

INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA

Pakiet Rewalidacja i Terapia jest zestawem interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie zaburzonych funkcji i rozwój percepcji. Jednocześnie wspomaga koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowo-kinestetycznym. Stanowi niezastąpioną pomoc merytoryczną, gdyż jest opracowany w oparciu o badania naukowe, wiedzę oraz własne doświadczenia z pracy terapeutycznej z dziećmi przejawiającymi deficyty rozwojowe. W znacznym stopniu ułatwia pracę nauczycielowi uatrakcyjniając prowadzone zajęcia poprzez min. wzbudzanie ciekawości, bazowanie na zasobach dziecka oraz stopniowe przechodzenie do wyższego poziomu.

PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA SKŁADA SIĘ Z 5 DZIAŁÓW:

I. FUNKCJE WZROKOWE

Jest to zestaw ćwiczeń rozwijających percepcję wzrokową, przy jednoczesnym wspomaganium koncentracji uwagi opartej na analizatorze wzrokowym. Zadania w tym dziale umożliwiają poznawanie i nazywanie kolorów, pomagają w nauce kształtów podstawowych i klasyfikowaniu przedmiotów, a także ćwiczą mózg w orientacji przestrzennej i umiejscowieniu przedmiotów względem siebie. Dzięki zadaniom z działu „Funkcje Wzrokowe” dzieci rozwijają pamięć wzrokową ucząc się odwzorowywać dany układ kształtów, co wpływa na rozwój innych zmysłów.

II. PERCEPCJA SŁUCHOWA

To ćwiczenia stymulujące funkcje słuchowe, jednocześnie wspierające rozwój uwagi i pamięci opartej na analizatorze słuchowym. Służy jako pomoc do terapii procesów komunikacji, w tym zaburzeń przetwarzania słuchowego, dla uczniów z centralnymi zaburzeniami słuchu, słabosłyszących, z zaburzeniami koncentracji i uwagi. Dzięki wykonywaniu poleceń z tego działu uczniowie kształtują umiejętności bazowe z zakresu rozumienia i naśladowania mowy. Umiejętności te są niezbędne do przejścia na następne etapy terapii i rozwijania bardziej złożonych zdolności.

III. ORIENTACJA PRZESTRZENNA I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

W tym dziale znajdują się ćwiczenia kształtujące narząd wzroku w kontekście orientacji przestrzennej. Uczniowie określają położenie w zadanej przestrzeni, uczą się szacowania odległości i rozumienia pojęć blisko – daleko. Zadania rozwijają również obszary mózgu odpowiedzialne za spostrzegawczość przez naukę szukania i dostrzegania różnic w pojawiających się ilustracjach. W połączeniu procesu uczenia z ruchem uczniowie osiągną zdecydowanie szybciej oczekiwane efekty w terapii.

IV. KLASYFIKOWANIE I GRUPOWANIE

Ćwiczenia z tego działu związane są z usprawnianiem funkcji słuchowo-językowych. Uczniowie uczą się rozumieć podstawowe polecenia i wykonywać zadania związane z kojarzeniem obiektów ze sobą, łączenie w pary oraz w logicznie pasujące grupy obiektów. Na bazie podstawowych kategorii ze świata codziennego uczą się klasyfikowania i grupowania przedmiotów, jest to wstęp do układania ich w odpowiedniej kolejności. Zadania wpływają na rozwój płatów skroniowych w mózgu odpowiedzialnych za kategoryzowanie obiektów co bezpośrednio wpływa na zdolność rozpoznawania obiektów i twarzy.

V. DOSKONALENIE CZYTANIA

Dział kierowany w szczególności do uczniów z dysleksją posiadających specyficzne trudności w nauce czytania i pisania. Kiedy pomimo stosowania standardowych metod nauczania i inteligencji na poziomie co najmniej przeciętnym uczniowie nie są w stanie przyswoić sobie określonych zasad zadania z działu „Doskonalenie Czytania” umiejętnie wspomagają proces terapii. Atrakcyjna forma nauki sprawia że uczniowie chętnie wchodzi w proces kształcenia i zapamiętują podświadomie poprawne zasady pisania. W najnowszych badaniach naukowych stwierdzono, że obszar mózgu związany z kształceniem funkcji językowych otacza wszystkie główne części mózgu. W związku z tym jest to niezwykle ważne żeby doskonalić funkcje językowe gdyż wpływa to na poprawę ogólnego funkcjonowania organizmu i rozwój wszystkich części mózgu.





1. NAMALUJ TĘCZĘ



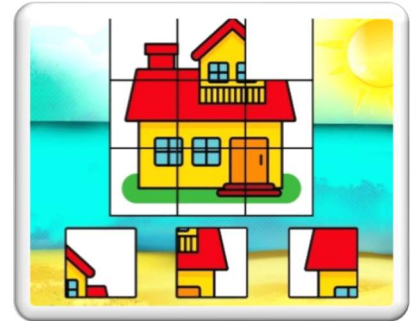
Na ekranie wyświetla się piękna łąka, na której rosną kolorowe kwiaty. Zadaniem dziecka jest pokolorowanie tęczy kolorami z kwiatów w odpowiedniej kolejności.

2. SPRAWDŹ CO POTRAFIĘ



Na planszy umieszczone są różnego rodzaju przedmioty np. kolorowy wiatraczek, nuty, kolorowa piłka, dzwonek itp. Kiedy stajemy na dany przedmiot ten zaczyna się ruszać i wydawać dźwięki. Gra ma na celu poznawanie przedmiotów i ich funkcji.

3. UZUPEŁNIJ OBRAZEK



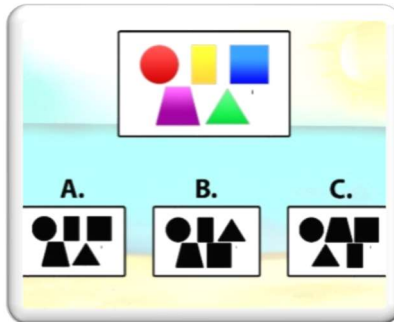
Na ekranie wyświetla się obrazek podzielony na dziewięć puzzli. Jednego z nich brakuje. Gra polega na prawidłowym wskazaniu brakującego kafelka.

4. DOPASUJ KSZTAŁTY



Na planszy znajdują się cienie obrazków w różnych kształtach. Gra polega na odszukaniu i dopasowaniu wybranego cienia do kolorowego obrazka, który pojawia się na planszy.

5. DOPASUJ WZÓR



Na środku ekranu znajduje się prosty obrazek wykonany z kolorowych figur geometrycznych oraz trzy miniaturki, z których jedna jest odwzorowaniem kształtów obrazka głównego. Zadanie polega na prawidłowym wskazaniu miniaturki obrazka wzorcowego.

6. KTO TU MIESZKA?



Na planszy znajduje się domek z zamkniętymi oknami, za którymi ukryte jest zwierzątko. W pewnym momencie słyszymy odgłos któregoś z nich. Zadanie polega na wskazaniu zwierzątka, które wydało odgłos.



7. WYRAZ NA LITERĘ



Z głośników słycać pojedynczy wyraz. Zadanie polega na wskazaniu litery, na którą ten wyraz się zaczyna.

8. ALFABET MORSE'A



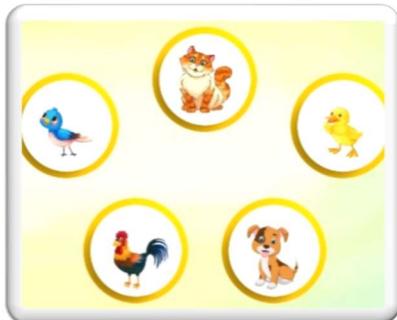
Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy usłyszymy ciąg długich i krótkich dźwięków. Zadanie polega na wysłuchaniu i zapamiętaniu kolejności dźwięków. Następnie należy wskazać odpowiedni obrazek, na którym dźwięki przedstawione są za pomocą kropek (dźwięki krótkie) i kresek (dźwięki długie).

9. KWIATEK



Na planszy wyświetla się piękny kwiatek. Zadanie polega na poprawnym wskazaniu części kwiatka, które są wypowiadane przez lektora.

10. ZWIERZĄTKA



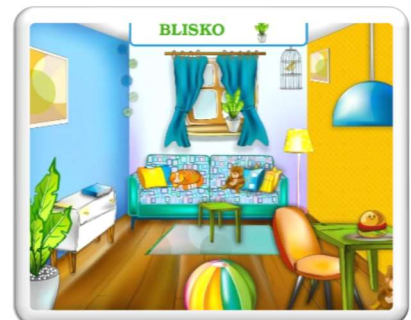
Na ekranie wyświetlane są obrazki zwierzątek. Z głośnika rozbrzmiewa głos pewnego zwierzątka. Zadanie polega na wysłuchaniu i wskazaniu prawidłowego obrazka, który odpowiada dźwiękowi.

11. UMEBLUJ POKÓJ



Każdy chciałby mieszkać w swoim wymarzonym, pięknie umeblowanym pokoju. Gra polega na rozmieszczeniu mebli w taki sposób, żeby powstał pokój, w którym czujemy się dobrze.

12. BLISKO I DALEKO



Na planszy wyświetla się ładnie urządzonego pokoju. W pomieszczeniu umieszczone są różne przedmioty. Zadaniem dziecka jest określenie czy dany przedmiot jest blisko czy daleko. Gra, która uczy postrzegania odległości i perspektywy.

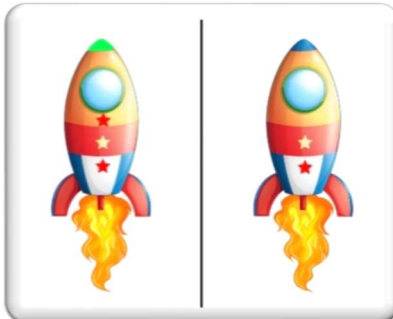


13. KOPIEC KRETA



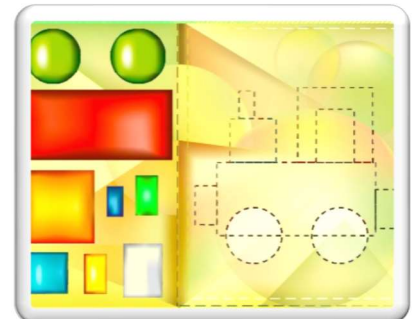
Na ekranie widoczny jest trawnik, pod którym rodzina krecików buduje korytarze. Od czasu do czasu widzimy jak kreciki wynurzają się na powierzchnię, żeby nam pomachać. Gra polega na złapaniu każdego krecika zanim schowa się z powrotem w swojej norce.

14. WSKAŹ RÓŻNICE

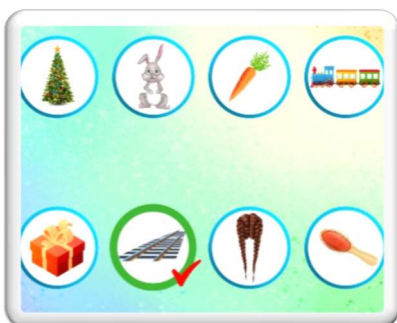


Na planszy znajdują się dwa obrazy, które różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest zaznaczenie wszystkich różnic.

15. UKŁADANKA

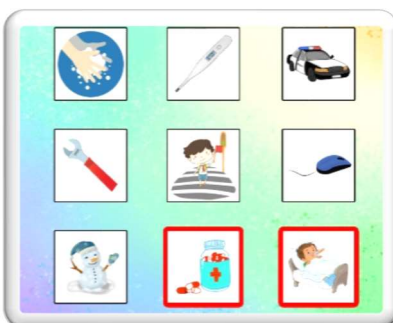


Na planszy znajduje się kontur obrazu zbudowany z niepokolorowanych figur geometrycznych. Gra polega na dopasowaniu kolorowych kształtów w odpowiednie miejsca, tak żeby powstał obrazek.

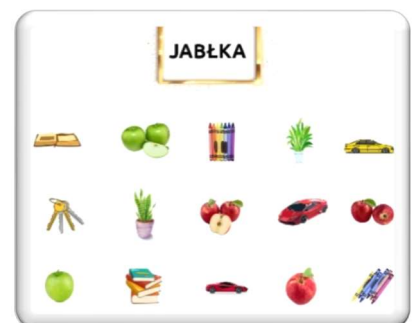
16. POŁĄCZ
OBRAZKI W PARY

Na planszy znajduje się kilka ilustracji, które pasują do siebie w logiczny sposób np. łyżka-zupa. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary odpowiednich przedmiotów.

17. SKOJARZENIA



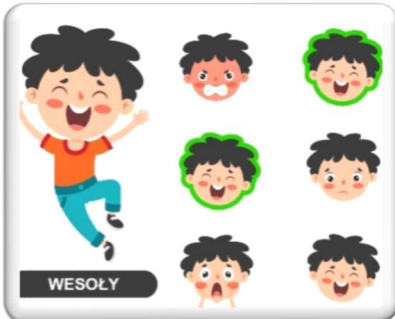
Na ekranie wyświetlone są różne ilustracje. Zadanie polega na dopasowaniu 3 obrazków, które pasują do siebie tematycznie np. rower-kask-dzwonek rowerowy.

18. SZUKANIE
PRZEDMIOTÓW

Na planszy wyświetlają się różne obrazki oraz białe pole, w którym umieszczamy rekwizyt np. książkę. Zadanie polega na zaznaczeniu wszystkich obrazków, które należą do tej samej kategorii przedmiotów co rewizyt.



19. EMOCJE



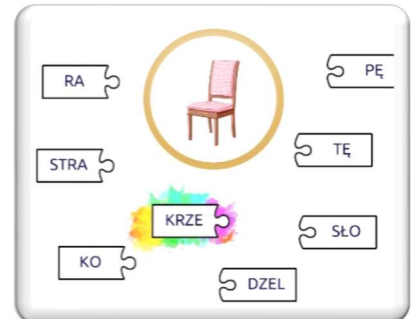
Gra polega na odnalezieniu i zaznaczeniu takich samych obrazków wyrażających emocje.

20. LODOWE SMAKI



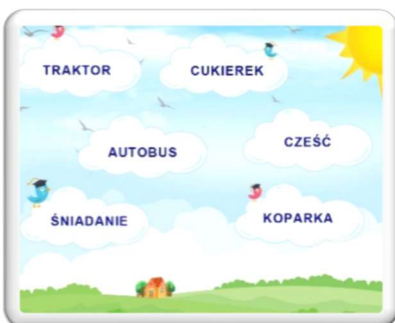
Znajdujemy się na słonecznej plaży. Gra polega na stworzeniu lodowego deseru według zamówienia klienta.

21. SYLABY



Na planszy porzrucane są różne sylaby. Zadanie polega na prawidłowym połączeniu sylab, tak aby powstały wyrazy.

22. WYRAZY



Na planszy porzrucane są różne słowa. Z głośnika słyszemy głos lektora, który wypowiada wyraz znajdujący się na planszy. Należy go zaznaczyć a wtedy znika on z planszy. Gra polega na wyczyszczeniu planszy ze wszystkich wyrazów.

23. UZUPEŁNIJ LITERKI



Na środku planszy znajduje się wyraz, w którym brakuje jednej literki. Zadanie polega na wybraniu brakującej literki spośród podanych możliwości, tak aby powstał kompletny wyraz.

24. ZWIERZATKA I LITERKI



Na środku planszy znajduje się obrazek przedstawiający zwierzątko. Zadanie polega na wskazaniu literki, na którą zaczyna się nazwa zwierzątka.



25. ZAZNACZ TO CO WIDZISZ

KORZYŚCI PAKIETU REWALIDACJA I TERAPIA:



Na ekranie wyświetlane są różne napisy oraz białe pole, w którym umieszczamy rekwizyt. Zadaniem dziecka jest wskazanie napisów, które pasują do tej samej kategorii co wybrany przedmiot.

- umożliwia pracę indywidualną oraz w małej grupie
- usprawnia poruszanie się w sferze najbliższego rozwoju
- przyczynia się do gradacji trudności, czyli przechodzenie od zadań łatwiejszych do zadań trudniejszych
- dostosowuje czas trwania ćwiczenia do wydajności podopiecznego
- indywidualizuje tempo pracy
- mobilizuje dziecko

Pakiet Rewalidacja i Terapia został stworzony dla:

- uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym
/DZIAŁ FUNKCJE WZROKOWE, DZIAŁ ORIENTACJA PRZESTRZENNA I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ
- uczniów z zaburzeniami procesów uczenia się w tym z dysleksją
/DZIAŁ DOSKONALENIE CZYTANIA
- uczniów mających problemy w edukacji szkolnej z zaburzeniami wymagającymi terapii logopedycznej
/DZIAŁ DOSKONALENIE CZYTANIA
- uczniów z problemami w procesie komunikacji, dla poprawy percepcji
/DZIAŁ PERCEPCJA SŁUCHOWA

