

Pakiet aplikacji dostosowanych do specjalnych potrzeb edukacyjnych



Interaktywny program *Detektyw Zagadka i rodzinne śledztwo* to specjalistyczny pakiet aplikacji wspierający edukacyjno-terapeutyczną pracę z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Pakiet powstał we współpracy z dr hab. Barbarą Bilewicz i został zaprojektowany tak, aby skutecznie wspierać rozwój poznawczy dzieci w wieku od 3 do 16 lat.



Pakiet składa się z 6 interaktywnych aplikacji, które wspierają rozwój dzieci ze szczególnym uwzględnieniem ich specjalnych potrzeb edukacyjnych. Ćwiczenia oferują kompleksowe wsparcie, pomagając w rozwijaniu funkcji psychomotorycznych, zmysłowych, społecznych i emocjonalnych. Dzięki różnorodnym zadaniom dzieci uczą się integracji sensorycznej, poprawiają percepcję ruchową oraz rozwijają umiejętności społeczne i poznawcze, dostosowane do ich indywidualnych potrzeb.



**Zabawa
i rozwój
w jednym
pakiecie**



**Nowa jakość
EDUKACJI**

Program jest przeznaczony do pracy w placówkach edukacyjnych, psychologiczno - terapeutycznych oraz w indywidualnej terapii. Użytkownikami mogą być dzieci z różnymi rodzajami SPE, w tym z niepełnosprawnościami intelektualnymi, zaburzeniami w komunikacji, autyzmem, ADHD oraz dzieci wybitnie zdolne.

Wspomaganie rozwoju odbywa się przez wielozmysłowe doświadczenia, które są dostosowane do indywidualnych potrzeb dziecka, umożliwiając personalizację czasu nauki i liczby bodźców. Interaktywne gry pozwalają na różne formy aktywności: indywidualną, w parach, a także w małych i dużych grupach - angażując zarówno dzieci jak i dorosłych opiekunów.

**TERAPIA
dostosowana
do dziecka**

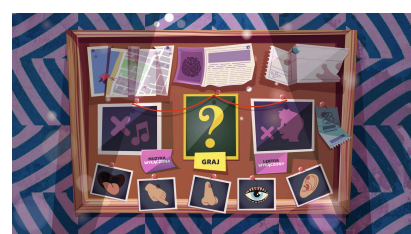
Przykład opisu jednej z aplikacji w podręczniku metodycznym, który stanowi integralną część pakietu edukacyjnego:

Podstawowym bohaterem gry jest współczesny Sherlock Holmes, który zachęca gracza do identyfikacji ludzkich zmysłów i kojarzenia ich z odpowiednimi bodźcami lub sytuacjami, w których się uaktywniają. Zadaniem gracza jest rozpoznanie i nazwanie zmysłu (np. dotyk), przedstawionego na centralnej ikonie lub obrazku, albo odczytanie jego nazwy, a następnie dopasowanie do niego odpowiedniego obrazka, który z nim koreluje (np. pilot telewizora).



Cele pedagogiczne:

- Zapoznanie ze zmysłami człowieka
- Utrwalenie i stosowanie nazw ludzkich zmysłów: wzrok, słuch, dotyk, smak i węch
- Rozwijanie myślenia logicznego poprzez sensowne łączenie w pary
- Aktywizowanie zmysłów gracza
- Doskonalenie percepcji wzrokowej i słuchowej
- Rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- Doskonalenie spostrzegawczości wzrokowej
- Doskonalenie orientacji przestrzennej
- Rozwijanie myślenia symbolicznego, zdolności odczytywania symboli graficznych
- Doskonalenie szybkości podejmowania logicznej reakcji



Propozycje zadań:

1. Zmysły detektywa

Polecenie prowadzącego: Agent ma bardzo wyostrzone zmysły. Poznajcie go i wskażcie lub odnajdźcie, wybierając części ciała, które odpowiadają zmysłom. Na ekranie losowo pojawiają się ikony zmysłów: usta/smak, ucho/słuch, ręka/dotyk, oko/wzrok oraz nos/węch, które zostały rozmieszczone wokół portretu. Ikony te mogą pulsować, aby zachęcić gracza do ich aktywacji. Zadaniem gracza jest wybranie na portrecie odpowiedniej części ciała, która aktywuje dany zmysł.

2. Odgadnij zmysł

Zadaniem gracza jest rozpoznanie zmysłu i jego nazwanie, a następnie wybór spośród innych ikon właściwego zmysłu oraz ikony ilustrującej bodziec, który aktywuje ten zmysł.

3. Aktywizacja zmysłów

Zadaniem gracza jest rozpoznanie podświetlonej ikony ilustrującej bodziec aktywizujący dany zmysł (np. skarpetki), a następnie wybór właściwej ikony zmysłów, które są uruchamiane w kontakcie z danym bodźcem (wzrok, słuch, zapach). Gracz ma również opisać bodziec za pomocą czasowników, np. skarpetki mogą dotykać skóry, pachnieć, mogą być ładne lub brzydkie.

4. Łączenie w pary

Zadaniem gracza jest rozpoznanie i nazwanie ikony ilustrującej bodziec aktywujący dany zmysł (np. skarpetki, gitara), a następnie połączenie w pary z odpowiednią ikoną lub ikonami zmysłów, które są uruchamiane w kontakcie z danym bodźcem (np. gitara – ucho, skarpetki – noga).