



didactix

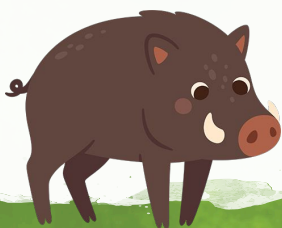
SENSORYCZNA KRAINA



RUCH, DOTYK I ODKRYWANIE ŚWIATA

Sensoryczna kraina to pakiet aplikacji dla dzieci w wieku 12–36 miesięcy, który wspiera rozwój poprzez ruch, doświadczanie i zabawę wielozmysłową. Gry zostały zaprojektowane tak, aby naturalnie angażować dzieci złołkowe: zachęcają do raczkowania, chodzenia, zatrzymywania się, wskazywania i eksplorowania bez presji rywalizacji.

Jedna kraina – wiele możliwości



Pakiet sprawdza się zarówno w codziennych aktywnościach opiekuńczo-wychowawczych, jak i w pracy rozwojowej: wspiera motorykę dużą, koordynację wzrokowo ruchową, orientację w przestrzeni, rozwija uwagę i reakcję na bodźce, a w aplikacjach eksploracyjnych dodatkowo ułatwia wyciszenie i samoregulację.

CO WYRÓŻNIA TEN PAKIET?



Zajęcia indywidualne oraz w małych grupach



Dzieci neurotypowe oraz dzieci wymagające wzmocnienia rozwoju



Połączenie aktywności i wyciszenia



Złołbek: grupy dzieci 12 – 36 miesięcy



Łatwe prowadzenie obserwacji rozwojowej



Naturalne wspieranie ruchu, zmysłów i uwagi

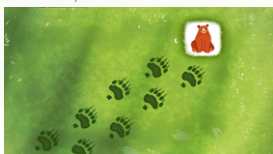




didactix

ŚLADAMI ZWIERZĄT

Gra ruchowo – edukacyjna



MECHANIKA I INTERAKCJA

Na podłodze ukryte są tropy zwierząt ułożone w ścieżki. Dziecko porusza się (raczkowanie/chód) po kolejnych śladach, a aplikacja wzmacnia działanie bodźcem dźwiękowym (odgłos ugniataanej trawy) oraz prostą informacją wizualną. Ścieżki mogą być wykorzystywane do pracy na dystansie (od startu do celu) lub do krótkich sekwencji 3–6 kroków, zależnie od wieku i możliwości grupy.

Cele rozwojowe

- motoryka duża, naprzemiennosc ruchów
- planowanie ruchu i kontrola postawy
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- pierwsze skojarzenia przyczynowo skutkowe



Wskazówki dla nauczyciela

U małych dzieci prowadź zabawę „krok po kroku” (pokaz + naśladowanie). Dla starszych (2,5–3 lata) wprowadzaj naprowadzanie słowne: „Idziemy śladami (zwierzę)”. Obserwacja: reakcja na bodźce słuchowe, utrzymanie kierunku, stabilność chodu.