobsługowe (czynności higieniczne)
- samodzielność
- aktywność poznawcza
- skuteczne działanie

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- motoryka duża

2 Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.2 Przy stole



OPIS:

Wyświetlony jest stół, na którym podświetlają się miejsca na: kubek, talerze i sztućce. Zadaniem dziecka, jest poprawne nakrycie do stołu- wskazanie i umieszczenie przedmiotów na właściwych miejscach.

UMIEJĘTNOŚCI:

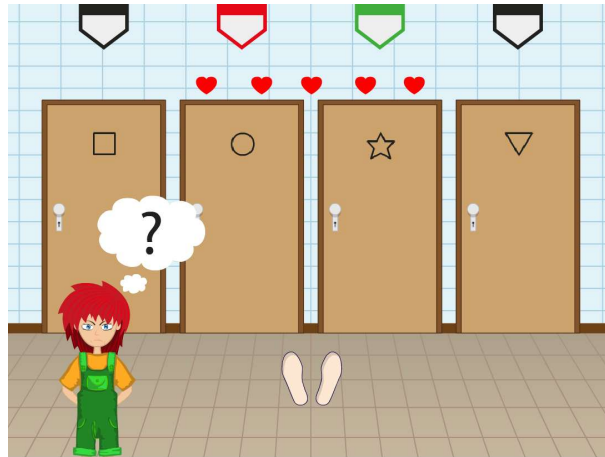
- czynności samoobsługowe (zasady savoir vivre)
- znajomość zachowania się przy stole
- samodzielność
- przygotowanie do nauki pisanie i czytania
- rozpoznawanie kształtów

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koncentracja
- cierpliwość
- zdolności przestrzenne

2 Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.3 W toalecie



OPIS:

Na ekranie wyświetla się postać dziewczynki i cztery wejścia do toalety. Na każdym wejściu (drzwiach) znajduje się inny znak: kółko, trójkąt, kwadrat i gwiazdka. Zadaniem dziecka jest wskazanie odpowiednich drzwi (toalety) dla dziewczynki i chłopca. Gra trwa 30 sekund, za każdą poprawną odpowiedź dziecko otrzymuje punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

- zachowania społeczne
- rozpoznawanie figur geometrycznych
- samodzielność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motoryka mała
- motoryka duża
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- kompetencje osobowe

2 Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.4 Ubieranie lalki



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest lalka, dookoła której rozmieszczone są komplety ubrań. Każdy komplet składa się z bluzki, sukienki, butów i różni się kolorystycznie od pozostałych. Zadaniem dziecka jest ubranie lalki (dopasowanie elementów do podświetlonych miejsc) w wybrany zestaw ubrań. Kolejno podświetlają się miejsca na lalce do których musimy dopasować ubranie.

UMIEJĘTNOŚCI:

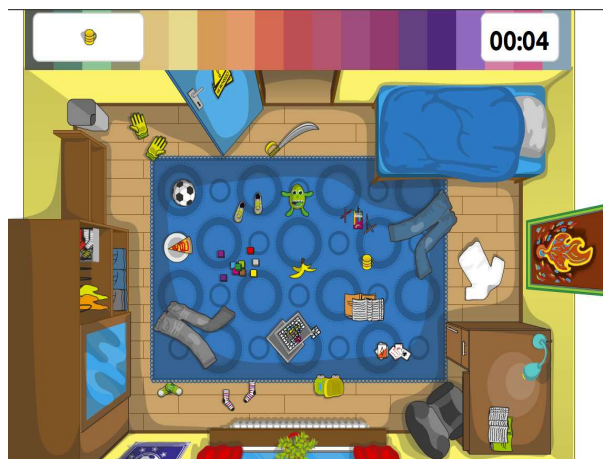
- czynności samoobsługowe
- klasyfikowanie przedmiotów
- kompetencje społeczne
- kontrola błędów
- kreatywność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- spostrzegawczość

2 Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.5 Sprzątanie pokoju



OPIS:

Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym na podłodze porzucane są różne przedmioty: buty, książki itp. W lewym górnym rogu ekranu wyświetla się wzór przedmiotu, który trzeba odnaleźć i sprzątnąć. Zadaniem dziecka jest wskazanie go poprzez wskoczenie, wtedy obiekt podświetla się i przenosi na swoje miejsce. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

UMIEJĘTNOŚCI:

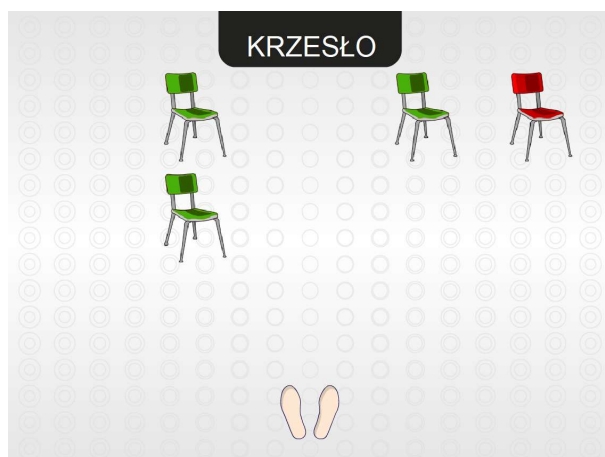
- wspomaganie procesu wychowawczego
- kompetencje społeczne
- porządkowanie przestrzeni w najbliższym otoczeniu
- poczucie obowiązku
- samodzielność
- aktywność fizyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motoryka duża
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- spostrzegawczość
- orientacja przestrzenna

3 Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.

3.1 Znajdź niepasujący element



OPIS:

Na podłodze wyświetlonych jest kilka elementów, z których jeden różni się od innych. Zadaniem dziecka jest wskazanie (wskoczenie) przedmiotu, który nie pasuje do pozostałych. Za każdy poprawny wybór przyznawany jest punkt, po poprawnym wyborze wyświetla się kolejna plansza. Plansze mają różne stopnie trudności. Gra jest na czas i trwa 60 sekund.

UMIEJĘTNOŚCI:

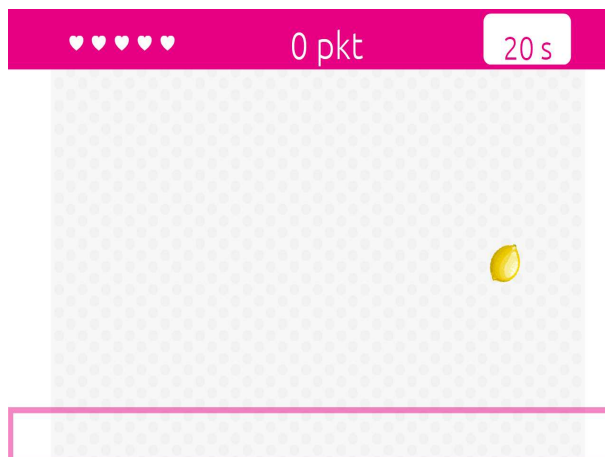
- rozumienie poleceń/ zasad gry
- kreatywność
- rozpoznawanie, nazywanie i klasyfikacja przedmiotów
- rozróżnianie kształtów i kolorów

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- percepcja wzrokowa
- koncentracja uwagi
- szybkość reakcji

4 Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci

4.1 Owoce i warzywa



OPIS:

Z góry spadają owoce, warzywa i inne przedmioty. Zadaniem dziecka jest łapanie (wskazanie) owoców i warzyw. Jednocześnie należy uważać na przedmioty, które nie są jedzeniem i unikać ich. Celem zabawy jest zebranie jak największej ilości owoców i warzyw, za każdy poprawny wybór przyznawany jest jeden punkt, za nieprawidłowy wybór, dziecko traci jedną z trzech szans.

UMIEJĘTNOŚCI:

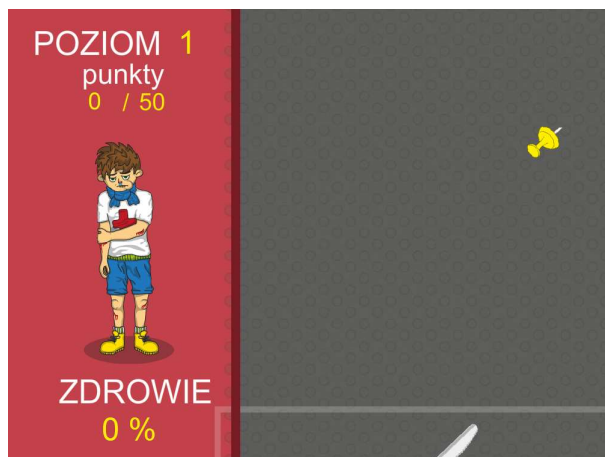
- rozpoznawanie i nazywanie owoców i warzyw
- klasyfikowanie obiektów
- rozróżnianie kształtów
- określanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- orientacja w schemacie własnego ciała
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- spostrzegawczość
- koncentracja uwagi

4 Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci

4.2 Wylecz dziecko



OPIS:

Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają akcesoria, które trzeba łapać (wskakiwać na nie) żeby go wyleczyć. Pomiędzy nimi spadają również inne przedmioty, których należy unikać.

Jest 5 różnych plansz tematycznych:

1. gojenie ran
2. leczenie zębów
3. leczenie kataru
4. leczenie gardła
5. leczenie infekcji

UMIEJĘTNOŚCI:

- rozwijanie procesów poznawczych
- zdobywanie doświadczenia
- dbanie o zdrowie
- empatia
- rozumienie otaczającego świata

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- umiejętności skutecznego działania
- spostrzegawczość
- motoryka
- pamięć

5 Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych

5.1 Ewakuacja z budynku



OPIS:

Wyświetlony jest widok z góry na poczekalnię. Zadaniem dziecka jest jak najszybsze opuszczenie budynku, pomogą w tym strzałki wskazujące wyjście ewakuacyjne. Kiedy stajemy na strzałce następna pojawia się w innym miejscu, obraz przesuwa się odkrywając kolejne pomieszczenia kierując do wyjścia.

UMIEJĘTNOŚCI:

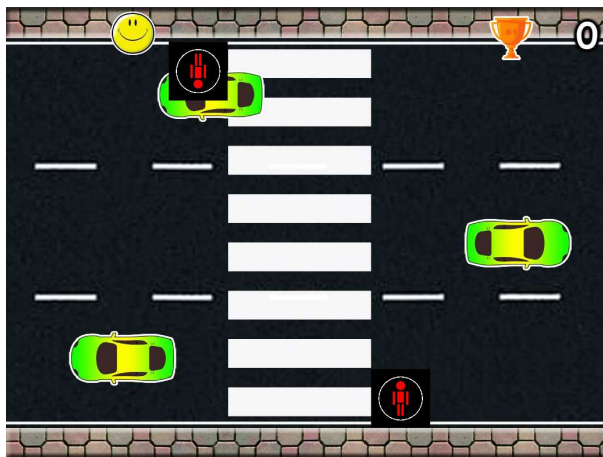
- zasady bezpieczeństwa
- znajomość kierunków
- określanie położenia otoczenia w stosunku do własnej osoby
- przewidywanie
- aktywność fizyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- szybkość reakcji
- koncentracja uwagi

5 Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych

5.2 Przejście przez ulicę



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest ulica, po której jeżdżą samochody. Zadaniem dziecka jest przejść na drugą stronę zgodnie z zasadami bezpieczeństwa. Czekamy przed przejściem dla pieszych aż będzie zielone światło. Wówczas samochody stają i możemy bezpiecznie przejść na drugą stronę. Trzeba przejść jak najwięcej razy na drugą stronę. Na ulicę można wejść tylko wtedy, kiedy jest zielone światło.

UMIEJĘTNOŚCI:

- zasady bezpieczeństwa na drodze
- aktywność poznawcza
- kompetencje społeczne
- rozpoznawanie kolorów i kształtów
- doskonalenie motoryki

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- poznanie wielozmysłowe
- orientacja przestrzenna
- rozwój nawyków i zachowań prowadzących do samodzielności

5 Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych

5.3 Ucieczka przed tygrysem



OPIS:

Na planszy pojawia się tygrys, który dopiero się obudził i nie jest w dobrym humorze, trzeba przed nim uciekać, zanim nas złapie. Zadaniem dziecka jest zebranie przy okazji ucieczki, jak największej ilości skarbów, rozsypanych na łące. Mamy do wykorzystania trzy szanse, żeby ukryć się przed tygrysem. Jeżeli tygrys złapie nas trzy razy, kończymy grę.

Rozmieszczenie pól ulega zmianie i dzieci znowu muszą odnaleźć bezpieczne miejsce, żeby na nim usiąść. Trzeba się spieszyć, tak żeby zdążył zmieścić się w bezpiecznym miejscu.

UMIEJĘTNOŚCI:

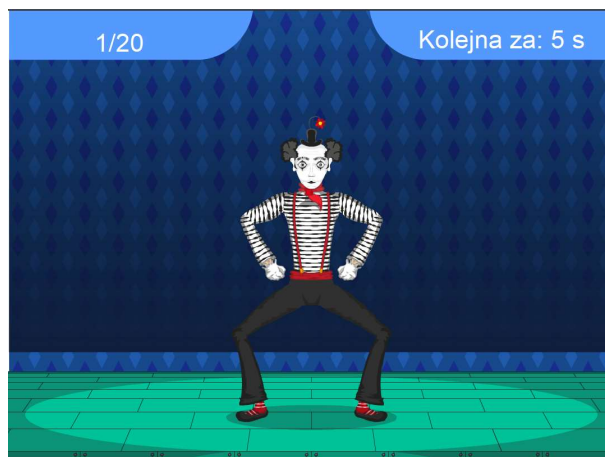
- współpraca w grupie
- ciekawość poznawcza
- aktywność
- rozwijanie różnych form aktywności
- przeżywanie emocji w przestrzeni

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- refleks i spryt
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- motoryka
- orientacja w przestrzeni

6 Wychowanie przez sztukę- dziecko widzem i aktorem

6.1 Pantomima



OPIS:

Na środku planszy wyświetla się postać mima. Mim robi różne miny i przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladowanie jego ruchów. Trzeba dokładnie przyjrzeć się mimowi by następnie odwzorować jego postawę, zanim zmieni ją na inną.

UMIEJĘTNOŚCI:

- zdolność obserwacji i naśladowania
- ekspresja twórcza
- współpraca w grupie
- odgrywanie ról
- komunikacja niewerbalna
- znajomość zasad i reguł dotyczących zabawy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- spostrzegawczość
- umiejętności naśladowania
- komunikacja

7 Wychowani przez sztukę- muzyka: różne formy aktywności muzyczno- ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.1 Perkusja



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest perkusja, kiedy dziecko staje na poszczególne bębny i talerze, perkusja wydaje odpowiednie dźwięki.

UMIEJĘTNOŚCI:

- multisensoryczny odbiór otoczenia
- wrażliwość artystyczna
- kreatywność
- zdolności twórcze
- tworzenie i odtwarzanie muzyki
- wyobraźnia muzyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- motoryka- precyzja i sprawność ruchów
- równowaga
- percepcja wzrokowa

7 Wychowani przez sztukę- muzyka: różne formy aktywności muzyczno- ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.2 Kolorowe pianino



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest kolorowa klawiatura, na której dziecko może komponować melodie. Kiedy stajemy na klawiszach, te wydają odpowiadające im dźwięki.

PRZYKŁADOWA ZABAWA:

Dzieci najpierw śpiewają znaną piosenkę, a później próbują odszukać jej pierwsze dźwięki na kolorowej klawiaturze.

UMIEJĘTNOŚCI:

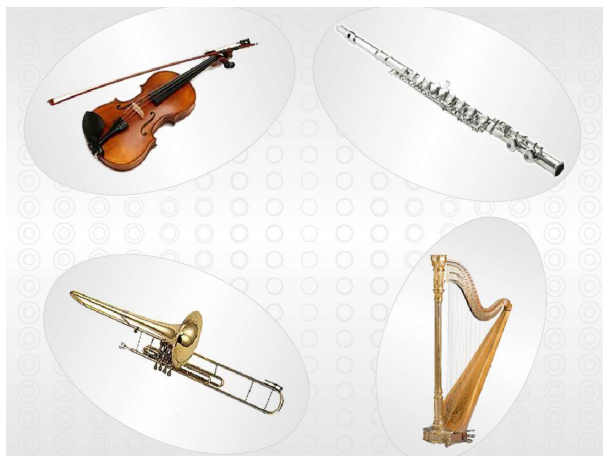
- multisensoryczny odbiór otoczenia
- wrażliwość artystyczna
- kreatywność
- zdolności twórcze
- tworzenie i odtwarzanie muzyki
- wyobraźnia muzyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- motoryka- precyzja i sprawność ruchów
- percepcja wzrokowa

7 Wychowani przez sztukę- muzyka: różne formy aktywności muzyczno- ruchowej (śpiew, gra, taniec)

7.3 Instrumenty muzyczne



OPIS:

Na planszy wyświetlone są instrumenty muzyczne: gitara, trąbka, fortepian i saksofon. Kiedy stajemy na danym instrumencie zaczyna grać melodię. Prowadzący zajęcia wyznacza na jakim instrumencie gra, wybrane przez niego dziecko, po czym robi zmianę i dzieci zamieniają się instrumentami, wówczas każdy musi szybko odnaleźć swój instrument i wsłuchać się w jego melodię.

UMIEJĘTNOŚCI:

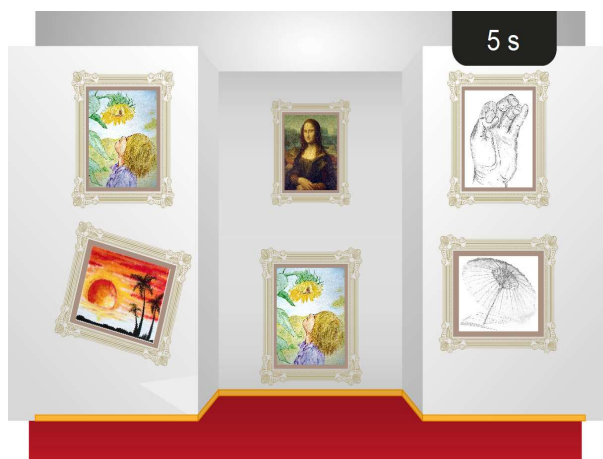
- eksperymentowanie z dźwiękiem
- poznawanie instrumentów i ich brzmienia
- aktywność muzyczna
- współpraca z rówieśnikami
- spontaniczna zabawa
- słuch fizyczny, muzyczny i fonematyczny

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja słuchowa
- percepcja wzrokowa
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- wrażliwość

8 Wychowanie przez sztukę- różne formy plastyczne

8.1 Spadające obrazki



OPIS:

Na planszy wyświetla się ściana, na której wiszą dzieła sztuki. Ściana podzielona jest na trzy części. Po lewej stronie są rysunki namalowane kredkami, na środku farbami a po prawej szkice ołówkiem. Po chwili niektóre obrazy zaczynają się kołysać. Trzeba na nich stanąć i uchronić je przed upadkiem. Jeśli nie zdążymy, obraz spadnie. Zadaniem dziecka jest utrzymanie obrazków jak najdłużej na ścianie. Dzieci opowiadają przy tej grze jakimi technikami wykonane zostały obrazy.

UMIEJĘTNOŚCI:

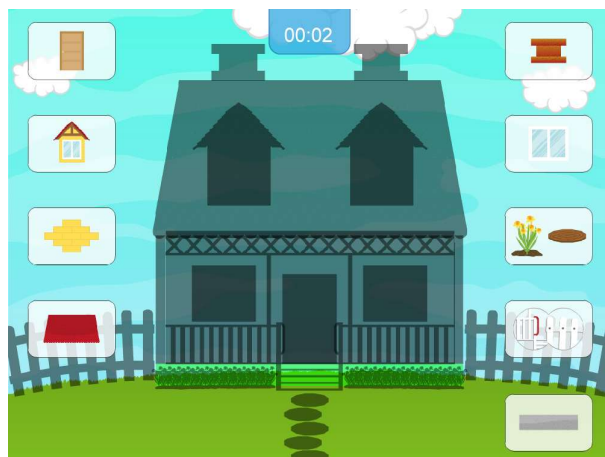
- określanie kompozycji obiektów
- rozpoznawanie i nazywanie podstawowych sztuk plastycznych
- wrażliwość artystyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wizualna
- obserwacja
- refleks i sprawność
- aktywność fizyczna

9 Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.

9.1 Budowanie domu



OPIS:

Na środku planszy pojawiają się kontury domu, a dookoła umieszczone są poszczególne jego elementy: okna, cegły, drzwi, dachówka itp. Zadaniem dziecka jest wybudowanie domu, wskazanie kolejno podświetlonych części. Zaczynamy od stworzenia fundamentu, następnie stawiamy ściany z cegieł, wstawiamy drzwi i okna, w dalszej kolejności dobudowujemy dach, a na końcu ozdabiamy nasz dom kwiatami. Zegar wyświetlony na górze odmierza czas w jakim udało się wybudować dom.

UMIEJĘTNOŚCI:

- ekspresja twórcza
- zdolności konstrukcyjne
- zagospodarowanie przestrzeni i nadawanie znaczenia umieszczonym w niej przedmiotom
- klasyfikowanie przedmiotów
- odtwarzanie układu elementów tworzących całość
- kreatywność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- myślenie przyczynowo- skutkowe
- koncentracja uwagi
- szukanie rozwiązań
- planowanie

10 Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń

10.1 Burza



OPIS:

Na planszy wyświetlony jest krajobraz i trzy domy. W pewnym momencie w jednym domu pojawia się skarb, zadaniem dziecka jest jego odszukanie. Chwilę później pierwszy skarb pojawia się w innym domu. W pewnym momencie na niebie pojawiają się chmury i zaczyna padać deszcz. Wówczas trzeba szybko ukryć się przed deszczem w jednym z domów. Podczas deszczu nie można wyjść dzieciom z domu żeby nie zmoknąć i nie stracić swoich skarbów. Gra trwa 60 sekund, celem zabawy jest zebranie jak największej liczby skarbów.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość zjawisk przyrodniczych
- zasady bezpiecznego zachowania
- kompetencje społeczne
- doskonalenie motoryki
- zaspokojenie potrzeby ruchu
- ćwiczenie czynności złożonych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- percepcja wizualna
- spostrzegawczość i refleks
- analiza i synteza wzrokowa

11 Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt

11.1 Zwierzęta



OPIS:

Na planszy znajduje się łąka na której wyświetlone są 4 zwierzęta. Trzy z nich zabłądziły a tylko jedno jest w swoim naturalnym środowisku. Zadaniem dziecka jest poprawne dopasowanie zwierzęcia do jego naturalnego środowiska.

Podczas zabawy dziecko ma możliwość poznania kilku różnych środowisk i ich mieszkańców:

- ✓ świata podwodnego
- ✓ łąki
- ✓ lasu
- ✓ powietrza

UMIEJĘTNOŚCI:

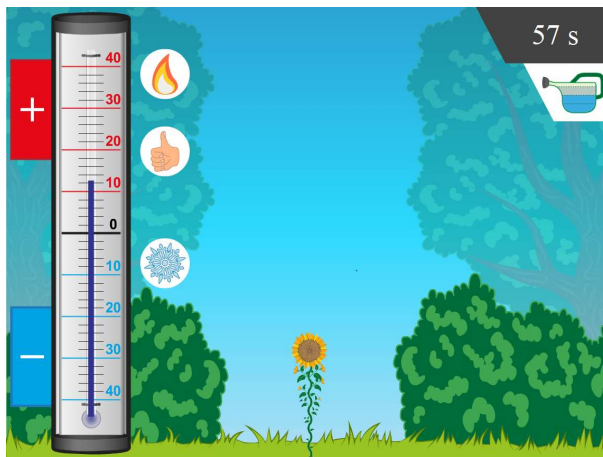
- znajomości z zakresu wiedzy przyrodniczej
- rozpoznawanie zwierząt i ich naturalnego środowiska
- aktywność poznawcza
- kompetencje społeczne

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- logiczne myślenie
- pamięć
- motoryka
- wnioskowanie

11 Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt

11.2 Wyhoduj roślinę



OPIS:

N łące rośnie mały kolorowy kwiatek. Po lewej stronie wyświetlony jest termometr. W losowych odstępach czasu temperatura rośnie lub maleje. Zadaniem dziecka jest utrzymanie prawidłowej temperatury, stając na znaku plus (+) lub minus (-). Od czasu do czasu trzeba podlewać kwiatek, żeby nie usechł. Celem gry jest wyhodowanie dużego pięknego kwiatka.

UMIEJĘTNOŚCI:

- szacowanie
- przewidywanie
- empatia
- szacunek
- współdziałanie w grupie
- dostrzeganie emocjonalnej wartości otoczenia przyrodniczego
- poczucie obowiązku

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- samodzielność
- odpowiedzialność
- aktywność fizyczna
- poznanie wielozmysłowe

11 Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt

11.3 Pory roku



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest łąka, na której wykopane są dołki w ziemi. Kiedy zaczyna się wiosna, zadaniem dziecka jest zasadzenie roślin we wszystkich dołkach. Kiedy przychodzi lato i wszystkie rośliny urosły, musimy je podlać. Następnie kiedy przychodzi jesień, z roślin opadają liście, które musimy zamieść. Natomiast w zimie naszym zadaniem jest dokarmić głodne zwierzęta, które wyszły ze swoich kryjówek.

UMIEJĘTNOŚCI:

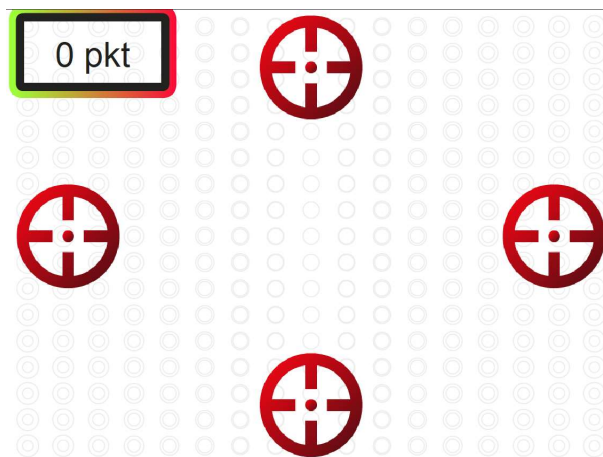
- poznanie pojęć i zjawisk z zakresu wiedzy przyrodniczej
- poznanie pór roku i ich cech charakterystycznych
- opieka nad otaczającym nas światem
- korzystanie z dóbr przyrody

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE

- odpowiedzialność
- percepcja wzrokowa
- wspieranie procesu wychowawczego
- umiejętność skutecznego działania
- motoryka
- ciekawość poznawcza

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną

12.1 Kierunki: lewo, prawo, góra, dół



OPIS:

Na środku planszy wyświetla się strzałka lewo, prawo, góra lub dół. Zadaniem dziecka jest uważne słuchanie komunikatów i podążanie za strzałkami. Zabawa trwa minutę i za każdy poprawny ruch przyznawany jest jeden punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

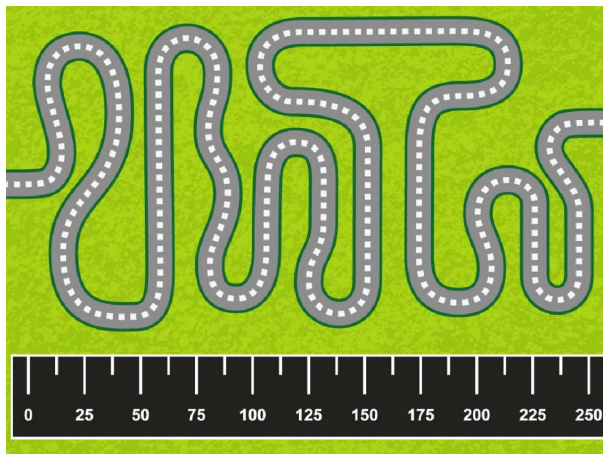
- określanie kierunków
- ustalanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby
- rozróżnianie stron (prawa, lewa)
- uważne słuchanie

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- zdolności motoryczne
- orientacja przestrzenna
- orientacja w schemacie własnego ciała
- koordynacja wzrokowo- ruchowa

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.2 Pomiary odległości



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest linijka. Zadaniem dzieci jest ustawienie się w rzędzie jedno za drugim, każde po kolei wchodzi na linijkę i odmierza długość zgodnie z poleceniem:

- ✓ stopkami
- ✓ małymi krokami
- ✓ dużymi krokami

Po każdym zadaniu dziecko zapamiętuje i podaje wynik. Nad linijką wyświetlona jest ścieżka, po której dzieci też mogą chodzić i porównywać liczbę kroków na ścieżce do liczby kroków na linijce.

UMIEJĘTNOŚCI:

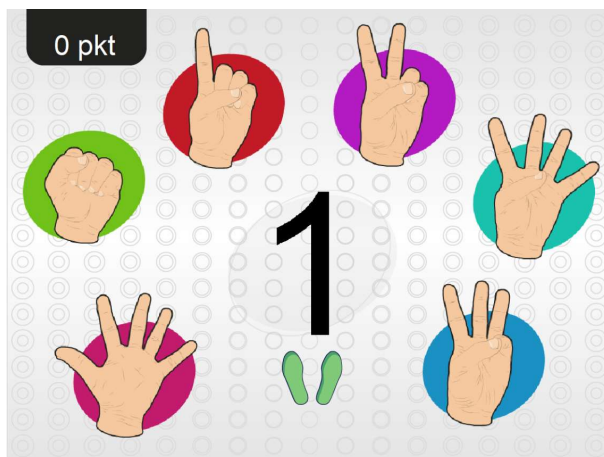
- umiejętności matematyczne
- nauka liczenia
- pamięć
- pomiar długości i odległości
- uważne słuchanie i wykonywanie poleceń

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- doskonalenie motoryki i precyzji ruchów
- ćwiczenie równowagi i poprawnej postawy ciała
- koordynacja wzrokowo- ruchowa

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.3 Cyfry od 1 do 5



OPIS:

Na planszy wyświetlają się dłonie w 6 położeniach:

- ✓ dłoń zamknięta
- ✓ dłoń z jednym palcem otwartym
- ✓ dłoń z dwoma palcami otwartymi
- ✓ dłoń z trzema palcami otwartymi
- ✓ dłoń z czterema palcami otwartymi
- ✓ dłoń z pięcioma palcami otwartymi

Na środku pojawia się cyfra od 0 do 5. Zadaniem dziecka jest wskazanie dłoni z prawidłowym ułożeniem palców.

UMIEJĘTNOŚCI:

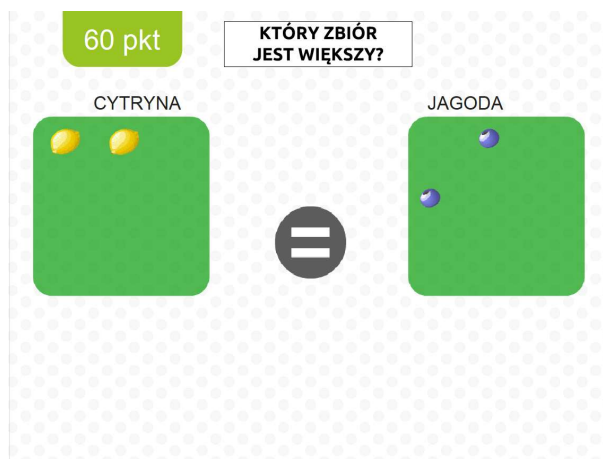
- liczenie w zakresie od 0 do 5
- przeliczanie elementów
- rozpoznawanie i nazywanie cyfr
- pamięć
- doskonalenie umiejętności matematycznych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- percepcja słuchowa
- motoryka
- spostrzegawczość
- zdolność rozpoznawania bodźców wzrokowych

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.4 Zbiory liczbowe



OPIS:

Na planszy wyświetlają się dwa zbiory z owocami np. zbiór jabłek i pomarańczy. Zadaniem dziecka jest przeliczenie elementów w każdym ze zbiorów i wskazanie (wskoczenie) na:

- ✓ mniejszy
- ✓ większy
- ✓ lub na znak równości, jeżeli w zbiorach znajduje się taka sama ilość owoców.

W każdym ze zbiorów znajduje się maksymalnie 9 elementów. Za każdą poprawną odpowiedź dziecko otrzymuje punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

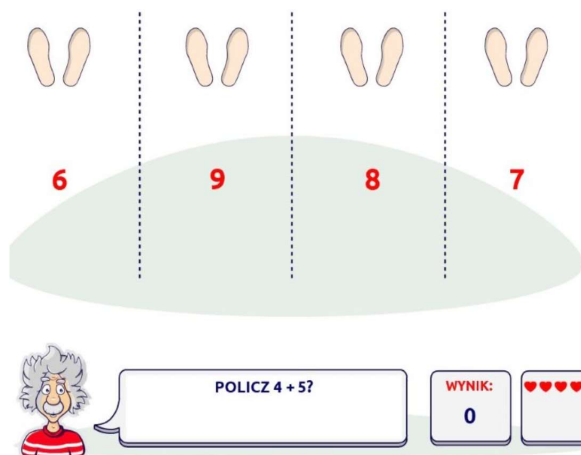
- przeliczanie elementów
- porównywanie zbiorów
- dodawanie w sytuacji użytkowej
- liczenie w zakresie od 0 do 9
- pamięć

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- aktywność poznawcza
- koncentracja uwagi
- myślenie logiczne
- umiejętność analizowania obserwowanych obiektów

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.5 Dodawanie i odejmowanie



OPIS:

Na planszy wyświetla się Einstein, który zadaje równania do obliczenia. Zadaniem dziecka jest dodanie lub odjęcie pojawiających się cyfr i wskazanie (wskoczyć) poprawnego wyniku. Po każdym wykonanym zadaniu dziecko musi wskazać na Einsteina, który zadaje następne pytanie. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

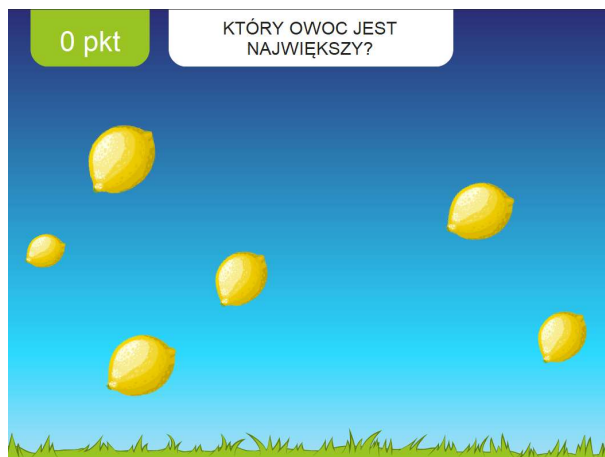
- wykonywanie obliczeń matematycznych
- słuchanie ze zrozumieniem
- koncentracja uwagi
- wykorzystywanie nabytych umiejętności do rozwiązywania sytuacji problemowych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koncentracja uwagi
- percepcja słuchowa
- analiza i synteza wzrokowa
- pamięć
- myślenie logiczne

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.6 Który owoc jest największy?



OPIS:

Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest największy?”. Pod nim rozrzucone są owoce tego samego rodzaju w różnych rozmiarach. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie (wskoczenie) największego owocu. Poprawny wybór to jeden punkt i przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.

UMIEJĘTNOŚCI:

- umiejętności matematyczne
- klasyfikowanie obiektów według wielkości
- wyodrębnianie i nazywanie obiektów
- odpowiadanie na zadane pytania
- komunikacja werbalna
- przestrzeganie zasad

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- percepcja wzrokowa
- wnioskowanie
- doskonalenie motoryki

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.7 Który owoc jest najmniejszy?



OPIS:

Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Pod nim rozrzucone są owoce tego samego rodzaju w różnych rozmiarach. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie (wskoczenie) najmniejszego owocu. Poprawny wybór to jeden punkt i przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.

UMIEJĘTNOŚCI:

- umiejętności matematyczne
- klasyfikowanie obiektów według wielkości
- wyodrębnianie i nazywanie obiektów
- odpowiadanie na zadane pytania
- komunikacja werbalna
- przestrzeganie zasad

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- percepcja
- wnioskowanie

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.8 Kto jest najwyższy?



OPIS:

Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się pytanie:” Kto jest najwyższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie (wskoczenie) najwyższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt a na scenie pojawiają się następne postaci. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią osobę.

UMIEJĘTNOŚCI:

- koncentracja uwagi
- klasyfikowanie obiektów w otoczeniu
- odróżnianie elementów ze względu na posiadane cechy
- podejmowanie aktywności poznawczej
- nadawanie znaczenia otoczeniu

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- sprawność motoryczna
- percepcja wzrokowa
- umiejętność skutecznego działania

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.9 Kto jest najniższy?



OPIS:

Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się pytanie:” Kto jest najniższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie (wskoczenie) najniższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt a na scenie pojawiają się następne postaci. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią osobę.

UMIEJĘTNOŚCI:

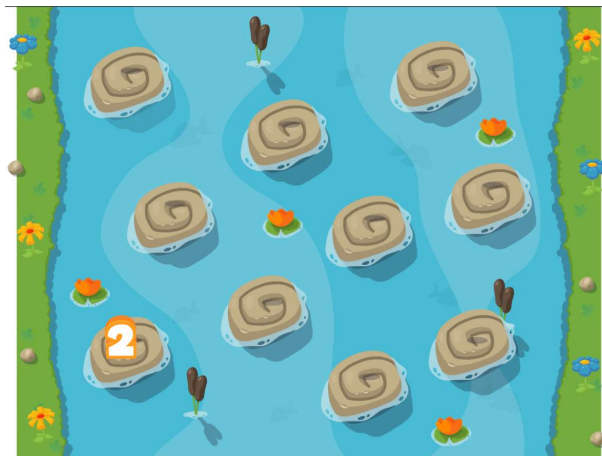
- koncentracja uwagi
- klasyfikowanie obiektów w otoczeniu
- odróżnianie elementów ze względu na posiadanie cechy
- podejmowanie aktywności poznawczej
- nadawanie znaczenia otoczeniu

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- sprawność motoryczna
- percepcja wzrokowa
- umiejętność skutecznego działania

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.10 Cyferki



OPIS:

Na planszy rozmieszczone są kamienie, na jednym z nich pojawia się cyfra 9. Zadaniem dziecka jest odszukanie cyfry i wskoczenie na właściwy kamień, wtedy na innym kamieniu pojawia się cyfra 8 i kolejno: 7, 6, 5... aż do 1. podczas gdy, jedna osoba zbiera cyferki, cała grupa może odliczać głośno. Podczas zabawy należy uważać aby nie spaść do wody.

UMIEJĘTNOŚCI:

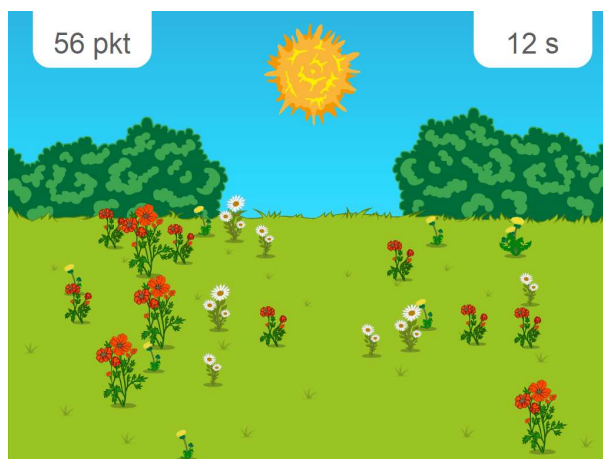
- znajomość cyfr
- odliczanie wstecz
- precyzja ruchów
- współdziałanie z grupą
- respektowanie i przestrzeganie wyznaczonych zasad i reguł

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- motoryka duża
- szybkość reakcji
- koncentracja uwagi

12 Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz edukacją matematyczną

12.11 Dzień i noc



OPIS:

Na planszy wyświetlony jest krajobraz. Kiedy gra startuje, wstaje słońce i porusza się po niebie od lewej do prawej strony. W tym czasie dziecko zbiera rosnące na łące kwiatki. Gdy słońce zachodzi, nastaje noc i wtedy gracz schodzi z planszy i „idzie spać”. W tym czasie nie można wejść na planszę. Księżyc wędruje z lewej do prawej strony. Kwiatków jest bardzo dużo, ale można je zbierać dopiero wtedy, kiedy słońce wzejdzie. Gra trwa 60 sekund i w tym czasie trzeba zebrać jak najwięcej punktów. 1 kwiatek to 1 punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

- trening wzroku
- spostrzegawczość
- samodzielność myślenia i działania
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- integracja percepcyjno – motoryczna

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.1 Literkowi detektywi



OPIS:

Na planszy wyświetlony jest sklep z półkami, na których umieszczone są różne artykuły spożywcze. Pomiedzy nimi pochowaly się literki, które musimy odszukać, żeby wróciły na swoje miejsce w alfabecie. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literkę, która wyświetla się w okienku, w lewym górnym rogu planszy, dzięki temu każda literka wróci na swoje miejsce.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość alfabetu
- pobudzenie wyobraźni
- rozpoznawanie i nazywanie liter
- ciekawość poznawcza
- współpraca w grupie

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- wytrwałość w dążeniu do celu
- spostrzegawczość
- percepcja wzrokowa
- umiejętności społeczne (zdrowa rywalizacja)
- motoryka
- orientacja przestrzenna

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.2 Znajdź różnice



OPIS:

Na planszy wyświetlone są dwa obrazki. Na pierwszy rzut oka obydwa wyglądają identycznie, jednak różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest prawidłowe odnalezienie różnic i wskazanie ich poprzez wskoczenie na element. Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie różnice między obrazkami. Po znalezieniu różnic wyświetla się kolejny obrazek.

UMIEJĘTNOŚCI:

- poprawa wzroku
- rozwijanie pamięci
- wyzwalamie aktywności
- myślenie logiczne
- rozbudzanie wyobraźnia

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- funkcje spostrzegawcze
- integracja percepcyjno- motoryczna
- harmonia psychoruchowa
- funkcje intelektualne

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.3 Rozpoznaj kształty



OPIS:

Na górze planszy wyświetlone są w rzędzie kształty różnych zwierząt i postaci, a w lewym dolnym rogu pojawia się kolorowy wzór. Zadaniem dziecka jest odnalezienie i wskazanie (wskoczenie) kształtu, który pasuje do wyświetlonego wzoru.

UMIEJĘTNOŚCI:

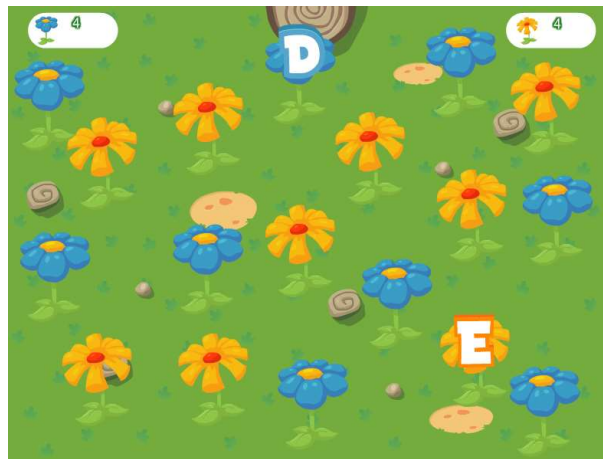
- poprawa wzroku
- rozwijanie pamięci
- wyzwalamie aktywności
- logiczne myślenie
- rozbudzanie wyobraźni

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- funkcje spostrzeżeniowe
- integracja percepcyjno- motoryczna
- harmonia psychoruchowa
- funkcje intelektualnego

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.4 Literki



OPIS:

Gra dla dwóch osób. Na ekranie rozmieszczone są kwiatki, na których pojawiają się dwie literki w dwóch kolorach (niebieskim i pomarańczowym). Zadaniem dziecka jest wskakiwać na swoje literki (pomarańczowe lub niebieskie), które pojawiają się w kolejności alfabetycznej. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zbierze cały alfabet.

UMIEJĘTNOŚCI:

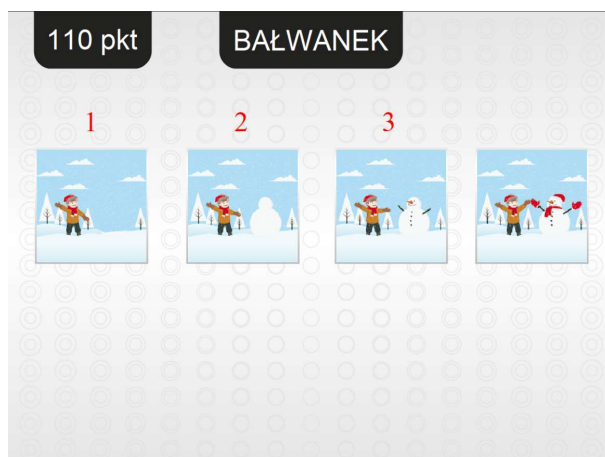
- znajomość liter i ich alfabetyczną kolejność
- orientacja przestrzenna
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- spostrzegawczość i refleks
- umiejętność współpracy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motoryka mała
- motoryka duża
- grafomotoryka
- integracja percepcyjno- motoryczna

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.5 Historyjki



OPIS:

Na podłodze pojawiają się 4 obrazki, które tworzą historyjkę. Zadaniem dziecka jest wskazać kolejność obrazków w taki sposób, żeby utworzyły historyjkę. Gdy dziecko stanie na prawidłowym obrazku, on podświetla się i pojawia się jego numer. Jeśli dziecko wskaże prawidłowo kolejność wszystkich obrazków, wówczas układają się one w prawidłowej kolejności. Na końcu dziecko ma za zadanie opowiedzieć historyjkę swoimi słowami. Są 4 różne historyjki.

UMIEJĘTNOŚCI:

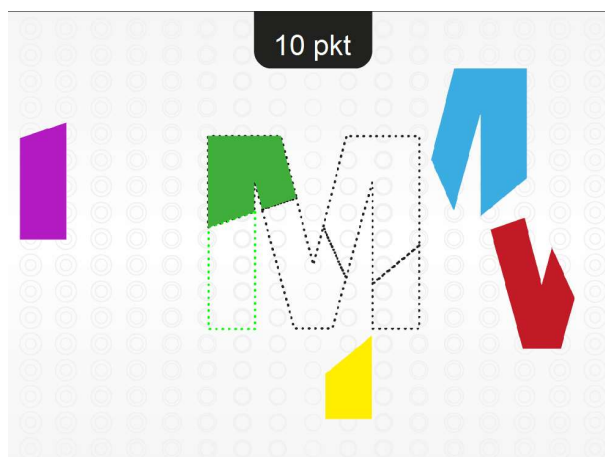
- myślenie przyczynowo- skutkowe
- rozbudowywanie wyobraźni
- współdziałanie między funkcjami spostrzeżeniowymi
- ćwiczenie mowy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- logiczne myślenie
- funkcje instrumentalne
- spostrzegawczość

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.10 Literkowe puzzle



OPIS:

Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy składowe tej litery. Na literze kolejno podświetlają się jej części. Zadaniem dziecka jest odnalezienie wśród porzucanych puzzli identycznego z podświetlonym na literze i wskazanie go (wskoczenie). Każda poprawnie złożona literka to jeden punkt i pojawienie się kolejnej litery w alfabecie. W tej grze poznajemy literki od A do Z.

UMIEJĘTNOŚCI:

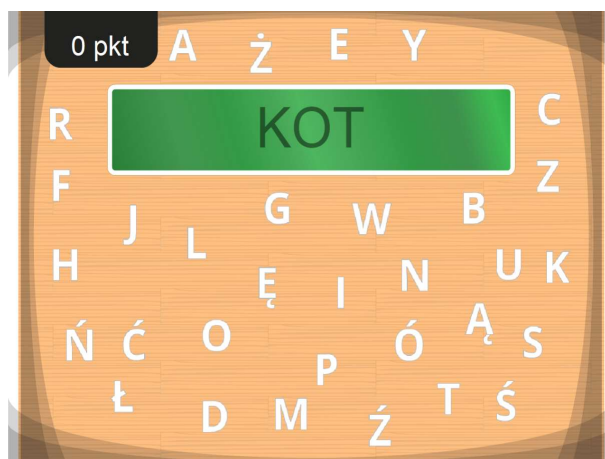
- znajomość alfabetu
- umiejętność poprawnego myślenia
- rozpoznawanie liter
- funkcje językowe
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- logiczne myślenie
- integracja percepcyjno- motoryczna

13 Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentowanej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania)

13.11 Dopasuj literki w słowie



OPIS:

Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz np. PIES, dookoła porozrzucone są literki wchodzące w jego skład. W słowie kolejno podświetlają się wykropkowane litery. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach w wyrazie. Zabawa ma kilka poziomów, na których wyrazy są różnej długości od 3-literowych na poziomie łatwiejszym do 11-literowych na poziomie trudniejszym np. „PRZEDSZKOLE”

UMIEJĘTNOŚCI:

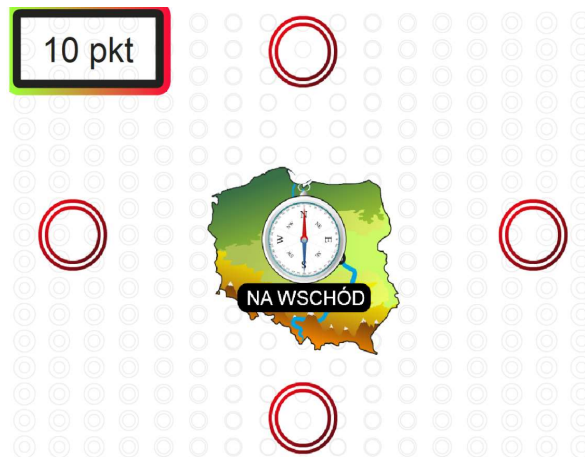
- odczytywanie krótkich wyrazów
- znajomość alfabetu
- rozpoznawanie liter
- funkcje językowe
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- logiczne myślenie
- integracja percepcyjno- motoryczna

14 Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne

14.1 Kierunki geograficzne: północ, południe, wschód, zachód



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest mapa POLSKI, na której zaznaczone są góry i morze. Na środku pojawia się strzałka wskazująca jeden z kierunków wraz z komunikatem tekstowym np. „na północ”. Zadaniem dziecka jest przemieszczanie się po mapie w kierunku zgodnym z komunikatem i strzałką. Gra trwa 60 sekund, za każde poprawne wykonane polecenie przyznawany jest jeden punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

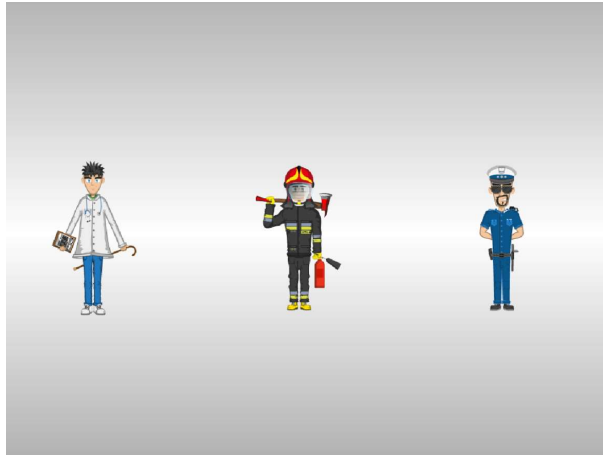
- określanie kierunków
- rozróżnianie stron prawej i lewej
- ustalanie położenia w stosunku do własnej osoby
- orientacja przestrzenna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- integracja percepcyjno- motoryczna

14 Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne

14.2 Zawody: policjant, strażak, lekarz



OPIS:

Na środku planszy wyświetlają się trzy postacie: policjant, strażak i lekarz. Słyszymy polecenie: np. "Gdzie jest policjant?", zadaniem dziecka jest wskazanie policjanta, następnie wybrana postać przesuwa się na górę, a na środku wyświetlają się kolejno:

- ✓ pojazdy (karetka, wóz strażacki i radiowóz)
- ✓ atrybuty (stetoskop, czapka policjanta i kask strażacki)

Zadaniem dziecka jest dopasowanie auta i atrybutu do każdej wyświetlonej postaci.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość zawodów wykonywanych przez ludzi
- umiejętność kojarzenia faktów
- orientacja przestrzenna
- trening rozumienia
- trening pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- integracja percepcyjno- motoryczna

14 Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne

14.3 Odkryj polskie miasta



OPIS:

Na planszy wyświetlona jest mapa Polski, nad nią pojawia się nazwa miasta np. LUBLIN wraz z komunikatem głosowym. Zadaniem dziecka jest wskazać na mapie położenie danego miasta. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, z lewej strony ekranu wyświetlają się zabytki kojarzące się z danym miastem o których może opowiedzieć wychowawca.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość polskich miast i ich symboli
- określanie kierunków
- rozróżnianie stron prawej i lewej
- ustalanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby
- orientacja przestrzenna
- ciekawość poznawcza

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo- ruchowa
- integracja percepcyjno- motoryczna

14 Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne

14.4 Rozpoznaj flagi



OPIS:

Na planszy rozmieszczone są flagi różnych państw. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie flagi kraju, którego nazwa wyświetla się na dole ekranu. Po poprawnym dopasowaniu flagi, wyświetla się 5 pytań dotyczących danego kraju. Zabawa świetnie sprawdza się w formie rywalizacji grupowej.

UMIEJĘTNOŚCI:

- współpraca w grupie
- kompetencje społeczne
- ciekawość poznawcza
- koncentracja uwagi

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- integracja percepcyjno- motoryczna
- funkcje intelektualnego
- funkcje instrumentalne
- współdziałanie między funkcjami spostrzeżeniowymi