

# Spis treści

## Terapia Marii Montessori

„Kto zna, ułoży...” .....	8
Bingo wyrazowe .....	10
Album z ubraniami na 4 pory roku .....	12
Trenażer manualny .....	14
Stolik matematyczny - liczydło dotykowe .....	16
Małe i duże figury .....	18
Kostka do określania wzajemnego położenia przedmiotów na płaszczyźnie z użyciem terminów: nad, pod, za, przed, na lewo, na prawo .....	20
Matryca drewniana figur geometrycznych płaskich .....	22
Kostka wyrażające emocje i uczucia .....	24
Kostki wiedzy.....	26
Kostka uczuć .....	28
Liczydło do przekraczania progu .....	30
dziesiątkowego .....	30
Tworzenie figur geometrycznych z figur.....	32
Gra dydaktyczna - Zostań mistrzem tabliczki mnożenia .....	34
Domino dotykowe.....	36
Urządzenie do wykonywania ruchów cyklicznych - „Klepek”- cyklometr ręczny.....	38
„Poczuj miesiące pod palcami”. Kalendarz.....	40
Tajemnicze szyfry. Wyszywanki, obrazki.....	42
Układanka geometryczna.....	44
Guziki .....	46
Puzzle figur geometrycznych .....	48
Rzeczowniki .....	50
Cyfrowe puzzle .....	52
Wyścigi pojazdów.....	54

## Stymulacja polisensoryczna

Poduszcзки relaksacyjne – zapachowe .....	58
Domino dotykowe.....	60
„Dotknij i poczuj” - książeczka dotykowa .....	62
Ruchomy alfabet.....	64
„Zwierzyńiec” - gra edukacyjna na spostrzegawczość.....	66
Tajemniczy worek .....	68

Interaktywna prezentacja multimedialna w MS PowerPoint pt. „Miesiące” .....	70
Kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka .....	72
Gra planszowa „Rzeczowniki” .....	74
Domino dotykowe i układanka dotykowa .....	76
Katalog fleksyjny .....	78
Gra „CAŁOŚĆ - CZĘŚĆ” .....	80
Zabawa sylabami - układanka .....	82
Warzywa - pełne witamin .....	84
Gra MEMORY do nauki dodawania w zakresie 10 .....	86
Gra dydaktyczna „Kolorowa matematyka” .....	88
Kostka polisensoryczna .....	90
Polisensoryczny wzornik figur geometrycznych .....	92
Zestaw pomocy do rozwoju motoryki małej .....	94
Magiczny wieszak .....	96
Trudne literki - zestaw kart ułatwiający różnicowanie liter o podobnym kształcie .....	98
Pisanki – zestaw kart do liczenia .....	100
Emocjonalne karty .....	102
Wieszak do liczb .....	104

## Kinezyjologia edukacyjna

Matematyczna ósemka .....	108
Zabawna ósemka .....	110
Domino dotykowe .....	112
Świetlny refleks .....	114
Głoski podobnie brzmiące .....	116
Tablice zdaniowe .....	118
Literka po literce .....	120
Domino matematyczne .....	122
Prezentacja Multimedialna oraz 3 karty pracy pt: „Poznań moje miasto” .....	124
Symbole Narodowe - ich pochodzenie, historia i zastosowanie wraz z kartami pracy .....	126
Dotykowe figury geometryczne .....	128
Domino sylabowo – głoskowe .....	130
Plansze dydaktyczne i kostka do ćwiczenia „Zapamiętaj figurę” .....	132
Kostka psotka .....	134
Sześciany edukacyjne .....	136
Pudełko memory .....	138
Układanka - dni tygodnia .....	140
Sałatka sylabowa .....	142
Samouczek .....	144
Suwak zegarowy służący do składania wyrazów zaczynających się sylabami do, da, ba .....	146

Kolorowe figury .....	148
Memory dotykowe .....	150
Matematyczny labirynt .....	152
Alfabetyczny pociąg .....	154
Miesięczny sznureczek .....	156
Świat liczb w guzikach .....	158
Portret klasowy na płótnie .....	160
Interaktywna lina .....	162
Domino dotykowe .....	164

## Integracja sensoryczna

„Niezwykle Szablony”, „Mini Memo" gra, „Świat cyfr od 1 do 10" .....	168
Gra obrazkowo-ortograficzna „Znajdź parę” .....	170
Kółka z figurami geometrycznymi .....	172
Mata masująca .....	174
Tablica literowo-wyrazowa .....	176
Czerwone kwadraty .....	178
Szyfr .....	180
Dotykowe pary .....	182
Zestaw szablonów do ćwiczeń grafomotorycznych .....	184
Klocki dotykowe .....	186
Karty zadaniowe .....	188
Mapa Polski .....	190
Magiczne pudełko .....	192
Gramy z figurami .....	194
Zabawy z rzeczownikiem .....	196
Kolorowe piórka .....	198
Klocki dotykowe .....	200
Zagadkowe kieszonki, niezwykle woreczki .....	202
Kolorowe figury .....	204
Cyfry i liczby - bawimy się matematyką .....	206
Mata liczbowa z liczbami od 0-10, z tarczą liczbową .....	208
Mata stymulująca do zabaw ruchowych .....	210
Literkowy zawrót głowy .....	212



*Terapia Marii Montessori*





### Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna zawiera 21 par obrazków. Każda z par ma taką samą nazwę na odwrocie obrazka, jednak jego znaczenie jest zupełnie inne, np. zebra jako zwierzę i zebra jako rodzaj ciasta, klucz wiolinowy i klucz do drzwi, gołąbki jako potrawa i jako gatunek ptaków, itp. Pomoc ta może być wykorzystywana do pracy z dzieckiem w młodszym wieku szkolnym w czasie zajęć dydaktyczno-wyrównawczych. Dziecko ma za zadanie połączyć w pary różne obrazki o tej samej nazwie. Zabawa służy uzmysłowieniu dzieciom, że to samo słownictwo może oznaczać dwie zupełnie inne rzeczy. Pary obrazków można zatytułować tym samym pojęciem. Po połączeniu obrazki mają mieć na odwrocie identyczne napisy.

### Rozwijane umiejętności:

- Doskonalenie koncentracji uwagi i analizy wzrokowej,
- wzbogacanie słownictwa,
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- kształcenie umiejętności społecznych warunkujących skuteczne porozumiewanie się.

### Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedania się.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

Możliwe są różne wersje wykorzystania układanki. Pomoc może być wykorzystywana w pracy z dziećmi indywidualnie lub w parach.

#### Propozycja 1

Dziecko przychodzi do klasy. Nauczyciel proponuje zabawę „Zgaduj- Zgadula”. Dziecko ma dobrać do pary po dwa różne obrazki, których nazwa będzie brzmiała jednakowo. Na początku może być tylko pięć ilustracji. W miarę możliwości dziecko będzie otrzymywało coraz więcej obrazków do układania.

#### Propozycja 2

Dzieci bawią się w parach. Jedno z nich wyciąga obrazek, nazywa, co to jest lub odczytuje napis na odwrocie. W tym samym czasie partner wyszukuje spośród obrazków drugi z tą samą nazwą ale różniący się treścią.

Z czasem, kiedy dzieci opanują już umiejętność rozpoznawania i dobierania w pary, nauczyciel może zaproponować układanie obrazków na czas. Wygrywa ten, kto ułoży szybciej.



# Bingo wyrazowe

autor: *Lucyna Sójka*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc zawiera plansze, które otrzymują uczestnicy gry. Do każdego zestawu plansz przygotowane są wyrazy, które przeznaczone są do odczytania przez prowadzącego.

## Rozwijane umiejętności:

- doskonalenie techniki czytania,
- utrwalenie zasad pisowni wyrazów i reguł ortograficznych,
- rozszerzanie słownictwa uczniów,
- przestrzeganie reguł zabawy.

## Obszar podstawy programowej:

Zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty.



# Album z ubraniami na 4 pory roku

autor: *Anita Kiełbasińska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Wykonanie okienka z widokiem na 4 pory roku, wyszukanie ilustracji dzieci ubranych odpowiednio do pory roku (wiosna, lato, jesień, zima), wycinanie sylwetek dzieci z kartonu i elementów ubrań, oznaczenie jednym kolorem ubrań na określoną porę roku niebieski - zima, zielony - wiosna, żółty - lato, pomarańczowy - jesień. Przymocowywanie elementów ubrań do sylwetek dzieci, wykonanie szafy na płaskiej powierzchni kartki i umieszczenie w niej ubranek włożenie do kopert różnych kawałków materiałów do swobodnego wyboru w kategoriach: gruby, cienki, miękki, szorstki, wzorzysty, bez wzorów.

## Rozwijane umiejętności:

Dobieranie ubrań do pory roku, rozpoznawanie struktury materiału.

## Obszar podstawy programowej:

Wie, o czym mówi osoba zapowiadająca pogodę w radiu i w telewizji i stosuje się do podanych informacji o pogodzie, np. ubiera się odpowiednio do pogody. Nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku, podejmuje rozsądne decyzje i nie naraża się na niebezpieczeństwo wynikające z pogody. Wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni - posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak : kształt, barwa, faktura.





# Trenażer manualny

autor: *Liliana Majchrzak*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Na drewnianej podstawie znajduje się obwód elektryczny łączący poszczególne elementy trenażera manualnego:

- przewodnica z miedzianego drutu w kształcie sinusoidy jednym końcem umieszczona jest w drewnianej podstawie i styka się z przewodem, który połączony jest z baterią, a następnie z żarówką. Na końcu obwodu znajduje się uchwyt zakończony „oczkiem”.

Zamknięcie obwodu (i zapalenie żarówki) następuje w momencie dotknięcia „oczkiem” do miedzianej przewodnicy. W opisywanym urządzeniu zastosowano bezpieczne napięcie elektryczne (9V).

Uwaga: Zestaw jest gotowy do ćwiczeń po włączeniu włącznika zasilania. Po zakończeniu ćwiczeń zasilanie wyłączamy.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Dodatkową zaletą zaprezentowanej pomocy jest to, że dają dzieciom wyobrażenie o działaniu prostych układów elektrycznych (w tym celu poszczególne elementy trenażera są wyeksponowane - znajdują się na zewnątrz pomocy). W celu stopniowania trudności można zwiększać lub zmniejszać średnicę „oczka” poprzez wymianę końcówki uchwyty. Można również zastosować przewodnicę w innym kształcie.

## Rozwijane umiejętności:

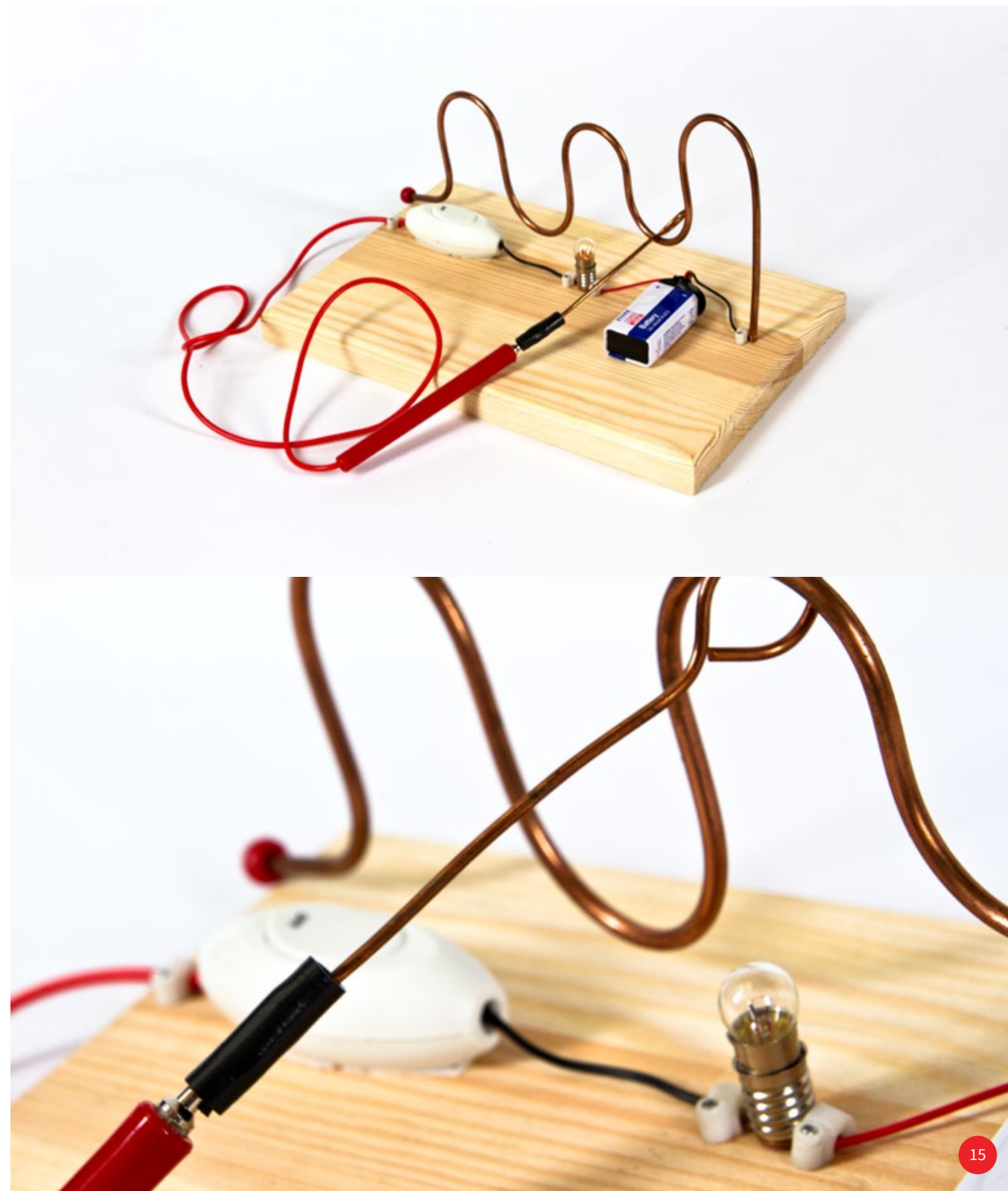
Pomoc dydaktyczna pt. „Trenażer manualny” przeznaczona jest do ćwiczeń z dziećmi wykazującymi małą sprawność manualną i grafomotoryczną oraz do sprawdzenia poziomu tejże sprawności. Ponadto pomoc usprawnia koncentrację uwagi, ćwiczy cierpliwość i precyzję oraz płynność ruchów (dokładność). Trening może być wykonywany prawą i lewą ręką, z lewej do prawej strony (i odwrotnie), a także w określonym czasie. Każdy błąd sygnalizowany jest poprzez zapalenie się żarówki.

Zabawa „Trenażerem manualnym” polega na takim przeprowadzeniu „oczka” wzdłuż przewodnicy, aby nie zapaliło się światło, co następuje w momencie zetknięcia się części obwodu elektrycznego.

W zależności od inwencji nauczyciela, po zapoznaniu uczniów z zasadą działania zestawu i przeprowadzeniu wstępnych ćwiczeń, możemy wprowadzić elementy rywalizacji, np. - Kto popełni mniej błędów? - Kto wykona ćwiczenie w krótszym czasie?

## Obszar podstawy programowej:

- pisze proste, krótkie zdania; przepisuje, pisze z pamięci, dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii),
- pisze czytelnie i estetycznie (przestrzega zasad kaligrafii), dba poprawność gramatyczną, ortograficzną i interpunkcyjną,





# Stolik matematyczny - liczydło dotykowe

autor: Ewa Groenwald



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Na drewnianej tacy w równych odstępach wmontowane zostały drewniane bolce (10 sztuk). Pod każdym bolcem przyklejone są cyfry od 1 do 10. Cyfry są wycięte z papieru ściernego. Na każdym bolcu znajduje się tyle krążków, ile wskazuje liczba pod bolcem.

## Rozwijane umiejętności:

Matematyczny stolik przeznaczony jest do ćwiczeń z dziećmi 6-7 letnimi mającymi trudności z:

- liczeniem
- z usytuowaniem liczby w systemie dziesiętkowym
- niedostrzegającymi regularności dziesiętkowego systemu liczenia
- mającymi problemy z koncentracją

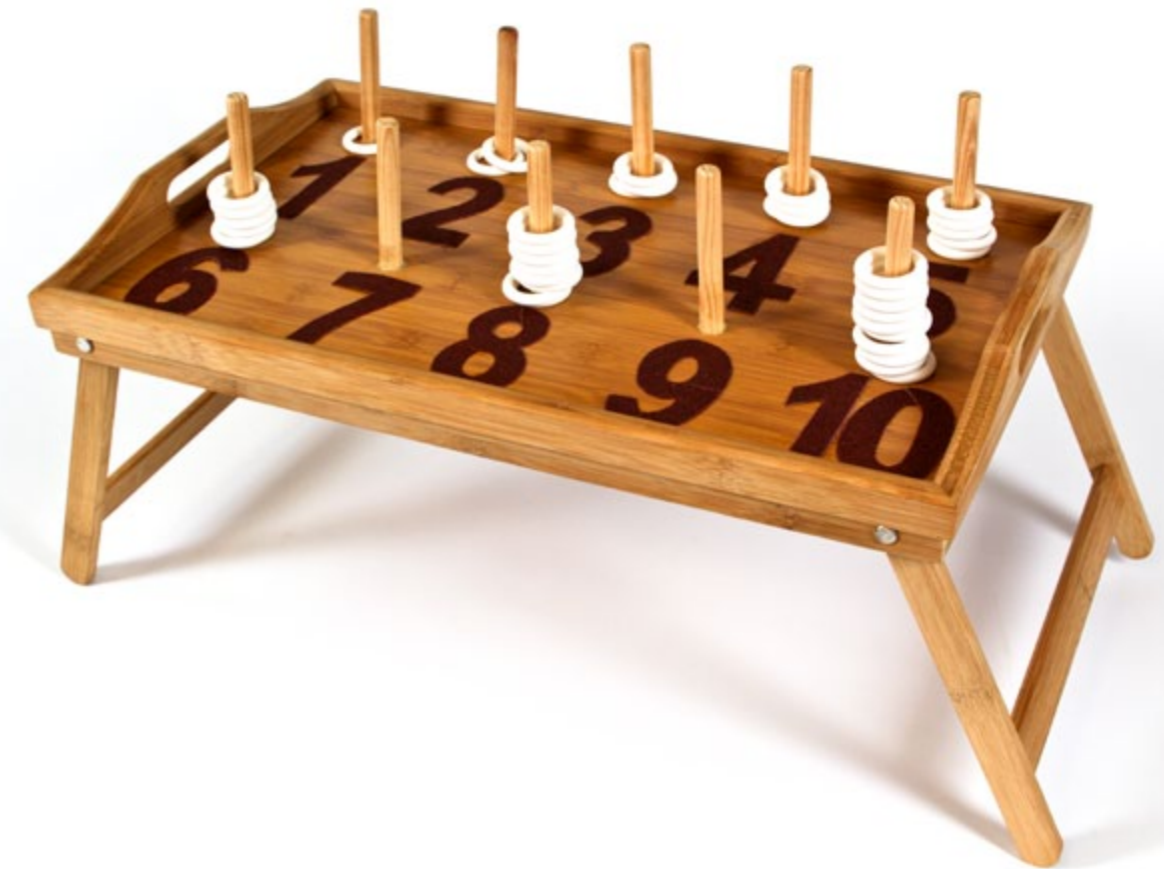
Pomoc ta usprawnia koncentrację, ćwiczy cierpliwość, precyzję oraz płynność ruchów. Poprzez włączenie dodatkowego zmysłu (dotyk - oczy zasłonięte opaską) dziecko lepiej poznaje liczby, umieszcza je w odpowiednim miejscu w systemie dziesiętkowym i porównuje je.

## Obszar podstawy programowej:

układa obiekty (np. krążki) w serie rosnące i malejące, numerując je: wybiera obiekt takiej serii, określa następne i poprzednie w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania sprawnie liczy obiekty, dostrzega regularności dziesiętkowego systemu liczenia, wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby także wstecz: (zakres do dziesięciu) zapisuje liczby cyframi

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zadanie można urozmaicić przykrywając bolce z krążkami papierowymi stożkami.





# Małe i duże figury

autor: *Agnieszka Borowska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Woreczek z materiału oraz 12 dużych i 12 małych figur geometrycznych w następujących kolorach: kwadrat - biały, koło - róż, sześciokąt - brąz, serce - czerwony, księżyc - niebieski, trapez - szary, deltoid - pomarańczowy, półkole - fioletowy, prostokąt - morski, gwiazda - żółty, trójkąt - zielony, owal - czarny. Wszystkie figury zostały uszyte z satyny i wypchane watą.

## Rozwijane umiejętności:

Pobudzanie wyobraźni i pamięci, rozwój precyzji palców, kształcenie koordynacji ruchowo-wzrokowej, utrwalanie cech, kształtów i nazw figur geometrycznych.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna. Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci: rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc ta może być wykorzystywana na zajęciach z dziećmi niedowidzącymi i niewidomymi.





Kostka do określania wzajemnego położenia przedmiotów na płaszczyźnie z użyciem terminów: nad, pod, za, przed, na lewo, na prawo

autor: Beata Kowalczyk

### Opis pomocy dydaktycznej:

Pomoc dydaktyczną stanowi kostka o wymiarach ścianek 10cm x 10cm, Kostka wykonana jest z drewna, Na kostce umieszczone są napisy: nad, pod, za, przed, na lewo, na prawo.

### Rozwijane umiejętności:

określanie (opisywanie) i przedstawianie wzajemnego położenia przedmiotów na płaszczyźnie w przestrzeni.

### Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna - Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci.

Uczeń kończący klasę I wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

dzieci mogą pracować z kostką indywidualnie lub w parach.





# Matryca drewniana figur geometrycznych płaskich

autor: Mariola Schoeneberg



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Obszar podstawy programowej:

Rozwijanie percepcji wzrokowej i spostrzegania: przez manipulowanie przedmiotami i porządkowanie przedmiotów podczas obserwacji rzeczywistości i na obrazkach.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Dziecko może mieć zastonięte oczy i za pomocą obwodzenia rękami figur i otworów znajduje odpowiednie miejsce.

## Opis pomocy:

Pomoc została wykonana z drewna. Składa się z podstawki, w której wycięto otwory służące do układania figur geometrycznych. Za pomocą piły zostały wycięte i oszlifowane cztery podstawowe figury geometryczne płaskie: koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt. Wszystkie elementy pomocy zostały polakierowane.

## Rozwijane umiejętności:

doskonalenie motoryki małej, usprawnianie percepcji wzrokowej i spostrzegania, umiejętność nazywania podstawowych figur geometrycznych.



# Kostka wyrażające emocje i uczucia

autor: *Marta Kościańska-Bury*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Kostka sześciokątna wykonana z drewna, po bokach została zaokrąglona, oczyszczona i pomalowana na czerwono. Na każdej ze ścian po wyschnięciu zostały namalowane „buźki” wyrażające pozytywne i negatywne rodzaje uczuć i emocji.

## Rozwijane umiejętności:

- Uświadomienie sobie skutków ujawnianych emocji oraz sposoby radzenia z nimi.
- Współpraca w zespole i prawidłowe nawiązywanie relacji z innymi.



## Obszar podstawy programowej:

Edukacja społeczna - uczeń współpracuje z innymi w zabawie w nauce szkolnej i sytuacjach życiowych, przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole w domu i na ulicy.



## Opis pomocy:

Pomocą dydaktyczną są dwie kostki wykonane z drewna (wymiary: 10cmx10cm). Na jednej z nich umieszczone zostały następujące cyfry: 2, 3, 4, 5, 6, 7. Na drugiej zamieszczone zostały zadania, które musi wykonać uczeń. Praca z kostkami polega na tym, że uczeń najpierw rzuca kostką z cyframi. Następnie rzuca kostką z zadaniami. Trafia na jedno zadanie umieszczone na kostce i odpowiada, udziela ilość odpowiedzi, sugerując się liczbą, która została wyrzucona na pierwszej kostce (np. Rzuca pierwszą kostką i wyrzuca liczbę 2, następnie rzuca drugą kostką i trafia na pytanie: „Wymień nazwy wybranych przez siebie części ciała, wskazując je jednocześnie na sobie”. Uczeń wymienia i wskazuje dwie części ciała).

## Rozwijane umiejętności:

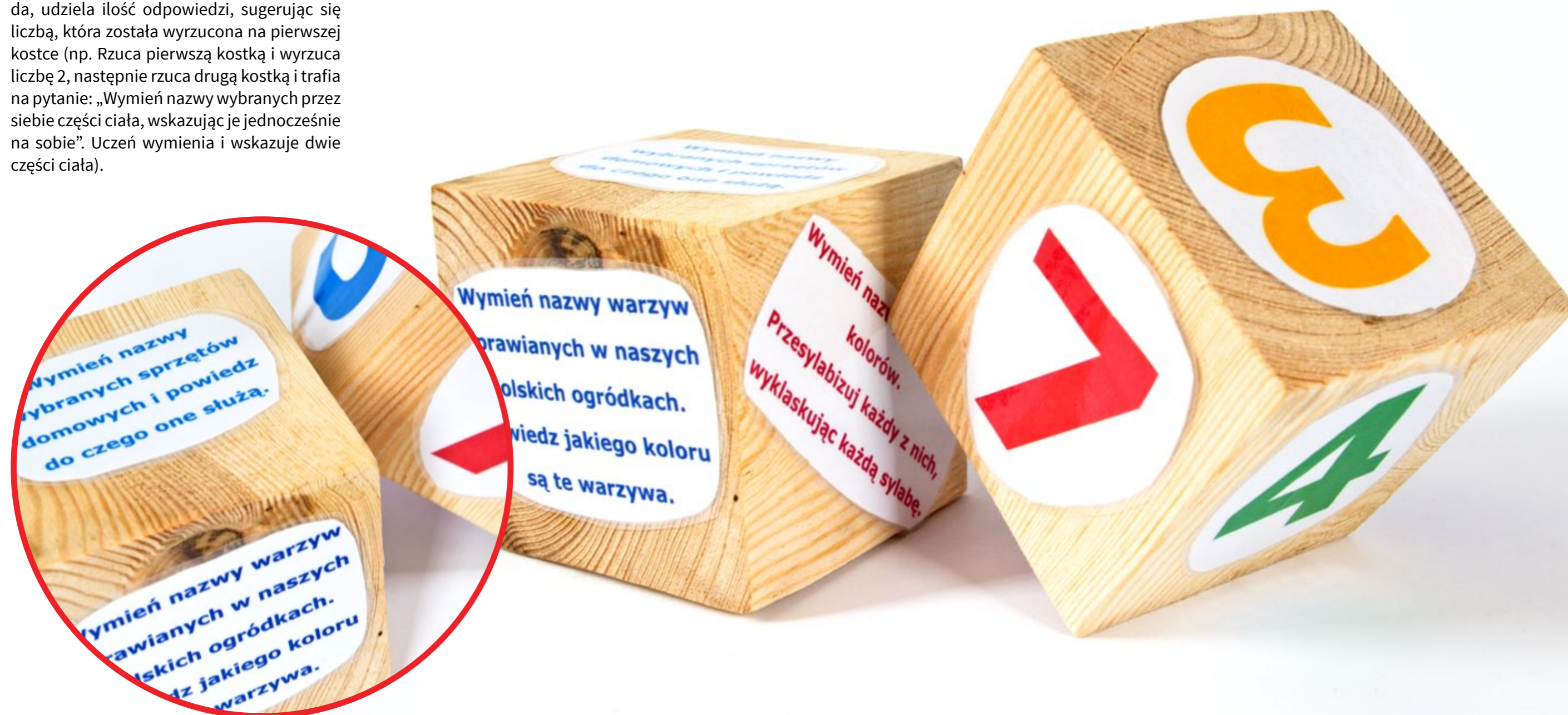
- rozwijanie koncentracji uwagi,
- ćwiczenie sprawności manualnej,
- modulowanie napięcia mięśni dłoni,
- podnoszenie samodzielności.

## Obszar podstawy programowej:

Zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ważne jest, aby uczeń sam postarał się odczytać zadanie zamieszczone na ściance kostki, które ma wykonać. W przypadku problemów z czytaniem i rozumieniem zadanie odczytuje nauczyciel.







### Opis pomocy:

Kostka o wymiarach 16 x 16 x 16 cm została wykonana z pianki tapicerskiej. Na nią założony jest pokrowiec uszyty z czarnego materiału i z jednego boku zapinany na zamek błyskawiczny. Na każdej z sześciu ścianek kostki przyszyte są okrągłe buźki wyrażające różne uczucia: radość, smutek, strach, zadowolenie, złość, zdziwienie. Są one wykonane z żółtego materiału, a elementy twarzy wyszyte białymi i czarnymi nićmi.

### Rozwijane umiejętności:

Podczas ćwiczeń z kostką dzieci kształtują umiejętność dostrzegania i wyrażania różnych uczuć, dostrzegają elementy wyzwalające w nich złość i agresję, kształtują umiejętność lepszego rozumienia siebie i innych ludzi.

### Obszar podstawy programowej:

Obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, uczucia.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

Nauczyciel zwraca uwagę na częstotliwość występowania „smutnych emocji”, co może mu pomóc w diagnozie dziecka.



# Liczydło do przekraczania progu dziesiątkowego

autor: Anna Szubert



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Obszar podstawy programowej:

Uczeń:

- układa obiekty w serie rosnące i malejące, numeruje je, określa następne i poprzednie,
- sprawnie liczy obiekty (dostrzega regularności dziesiątkowego systemu liczenia),
- wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby, także wstecz (zakres do 20).



## Opis pomocy:

Drewniana listwa o wymiarach 71cm x 14,6cm. W listwie nawierconych jest 20 otworów w równych odstępach. Połowa listwy (zawierająca 10 otworów) pomalowana innym odcieniem lakieru. 21 szklanych kulek.

## Rozwijane umiejętności:

- układanie elementów rosnąco i malejąco, nazywanie liczebników,
- nazywanie liczb sąsiadujących z daną liczbą,
- dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego,
- porównywanie ilorazowe.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Z pomocą może pracować jedno dziecko.



# Tworzenie figur geometrycznych z figur

autor: **Edyta Miska-Mazgajczyk**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Przygotowanie folii z figur geometrycznych (nakładanie ich na siebie) dla grupy A:

- Koło duże
- Trójkąt równoboczny duży
- Trójkąt równoboczny mały
- Koło małe
- Sześciokąt duży
- Sześciokąt mały
- Dwusieczne kątów w trójkątach równobocznych lub symetralne boków trójkątów równobocznych
- Dwunastokąt mały

Przygotowanie folii z figur geometrycznych (nakładanie ich na siebie) dla grupy B:

- Koło duże
- Kwadrat duży
- Kwadrat mały
- Koło małe
- Ośmiokąt duży
- Ośmiokąt mały
- Przekątne dwóch kwadratów.

Przykłady rozwiązań:

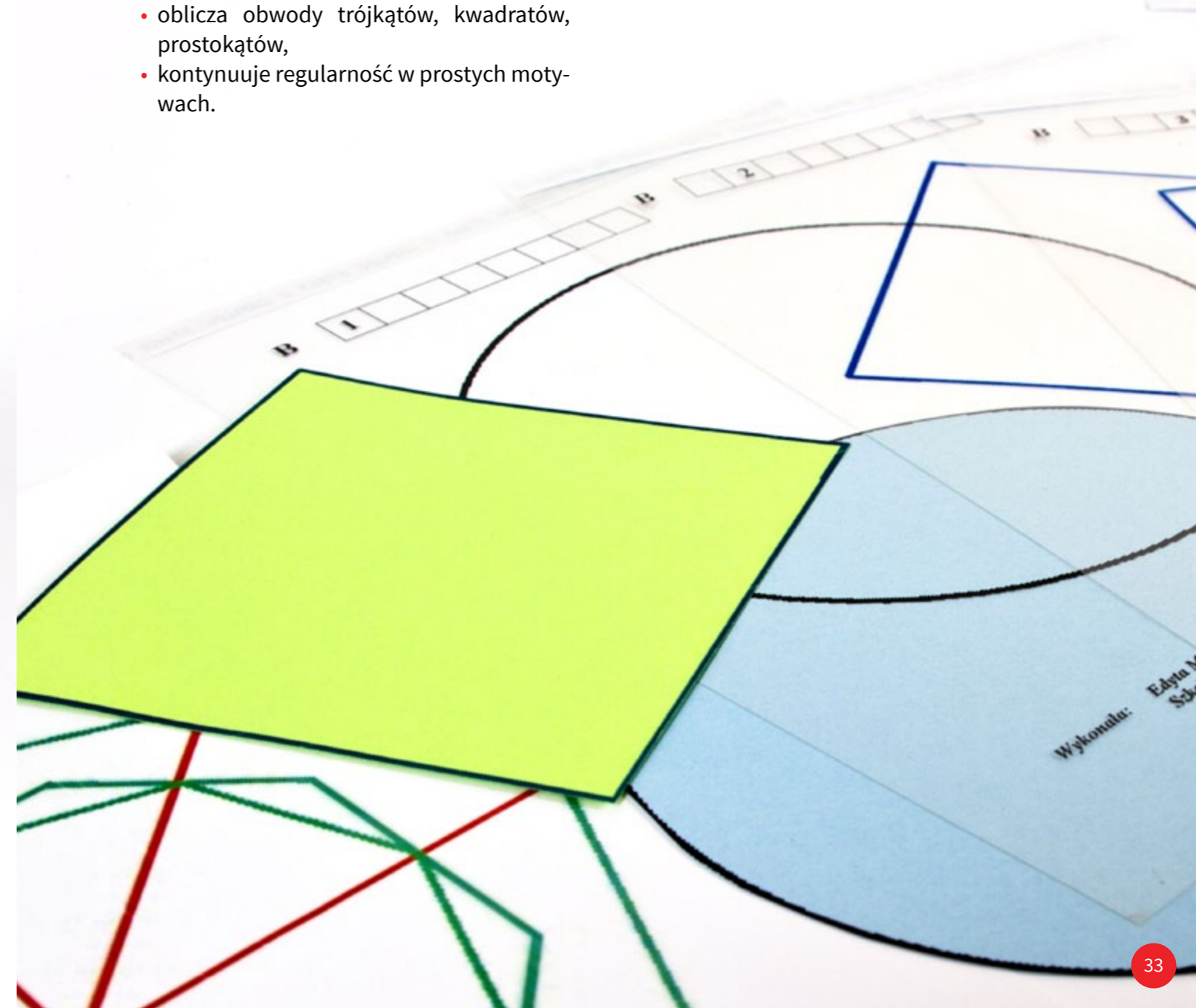
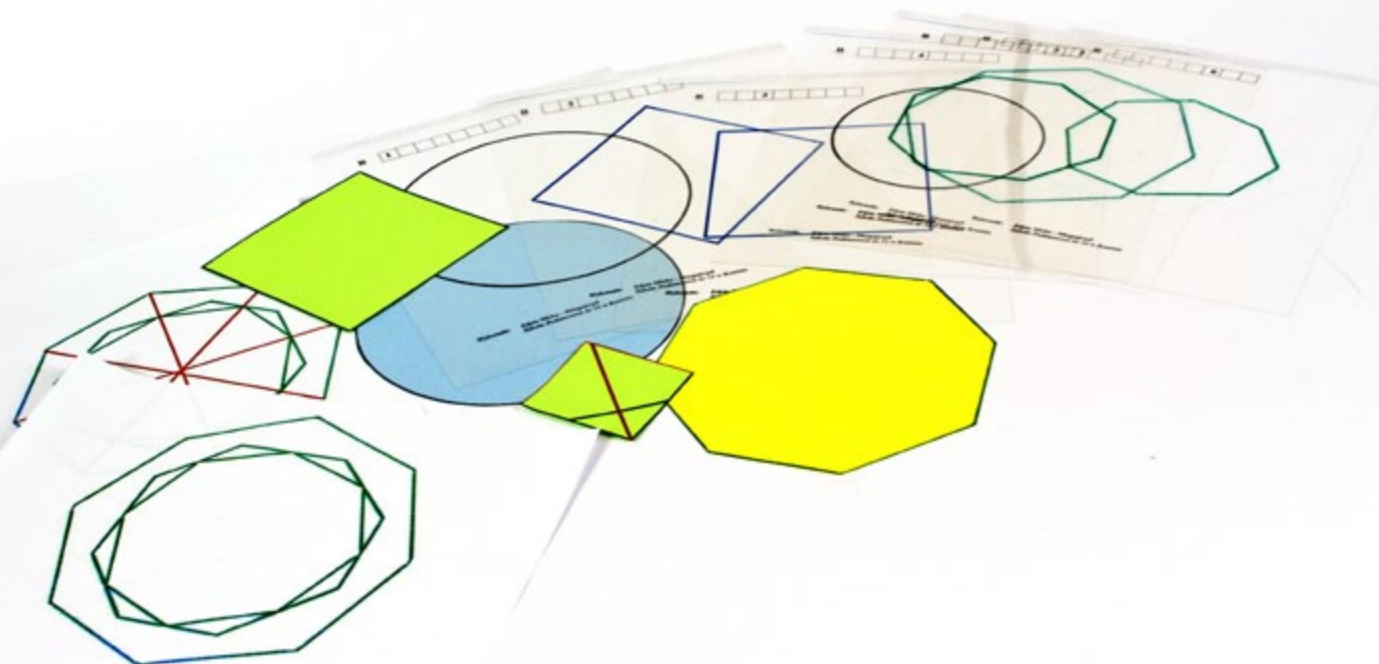
- I wersja - uczniowie nakładają (w różnej kolejności) folie na folie (8 sztuk w każdej grupie) i tworzą nowe figury geometryczne,
- II wersja - na czystej folii obrysowują wybraną figurę geometryczną,
- III wersja - wyszukują te same figury geometryczne i liczą je,
- IV wersja - układają figury geometryczne z wyciętych z kolorowego papieru figur geometrycznych,
- V wersja - inwencja twórcza uczniów.

## Rozwijane umiejętności:

- tworzy figury geometryczne nakładając je na siebie,
- wyszukuje i przelicza ukryte te same figury geometryczne np. trójkąty,
- układa figury geometryczne wycięte z kolorowego papieru,
- rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie),
- oblicza obwody trójkątów, kwadratów, prostokątów,
- kontynuuje regularność w prostych motywach.

## Obszar podstawy programowej:

- rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie),
- oblicz obwody trójkątów, kwadratów, prostokątów,
- kontynuuje regularność w prostych motywach.





# Gra dydaktyczna - Zostań mistrzem tabliczki mnożenia

autor: Anna Jęsiak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Wykonana przeze mnie pomoc to gra dydaktyczna. Powstała na kartce o formacie A3. Zawiera 42 pola z czynnikami w zakresie 90. Do gry dołączone są 2 pionki, kostka do gry, koraliki będące punktami za podanie prawidłowych iloczynów, 2 pudełka do zbierania koralików, karty samokontrolne dla jurora oraz spisane na oddzielnej kartce formatu A4 zasady gry.

## Rozwijane umiejętności:

Korzystając z tej pomocy dziecko doskonali tabliczkę mnożenia, przelicza ilość oczek na kostce, przelicza po kolei pola na planszy oraz współdziała z rówieśnikami.

## Obszar podstawy programowej:

Podaje iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia do 90.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zabawa z wykorzystaniem gry dydaktycznej „Zostań mistrzem tabliczki mnożenia”, mogą być realizowane podczas edukacji matematycznej bądź podczas zajęć wyrównawczych. Manipulowanie podczas wykonywania działań i dokonywania samokontroli powoduje większą koncentrację na zadaniu i utrwalenie tabliczki mnożenia w zakresie 90.

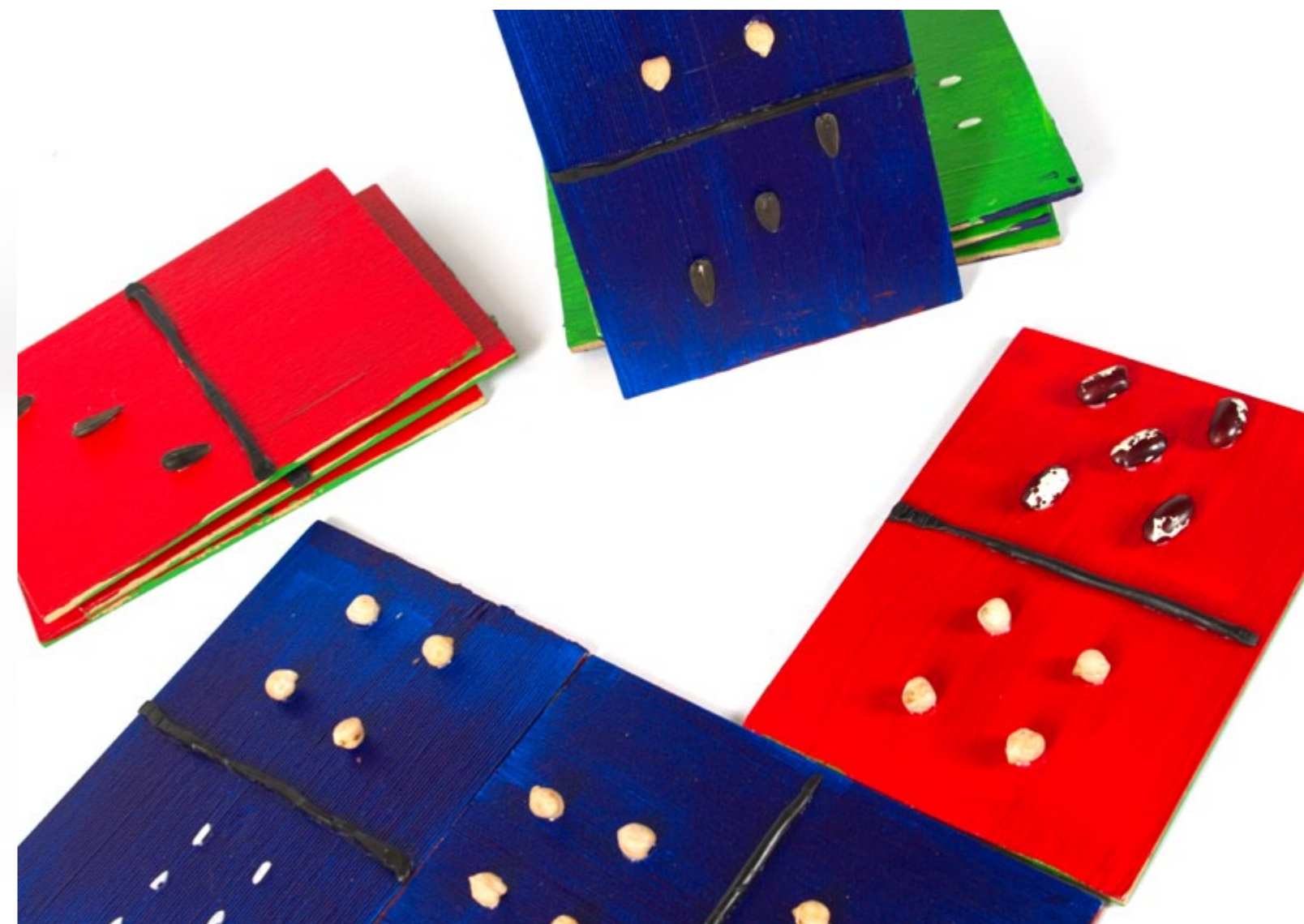
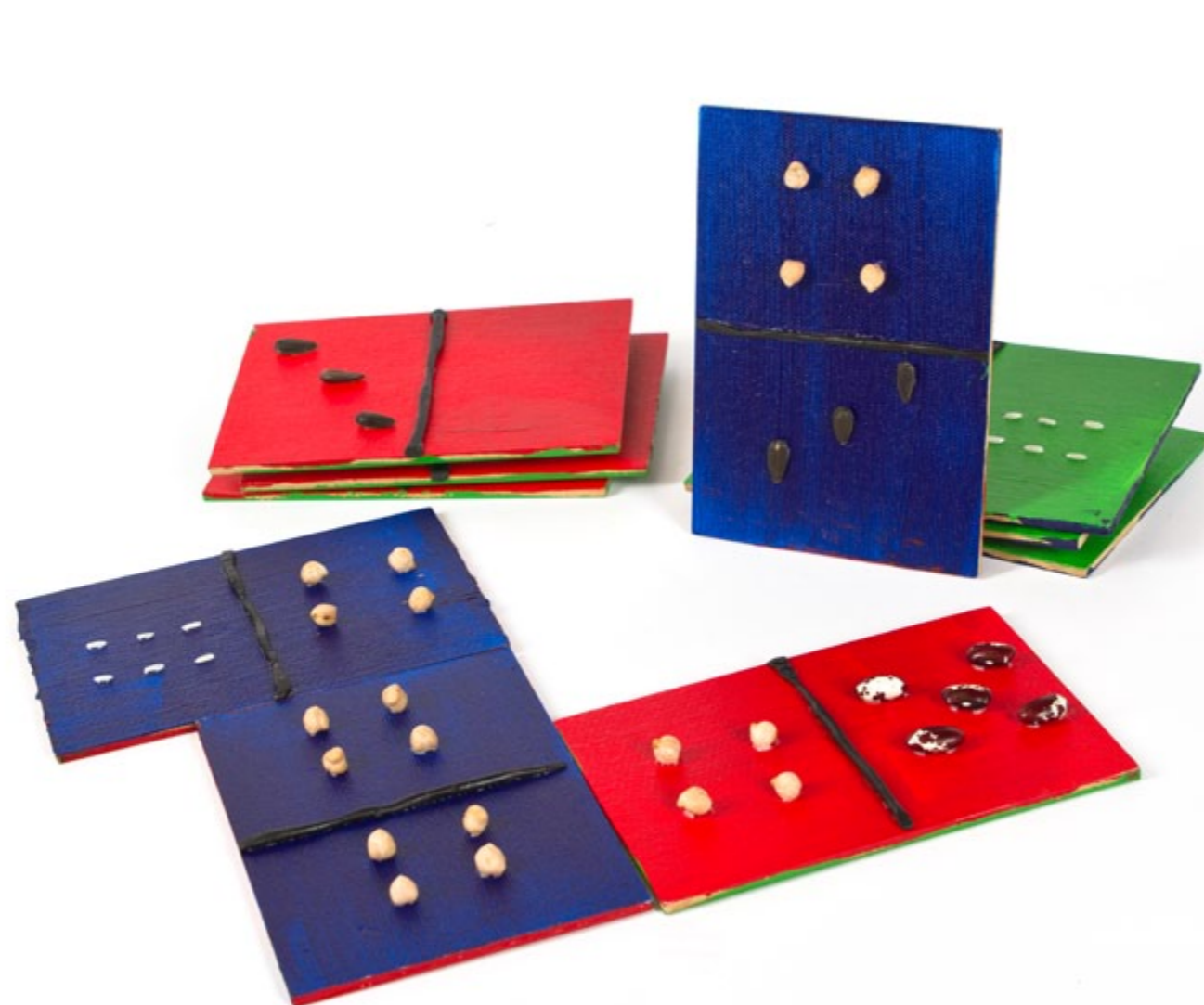


# Domino dotykowe

autor: Agata Kapata



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z 13 tablic malarskich o wymiarach 10x15 cm. Każda z tablic została pomalowana z obu stron farbami. Każda tabliczka została podzielona na dwie równe części za pomocą plasteliny. Na każdą część zostały przyklejone nasiona fasoli białej, kolorowej, grochu, ciecierzycy i słonecznika.

## Rozwijane umiejętności:

Dziecko usprawnia technikę przeliczania, dobierania parami tabliczek o tej samej ilości elementów, rozpoznaje nasiona na tabliczkach, określa kolory tabliczek.

## Obszar podstawy programowej:

Uczeń ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Gra przeznaczona jest dla 2 uczniów. Każdy uczeń otrzymuje po 3 tabliczki. Rozpoczyna młodszy z graczy. Wykłada jedną dowolną tabliczkę. Drugi gracz dokłada jedną tabliczkę, ale tak by liczba oczek zgadzała się z pierwszą tabliczką oraz żeby były te same nasiona. Gracz, który dołożył swoją tabliczkę ma również za zadanie przeliczyć oczka oraz nazwać nasiona na tabliczkach. Po zapoznaniu się z tabliczkami uczniowie w późniejszym czasie mogą grać z zawiązanymi oczami i również odgadywać liczbę oczek oraz rodzaj nasion przez dotyk.



# Urządzenie do wykonywania ruchów cyklicznych - „Klepek”- cyklometr ręczny

autor: **Renata Kubiak-Fiołka**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna cyklometr ręczny- „klepek” służy do rozwijania szybkości ruchów cyklicznych z przekraczaniem linii środka. Urządzenie to jest tak skonstruowane, że dziecko na długich deskach z prowadnicami wewnętrznymi może przesuwając trzy płytki drewniane i ustawić ich środki na wielkości zero, 50 cm, 100 cm. Tak ustawione płytki nie przesuwają się można je zabezpieczyć skoblem drewnianym.

Przebieg ćwiczenia przy wykorzystaniu przyrządu

Uczeń

- rozstawia przyrząd do wykonywania ruchów cyklicznych,
- odmierza 50 cm od środka po prawej i lewej stronie,
- mocuje śrubami lub drewnianym skoblem,
- układa ręce lewa na środku prawa po prawej stronie,
- wykonuje ćwiczenie po uprzednim włączeniu stopera lewą ręką- lewa ręka pozostaje nieruchoma, prawą przenosi na lewą, prawą stronę przekraczając linię środka uderzając w drewniane koła obite materiałem i gąbką,
- wykonuje 25 powtórzeń przeliczając na głos ilość,
- po wykonaniu zatrzymuje stoper lewą ręką,
- odczytuje wynik- zapisuje na swojej karcie wyników.

## Rozwijane umiejętności:

- Koordynacja wzrokowo- ruchowa,
- Umiejętność przeliczania i nazywania liczebników,
- Orientacja w schemacie własnego ciała,
- Szybkość lokomocyjna ramion,
- Poszerzanie pola widzenia,
- Umiejętność dokonywania pomiarów.

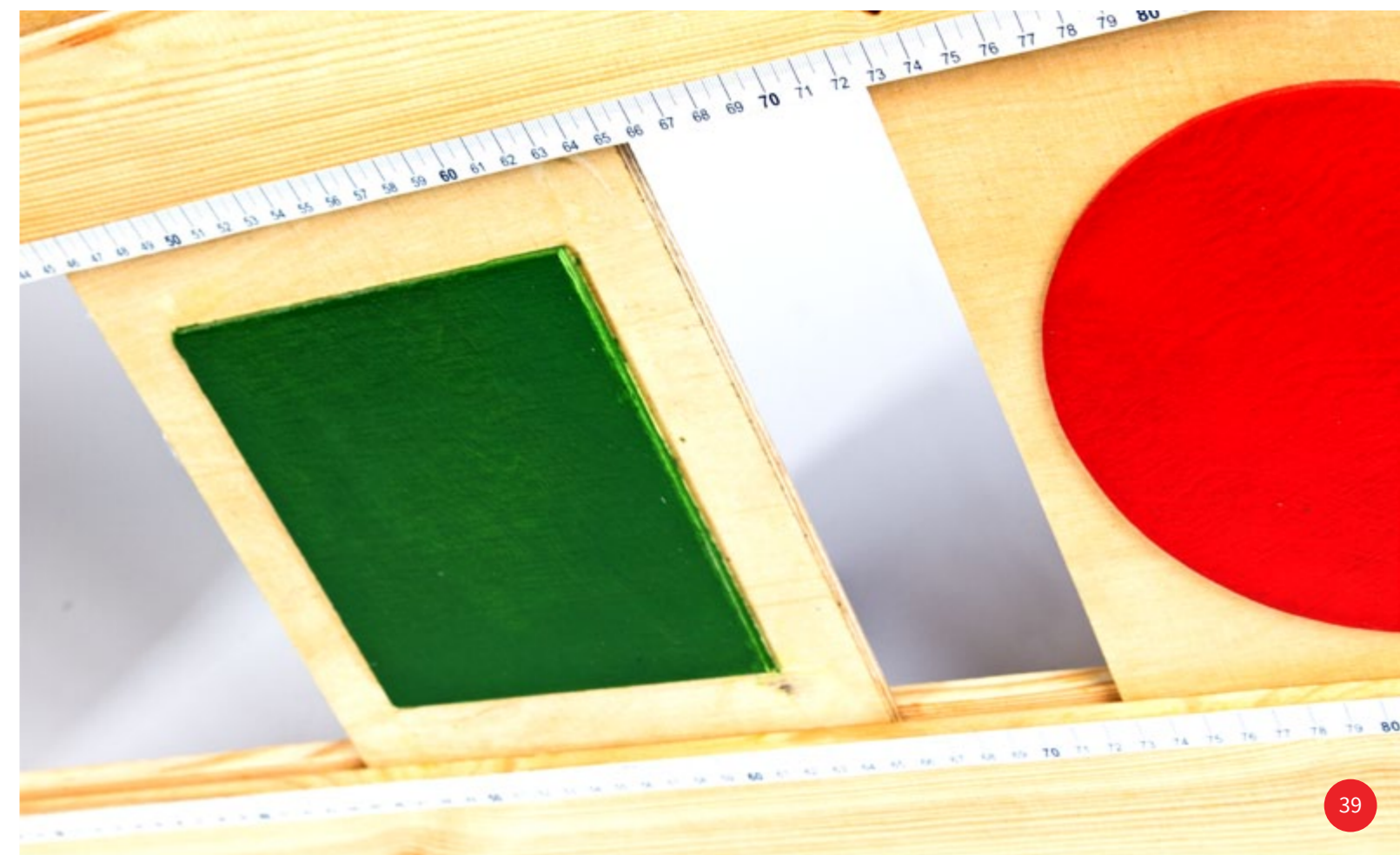
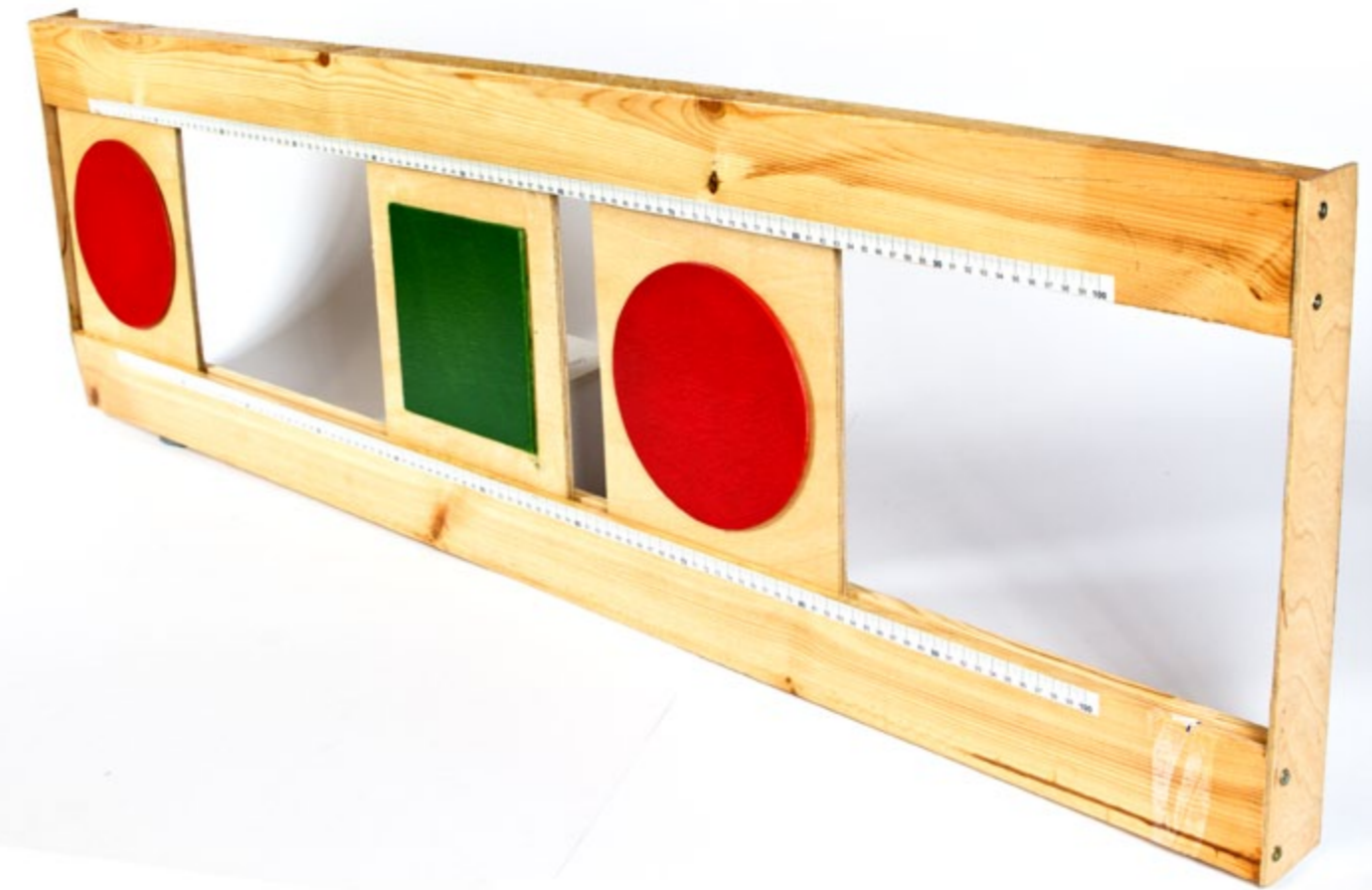
## Obszar podstawy programowej:

Uczeń

- mierzy długość, posługując się np. linijką: porównuje długości obiektów,
- mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości; posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr; wykonuje łatwe obliczenia dotyczące tych miar (bez zamiany jednostek i wyrażen dwumianowanych w obliczeniach formalnych); używa pojęcia kilometr w sytuacjach życiowych, np. jechaliśmy autobusem 27 kilometrów (bez zamiany na metry),
- wykonuje proste obliczenia zegarowe na godzinach, minutach i sekundach,
- sprawnie liczy obiekty (dostrzega regularności dziesiętkowego systemu liczenia), wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby).

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Urządzenie można ustawić na podłodze lub na stabilnym stole, bądź na skrzyni gimnastycznej 3-4 elementowej.





## Opis pomocy:

Pomoc składa się z 24 drewnianych płytek o wymiarach 6cm x 6cm. Każdemu miesiącowi przypisane są dwie płytki. Płytki na stronie „A” oklejone są tworzywem o różnych fakturach, np. szorstka gąbka, papier ścierny, len itp. (zdjęcie nr 1). Na stronie „B” umieszczona jest nazwa miesiąca i podporządkowany jej kolejny numer w kalendarzu: np. styczeń - 1., luty - 2., marzec - 3. itd. (zdjęcie nr 2). Dziecko dobiera parami płytki z jednakową fakturą. Następnie odwraca i porządkuje miesiące według kolejności, tworząc kalendarz.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna: wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedzenia się. Dbłość o kulturę języka. Początkowa nauka czytania i pisania.

### Edukacja plastyczna:

- uczeń wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni; posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura.

### Edukacja matematyczna:

uczeń:

- w zakresie czynności umysłowych ważnych do uczenia się matematyki, układa obiekty, numeruje je. Określa następne i poprzednie, klasyfikuje obiekty - tworzy kolekcje,
- w zakresie liczenia i sprawności rachunkowych: sprawnie liczy obiekty, wymienia kolejne liczebności,
- w zakresie pomiaru czasu: nazywa dni w tygodniu i miesiące w roku; orientuje się do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać.

## Rozwijane umiejętności:

- rozpoznaje struktury materiałów dotykaniem i wzrokiem,
- wyszukuje w otoczeniu przedmioty o takiej samej strukturze,
- dobiera faktury w pary oraz odtwarza strukturę z zamkniętymi oczami,
- rozpoznaje i nazywa cyfry, układa je według kolejności,
- bogaci swój język o wyrazy np.: szorstki, gładki, w prążki, miękki itp.,
- poznaje nazwy miesięcy, układa je według kolejności,
- potrafi skoncentrować się na wykonywanym zadaniu,
- potrafi zaprezentować prawidłowo wykonane ćwiczenie.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc można wykorzystać na dwa sposoby:

- dziecko wykonuje zadanie z otwartymi oczyma,
- w trakcie dobierania faktur dziecko zakłada opaskę na oczy.





## Opis pomocy:

„Tajemnicze szyfry. Wyszywanki, obrazki” to pomoc dydaktyczna dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, przygotowująca do nauki pisania. Doskonali koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność rąk, orientację w przestrzeni, percepcję wzrokową i koncentrację uwagi. Na planszy naniesione są współrzędne: litery i liczby określające poszczególne otwory, służące do przetykania sznurka. Pomoc dydaktyczna zawiera dwa rodzaje kart: karty z Tajemniczymi szyframi - 5 szt. oraz karty kontrolne - 5szt. Na każdej karcie podane są szyfry do wykonania jednego obrazka. Zestaw kart zawiera zaszyfrowane obrazki figur geometrycznych oraz przedmiotów. Kartę z tajemniczym szyfrem umieszczamy na stole. Do jednej ręki bierzemy planszę, a do drugiej kolorowy sznurek. Przy każdej parze współrzędnych (tworzących odcinek) ruch przetykania sznurka rozpoczynamy od spodu planszy ku górze, a kończymy odwrotnie. Po połączeniu wszystkich par współrzędnych sprawdzamy wykonane zadanie z kartą kontrolną.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

- Przy każdej parze współrzędnych ruch przetykania sznurka rozpoczynamy od spodu planszy ku górze, a kończymy odwrotnie.
- Nowe karty pracy można tworzyć samemu. Mogą to być znaki graficzne liter, cyfr, ściegów lub inne obrazki. Im wyższy poziom dziecka w zakresie małej motoryki, orientacji przestrzennej można tworzyć trudniejsze do wykonania obrazki.

## Rozwijane umiejętności:

- Kształtowanie spostrzegawczości wzrokowej;
- doskonalenie umiejętności manualnych – chwyt pensetowy;
- doskonalenie orientacji przestrzennej;
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej;
- wzmacnianie poziomu koncentracji uwagi; wdrażanie do umiejętności wyciszania podczas pracy.

## Obszar podstawy programowej:

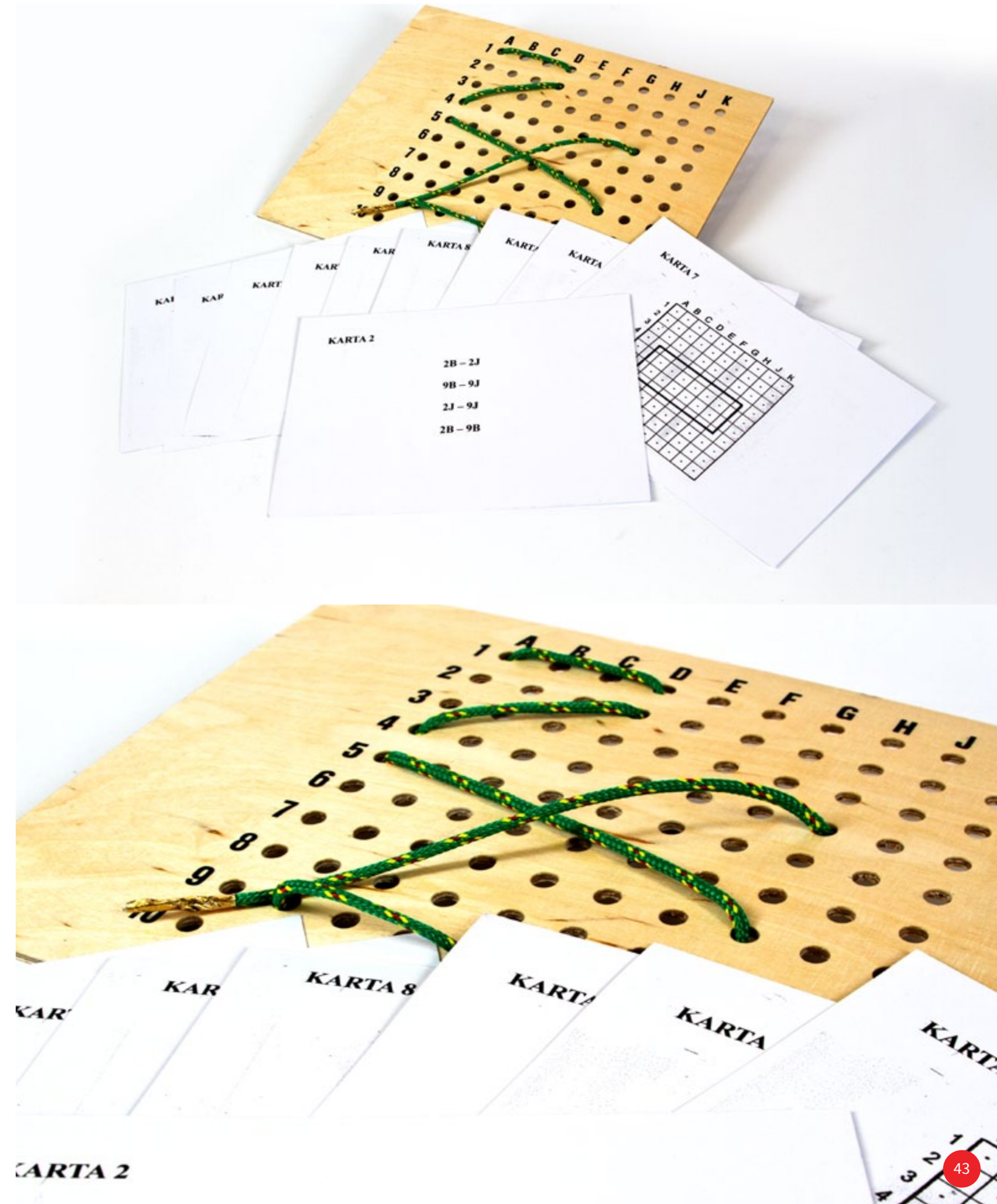
### Edukacja matematyczna.

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci:

- wyprowadza kierunki od siebie i innych osób;
- określa położenie obiektów względem obranego obiektu;
- orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje (np. w lewym górnym rogu) i rysować strzałki w określonym kierunku.

### Zajęcia techniczne.

Posiada umiejętność szycia igłą, przetykania sznurowadeł.



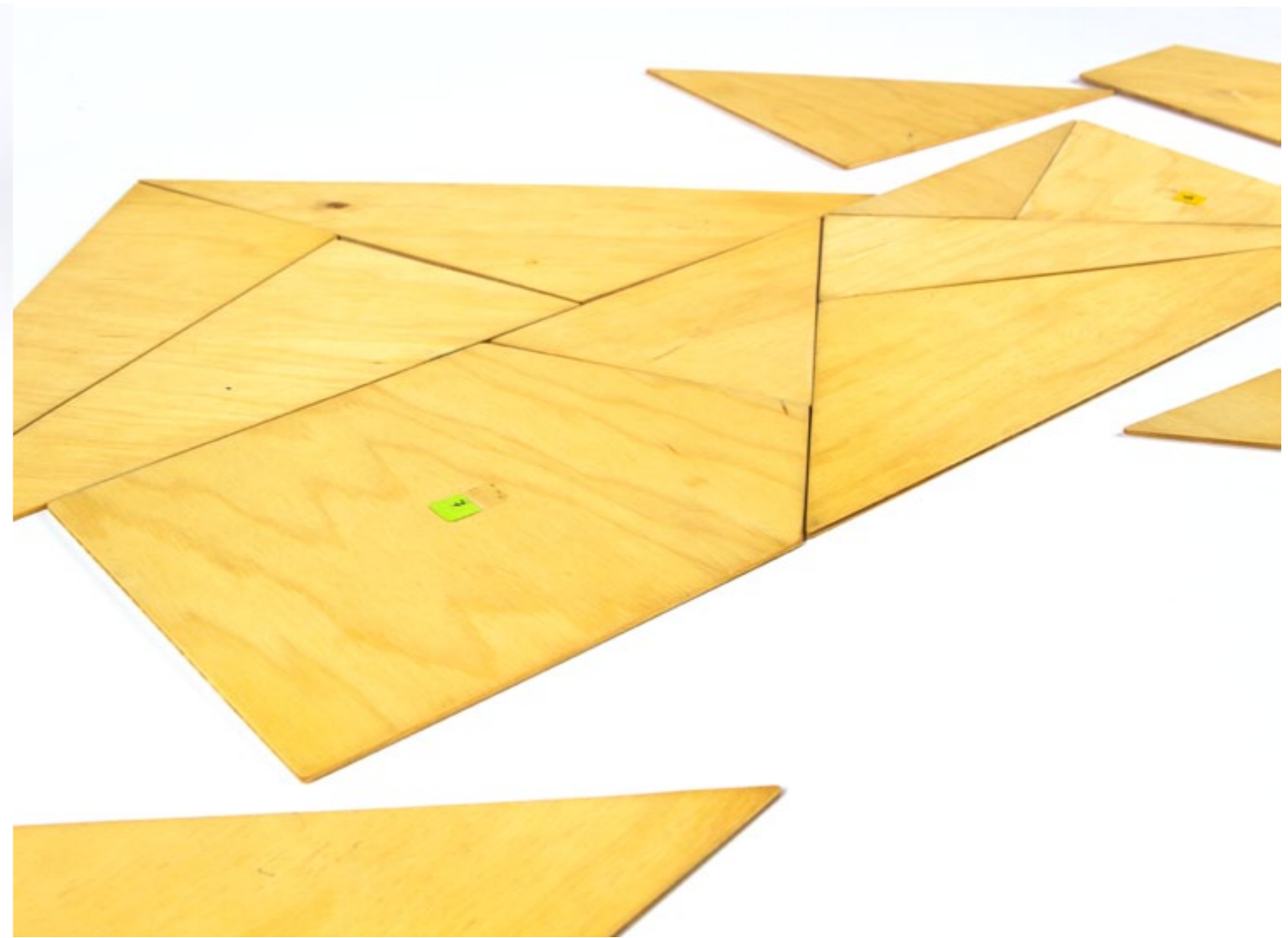
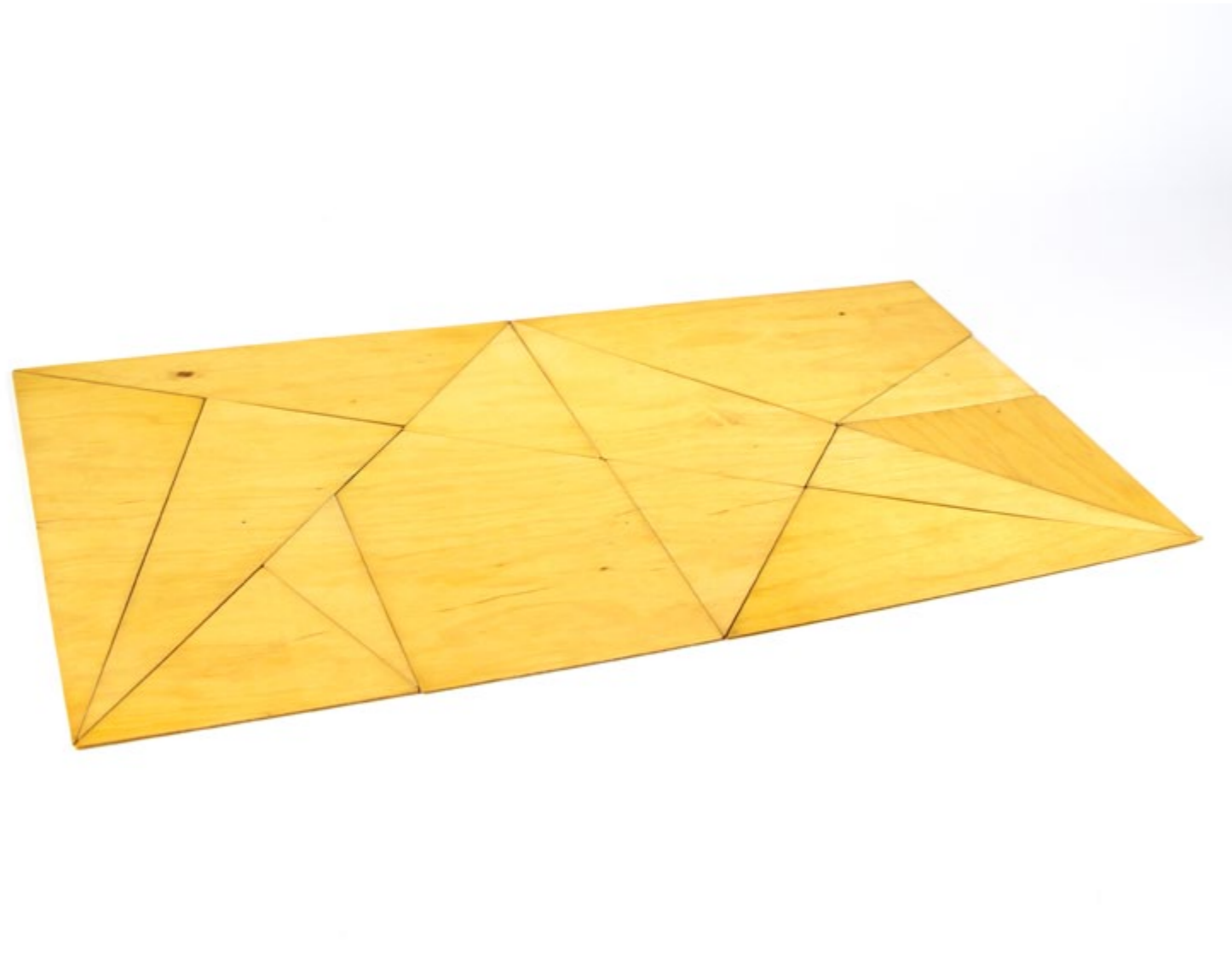


# Układanka geometryczna

autor: Jolanta Jagusiak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z czternastu różnorodnych figur geometrycznych, wyciętych ze sklejki i pomalowanych lakierem do drewna. Z elementów można układać dowolne kompozycje lub układy wg wzoru.

## Rozwijane umiejętności:

Rozwijanie zmysłu stereognostycznego. Doskonalenie spostrzegawczości oraz percepcji wzrokowej. Ćwiczenie intuicji geometrycznej. Werbalizacja stosunków przestrzennych. Rozwijanie wyobraźni. Doskonalenie motoryki.

## Obszar podstawy programowej:

Rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji gdy figury zachodzą na siebie).

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Proponuje, aby dzieci na początku układały własne kompozycje. W miarę nabywania w tym coraz większej sprawności można podsuwać gotowe wzory do odtworzenia.



### Opis pomocy:

15 różnokolorowych, drewnianych guzików (2 rozmiary), modele ubrań, z wyodrębnionymi miejscami na guziki (spódniczka, koszula, spodnie), 2 drewniane igły, sznurki o długości 60cm. Pomoc przeznaczona jest do zajęć indywidualnych, szczególnie dla uczniów z zaburzeniami koordynacji ruchowej i koncentracji uwagi. Zajęcia z użyciem proponowanej pomocy można realizować z dziećmi zarówno w wieku przedszkolnym, jak i szkolnym. Podczas zajęć uczeń ma zadanie przygotować miejsce pracy, dobrać guziki do modelu, nawlec igłę i przymocować guziki w odpowiednich miejscach.

### Obszar podstawy programowej:

Wykonuje proste rekwizyty (np. lalkę, pacynkę) i wykorzystuje je w małych formach teatralnych; tworzy przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka. Utrzymuje porządek wokół siebie (na swoim stoliku, w sali zabaw, szatni i w ogrodzie), sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymywaniu porządku.

### Rozwijane umiejętności:

- rozróżnianie wielkości,
- rozróżnianie kolorów,
- koncentrowanie się na zadaniu,
- rozwijanie koordynacji,
- sprawne wykonywanie czynności manualnych i grafomotorycznych,
- rozwijanie poczucia samodzielności,
- wdrażanie do dbałości o własną osobę,
- utrzymanie porządku na miejscu pracy,
- wykonywanie przedmiotów użytecznych.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

Proponuję, aby dzieci na początku układały własne kompozycje. W miarę nabywania w tym coraz większej sprawności można podsuwać gotowe wzory do odtworzenia.





# Puzzle figur geometrycznych

autor: *Ewelina Lasota*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Puzzle figur geometrycznych to komplet pięciu dużych tabliczek przedstawiających kolejno: koło, trójkąt, prostokąt, kwadrat, sześciobok oraz dwudziestu małych tabliczek, które po złożeniu każdej układanki puzzlowej stanowią pięć figur dużych. Każdej dużej tabliczce przedstawiającej figurę geometryczną (np. koło) odpowiadają cztery małe tabliczki, które po prawidłowym ułożeniu przedstawiają taką samą figurę. Każdy element tworzący daną figurę geometryczną ma taki sam kolor (czerwone koło, niebieski prostokąt, zielony kwadrat, czerwony trójkąt, żółty sześciobok) tak, aby po złożeniu stanowił jednakową całość. Element kontroli błędu występuje w postaci kolorowego znaczka figury geometrycznej naklejonego na każdym elemencie puzzlowej układanki.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwijanie percepcji wzrokowej poprzez dostrzeganie figur geometrycznych,
- układanie figur geometrycznych z rozsypanych części według podanego warunku,
- utrwalanie nazw i kształtów figur geometrycznych,
- rozwijanie zainteresowania geometrią,
- dostrzeganie i nazywanie przedmiotów podobnego kształtu w najbliższym otoczeniu,
- dostrzeganie cechy wspólnych i cechy różniących figury geometryczne,
- dostrzeganie jednej figury w drugich,
- obliczanie obwodów figur,
- usprawnianie motoryki małej,
- rozwijanie koncentracji uwagi,
- rozwijanie umiejętności logicznego rozumowania, prowadzącego do rozwiązania danego problemu,
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna: 16) rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Uczeń może zacząć prace z jedną figurą geometryczną a z czasem kolejno z pozostałymi.







## Opis pomocy:

Pomoc wykonana jest w formie zalaminowanych etykiet z 4 grupami rzeczowników: „nazwy zwierząt”, „nazwy osób”, „nazwy roślin”, „nazwy rzeczy”. Do każdej z tych grup jest po 5 zalaminowanych etykiet. I tak kolejno: pies, kot, motyl, chomik, papuga, pielęgniarz, dziewczynka, mama, dziadek, lekarz, fasola, kwiatek, drzewo, paproć, sosna, samochód, lalka, kanapa, krzesło, telewizor. Można wprowadzić kontrolę błędów podklejając pod etykiety kolorowy papier samoprzylepny (jeden do określonej grupy rzeczowników). Dziecko układając rzeczowniki do odpowiedniej grupy ma możliwość sprawdzenia później poprawności wykonania zadania.

## Rozwijane umiejętności:

Pobudzenie aktywności, rozwijanie analizy i syntezy wzrokowej, umiejętność przyporządkowywanie określonego rzeczownika do odpowiedniej grupy, koncentracja uwagi.

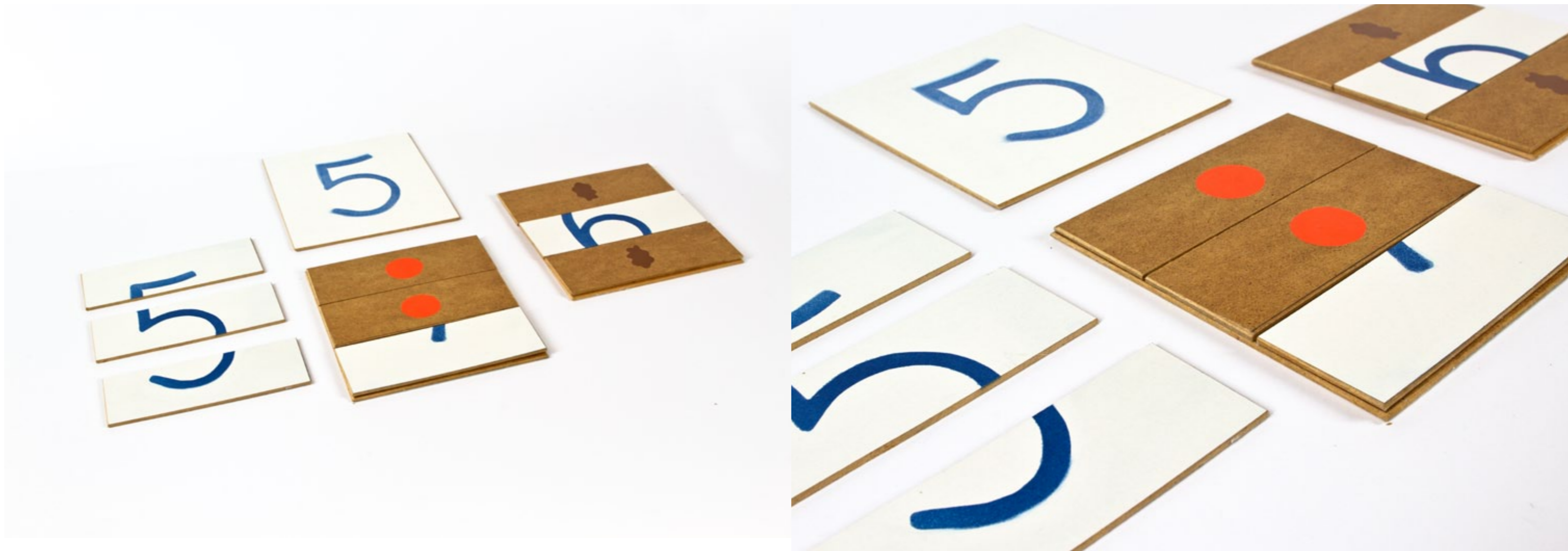
## Obszar podstawy programowej:

W zakresie umiejętności czytania i pisania rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji, odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Należy zwiększać ilość rzeczowników, a w dalszej kolejności można dołączyć do ćwiczenia etykiety z przymiotnikami w celu urozmaicenia ćwiczenia.





## Opis pomocy:

Cyfrowe puzzle to komplet 10 tabliczek o wymiarach 160 mm x 190 mm oraz 10 tabliczek o tych samych wymiarach podzielonych na 3 części. Pomoc wykonana jest z płyty pilśniowej, na której wymalowane są cyfry od 0 do 9. Każdej z dziesięciu tabliczek przedstawiających dartą cyfrę odpowiada złożona z trzech elementów tabliczka przedstawiająca po ułożeniu taką samą cyfrę. Element kontroli błędu to przyklejony na odwrocie tabliczki kolorowy symbol na każdej części układanki.

## Rozwijane umiejętności:

Składanie obrazu graficznego cyfry z rozsypanych elementów według podanego wzoru, rozwijanie analizy i syntezy wzrokowej, utrwalenie znaków graficznych cyfr, rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej, usprawnianie motoryki małej.

## Obszar podstawy programowej:

### **Edukacja matematyczna:**

- układa obiekty w serie malejące i rosnące, numeruje je, wybiera obiekt w serii, określa następane, poprzednie.
- w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania.





## Opis pomocy:

Trzy pojazdy na kołach wykonane z drewna i sklejki. Do każdego pojazdu dołączona linka o długości 3,5 - 4 metrów, zakończona drewnianym uchwytem do nawijania. Uczestnicy zabawy ustawiają pojazdy na linii startu i na sygnał nawijają sznurek na uchwyt. Wygrywa uczestnik którego pojazd znajdzie się na linii mety jako pierwszy.

## Rozwijane umiejętności:

- doskonalenie sprawności manualnej rąk,
- koncentracja uwagi,
- doskonalenie umiejętności radzenia sobie z frustracją (np.: godzenie z przegraną),
- wprowadzenie elementu rywalizacji.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja społeczna p. 2) współpracuje z innymi w zabawie; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności. Kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zwrócenie uwagi na precyzyjne, staranne zwijanie linki.





*Stymulacja polisensoryczna*



# Poduszeczki relaksacyjne – zapachowe

autor: *Magdalena Jagiełło*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Poduszeczki 5 szt. są wykonane z materiału frotte i sztucznego atlasu w pięciu różnych kolorach, kształtach i zapachach. Wypchane są naturalnym materiałem zapachowym;

- Ciemnozielona ma kształt kwadratu wypełniona jest igłami sosnowymi,
- Jasnozielona, ma kształt trójkąta równoramiennego, wypełniona jest liśćmi mięty,
- Bordowa, ma kształt serca, wypełniona jest płatkami róży konfiturowej,
- Różowa ma kształt gwiazdki pięcioramiennej, wypełniona jest kwiatami lawendy,
- Jasnożółta, ma kształt koła, wypełniona jest kwiatostanem rumianku.

## Rozwijane umiejętności:

Uwrażliwienie zmysłu dotyku (rozdzielanie faktury oraz wypełnienia), węchu (rozdzielanie zapachu) oraz wzroku (rozdzielanie kształtu i koloru). Dodatkowo mają za cel w zależności od sytuacji i potrzeby ucznia spełnić rolę przytulaki – mogą pobudzić (ostry zapach mięty czy sosny), lub mogą uspokoić, wyciszyć (róża, rumianek, lawenda).

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Niektóre dzieci mogą nie lubić któregoś z zapachów, mogą mieć złe doświadczenia skojarzone wcześniej z danym zapachem. Standardowo dany zapach powinien np. lawendowy pobudzić przy senności, złagodzić zmęczenie i ból głowy, ale trzeba być świadomym, że każdy z nas reaguje indywidualnie i nie zawsze jesteśmy przewidzieć reakcję organizmu.

Poduszeczki zamknięte są w szczelnych workach po to, aby zapachy były w miarę intensywne i nie mieszały się między sobą. Możliwe jest również nasączenie poduszek olejkami eterycznymi o danym zapachu, jeśli uznamy że zapach jest za mało intensywny.



# Domino dotykowe

autor: *Elżbieta Kłós*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Domino dotykowe to gra, w której dziecko za pomocą zmysłu dotyku musi tak dobrać do siebie prostokąty z fakturami (groch, kasza, styropian, ryż, papier ścierny, sznurek, pianka, wełna, siatka i bursztyn), aby tworzyły pary. 12 par prostokątów o wymiarach 10 cm x 4 cm wykonano z drewnianych listewek, na które naklejone są różne materiały. Środek każdej części jest dodatkowo oddzielony, by łatwiej było odróżnić materiały.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja plastyczna.

W zakresie ekspresji przez sztukę: podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne).

Edukacja matematyczna.

Rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie).

Zajęcia techniczne.

Realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu:

- przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia.
- rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej.

## Rozwijane umiejętności:

- stymulowanie rozwoju percepcji wzrokowej,
- rozwijanie myślenia przyczynowo – skutkowego,
- maksymalne rozwijanie analizatora wzroku i dotyku,
- kształtowanie poczucia bezpieczeństwa i zaufania.



## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Domino jest przeznaczone dla dzieci z dysfunkcją wzroku lub zaburzeniami czucia, lecz można je wykorzystać także na zajęciach kompensacyjnych czy jako formę zabawy dla dzieci zdrowych. Wtedy zawiązujemy dziecku oczy i naprowadzamy je na elementy domina.





# „Dotknij i poczuj” - książeczka dotykowa

autor: **Barbara Zwolakiewicz**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Książeczka składa się z różnego rodzaju materiałów (koronka, tiul, sztruks, satyna, włóczka, skóra, dzianina, jeans, polar, len, jedwab, welur, haft, aksamit, futerko, flanela). Tkaniny pocięte są na równe części. Każdy kawałek materiału obszyty jest owerlokiem. Materiałowe kartki połączone są i tworzą książeczkę dotykową.

## Obszar podstawy programowej:

Realizuje „drogę” powstawania przedmiotów od pomysłu do wytworu. Dobiera odpowiednie materiały (papier, tworzywa sztuczne, materiały włókiennicze) - edukacja techniczna.

## Rozwijane umiejętności:

Usprawnianie percepcji dotykowej.





## Opis pomocy:

Na wykonaną pomoc składa się:

- 12 kartek z wyrazami /zalaminowane/ 78 liter alfabetu /zalaminowane/
- Wykonana pomoc ma następujące wymiary:
- Kartki z wyrazami - 27cm na 10cm lub 22cm na 10cm
- Litery alfabetu - 5,5cm na 10cm lub 6,5cm na 10cm

## Rozwijane umiejętności:

Cel terapeutyczny - Usprawnienie koncentracji uwagi.

## Obszar podstawy programowej:

- Analiza i synteza wzrokowo-słuchowa wyrazów.
- Słuchanie ze zrozumieniem prostych poleceń.
- Rozpoznawanie wszystkich liter i znaków występujących w języku polskim.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc dydaktyczną „Kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka” należy traktować w szerszym aspekcie. Na tej pomocy dydaktycznej można badać i usprawniać wiele funkcji. Można:

- przeprowadzać wstępną diagnozę zaburzeń mowy,
- ćwiczyć usprawnianie narządów mowy,
- ćwiczyć wyrazistość artykulacji głosek,
- ćwiczyć słuch fonemowy,

- ćwiczyć głoski trudne,
- korygować głoski szumiące,
- korygować głoski syczące,
- korygować głoski miękkie,
- przeprowadzać różnorodne ćwiczenia, analizy i syntezy wzrokowo – słuchowej samogłoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie,
- tworzyć sylaby dwuliterowe otwarte,
- ćwiczyć w oparciu o materiał wyrazowy,
- ćwiczyć percepcję wzrokowo - słuchową oraz sprawności graficzne - różnicowanie wzrokowe i słuchowe p i b i inne.

## Propozycje zabaw:

Przebieg ćwiczenia:

Dzieci siedzą na dywanie Każde z nich ma przed sobą kartkę z napisanym wyrazem. Osoba prowadząca ma komplet liter. Trzyma je w ręku tak, by żadne dziecko nie widziało, jaka literka jest na początku w komplecie. Prowadzący pokazuje kartkę z literką i ją wymawia. Dziecko, które ma daną literkę w swoim wyrazie podnosi szybko rękę do góry (liczy się szybkość, gdyż daną literkę w wyrazie może mieć kilka osób). Dziecko, które najszybciej podniesie rękę otrzymuje literkę, którą układa na swojej kartce z wyrazem. Zadanie jest ukończone, gdy cały wyraz będzie nakryty literkami z kompletu. Dziecko, które ułoży wyraz z literek, może wybrać inną kartkę z wyrazem i ponownie włączyć się do zabawy.





# „Zwierzyniec” - gra edukacyjna na spostrzegawczość

autor: Ewa Florkowska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Duża plansza kartka A3 - zilustracjami zwierząt  
Małe kartoniki 7x7 - 30 sztuk. Duża plansza z obrazkami zwierząt. Do planszy zestaw 30 małych kartoników z tymi samymi zwierzętami, które są na dużej planszy (ale różniące się wielkością zwierząt).

## Obszar podstawy programowej:

Przy niektórych pomocach będzie to niemożliwe i w związku z tym uznaję, że niemożliwe do wpisania.

Edukacja polonistyczna

- w zakresie umiejętności czytania i pisania: pisze proste, krótkie zdania: przepisuje, pisze z pamięci; dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii).

Edukacja matematyczna

- w zakresie czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki: ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach, układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące, numeruje je; wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie, klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania.

## Rozwijane umiejętności:

usprawnianie analizy i syntezy wzrokowej, kształtowanie umiejętności wzrokowego różnicowania bardzo podobnych obrazków, rozwijanie procesów pamięciowych, wzbogacenie słownictwa w zakresie nazw zwierząt.

## Propozycje zabaw:

### Pierwsza wersja zabawy

Nauczyciel daje dziecku kartoniki z obrazkami. Na stole kładzie dużą planszę ze zwierzętami. Dziecko nazywa zwierzęta zamieszczone na planszy, jeśli nie zna nazwy prowadzący nazywa zwierzę, podając przy tym krótką informację, w jakim środowisku żyje. Następnie dziecko ma za zadanie wyszukać obrazek na planszy - taki sam, jaki ma na kartoniku.

### Druga wersja zabawy

Nauczyciel rozdaje dzieciom kartoniki z obrazkami przewrócone na drugą stronę. Na znak nauczyciela dzieci równocześnie odwracają kartonik ze swoim obrazkiem i wyszukują go na dużej planszy. Dziecko, które pierwsze odnajdzie prawidłowo swoje zwierzątko otrzymuje punkt.





# Tajemniczy worek

autor: *Hanna Gintrowicz*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Worek ma kształt walca o wymiarach: wysokość 34cm, średnica 18cm. Wykonany jest z kolorowej włóczki (ecru, beżowa, brązowa i pomarańczowa) przy pomocy szydełka i drutów, na dole worka doszyte są 4 ozdobne kieszonki. Tajemniczy worek ozdobiony jest także pasmanterią, guzikami, itp...

## Rozwijane umiejętności:

Rozwój zmysłu dotyku, zmysłu wzroku i ćwiczenie pamięci.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna - Uczeń korzysta z informacji. Uczeń tworzy wypowiedź.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Dzieciom mającym nadwrażliwość dotykową pozwalamy nie uczestniczyć w tych zajęciach.

## Propozycje zabaw:

Dzieci wrzucają do tajemniczego worka różne przyniesione przez siebie i wybrane z klasy przedmioty. Wcześniej po wybraniu zanim wrzucą je do worka, oglądają je i dotykają. Później po kolei wkładają rękę do tajemniczego worka i nie patrząc próbują zgadywać, co takiego trzymają w ręce. Nauczyciel prosi, by dzieci tworząc swą wypowiedź dokładnie określały cechy trzymanego przedmiotu. Dzieci zauważają różnice między poszczególnymi przedmiotami: kształt, wielkość, faktura przedmiotu, itp.





# Interaktywna prezentacja multimedialna w MS PowerPoint pt. „Miesiące”



autor: Marzena Musielak

## Opis pomocy:

Prezentacja wykonana jest na zasadzie interaktywnej gry. Dziecko wybiera jedno ze zdjęć przedstawiających porę roku (zima, wiosna, lato, jesień). Każdemu zdjęciu towarzyszy inny motyw muzyczny, kojarzący się z nastrojem danej pory roku. Proponuję zaczynać od pory roku aktualnie trwającej. Dziecko, ćwicząc koordynację wzrokowo-ruchową, samodzielnie posługuje się myszką. Po aktywowaniu zdjęcia otwiera się ono na całym ekranie, motyw muzyczny wciąż towarzyszy pracy z wybraną porą roku. Dziecko omawia to co widzi na zdjęciu i z czym kojarzy mu się muzyka, którą słyszy. Dalej dziecko kursorem klika na podkreśloną nazwę pory roku (Ważne, aby dziecko klikało na napis, ponieważ prezentacja, aby mogła działać na zasadzie interakcji, jest skonstruowana nie linearnie, a na zasadzie drzewa. Klikanie w dowolnym miejscu spowoduje przesuwanie się slajdów poza logicznym ciągiem prezentacji.) i otwiera się karta z nazwami miesięcy zimowych. Dziecko odczytuje je i stara się je zapamiętać. Dalej klika na podkreśloną frazę (w tym miejscu kursor zawsze zamienia się w rączkę) i przechodzi do aktywności i zajęć związanych

z daną porą roku. Omówienie ich utrwala nazwy miesięcy i buduje ciąg skojarzeniowy, związany z omawianą porą roku. Każdy slajd pt.: „Co robimy...?” w prawym dolnym rogu ma miniaturkę pierwszego slajdu z czterema porami roku i umożliwia powrót do niego, aby móc omawiać następną porę roku, czy też wrócić do którejś z nich w celu przypomnienia. Po omówieniu „Jesieni” uczeń klikając na ikonkę z „?” wchodzi na strony mini-testu, sprawdzającego jego wiedzę. Po udzieleniu odpowiedzi na pytanie pojawiające się na ekranie klika ikonkę ze „→” umieszczoną w prawym dolnym rogu. Jeśli odpowie na zadane cztery pytania i jest zadowolony ze swoich odpowiedzi, kończy test i pracę z prezentacją, jeśli nie znał odpowiedzi na pytania, może wrócić do pierwszego slajdu prezentacji i zacząć pracę od nowa. Wszystkie slajdy są tak skonstruowane, tak pod względem doboru kolorów, jak i podkładu muzycznego, aby stworzyć jak najlepsze podstawy do zapamiętania nazw miesięcy i pór roku, do których się odnoszą. Do zajęć wykorzystać można także krzyżówkę, utrwalającą zapamiętane nazwy miesięcy.

## Rozwijane umiejętności:

Pomoc dydaktyczna wykorzystuje elementy stymulacji polisensorycznej, wspomaga rozwój manualny, koordynację wzrokowo-ruchową i analizę wzrokową i słuchową.

## Obszar podstawy programowej:

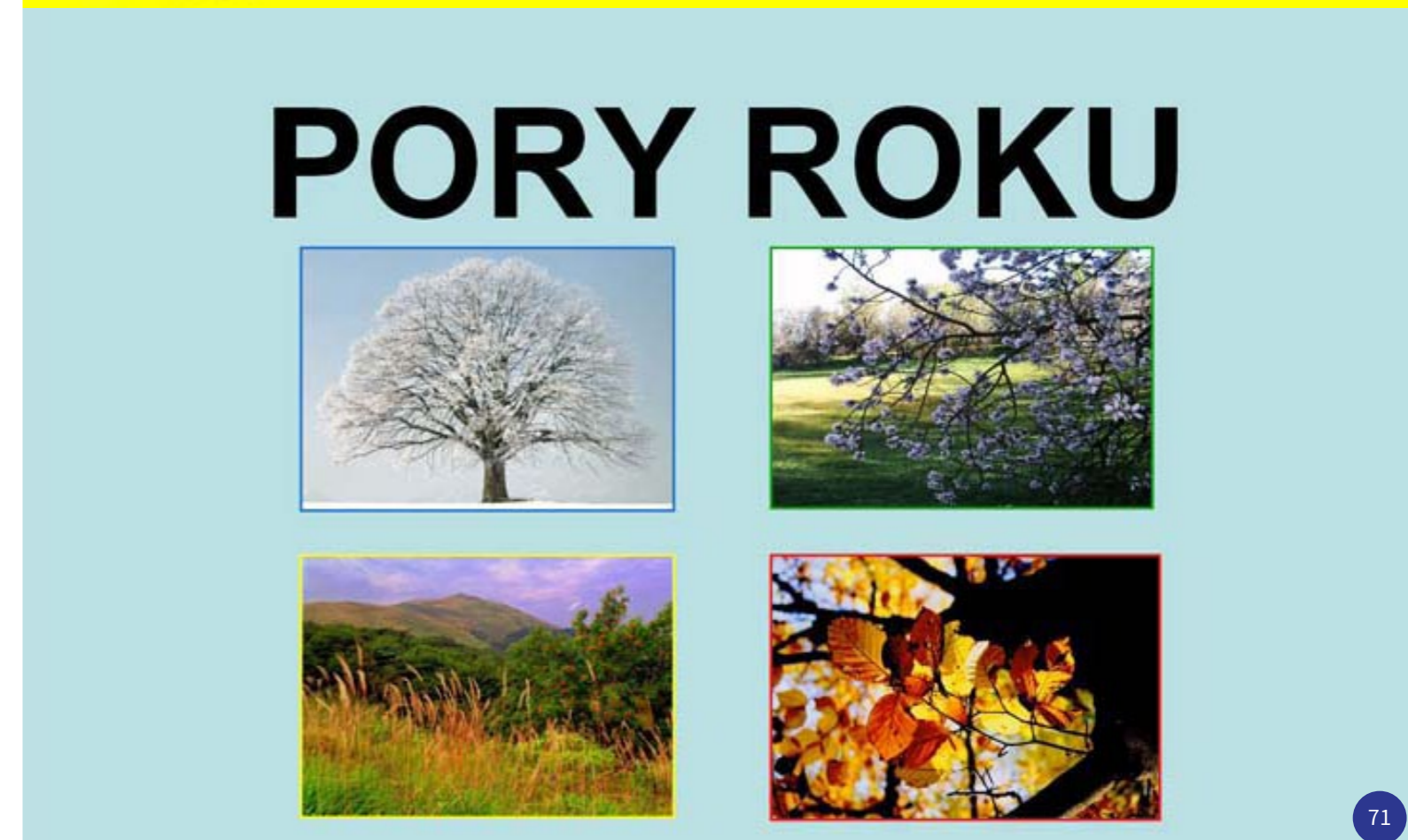
Edukacja matematyczna: Uczeń zna nazwy i kolejność miesięcy.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc przeznaczona jest do pracy indywidualnej.

## Zdjęcia wykonanej pomocy:

Kilka zdjęć slajdów dotyczących jednej z pór roku:





# Kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka

autor: Agata Baranek-Wiecha



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka, a także w celu usprawniania mowy czynnej jak i analizatora wzrokowo-słuchowego, nauki i usprawniania czytania. Na całokształt rozwoju dziecka i jego powodzenia szkolne w dużej mierze wpływa mowa. Jest ona atutem w nawiązywaniu kontaktów społecznych, daje możliwość precyzyjnej komunikacji, stanowi narzędzie w zdobywaniu informacji, pozwala na wyrażanie własnych sądów, uczuć i upodobań (cele innowacji pedagogicznej). Ja wykonałam kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka, gdyż zaburzenia i wady wymowy w znacznym stopniu utrudniają osiągnięcie sukcesów w szkole. Moja pomoc dydaktyczna ma na celu wzbogacenie warsztatu pracy nauczyciela o materiały niezbędne w kształceniu języka dziecka, w celu usprawniania mowy czynnej, jak i analizatora wzrokowo - słuchowego, nauki i usprawniania czytania. Ćwiczenia jakie chcę zaproponować na kwestionariuszu obrazkowym do badania mowy

dziecka będą obejmować nie tylko ćwiczenia narządów mowy, bowiem niemożliwe jest sprawne funkcjonowanie mowy bez usprawniania także innych narządów i funkcji. Dzieci z trudnościami w mowie to dzieci z wadami słuchu (także słuchu fonemowego, syntezy i analizy wzrokowo - słuchowej), z trudnościami w opanowaniu specyficznych głosek języka polskiego (z wadami wzroku, mniej sprawne motorycznie, z zaburzoną lateralizacją, często z trudnościami natury emocjonalnej), nadpobudliwe lub zahamowane psychoruchowo. Zapoznałam się z literaturą na konkretny temat, wyszukałam i podzieliłam obrazki na poszczególne grupy, podzieliłam kartki na 6 lub 9 części, zaplanowałam gdzie będzie znajdował się dany obrazek i wykonałam je, a następnie powkladałam w odpowiednie przekładki. Zrobiłam także wzorcowe podpisy (różnorodne) do obrazków w celu zobrazowania innych ćwiczeń jakie można wykonać na danej pomocy.

## Rozwijane umiejętności:

Z uwagi na specjalne potrzeby uczniów z orzeczeniami i opiniami, do pełnego rozwoju umiejętności na danej pomocy dydaktycznej będzie umiejętność skutecznego komunikowania się w różnych sytuacjach. Ma ona służyć temu, aby uczniowie:

- precyzyjnie przekazywali swoje myśli i informacje,
- nauczyli się słuchać innych,
- mówili tak, aby być dobrze rozumianymi,
- kontrolowali, czy są dobrze rozumiani, odczytywali znaki niewerbalne, obserwowali mowę ciała swoją i słuchacza, właściwie interpretowali cudze komunikaty.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc dydaktyczną „Kwestionariusz obrazkowy do badania mowy dziecka” należy traktować w szerszym aspekcie. Na tej pomocy dydaktycznej można badać i usprawniać wiele funkcji. Można:

- przeprowadzać wstępną diagnozę zaburzeń mowy,
- ćwiczyć usprawnianie narządów mowy,
- ćwiczyć wyrazistość artykulacji głosek,
- ćwiczyć słuch fonemowy
- ćwiczyć głoski trudne,
- korygować głoski szumiące,
- korygować głoski syczące,
- korygować głoski miękkie,
- przeprowadzać różnorodne ćwiczenia analizy i syntezy wzrokowo – słuchowej samogłoski w nagłosie, śródgłosie i wygłosie,
- tworzyć sylaby dwuliterowe otwarte,
- ćwiczyć w oparciu o materiał wyrazowy,
- ćwiczyć percepcję wzrokowo - słuchową oraz sprawności graficzne - różnicowanie wzrokowe i słuchowe p i b i inne.

## Obszar podstawy programowej:

„Nadrzędnym celem działań edukacyjnych szkoły jest wszechstronny rozwój ucznia. Edukacja szkolna polega na harmonijnej realizacji przez nauczycieli zadań w zakresie nauczania, kształcenia umiejętności i wychowania. Zadania te tworzą wzajemnie uzupełniające się i równoważne wymiary pracy każdego nauczyciela.

Szkoła w zakresie nauczania, co stanowi jej zadania specyficzne zapewnia uczniom w szczególności: naukę poprawnego i swobodnego wypowiedzania się, pisania i czytania ze zrozumieniem.

W szkole uczniowie kształcą swoje umiejętności wykorzystywania zdobywanej wiedzy, aby w ten sposób lepiej przygotować się do pracy w warunkach współczesnego świata. Nauczyciele tworzą uczniom warunki do nabywania następujących umiejętności: skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego punktu widzenia i uwzględniania poglądów innych ludzi, poprawnego posługiwania się językiem ojczystym, przygotowania do wystąpień publicznych.

Nauczyciele w pracy wychowawczej, wspierając w tym zakresie obowiązki rodziców, zmierzają do tego, aby uczniowie w szczególności: kształtowali w sobie postawę dialogu, umiejętność słuchania innych i rozumienia ich poglądów; umieli współdziałać i współtworzyć w szkole wspólnotę nauczycieli i uczniów.”

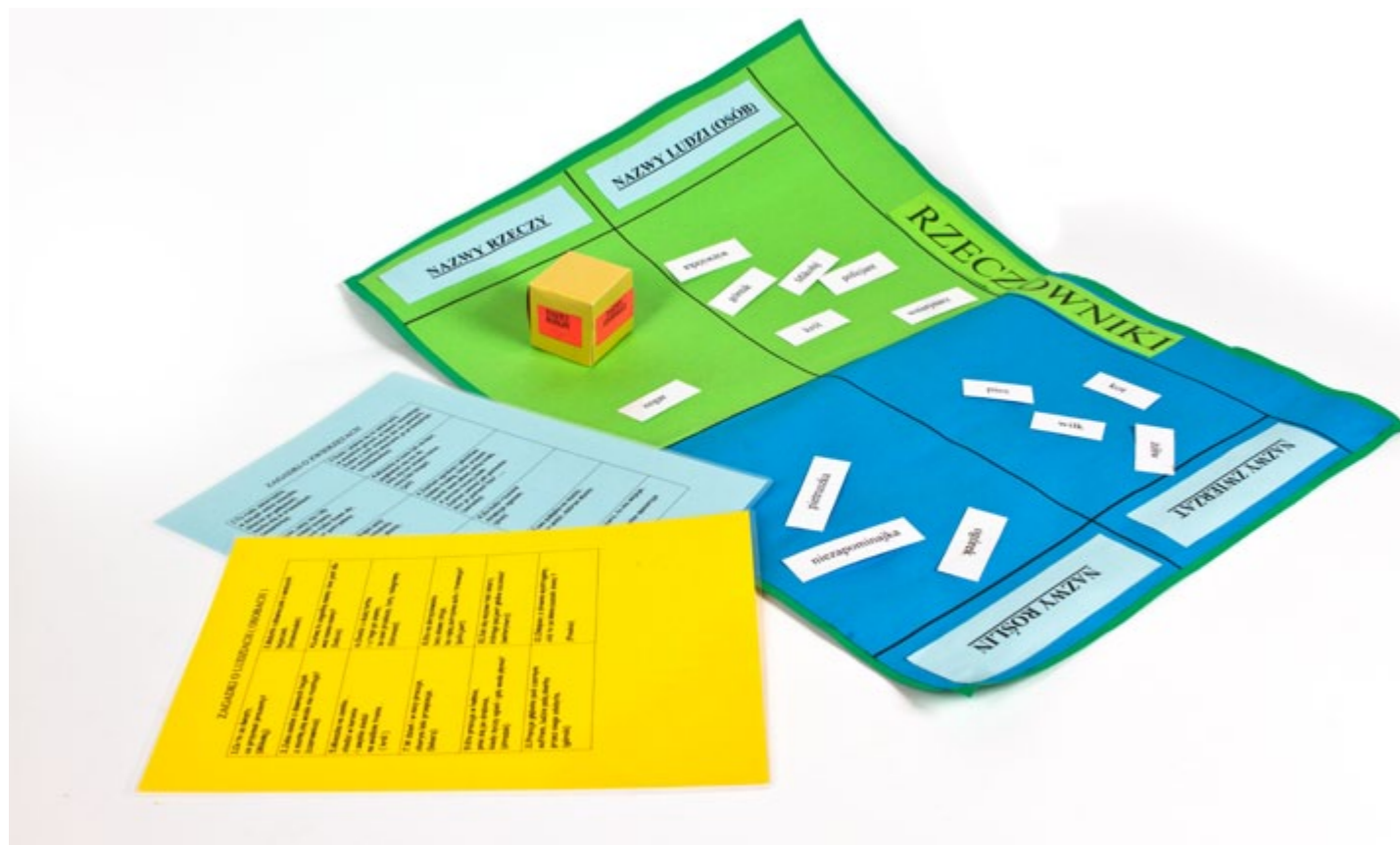


# Gra planszowa „Rzeczowniki”

autor: Aleksandra Stechlińska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Zadaniem, jakie stoi przed nauczycielem podczas realizacji zajęć jest oddziaływanie za pomocą środków pedagogicznych (wychowawczych i dydaktycznych) na przyczyny i przejawy trudności dzieci w uczeniu się, mające na celu eliminowanie niepowodzeń szkolnych oraz ich ujemnych konsekwencji. Celem nadrzędnym jest stworzenie możliwości wszechstronnego rozwoju umysłowego, psychicznego i społecznego dzieciom z trudnościami rozwojowymi, rozwoju na miarę ich możliwości. Odpowiednie zorganizowanie terapii pedagogicznej, zastosowanie właściwych metod i technik pracy dostosowanych do indywidualnych możliwości dziecka daje mu szansę na wykonywanie z sukcesem czynności dotychczas nieosiągalnych. Wskazane zatem jest prowadzenie zajęć w sposób atrakcyjny i ciekawy dla uczniów. W dużej mierze przyczynia się do tego wykorzystanie

takich pomocy dydaktycznych, które są dla dziecka nowe, kolorowe i nieznane. Myślę, że przygotowana pomoc chociaż częściowo spełnia te warunki, mimo iż nie jest autorskim pomysłem i być może użyto jej już dawno na zajęciach terapeutycznych lub innych. Pomoc została wykonana z kolorowych kart technicznych i pokryta folią. Jest łatwa w przygotowaniu i nie wymaga od wykonawcy specjalnych umiejętności plastycznych oraz technicznych. Plansza do gry została pokryta folią, dlatego nie jest to pomoc, którą wyrzucimy po jednych zajęciach. Może być wykorzystana na zajęciach indywidualnych-rewalidacyjnych, jak i grupowych- wyrównawczych. Ma służyć pomocą podczas utrwalania pojęcia „rzeczownik”, a także w utrwalaniu samogłosek, sylab, przeliczaniu, ćwiczeniach w czytaniu, koncentracji uwagi i pamięci, usprawnianiu percepcji i pamięci wzrokowej.

## Rozwijane umiejętności:

- wyrównywanie i kompensowanie dysharmonii rozwojowych, korygowanie zaburzonych funkcji,
- wspomaganie wszechstronnego i harmonijnego rozwoju ucznia na miarę indywidualnych możliwości,
- korygowanie negatywnych sądów o sobie samym i innych,
- uczenie się przestrzegania norm społecznych, współpracy w grupie i bycia z samym sobą,
- rozwijanie umiejętności zgodnej współpracy z grupą,
- wyszukiwanie wśród różnych wyrazów określeń związanych z tematem,
- uświadomienie dziecku jego możliwości,
- kształtowanie gotowości do przyjmowania pomocy.

## Obszar podstawy programowej:

Szkola w zakresie nauczania, co stanowi jej zadanie specyficzne, zapewnia uczniom w szczególności:

- naukę poprawnego i swobodnego wypowiedziania się, pisanie i czytanie ze zrozumieniem,
- rozwijanie zdolności myślenia analitycznego i syntetycznego.

W szkole uczniowie kształcą swoje umiejętności wykorzystywania zdobywanej wiedzy, aby w ten sposób lepiej przygotować się do pracy w warunkach współczesnego świata. Nauczyciele tworzą uczniom warunki do nabywania następujących umiejętności:

- efektywnego współdziałania w zespole i pracy w grupie, budowania więzi międzyludzkich, podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji, skutecznego działania na gruncie zachowania



# Domino dotykowe i układanka dotykowa

autor: Renata Falkowska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Domino - tabliczki w formie prostokątów. Materiały papiernicze w różnych kolorach i fakturach (tektura falista, papiery z różnymi fakturami., papier z folią, papiery ściernie o różnych grubościach, papier kolorowy, tapeta, krepa, papier czerpany), literki samoprzylepne. Tabliczki o rozmiarach 7cm na 15cm. Każda tabliczka podzielona na dwie części. Każda część z inną fakturą i kolorem. Pierwsza i ostatnia tabliczka z napisami z liter wypukłych. Razem jest 13 sztuk tabliczek. Dziecko z zawiązanymi oczami układa korzystając ze zmysłu dotyku wszystkie tabliczki po kolei. Zaczyna napisem START, kończy napisem KONIEC.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna.

- tworzy wypowiedzi;
- obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia,
- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach
- uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych,

Zajęcia techniczne.

- przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, indywidualne),
- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy;

Układanka dotykowa to parami podobne tabliczki podzielone na trzy różne części. Dwa identyczne zestawy tabliczek w kształcie prostokątów. Każda tabliczka podzielona na trzy części. Każda część z innej faktury (16 sztuk w tym 8 par). Materiały papiernicze w różnych kolorach i fakturach (tektura falista, tektura gładka, papiery z różnymi fakturami, papiery ściernie o różnych grubościach, kolorowy papier, tapeta, krepa, papier czerpany). Ważne aby każda kombinacja znalazła się na dwóch prostokątach. Jeden z tych prostokątów będzie grał rolę wzoru, według którego dobierany będzie drugi tak samo wyglądający prostokąt. Dziecko porównuje oba zestawy poprzez zmysł dotyku. Można utworzyć pary prostokątów lub dywanik złożony ze wszystkich pomocy.

## Rozwijane umiejętności:

Różnicowanie za pomocą zmysłu dotyku różnych faktur papieru. Poznawanie różnych faktur papieru.

Kształtowanie spostrzegawczości i rozwijanie umiejętności skupiania uwagi. Rozwijanie słownictwa, umiejętność opisywania własnych doznań.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Dotykając tabliczki dziecko opisuje własne doznania, porównuje faktury, wymyśla do czego można by wykorzystać te różne rodzaje papierów. Odmianą zabaw może być współpraca dwójki dzieci. Jedno dziecko opowiada swoje doznania, drugie próbuje znaleźć taką samą tabliczkę. Obie pomoce można wykorzystać do lekcji „Odkrywamy tajemnice papieru” wg podręcznika „Nowe Już w szkole”, klasa II.





## Opis pomocy:

„Katalog fleksyjny” składa się z sześciu kart pracy, z czego ostatnia jest podsumowaniem wcześniejszej wykonywanych zadań. Karty zostały stworzone komputerowo w programie Word, wydrukowane i zalaminowane. Dzięki laminowaniu pomoc jest trwalsza i wielorazowa (można po niej pisać pisakiem suchościernym). Laminowanie umożliwia również przytwierdzenie wyrazów (które uczeń wstawia w puste miejsca) za pomocą rzepów (rzepy są samoprzylepne). Ruchość wyrazów powoduje, że pomoc stymuluje dodatkowo rozwój motoryki małej (przyczepianie ich stanowi dla uczniów pewien wysiłek).

Nadrzędnym celem tej pomocy jest pobudzanie percepcji słuchowej: wyrazy mogą być wielokrotnie wypowiedziane zarówno przez dziecko, jak i przez nauczyciela. Uczeń może również układać z nimi zdania. Dodatkowo ćwiczone są: motoryka mała i percepcja wzrokowa.

## Rozwijane umiejętności:

Usprawnianie funkcji wzrokowej, słuchowej i ruchowej, co przyczynia się do lepszego i szybszego pokonywania trudności szkolnych (np. trudności z pisaniem opowiadań, poprawnym formułowaniu zdań w swobodnych rozmowach), zwiększenia wiary we własne siły i podniesienia poczucia własnej wartości.

Pierwszym zadaniem na każdej karcie pracy jest rozróżnienie formy wyrazu w liczbie pojedynczej i mnogiej. Następnie uczeń dobiera przymiotniki określające dany przedmiot lub osobą. Przymiotników jest więcej, a niżeli miejsc na ich przyklejenie, dlatego też uczeń musi wybrać te najbardziej trafne. Ostatnie zadanie na każdej karcie pracy polega na dopasowaniu wyrazu w odpowiedniej formie (zależy to od kontekstu zdania). Ostatnia karta pracy „katalogu fleksyjnego” została stworzona z myślą o stymulacji percepcji wzrokowo-słuchowej. Uczeń czyta przymiotniki i dopasowuje do poznanych wcześniej rzeczowników. Możliwością jest kilka, a dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że niektóre przymiotniki nie pasują nigdzie.

## Obszar podstawy programowej:

„Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedzania się. Uczeń w jasny sposób komunikuje swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia.”





# Gra „CAŁOŚĆ - CZĘŚĆ”

autor: Mariola Przybyła



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

W podstawowej wersji pomoc zawiera 38 kart do gry: 24 karty z figurami geometrycznymi (całości i fragmenty figur) o zróżnicowanej fakturze i kolorze, 12 kart z podpisami, 2 karty czyste (wersja rozszerzona wzbogacona została kilkoma kartami z figurami wykonanymi z innych materiałów). Karty zostały wykonane z szarego, grubego kartonu, tektury falistej, tworzywa imitującego skórę oraz sznurka (na kilku dodatkowych kartach wykorzystałam „gąbkę” i tkaninę syntetyczną). W zestawie znajduje się 5 plansz z kształta-

mi figur umieszczonych na kartach, które zostały wzmocnione poprzez laminowanie. W trakcie niektórych ćwiczeń i zabaw używam również opaski na oczy (bawełniana chusteczka) lub przestonki- parawanu, który miałam już wcześniej.

Z gry „CAŁOŚĆ-CZĘŚĆ” można korzystać w czasie zajęć indywidualnych jak i podczas pracy z małą grupą.

## Rozwijane umiejętności:

Gra „CAŁOŚĆ - CZĘŚĆ” służy kształtowaniu zmysłu wzroku i dotyku, uczy dopasowywania i rozpoznawania kształtów, rozwija umiejętność skupiania uwagi i pamięć. Przygotowuje również do intuicyjnego rozumienia pojęcia ułamka jako podziału całości na równe części.

## Propozycje zabaw:

Na początku dzieci poznają elementy gry:

- dobierają w pary karty podobne
- układają karty zgodnie z porządkiem przedstawionym na planszach
- dopasowują karty i odpowiadający im podpis.

Po oswojeniu się z materiałem, proponujemy uczniom następujące gry i zabawy:

- dziecko wyczuwa dotykiem figury znajdujące się na kartach, które ukryte są za przestonką i układa je zgodnie z kolejnością wskazaną na planszach,
- dziecko posługując się dotykiem odnajduje kształt identyczny z tym, który trzyma w ręce,
- dziecko losuje kartę z podpisem i wykorzystując zmysł dotyku odszukuje właściwą kartę/karty z figurą/figurami,

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Gra powstała z myślą o konkretnym uczniu, który doświadcza ogromnych problemów w uczeniu się matematyki. Jest to także dziecko z głęboką dysgrafią i nadwrażliwością sensoryczną. Dlatego gra została wykonana z materiałów, które to dziecko akceptuje. „CZĘŚĆ - CAŁOŚĆ” okazała się atrakcyjna również dla innych uczniów.

- j.w., ale dziecko szuka takiego samego kształtu prawą i lewą ręką równocześnie (uwaga: potrzebny parawanik lub opaska na oczy).

Gra może być prowadzona również w małej grupie, według różnych reguł gry - loteryjki, np. każdy uczestnik musi rozpoznać dotykiem określony kształt i zachowuje go, gdy pasuje do jego planszy.

Kolejną wersją gry w zespole jest jak najszybsze pozbycie się posiadanych kart. Wszyscy uczestnicy otrzymują kilka kart (ich ilość zależna jest od możliwości graczy). Na stół wykładana jest karta z podpisem, a uczestnicy sprawdzają czy mogą się pozbyć karty ze swojej puli (mogą to robić wykorzystując dotyk).

Karty sprawdzają się również w czasie gry w „bingo”. Karty z podpisami trafiają do nauczyciela, a karty z figurami rozdzielamy pomiędzy uczniów. Ilość kart trafiających do dzieci uzależniona jest tego, czy „bingo” będzie w wersji „dotykowej” czy „wzrokowej”. Karty pomniejszone i połączone w „kostki” figura - napis mogą tworzyć też bazę do popularnego domina.





# Zabawa sylabami - układanka

Autor: Jolanta Bojarska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Zabawy sylabami to etap pośredni między nauką literek, a pisanem słów i zdań. Zabawy te mogą również służyć dzieciom, które już dobrze sobie radzą z pisanem i czytaniem, gdyż dodatkową zaletą przedstawionych tu ćwiczeń jest doskonalenie percepcji wzrokowej i słuchowej, rozwijanie umiejętności kojarzenia i wykorzystywania znajomości słów. Układanka sylabowa może także służyć ćwiczeniu pamięci i orientacji przestrzennej, ćwiczeniu starannej wymowy głosek a także utrwalaniu pisowni wyrazów.

Zabawa z sylabami to zestaw ćwiczeń usprawniających technikę czytania. Całość oparta jest na materiale obrazkowo-sylabowym. Ćwiczenia przeznaczyłam są dla uczniów klas I-III kształcenia zintegrowanego, którym opanowanie umiejętności czytania sprawia problemy. Ćwiczenia polegają na dzieleniu wyrazów na sylaby, liczeniu sylab w wyrazie czy dobieraniu par jednakowych figur. Każda z kart zawiera obrazek oraz kartoniki z sylabami.

## Rozwijane umiejętności:

- dziecko doskonali pamięć słuchową,
- usprawnia funkcje analizatorów: wzrokowego, słuchowego,
- usprawnia narządy artykulacyjne,
- buduje wiarę we własne siły i umiejętności,
- korygowanie postaw lękowych,
- podkreślenie sukcesów i mocnych stron dziecka.

## Obszar podstawy programowej:

- Określenia: wyraz, litera, głoska, zdanie, sylaba.
- Rozumie sens prostych historyjek (wspieranie obrazkami, gestami).
- Grupuje obiekty w sensowny sposób (kategorizuje) i formułuje uogólnienia typu: to do tego pasuje, te obiekty są podobne, a te są inne.
- Potrafi uważnie patrzeć (organizuje pole spostrzeżeńowe), aby rozróżnić i zapamiętać to, co jest przedstawione na obrazkach.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zdania zostały zilustrowane atrakcyjnymi rysunkami, dzięki czemu uczeń otrzymuje ciekawy materiał do nauki czytania sylabami oraz konstruowania prostych zdań. Utrwalenie tych umiejętności wymaga wielokrotnych powtórek.





## Opis pomocy:

Kartoniki z sylabami nazw warzyw.

## Rozwijane umiejętności:

Koncentracja uwagi, analiza słuchowa, motywacja do nauki i aktywności, ćwiczenie funkcji wzrokowej.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna - w zakresie umiejętności społecznych warunkujących porozumiewanie się i kulturę języka, w zakresie umiejętności czytania i pisania.

Edukacja społeczna - wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Stymulacja polisensoryczna działa wielozmysłowo. Pomoc dydaktyczna pt. "Warzywa- pełne witamin" usprawni percepcję słuchową i wzrokową uczniów ze specyficznymi potrzebami edukacyjnymi, a w połączeniu z odkrywaniem smaków warzyw usprawnimy ich zmysł smaku i powonienia. Tym samym, tak prozaiczny temat, możemy przedstawić dzieciom w różnorodny sposób, jednocześnie angażując wszystkie zmysły.



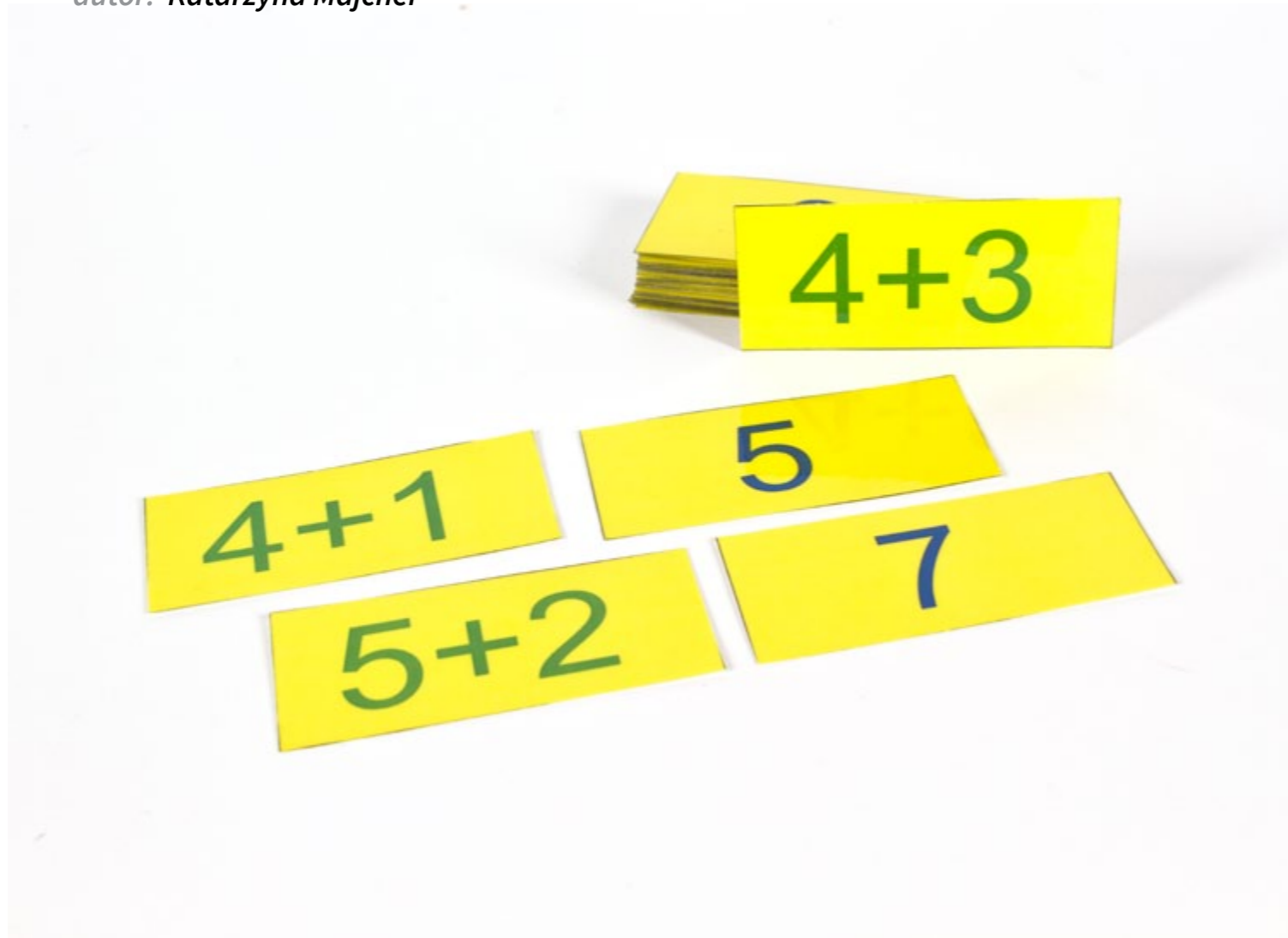


# Gra MEMORY do nauki dodawania w zakresie 10

autor: *Katarzyna Majcher*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Kolorowe kartoniki z działaniami i wynikami zostały utworzone w programie Microsoft Word. Kartoniki te zostały następnie wydrukowane i naklejone na grubym brystolu. Końcowym etapem było laminowanie i wycięcie gotowych elementów gry MEMORY. Gra zawiera 34 kartoniki (działania + wyniki = 17 par).

## Rozwijane umiejętności:

Uczniowie, z którymi pracuję, mający trudności w zapamiętywaniu, dzieci z upośledzeniem w stopniu lekkim mają problemy z nauczeniem poprawnego dodawania i odejmowania w pamięci w zakresie 10. Wykonana przeze mnie gra MEMORY ma na celu pomóc im zapamiętać najprostsze działania poprzez zabawę. Poza tym dziecko grając w MEMORY ćwiczy pamięć i koncentrację. Kolorowe kartoniki z dużymi liczbami zachęcają dziecko do nauki przez zabawę.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna. Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci.

W zakresie liczenia i sprawności rachunkowych wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odejmuje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach; sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie do 10, poprawnie zapisuje te działania.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Wyżej opisaną grę można utworzyć także do nauki tabliczki mnożenia, czy innych zagadnień matematycznych.



# Gra dydaktyczna „Kolorowa matematyka”

autor: Katarzyna Wagner



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Gra dydaktyczna „Kolorowa matematyka” może zostać wykorzystana podczas zajęć zintegrowanych, np. w ramach powtórek przed testem. Może także posłużyć jako pomoc dydaktyczna podczas zajęć dydaktyczno-wyrównawczych lub w ramach zajęć korekcyjno-kompensacyjnych (w przypadku specyficznych trudności w uczeniu się), czy też rewalidacji (gra w parach, jako forma terapii zaburzeń autystycznych). Wykorzystanie kolorowej planszy i kart dodatkowych ma swoje uzasadnienie, jako forma stymulacji polisensorycznej, czyli pobudzanie percepcji wzrokowej, ale także budowanie pozytywnego nastawienia do nauki matematyki i budowania wiary w siebie i swoje możliwości - chromoterapia.

Gra składa się z żółtej planszy formatu A3, żółtej instrukcji zawierającej kolejne etapy tworzenia gry i zasad grania, a także z czterech kart formatu A4: czerwonej karty z instrukcją samodzielnego tworzenia kostki do gry i konturem do wycięcia, dwie białe karty z polami do gry, które dziecko samodzielnie wycina i układa na planszy oraz niebieska karta z listą zadań do wykonania. Dziecko ma możliwość wykonania gry samodzielnie bądź współtworzenia jej z rówieśnikami (w zależności od charakteru i celu zajęć). Etapy przygotowania pomocy dydaktycznej: przygotowanie żółtej tektury formatu A3 i przyklejenie na niej nazwy gry: „Kolorowa matematyka” (napis sporządzony w edytorze tekstu, wydrukowany i odpowiednio przycięty), sporządzenie w edytorze tekstu instrukcji gry, instrukcji wykonania kostki

do gry, listy zadań matematycznych oraz pól do gry (pola ponumerowane od 1-30, z zaznaczeniem dwoma kolorami liczb parzystych i nieparzystych) oraz pól dodatkowych („start”, „meta” i pola z symbolem uśmiechniętej buźki, które w grze są wolne od zadań), w/w tekst jest wydrukowany na kolorowych kartach formatu A4, warto zalaminować planszę i karty z instrukcjami oraz polami

(z wyjątkiem instrukcji i konturem do wycięcia kostki do gry), służy to estetyce wykonania i trwałości gry, karty z polami do gry należy podkleić z tyłu dwustronną taśmą klejącą (dziecko może wtedy swobodnie przyklejać pola do planszy), do gry można wykorzystać gotowe pionki lub zaproponować dziecku samodzielne wykonanie, np. z modeliny.

## Rozwijane umiejętności:

- gra umożliwi uczniowi z zaburzeniami autystycznymi nawiązać kontakt z nauczycielem bądź rówieśnikami,
- poprzez chromoterapeutyczne walory gry budowane jest pozytywne nastawienie do nauki matematyki oraz wiara w siebie i własne możliwości u uczniów z niskim poczuciem własnej wartości,
- pobudzanie percepcji wzrokowej poprzez dobór kolorów elementów gry i umożliwienie kształtowania umiejętności manualnych (samodzielne tworzenie kostki do gry, wycinanie i naklejanie pól do gry).

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zalecam laminowanie planszy do gry oraz kart z instrukcjami i polami do gry (z wyjątkiem karty z instrukcją wykonania i konturem do wycięcia kostki do gry).

## Obszar podstawy programowej:

Obszar edukacji polonistycznej:

- w zakresie umiejętności czytania i pisania:
  - rozumie sens kodowania i dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy;
  - czyta i rozumie proste, krótkie teksty (...)

Obszar edukacji matematycznej:

- w zakresie czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki:
  - układa obiekty w serie rosnące i malejące, numeruje je; wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie;
  - w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania;
  - w zakresie liczenia i sprawności rachunkowych:
    - sprawnie liczy obiekty (...);
    - wyznacza sumy i różnice (...)



# Kostka polisensoryczna

autor: *Beata Kaczmarek-Domagalska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc ma kształt sześcianu, o wymiarach 250 mm x 250 mm, wykonanego ze sklejk pięciowarstwowej. Na każdej ze ścian znajdują się otwory w kształcie małych drukowanych liter: p, b, d, g, n, u. W komplecie znajdują się te same literki pokryte warstwą o różnej fakturze: p - tkaniną nasączoną olejem zapachowym, b- tkaniną futerkową, d - papierem ściernym, g - nasionami goździków, n - nasionami fasoli, u - przyprawą curry. Do każdego otworu należy dopasować szablon jednej z liter. Zadaniem dziecka jest nabycie umiejętności rozpoznawania literki kształtopodobnych z wykorzystaniem elementów stymulacji polisensorycznej. Trudniejszą wersją będzie rozpoznawanie i dopasowywanie literki przez dziecko z zamkniętymi oczyma.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna.

P.p. I.: obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia.

### Edukacja matematyczna.

P.p. I.: wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje (np. w lewym górnym rogu) i rysować strzałki we właściwym kierunku.

## Rozwijane umiejętności:

- usprawnianie koordynacji wzrokowo-słuchowo- ruchowej,
- kształcenie wyobraźni, myślenia, pamięci,
- nabywanie kompetencji językowych,
- rozwijanie koncentracji uwagi,
- doskonalenie orientacji przestrzennej,
- umiejętność podejmowania decyzji.





# Polisensoryczny wzornik figur geometrycznych

autor: Kamila Merda



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc ma kształt prostokąta, o wymiarach 450 mm x 150 mm, wykonanego ze sklejki pięciowarstwowej. W prostokącie wydrążone są otwory w kształcie figur geometrycznych z kołkami. Dodatkowo w komplecie znajdują się figury geometryczne z otworami pasującymi do kołków. Każda figura pokryta jest warstwą o różnej fakturze: trójkąt - papierem ściernym, koło - tkaniną nasączoną olejkiem zapachowym, kwadrat - nasionami fasoli, prostokąt - przyprawą curry. Zadaniem dziecka jest, w sposób precyzyjny, nałożyć odpowiednią figurę geometryczną tak, aby otwór w figurze dopasować do kołka. Dziecko musi skoordynować ruch ręki ze wzrokiem, równocześnie nazywając tą figurę.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- stymulacja polisensoryczna,
- podnoszenie umiejętności w zakresie uwagi,
- wydłużenie czasu koncentracji,
- rozwijanie wyobraźni, pamięci myślenia.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna.

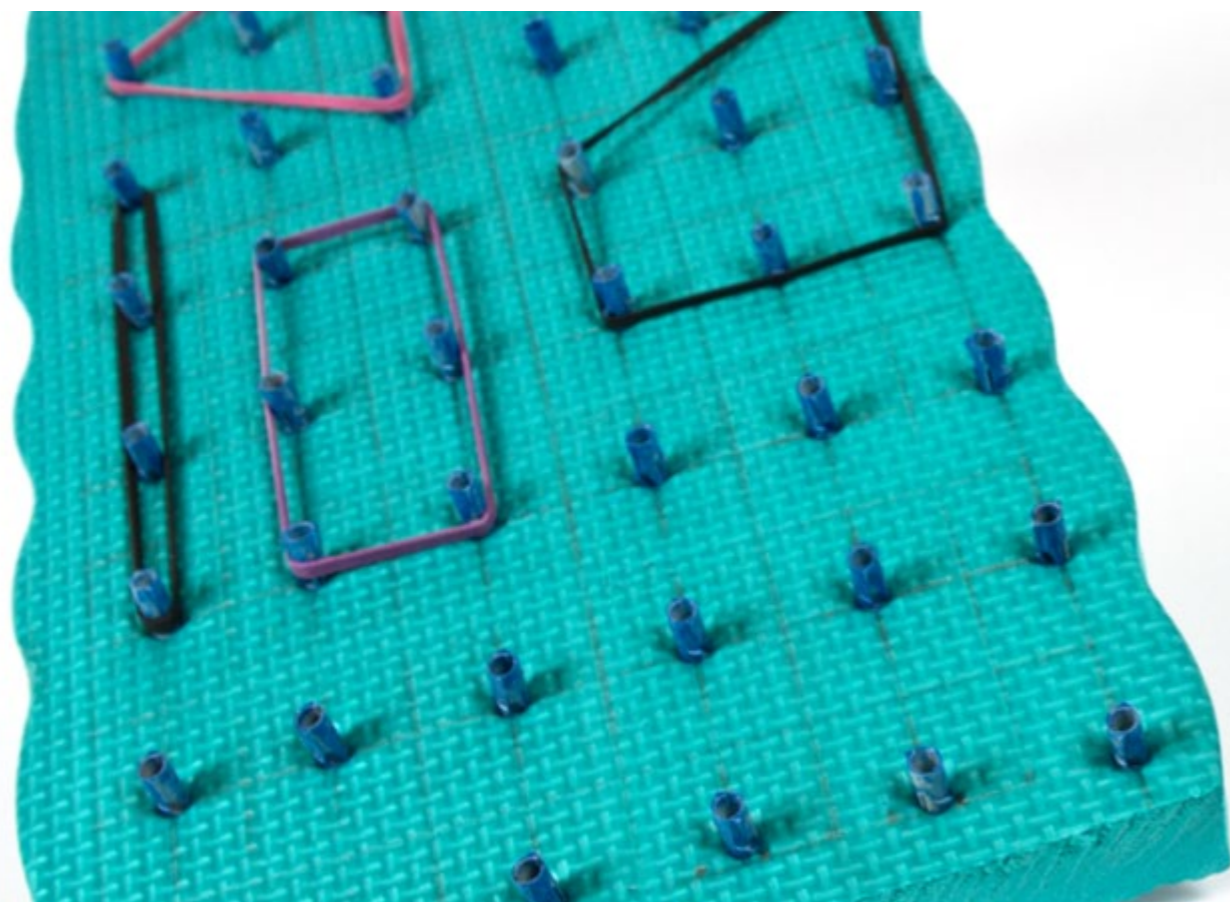
P.p. I.: obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia.

### Edukacja matematyczna.

P.p. I. : wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje (np. w lewym górnym rogu) i rysować strzałki we właściwym kierunku.







## Opis pomocy:

Pomoce zostały wykonane z różnych tworzyw, o różnej fakturze i kolorach, dzięki czemu wpływają na zmysł dotyku, wzroku, pomagają w usprawnianiu motoryki małej. Wykonałam je z:

- Pomoc nr 1:
- pianki służącej jako „podstawkę” pod kołana
- kołków rozporowych
- niebieskiej farby w sprayu
- kolorowych gumek recepturek
- Pomoc nr 2 i 3:
- ściereczek piankowych- kolorowych
- kartonu
- podkładki filcowe o różnych kształtach
- gąbeczki ścierne
- klej
- kolorowe sznurówki

Pomoce wykonane są własnoręcznie, od podstaw. Najpierw został wykonany tzw goplan (pomoc nr 1), który służyć ma jako pomoc podczas lekcji matematyki, podczas poznawania figur geometrycznych. Jego zastosowanie można również wykorzystać podczas pracy rewalidacyjnej z uczniem z zaburzeniami motoryki małej, grafomotoryki, z zaburzeniami koncentracji uwagi itp. Miękka tabliczka z wyciętymi figurami geometrycznymi (pomoc nr 2) służyć ma do rozpoznawania figur geometrycznych, klasyfikowania figur. poznawania różnych struktur. Wzór buta (pomoc nr 3), wykonany z kartonu i miękkiej gąbeczki ma za zadanie rozwijanie sprawności ruchowej ręki. jak też naukę wiązania sznurówek.

## Rozwijane umiejętności:

- Doskonałą motorykę oraz precyzję ruchów
- W przypadku dzieci nadpobudliwych pomagają uzbierać się w cierpliwość, wydłużają koncentrację dziecka
- Podnoszą sprawność manualną
- Doskonałą współdziałanie oka i ręki
- Poprawiają spostrzegawczość i tempo pracy
- Uczą odróżniania i nazywania figur, struktur, materiałów i kolorów.
- Podnoszą wiarę we własne możliwości,
- Rozwijają wyobraźnię

## Obszar podstawy programowej:

Celem edukacji wczesnoszkolnej jest wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym, fizycznym i estetycznym.”

### Edukacja matematyczna.

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci.

- Uczeń kończący klasę 1 w zakresie czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki, układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące, numeruje je; wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie, klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania, figury
- Uczeń kończący klasę III rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów (w centymetrach); rysuje drugą połowę figury symetrycznej; rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu; kontynuuje regularność w prostych motywach (np. szlaczki, rozety).





## Opis pomocy:

“Magiczny wieszak” może zostać wykorzystany zarówno podczas procesu dydaktycznego, jak również podczas pracy na zajęciach indywidualnych z uczniem. Jest wszechstronną pomocą w polisensorycznym wspieraniu rozwoju ucznia. Dziecko za pomocą wielu zmysłów uczy się i poznaje wiele umiejętności przewidzianych programem edukacji wczesnoszkolnej. Ponadto jest to pomoc, którą może wykonać starsze dziecko, młodzie przy pomocy osoby dorosłej. Do wykorzystania zarówno na zajęciach z edukacji polonistycznej, matematycznej, ale także na edukacji plastycznej, zajęciach dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych. Przygotowana z myślą o uczniach klas 0-3.

## Rozwijane umiejętności:

Klasyfikuje przedmioty według podanej cechy. Swobodnie wypowiada się na podany temat. Układa zbiory według podanego warunku. Posługuje się pojęciami: mniej, więcej, tyle samo. Ustala równoliczność, pomimo zmian w sposobie ułożenia elementów. Przelicza, porównuje, łączy w pary. Układa sekwencje, wzory. Dostrzega regularności we wzorze. Uważnie słucha. Na podstawie elementu tworzy swobodne tekst, wiersze, rymowanki.

Uczestniczy w ćwiczeniach grafomotorycznych. Dostrzega podobieństwa i różnice między materiałami. Potrafi w praktyce wskazać element: dłuższy, krótszy, tej samej długości, grubości. Stosuje w praktyce określenia: gruby, cienki. Stopniuje przymiotniki. Przelicza elementy od 1 do 12. Usprawnia motorykę małą. Wykorzystuje inwencję twórczą w pracy plastycznej. Opisuje przedmioty. Doskonali orientację w schemacie własnego ciała.





# Trudne literki - zestaw kart ułatwiający różnicowanie liter o podobnym kształcie



## Opis pomocy:

Zestaw składa się z 135 kart o rozmiarze 5,5 cm x 9,5 cm, zalaminowanych, w pastelowych kolorach, łagodnych dla oczu odbiorcy. Znajdują się na nich wzory liter d,g,b,p, sylaby otwarte z tymi literami, wyrazy dwusylabowe z sylabami otwartymi, napisane dużą, pogrubioną czcionką o prostej strukturze. Do tego dołączona jest karta informacyjna z propozycjami ćwiczeń. Całość zestawu zapakowana jest w niewielkie pudełko, co czyni je wygodnym w transporcie i przechowywaniu. Karty przeznaczone są dla dzieci, które mają problemy z prawidłowym różnicowaniem liter o podobnym kształcie: b, d, g, p. Można je wykorzystywać na wiele sposobów, w zależności od inwencji twórczej nauczyciela oraz możliwości dziecka.

Karty mogą również służyć jako element ułatwiający naukę czytania, opanowanie umiejętności wyodrębniania sylab w wyrazie oraz układanie wyrazów z sylab, a także analizy i syntezy wzrokowej sylab i wyrazów. Ponieważ spód kart jest niezapisany, można zastosować ćwiczenie mające na celu utrwalenie nazw kolorów, z zamkniętymi oczami dzieci mogą również określać ich fakturę, jako gładką i miłą w dotyku - co pozwoli na uwrażliwienie zmysłu dotyku i wzroku. Zestaw kart jest przeznaczony do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, kompensacyjno - korekcyjnych, terapii pedagogicznej oraz logopedycznej.

## Rozwijane umiejętności:

Karty mają na celu utrwalenie prawidłowego obrazu „trudnych” liter: d, b, g, p; ćwiczenie słuchu fonemowego, pamięci wzrokowej i słuchowej; ćwiczenie prawidłowej wymowy, spostrzegania, koncentracji oraz myślenia.

## Propozycje zabaw:

- odszukaj i ułóż przed sobą karty z literą g, b, d, p,
- odszukaj i ułóż karty z sylabami, w których widzisz literkę np. p, przeczytaj te sylaby,
- dopasuj do nich wyrazy tak, aby zaczynały się tą samą sylabą i odczytaj je,
- powtórz po mnie „ga”, odszukaj kartę z taką sylabą,
- odłóż kartę w odpowiednie miejsce itp.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna.

Początkowa nauka czytania i pisania. Zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty. Posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie.





# Pisanki – zestaw kart do liczenia

autor: Renata Begierska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Gra przeznaczona jest dla wszystkich dzieci z klas I oraz dla tych, które mają problemy z opanowaniem liczenia w pamięci. Można je wykorzystywać na lekcji, na zajęciach wyrównawczych czy rewalidacyjnych. Zestaw składa się z 46 kart i kostki do gry. Tworzą go:

- 3 karty z jedną dużą udekorowaną pisanką (każda z nich oznacza dziesiątkę),
- 3 karty z dwiema dużymi udekorowanymi pisankami (każda z nich oznacza dwudziestkę),
- 20 kart z dwiema mniejszymi jednobarwnymi pisankami (każda z nich oznacza dwa),
- 20 kart z trzema mniejszymi jednobarwnymi pisankami (każda z nich oznacza trzy).

W kostce do gry zaklejamy ściankę z czterema oczkami liczbą -2, natomiast ściankę z 1 oczkiem zaklejamy liczbą -5. Jeżeli gracz wyrzuci taką liczbę, będzie musiał oddać na stos tyle ze swoich zasobów, ile wskazuje kostka. W zabawie może wziąć udział 2-4 uczniów. Jeśli na zajęciach mamy większą ilość uczniów można wykonać kilka takich zestawów i podzielić dzieci na zespoły.

### Zasady gry:

Karty rozkładamy na stoliku w czterech stosach zgodnie z przygotowanymi kartami (powyżej oznaczone kolorem czerwonym). Grę rozpoczyna gracz, który został wyznaczony np. w drodze wylotki. Każdy gracz ma jeden rzut w kolejce. Pierwszy zawodnik wykonuje rzut kostką - wypadło np. 6 oczek, więc zabiera ze stosu albo trzy karty z dwoma jednobarwnymi pisankami ( $2+2+2=6$ ) lub dwie karty z trzema jednobarwnymi pisankami ( $3+3=6$ ) - decyduje gracz. Następnie rzuty wykonują inni zawodnicy. Jeżeli w drugiej kolejce pierwszy gracz wylosował np. 3, to ma w sumie 9. Nie może swoich kart wymie-

nić jeszcze na jedną dużą pisanką (10), więc gra dalej. Jeśli w następnej rundzie wyrzuci liczbę -5, a brał wcześniej ze stosu tylko karty z trzema jajkami, to musi je zamienić: dwie karty z trzema jajkami (suma 6) - zamienia na trzy karty z dwoma jajkami (suma nadal 6), ale może wtedy już oddać na stos jedną kartę z dwoma i jedną z trzema jajkami - w sumie 5, zgodnie z tym co wypadło na kostce. Gracze mają na celu kontrolować swoje zasoby, aby móc je jak najszybciej wymienić na jedną dużą pisankę, czyli dziesiątkę lub na dwie duże pisanki, czyli dwudziestkę. Wygrywa zawodnik, któremu uda się zamienić jak najszybciej swoje zasoby na duże pisanki.

## Rozwijane umiejętności:

Karty mają na celu utrwalenie liczenia pamięciowego, uczyć myślenia podczas wykonywania operacji zamiany kart o mniejszym nominale na karty o nominale wyższym lub odwrotnie, spostrzegania, koncentracji oraz współzawodnictwa.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna. Liczenie pamięciowe w zakresie 30.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Na kartonikach nie muszą być naklejane pisanki - wszystko według inwencji nauczyciela. Mogą to być np. podstawowe figury geometryczne - dzięki czemu dzieci, które mają problemy z ich zapamiętaniem, będą je dodatkowo utrwalaty.





## Opis pomocy:

„Emocjonalne karty” - wykonałam z papieru dwie talie kart po 22 sztuki każda:

- Na kolorowym papierze odfiliłam wzory szablonów kart - na jednej stronie symboliczne ilustracje emocji, na drugiej ich nazwy (jedna talia w kolorze żółtym, druga w kolorze różowym).
- Po wycięciu ich nakleiłam je na blok techniczny.
- Następnie skleićłam karty parami (rysunek - nazwa) w jedną całość.
- Po dokładnym docięciu zalaminowałam je w celu uzyskania większej trwałości.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna.

Obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują. Uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem, zachowaniem bohatera literackiego lub wymyślonego.

### Edukacja Społeczna.

Współpracuje z innymi w zabawie, nauce szkolnej i sytuacjach życiowych, przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy.

„Emocjonalne karty” można zastosować już w klasie pierwszej. Zabawa przebiega w grupach czteroosobowych. Karty z symbolicznymi ilustracjami emocji leżą na środku. Grupa bierze kolejną kartę z nazwą emocji i samodzielnie przygotowuje się do zaprezentowania jej z wykorzystaniem mimiki twarzy i mowy ciała. Pozostałe grupy obserwują i starają się odgadnąć o jaką emocję chodzi. Jeśli nadana emocji nazwa zgadza się z opisem umieszczonym na odwrocie karty, grupa która odgadła otrzymuje punkt. Pozostałe grupy oddają fanty. Wygrywa grupa która uzyskuje najwięcej punktów.

## Rozwijane umiejętności:

- dzieci uczą się rozpoznawać i nazywać emocje,
- ćwiczą ruchem, mimiką umiejętność wyrażania emocji w sposób społecznie akceptowany,
- uczą się uważnego obserwowania i rozumienia mowy nie werbalnej,
- poszerzają słownictwo związane z tą tematyką.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Podczas gry wygrana, przegrana, odzyskiwanie fantów to doskonała okazja do zachowań emocjonalnych. Uczniowie lubią wszelkie rywalizacje, lecz przegrana może być przez nich odbierana bardzo emocjonalnie. Dlatego też nauczyciel powinien przez cały czas nadzorować grę i wykorzystać ją w nauce radzenia sobie z niektórymi emocjami.







## Opis pomocy:

Wieszak składa się z dziesięciu haczyków z symbolami liczb od 1 do 10. Na każdym haczyku umieszczony jest przezroczysty woreczek ściągany tasiemką, woreczki napełniamy odpowiednią ilością liczmanów np. orzechów włoskich i zawieszamy na odpowiednim haczyku. Wieszak został wykonany z drewna, haczyki również, cyfry to naklejki. Jest całkowicie przyjazny i bezpieczny. Wystarczy umieścić go w klasie na odpowiedniej wysokości, w miejscu umożliwiającym swobodny dostęp. Woreczki to woreczki na prezenty możliwe do zakupu w sklepach. Do wieszaka dołączyłam orzechy w plastikowym pojemniku na żywność w ilości potrzebnej do wypełnienia woreczków. Woreczki można wypełniać różnymi liczmanami zgromadzonymi przez nauczyciela i dzieci, zwłaszcza ekologicznymi takimi jak kasztany, żołądź, groch, fasola itp.

## Rozwijane umiejętności:

Pomaga dzieciom liczyć do dziesięciu. Zrozumieć pojęcie liczby i łączyć ilości i symbole liczb. Dzieci przez zabawę poznają liczby i lepiej odkrywają matematykę kiedy ich czynności umysłowe wspomagane są przez odpowiednio dobrane zabawy, gry i sytuacje zadaniowe, w których dzieci manipulują liczmanami. Umieszczanie liczmanów w woreczkach sprzyja koordynacji psychoruchowej i wspomaga rozwój motoryki.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc dydaktyczna daje wiele możliwości wykorzystania na zajęciach z edukacji matematycznej oraz innych edukacji w zależności od inwencji nauczyciela.

## Wykorzystanie pomocy:

- opracowanie monografii liczb od 1 do 10, przy wprowadzaniu liczb kolejno zapewniamy i zawieszamy woreczki np. liczba 1 - wypełniamy woreczek jednym elementem, kolejny woreczek wypełni się przy kolejnej liczbie,
- przeliczanie różnych liczmanów i segregowanie, zwłaszcza „dary jesieni” (powiązanie różnych rodzajów edukacji), codziennie można korzystać z innych liczmanów,
- przeliczanie elementów w zbiorach,
- porównywanie liczebności, rozumienie pojęć „mniej”, „więcej”, „równo”,
- umiejętność klasyfikowania przedmiotów według ustalonej cechy np. wielkość, kształt, kolor (w pojemniku wymieszane różne liczmany, polecenie: umieść w odpowiednim miejscu wieszaka 3 kasztany, 5 żołądź, 1 orzech; podobne polecenia: kolorowe kulki, klocki Dinesa itp.),
- kojarzenie cyfry z zapisem liczby,
- rozwiązywanie prostych zadań tekstowych, dodawanie jako dokładanie, odejmowanie jako „zgubił”, „oddał” itp.,
- rozwiązywanie i zaciąganie woreczków kształtuje koordynację i motorykę,
- dzieci same mogą przynosić liczmany, np. żołądź po wycieczce do parku lub lasu, fasola w strąkach po wycieczce na działkę,
- podawanie „sąsiadów” danej liczby, nauczyciel zawiesza woreczek z 5 elementami i poleca, aby dzieci wypełniły woreczki tak, aby liczba 5 miała swoje „sąsiadki”,
- zabawa „ciepło zimno” - nauczyciel wypełnia woreczki różnymi liczmanami i chowa w różnych miejscach w klasie, dzieci szukają na zasadzie ciepło, zimno. Zabawa kończy się, gdy cały wieszak jest wypełniony.

## Obszar podstawy programowej:

Wypożyczenie dziecka w wiadomości i sprawności matematyczne potrzebne w sytuacjach życiowych oraz przy rozwiązywaniu problemów.

### Edukacja matematyczna.

W zakresie liczenia i sprawności rachunkowych - sprawnie liczy obiekty, wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby, zapisuje liczby cyframi, stosuje zapis cyfrowy liczb i znaki działań.







*Kinezjologia edukacyjna*

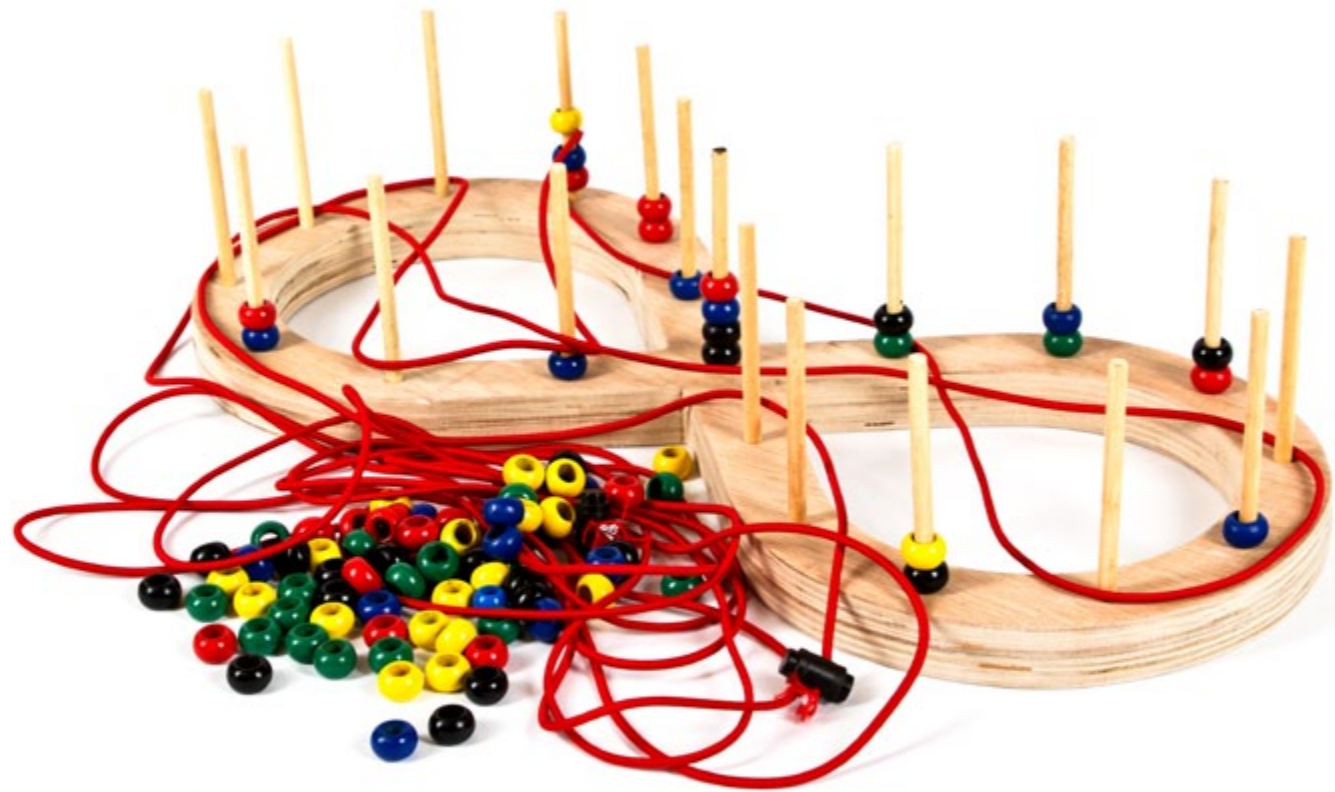


# Matematyczna ósemka

autor: Krystyna Jakubowska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc wykonana jest ze sklejki, wycięta w formie ósemki. Na ósemce znajdują się patyczki, na które można nakładać koralki. Patyczki można przeplatać kolorowym sznurkiem.

## Rozwijane umiejętności:

Przeliczanie i liczenie w zakresie 100, porównywanie liczb, dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, rozwój motoryki małej.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości umiejętności matematycznych dzieci.



# Zabawna ósemka

autor: Marzena Klimaszewska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc wykonana jest z materiału, który jest wypchany włókniną i folią. Pomoc ma służyć dzieciom słabo słyszącym. Dziecko dotykając ósemkę odgaduje, kiedy słyszy dźwięk. Pomoc będzie służyć dzieciom słabo widzącym. Zabawną ósemkę można owijać kolorową włóczką.

## Rozwijane umiejętności:

Rozpoznawanie dźwięków, uczeń potrafi się komunikować, rozwój motoryki małej.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego.



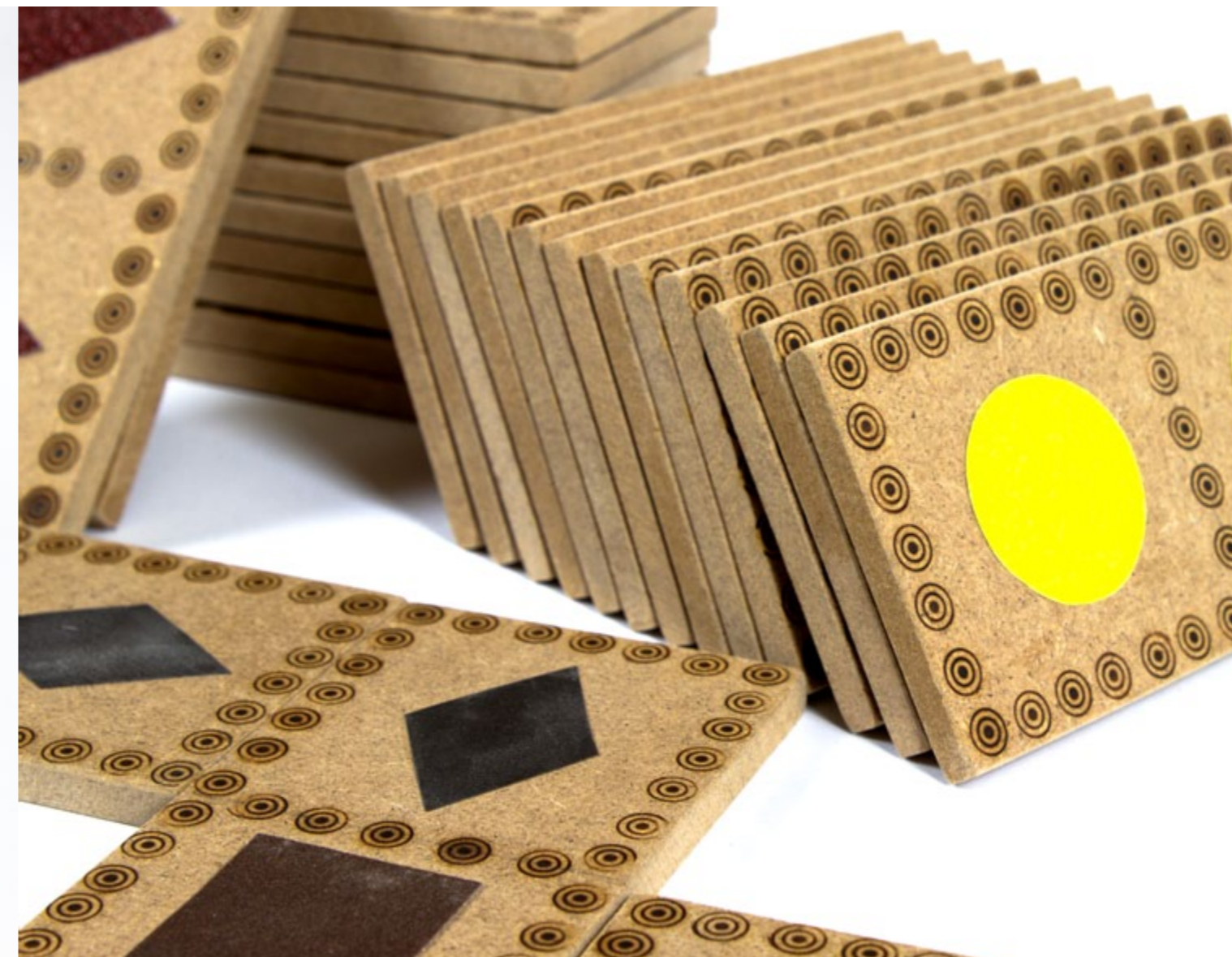


# Domino dotykowe

autor: Dorota Panasiuk



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Płytki domina można układać na dwa sposoby - rozpoznając formy wzrokiem lub tylko dotykiem. Na płytkach domina występują figury geometryczne w różnych kolorach i o różnej fakturze, ich kształt można wyczuć i różnicować dotykiem.

## Rozwijane umiejętności:

Domino dotykowe rozwija zarówno wrażliwość na dotyk, jak i percepcję wzrokową. Poza tym ćwiczy koncentrację i logiczne myślenie. Dodatkowo płytki domina mogą służyć jako źródło wielu ciekawych tamigłówek i gier intelektualnych, np. odtwarzanie układu figur.

## Obszar podstawy programowej:

W zakresie umiejętności społecznych uczniów:

- obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia,

- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych.





### Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna „Świetlny refleks” przeznaczona jest dla uczniów klas I-III, którzy mają problemy z analizą wzrokową. Urządzenie w plastikowej obudowie posiada osiem przycisków: 4 włączeniowe, 4 wyłącznikowe. Zamocowane przyciski odpowiadają kolorom światełek, ale ułożone są nie chronologicznie do światełek. Zadaniem dziecka jest po zapaleniu światełka wyłączyć je jak najszybciej przyciskając włącznik w danym kolorze.

### Rozwijane umiejętności:

Ćwiczenie to wspomaga analizę wzrokową dziecka.

### Obszar podstawy programowej:

Dziecko uczestniczy w zabawie, reaguje na sygnały. Określa położenie przedmiotów w przestrzeni. Kształci spostrzegawczość, nazywa kolory.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

Z wykonywaniem zadania może mieć trudności dziecko, które ma wadę wzroku.

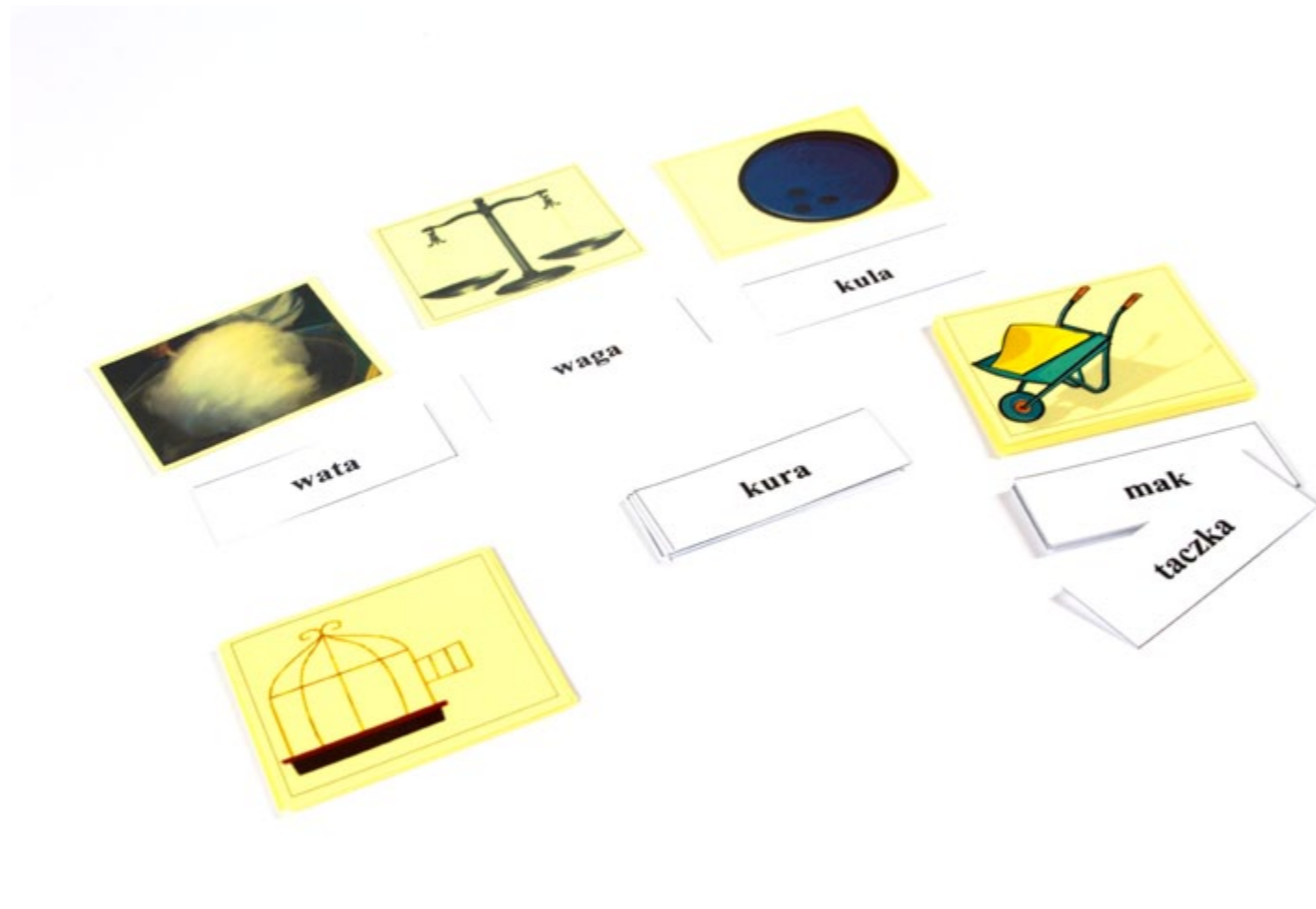


# Głoski podobnie brzmiące

autor: *Violetta Kostrzevska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc zawiera 40 kartoników z obrazkami i 40 podpisów do tych ilustracji. Te obrazki dziecko ma ułożyć parami (20 par) w taki sposób, aby w wymowie różniły się tylko jedną głoską np.: mak - rak, pies - piec. Następnie szuka i odczytuje podpisy do tych par obrazków. Ćwiczenie można rozpocząć też od wyszukiwania i układania wyrazów w pary, a później dopasowania do nich ilustracji. Ta pomoc może być wykorzystana na lekcji, dzieląc zespół klasowy na cztery grupy. Każda grupa otrzymuje w kopercie po 10 obrazków i 10 wyrazów. Można przyjąć wersję drugą: dwie grupy obrazki, dwie grupy wyrazy, a później zamiana. Można ją również wykorzystać w pracy indywidualnej z dzieckiem lub na zajęciach wyrównawczych.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwijanie umiejętności różnicowania i właściwego stosowania słów różniących się jedną głoską,
- kształcenie słuchu fonematycznego,
- usprawnianie ruchomych narządów artykulacyjnych,
- umiejętność koncentracji uwagi,
- kształtowanie analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej,
- kształtowanie umiejętności czytania.

## Obszar podstawy programowej:

- rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji,
- odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy,
- zna wszystkie litery alfabetu,
- czyta i rozumie proste, krótkie teksty,
- posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ćwiczenie może sprawiać trudność dziecku mającemu wadę wymowy.



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z trzech „tablic” oraz dziewięciu zalaminowanych zdań. Tablice również będą zalaminowane z kieszonkami na odpowiednie zdanie. Uczniowie będą dobrać zdania i wkładać do kieszonki odpowiedniej tablicy. Można wprowadzić element rywalizacji i punktować odpowiednio przyporządkowane zdania. Jest także możliwość na uzupełnienie pomocy dopisując kolejne propozycje zdań.

## Rozwijane umiejętności:

Kształcimy umiejętności gramatyczne w zakresie rozpoznawania, nazywania i układania zdań oznajmujących, rozkazujących i pytających.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna

Wiedza o języku: rozpoznawanie i układanie zdań pojedynczych oznajmujących, rozkazujących i pytających, dba o kulturę wypowiedzenia się: stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym.





# Literka po literce

autor: *Malwina Augustyniak*



## Opis pomocy:

Pomoc wykonana jest z foli magnetycznej. Literki przyklejane z gotowych literek. Tabelka namalowana „markerem” - niezmywalnym. Pomoc zawiera dużą planszę, na której jest tabelka z literami i 32 osobne kuponiki do przyklejenia na tablicę. Pomoc może leżeć na ławce, ale możemy również przykleić ją do tablicy.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja matematyczna

Kontynuuje regularny wzór (szlaczek).

### Edukacja polonistyczna

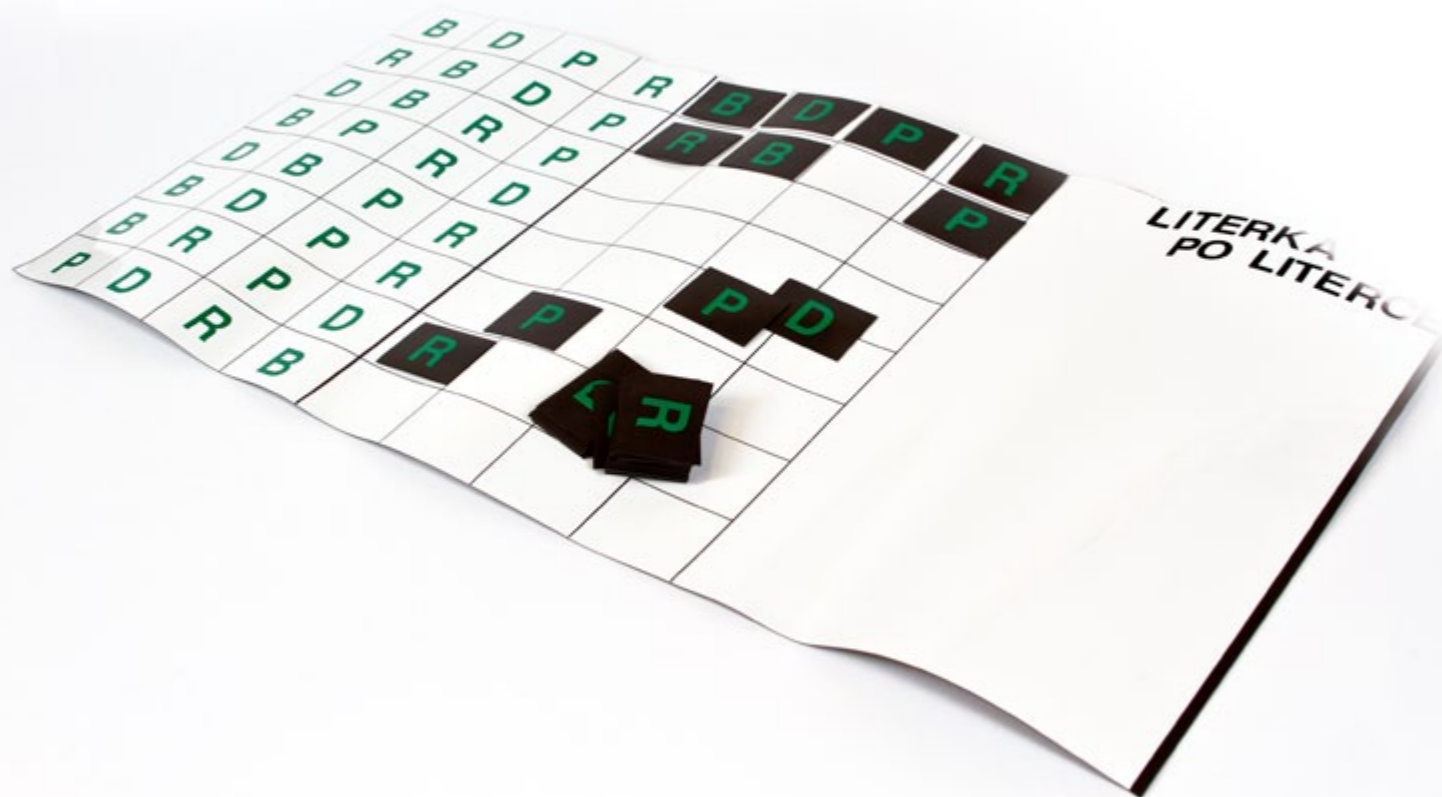
Zna wszystkie litery alfabetu

## Rozwijane umiejętności:

- dla dzieci z zaburzeniami analizy wzrokowej
- doskonalenie analizy wzrokowej uczniów (stymulacja zmysłu wzroku)
- poprawa koncentracji uwagi

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Nauczyciel podaje uczniowi polecenie zadania. Najpierw uczeń rozkłada kuponiki z literkami, a następnie układa w pustych kwadratach w takiej samej kolejności w jakiej są napisane. Nauczyciel prosi o ułożenie na planszy tylko literek np. B w odpowiednich polach. Nauczyciel czuwa nad poprawnością zadania.





# Domino matematyczne

autor: **Barbara Andrzejewska**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Domino matematyczne jest to gra zawierająca 49 klocków (domina), które mają kształt prostokątów, na jednej części klocka domina jest podany czas, na drugiej części jest narysowany zegar z określoną godziną (godzina podana jest w dwóch porach dnia, np.: 8:00 i 20:00).

## Obszar podstawy programowej:

- odczytuje wskazania zegarów: w systemach: 12- i 24-godzinnym, wyświetlających cyfry i ze wskazówkami; posługuje się pojęciami: godzina, półgodziny, kwadrans, minuta;
- wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych i rówieśników (formy grzecznościowe);

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

W pudełku znajdują się dwa dodatkowe zestawy klocków (każdy dodatkowy zestaw jest zaznaczony innym kolorem: czerwony i zielony tył klocka). Można dołączyć wybiórczo do gry. Jeśli gracze chcą grać wszystkimi klockami należy wówczas dołączyć pozostałe dwa klocki, na których godzina jest podkreślona. Gra samymi dodatkowymi zestawami jest niemożliwa.

## Rozwijane umiejętności:

- odczytywanie wskazań zegara,
- zgodne współdziałanie w zespole,
- uczenie się właściwej reakcji emocjonalnej na sukces lub porażkę.

## Propozycje zabaw:

Udział w grze mogą brać 2-4 osoby. Kartoniki odwraca się do spodu i miesza. Na początku każdy z graczy otrzymuje po 7 klocków i jeden z uczestników zostaje wylosowany jako rozpoczynający i odkrywa jeden klocek. (Inny wariant, że jeden uczestnik wyklada tylko jeden klocek a pozostali dokładają kolejne klocki.) Wyklada dowolny ze swoich klocków, rozpoczynając tzw. łańcuch, do którego końców gracze następnie dokładają kolejno po jednym dominie, zgodnie z zasadą: tzn. łączą podany czas z odpowiednim wskazaniem na zegarze. Jeśli kolejny gracz nie posiada klocków, który mógłby dołożyć według podanej zasady, dobiera klocek z pozostałej na stole puli. Według umowy, jeśli dobrany klocek również nie pasuje do wyłożonych, gracz dobiera dalsze klocki, aż do wybrania właściwego (lub wyczerpania klocków) lub ruch wykonuje gracz następny, a poprzedni dobierał tylko jeden klocek. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży wszystkie posiadane klocki.





# Prezentacja Multimedialna oraz 3 karty pracy pt: „Poznań moje miasto”

autor: **Hanna Renz**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Nagrana przez nauczyciela prezentacja multimedialna, wykonanie 3 kart pracy: krzyżówka, dopasowanie zdjęć do nazw, odgadnięcie nazw gwarowych. Karty pracy zostały zalaminowane celem wielokrotnego ich użycia. Każde dziecko otrzymuje karty i zmazywany pisakiem wykonuje polecenia. Pomoc wykonana jest dla uczniów klas I-III. Pomoc można wykorzystać przy temacie „Moje miasto. Moja miejscowość”.

## Rozwijane umiejętności:

Zapoznane się z zabytkami swojego miasta, poznanie swojej okolicy, umiejętności rozpoznawania i wykonanie poleceń związanych z prezentacją multimedialną.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja społeczna - zna, najbliższą okolicę, jej ważniejsze obiekty, tradycje, wie w jakim regionie mieszka, uczestniczy w wydarzeniach organizowanych przez lokalną społeczność.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

W zależności od potrzeby przygotowana pomoc dydaktyczna, może być wykorzystana dla uczniów w klasie I-III.



# Symbole Narodowe - ich pochodzenie, historia i zastosowanie wraz z kartami pracy



autor: Małgorzata Błaszczewicz

## Opis pomocy:

Pomoc wykonałam przy pomocy programu Microsoft Power Point, opierając się o zdjęcia i reprodukcje, które były ogólnodostępne w sieci internetowej. Karty pracy wykonałam samodzielnie z przeznaczeniem do kopiowania. Przygotowałam również puzzle oraz grę planszową.

## Rozwijane umiejętności:

Prezentacja multimedialna w sposób jasny i przejrzysty pozwala uczniom na poznanie Symboli Narodowych, przesłanie ich tła historycznego, pokazuje ich wykorzystanie w życiu codziennym. Kształtuje i uczy postaw patriotycznych. Bogata ikonografia wprowadzona do prezentacji pomaga zrozumieć i zapamiętać tematy w niej zawarte. Uczniowie poszerzają słownictwo, uczą się uważnego słuchania, zadawania pytań i korzystania z przekazywanych informacji. Pomoc może być wykorzystana na wszystkich etapach edukacji wczesnoszkolnej.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc może być wykorzystana na wszystkich etapach edukacji wczesnoszkolnej.

## Obszar podstawy programowej:

„Ponieważ środki społecznego przekazu odgrywają coraz większą rolę zarówno w życiu społecznym, jak i indywidualnym, każdy nauczyciel powinien poświęcić dużo uwagi edukacji medialnej, czyli wychowaniu uczniów do właściwego odbioru i wykorzystania mediów.”

Edukacja społeczna.

Uczeń kończący klasę III zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn narodowy) i najważniejsze wydarzenia historyczne: orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla miejscowości, w której mieszka, dla Polski i świata;

Prezentację i karty pracy można wykorzystać w czasie kilku jednostek lekcyjnych, w dowolnie wybranym przez siebie układzie.

Karty pracy

- Zadanie skojarzenia
- Zadanie szyfr - hasło „Mazurek Dąbrowskiego”
- Zadanie ortografia - kontur Polski



## Propozycje zabaw:

**Gra planszowa pt.: „ SYMBOLE NARODOWE”.** Gra zalecana do wykorzystania po obejrzeniu prezentacji.

W grze może brać udział dowolna liczba dzieci. Uczestnicy rzucają po kolei kostką. Na wylosowanym polu stawiają pionek - biedronkę. Pola oznaczone liczbami to pola z pytaniami. Za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź uczestnik zapisuje sobie 2 punkty.

Pola oznaczone orzełkiem to pola z niespodzianką. Wylosowanie tego pola przynosi graczowi dodatkowe 2 punkty, bez udzielania odpowiedzi na pytania.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. W czasie jednej rozgrywki można kilkakrotnie przemierzać planszę od startu do mety.

### Zadanie

Poniżej została za szyfrowana informacja. Odszyfruj ją, a dowiesz się jak brzmi tytuł HYMNU POLSKI.

### Zadanie

Uzupełnij wyrazy literami z “h” lub “ch”. Pokoloruj pola a dowiesz się jakie granice ma Rzeczpospolita Polska. Pola z wyrazami z “h” - kolor CZEROWNY Pola z wyrazami z “ch” - kolor ZIELONY.

### Zadanie

Wybierz i otocz kółkiem wyraz które kojarzą ci się z wyrazem: OJCZYŻNA; SPORT; PRZYRODA ; ZDJĘCIA; KRAJ; GODŁO; TELEWIZOR; POLSKA; ORZEŁ BIAŁY; POGODA; NARÓD; PATRIOTA; FLAGA; JĘZYK OJCZYŻNY; PRZYJACIEL; HYMN; LEKCJE; MAZUREK DĄBROWSKIEGO; KWIATY;







## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna składa się z 16 części. Są to woreczki uszyte z miękkiej tkaniny w kształcie czterech podstawowych figur geometrycznych - koła, kwadratu, trójkąta i prostokąta. Woreczki w każdej grupie figur są w czterech kolorach (czerwony, żółty, zielony i niebieski) oraz w czterech rozmiarach. Figury - woreczki napętnione są czterema

rodzajami sypkich materiałów: ryż, fasola, mak i kulki styropianowe. W każdej wielkości (np. wszystkie duże figury) różnią się kształtem, kolorem oraz rodzajem wypełnienia. Dodatkowym elementem zestawu są cztery pojemniki z materiałami sypkimi, którymi wypełnione są woreczki.

## Rozwijane umiejętności:

- rozróżnianie i nazywanie podstawowych figur geometrycznych,
- dokonywanie klasyfikacji przedmiotów ze względu na kształt, kolor, wielkość, rodzaj wypełnienia,
- różnicowanie przedmiotów: cięższe, lżejsze,
- doskonalenie spostrzegania wzrokowego, koordynacji wzrokowo-ruchowej, zmysłu dotyku,
- usprawnianie motoryki małej i dużej.

## Obszar podstawy programowej:

Uczeń kończący klasę I: układa obiekty w serie rosnące i malejące; klasyfikuje obiekty. Uczeń kończący klasę III: rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty.



# Domino sylabowo – głoskowe

autor: Ewelina Rybczyńska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

21 podłużnych kartoników, z których każdy podzielony jest na połowę. Z lewej strony napisana jest litera – odpowiada pierwszej głosce w wyrazie i narysowane trójkąty - odpowiadają ilości sylab w danym wyrazie. Z prawej strony znajduje się obrazek przedstawiający jakiś przedmiot.

## Rozwijane umiejętności:

- wskazywanie pierwszej głoski w wyrazie,
- podział wyrazów na sylabie,
- rozpoznawanie i nazywanie przedmiotów na obrazkach.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna - początkowa nauka czytania i pisania.







### Opis pomocy:

Plansze i kostka do gry z figurami do wykonania ćwiczenia „zapamiętaj figurę”. W jednej wersji ćwiczenia dzieci losują planszę z figurą do wykonania, w drugiej wersji rzucają kostką i wykonują figurę, którą „wykulają”. Figury wyrysowane są w programie komputerowym Power Point, po wcześniejszej konsultacji z fizjoterapeutą. Plansze są wydrukowane i zafoliowane, kostka wykonana jest z materiału z nadrukiem figur.

### Obszar podstawy programowej:

W zakresie umiejętności wypowiedziania się w małych formach teatralnych uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką gestem, ruchem zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego.

### Rozwijane umiejętności:

- wspomaganie koncentracji uwagi,
- ćwiczenie pamięci,
- usprawnianie analizy wzrokowej,
- rozwijanie umiejętności współpracy.





# Kostka psotka

autor: *Magdalena Niewiedziata*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Kostka sześcienna, na ściankach której umieszczone są obrazki przedstawiające 5 zwierząt z wybranych przez siebie gatunków np.: ptaków, ssaków, ryb, płazów itp. Na jednej ze ścianek umieszcza się wizerunek „Kasownika punktów” - może to być dowolny obrazek, który będzie zabierał zdobyte dotychczas punkty.

Zawodnik musi zgromadzić wszystkie zwierzęta danego gatunku. Niestety co jakiś czas na kostce pojawia się „Kasownik punktów” np.: „Złośliwa Emotikona”. Zabawa bywa szalenie frustrująca, kiedy co chwilę traci się zdobytek, ale właśnie dzięki temu wspaniale ćwiczy umiejętność radzenia sobie z porażką.

Wersji tematycznych gry może być wiele, zależnie od aktualnie przerabianych treści. Ponieważ obrazki można łatwo wymienić, utrwalamy różnego rodzaju pojęcia, a gra nigdy się dzieciom nie znudzi.

Załączona KOSTKA PSOTKA zawiera obrazki przedstawiające zwierzęta hodowlane.

Kostka wykonana jest z drewna, ścianki sześcienu ozdobione są kolorowymi okleinami. Do każdej części kostki przytwierdzona jest „przejrzysta kieszonka”, do której wsuwamy obrazki.

## Rozwijane umiejętności:

Kształtowanie i utrwalanie pojęć np.: liczby, zwierzęta domowe, litery alfabetu, ryby słodkowodne, wyrazy z trudnościami ortograficznymi itd.

Ponadto uczeń:

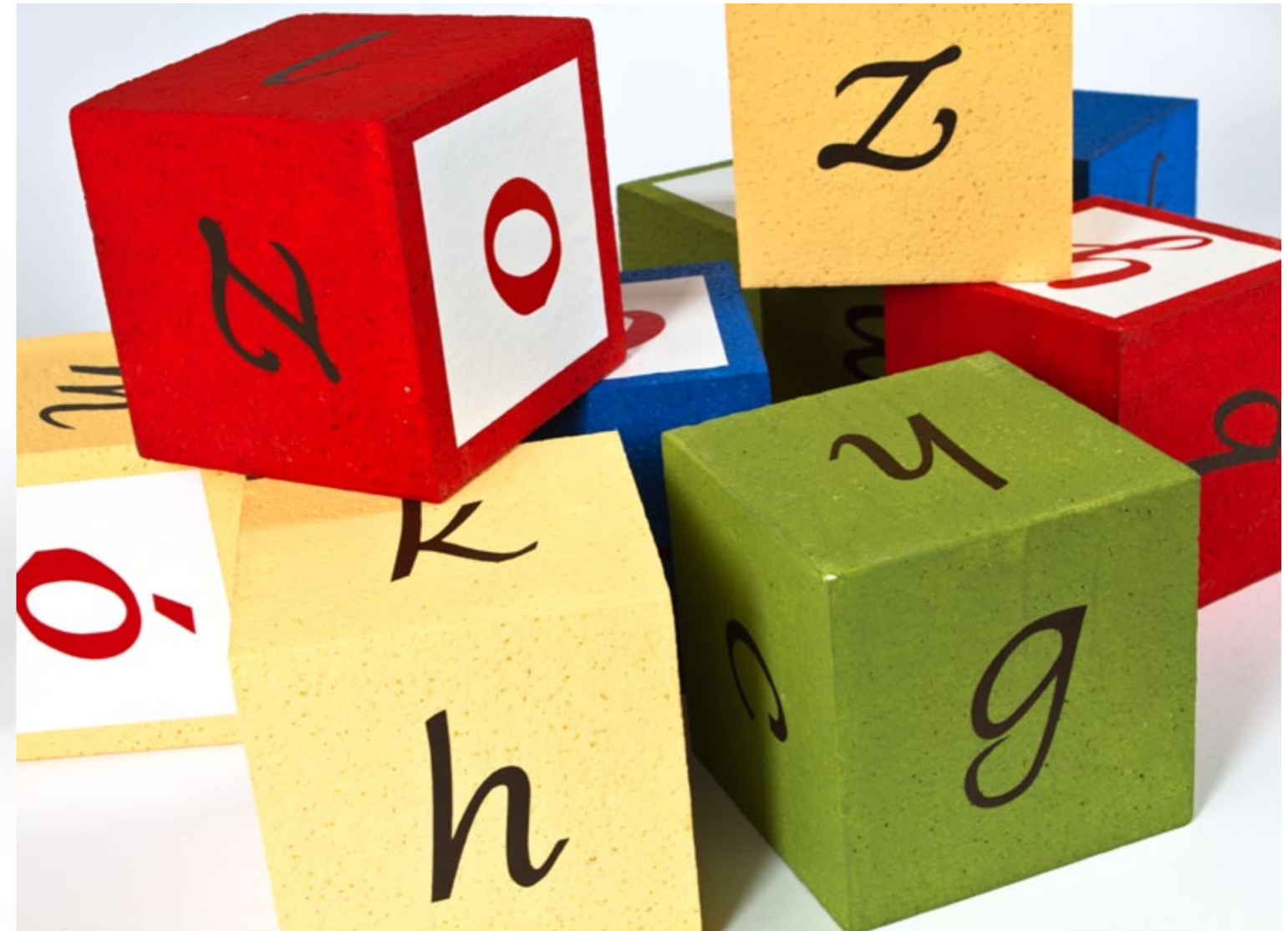
- potrafi poradzić sobie z frustracją spowodowaną nagłą utratą zdobytych punktów,
- potrafi skoncentrować się na zadaniu,
- akceptuje zasady zabawy i potrafi ich przestrzegać,
- znosi porażkę i podejmuje działanie od początku.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja społeczna.  
Wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi.

Edukacja przyrodnicza.  
Wymienia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski; rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne.





## Opis pomocy:

W zakładzie produkcyjnym nabyłam styropian, z którego wycięłam sześciiany o wymiarach 15x15x15cm. Pomalowałam je na kolor: niebieski, czerwony, żółty, zielony. Z folii samoprzylepnej wycięłam litery, czerwone (samogłoski), brązowe (spółgłoski). Czerwone litery przykleiłam na białym tle do jednej ściany sześciianu - 9 sztuk. Na pozostałych ścianach sześciianów przkleiłam spółgłoski. W ten sposób uczniowie układają dowolne wyrazy z sześciianów tj. jedna litera, jeden sześciian.

## Rozwijane umiejętności:

- ćwiczenie percepcji wzrokowej
- ćwiczenie koordynacji wzrokowo ruchowej
- ćwiczenie analizy, syntezy, słuchowo wzrokowej wyrazów
- utrwalanie samogłosek, poznanych spółgłosek
- ćwiczenie grafomotoryki małej (przy przepisywaniu wyrazów do zeszytu)

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna. Posługiwanie się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, zdanie. Rozpoznawanie liter alfabetu.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Z sześciianów można układać proste zdania, dokładając kolejne wyrazy. Pomoc ta doskonale sprawdzi się do pracy w grupie (zajęcia w kręgu), z uwagi na duże wymiary sześciianów. Zadania dobieramy uwzględniając indywidualne możliwości uczniów. Z sześciianów można tworzyć najpierw sylaby, potem wyrazy jedno, dwusylabowe. Przeznaczone są do pracy w klasie pierwszej.



# Pudełko memory

autor: Anna Słaby



## Opis pomocy:

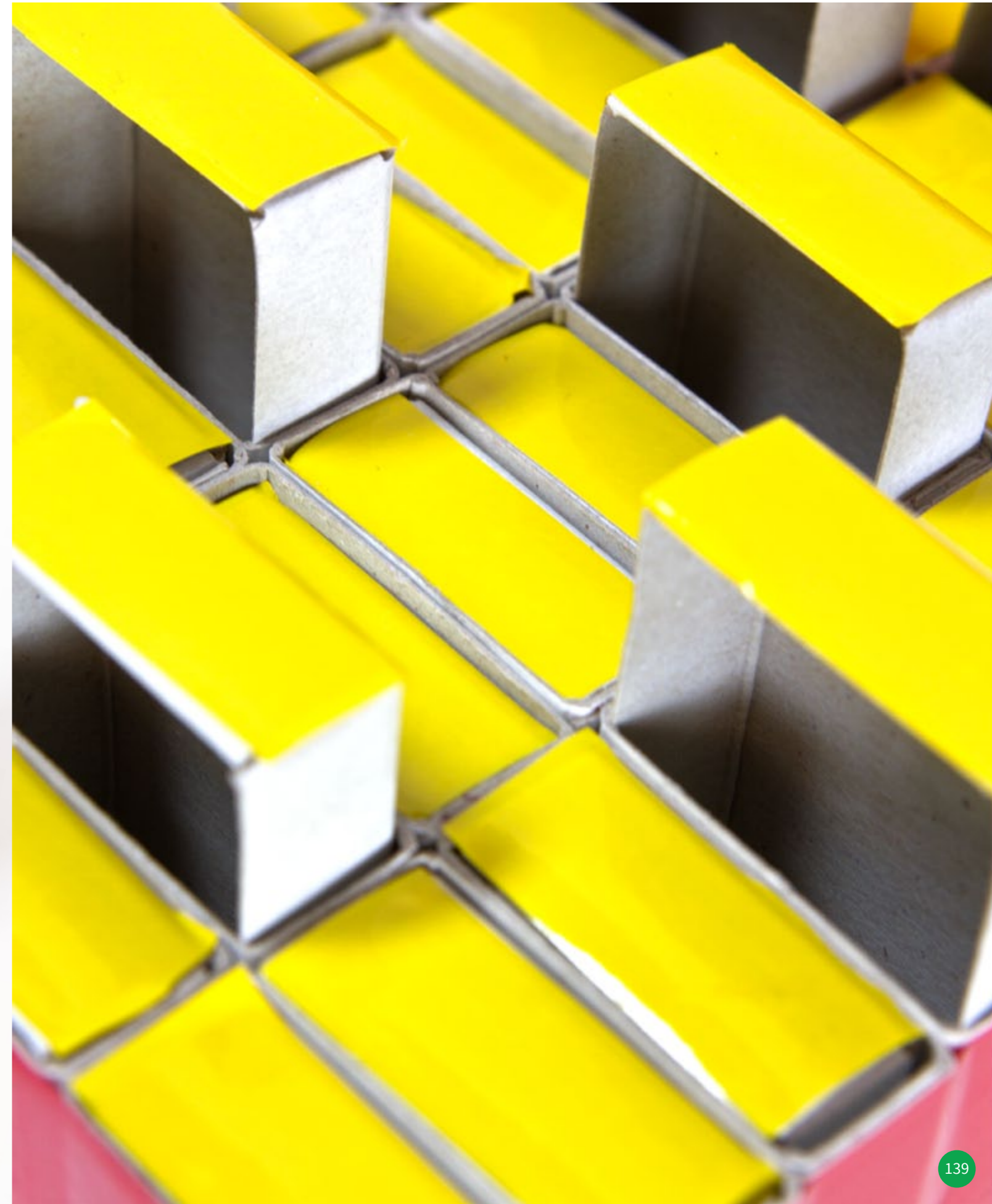
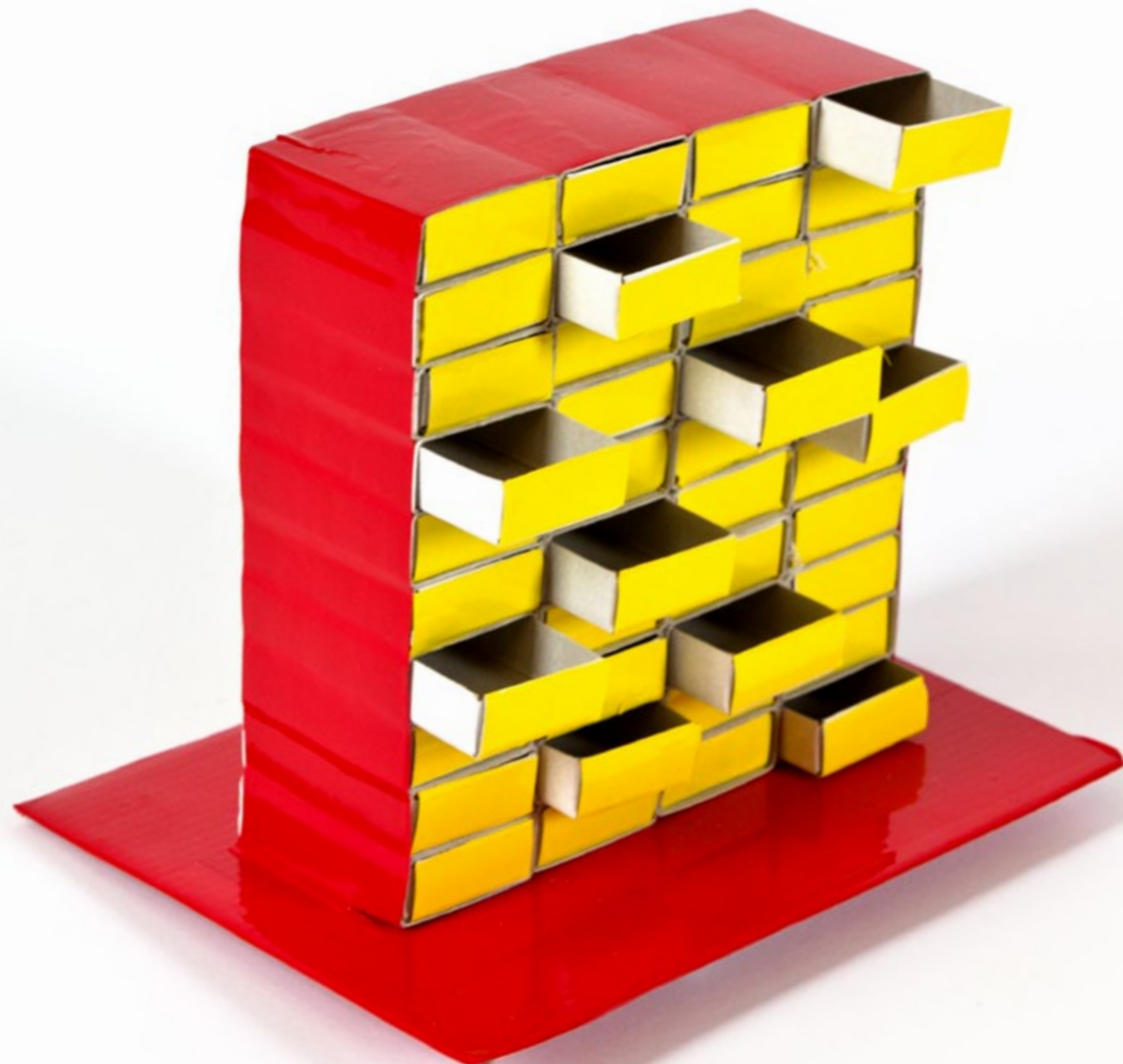
Pomoc została wykonana z 40 pudełek od zapalek połączonych ze sobą. Umieszczone zostały one na tekturowej podstawie. Całość wyklejona kolorową taśmą samoprzylepną.

## Rozwijane umiejętności:

- spostrzegawczość,
- pamięć,
- koncentracja uwagi.

## Obszar podstawy programowej:

Klasyfikuje obiekty, tworzy kolekcje.





# Układanka - dni tygodnia

autor: **Barbara Tomaszewska**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Potrzebna jest:

- sklejka o wymiarach 37cm na 32 cm,
- kartka A4
- prostokąt o wymiarach 8cm na 2cm,
- prostokąt o wymiarach 9cm na 2cm,
- dwa prostokąty 11cm na 2cm, 18cm na 2cm,
- dwa 14cm na 2cm

Należy wyciąć ze sklejki formę o określonych wymiarach w kształcie okienka (z pustym środkiem) i pomalować ją. Na kartce formatu A4 wykonujemy prostokąty o określonych wymiarach. Laminujemy to i przymocujemy do sklejki. Na kolejnej kartce w te prostokąty wpisujemy nazwy dni tygodnia, ale robimy to w formie układanki sylabowej. Układankę przyklejamy na karton w celu usztywnienia układanki.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Uczniowie, którzy nie potrafią jeszcze czytać mogą odczytywać wyrazy z pomocą kolegi lub nauczyciela. W podobny sposób można zrobić układankę np. miesiące, pory roku.

## Komu ma służyć ta pomoc:

Dla uczniów, którzy nie pamiętają lub nie utrwalili wystarczająco dni tygodnia, mają problemy z pamięcią. Dla dzieci, które nie zawsze pracują zgodnie w grupie.

## Rozwijane umiejętności:

Wspomaganie pamięci i koncentracji uwagi, podanie nazw dni tygodnia w odpowiedniej kolejności.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego i kształtowanie wiadomości matematycznych w zakresie pomiaru czasu: nazwa dni w tygodniu, orientowanie się w ramach czasowych. Uczeń wymienia dni tygodnia.

## Opis sposobu wykorzystania danej pomocy:

Rozsypujemy przed dzieckiem układankę sylabową i na początku, jeżeli nie potrafi jeszcze dobrze czytać, pomagamy w odczytywaniu sylab i dopasowaniu ich do pustych okienek. Po poprawnym ułożeniu możemy zaproponować dziecku, aby samodzielnie spróbowało ułożyć dni tygodnia.





# Sałtka sylabowa

autor: *Elżbieta Szustek*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Na kartonikach tej samej wielkości wpisujemy wyrazy dwusylabowe. Sylaby należy wpisać w dwóch różnych kolorach. Na odwrocie każdego kartonika należy nakleić obrazek przedstawiający dany wyraz. Kartoniki z tak przygotowanymi wyrazami należy porozcinać na dwie części w taki sposób, jak dzieli się wyraz na sylaby. Zadanie ucznia polega na rozłożeniu wszystkich kartoników z sylabami i posortowaniu ich wg kolorów. Następnie uczeń musi znaleźć i dopasować do siebie odpowiednie sylaby, aby powstał wyraz. Prawidłowe zestawienie sylab daje po odwróceniu karteczki odpowiedni rysunek.

## Obszar podstawy programowej:

Uczeń rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji, odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy. Zna litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty. Posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie.

## Rozwijane umiejętności:

samodzielne odczytywanie prostych wyrazów, składanie rozsypanek wyrazowych.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Jako utrudnienie zadania można podzielić wyrazy dłuższe np. trzysylabowe.





## Opis pomocy:

Obudowę pomocy stanowi pudełko wykonane z twardego PCW o grubości 3 mm i wymiarach 200 x 300 x 70 mm. Wierzch pudełka jest przykręcony do podstawy za pomocą czterech wkrętów 04mm x 30 mm długości. W wierzchu pudełka wywiercono dwanaście otworów 06 mm do zamocowania wyłączników i jeden otwór 0,10 mm do zamocowania diody sygnalizacyjnej. Układ elektryczny składa się ze źródła zasilania, którym jest bateria płaska 4,5 V, przewodów elektrycznych w izolacji, wyłączników oraz diody sygnalizacyjnej. Układ elektryczny jest połączony przez lutowanie, a połączenia pomiędzy wyłącznikami są rozłączne co umożliwi zmianę „szyfru” pytanie - odpowiedź.

Na wierzchu pudełka zamocowano dwanaście sztuk przewodnic umożliwiających mocowanie tabliczek z pytaniami, odpowiedziami.

### Zasada działania pomocy.

W przewodnicach po lewej stronie (patrząc na pomoc) umieszcza się pierwszą część zadania np. tytuł lektury, a po prawej stronie nazwisko autora książki. Nauczyciel poprzez włączenie wyłącznika przy dowolnym tytule prosi ucznia o wskazanie nazwiska autora poprzez włączenie odpowiedniego wyłącznika. Przy prawidłowej odpowiedzi zapali się dioda sygnalizacyjna. Po każdej odpowiedzi (prawidłowej lub nie) należy wyłączniki ustawić w pozycji wyjściowej.



## Rozwijane umiejętności:

- doskonalenie koncentracji uwagi,
- koordynacji wzrokowo- ruchowej,
- samodzielne korygowanie popełnionych błędów.

## Obszar podstawy programowej:

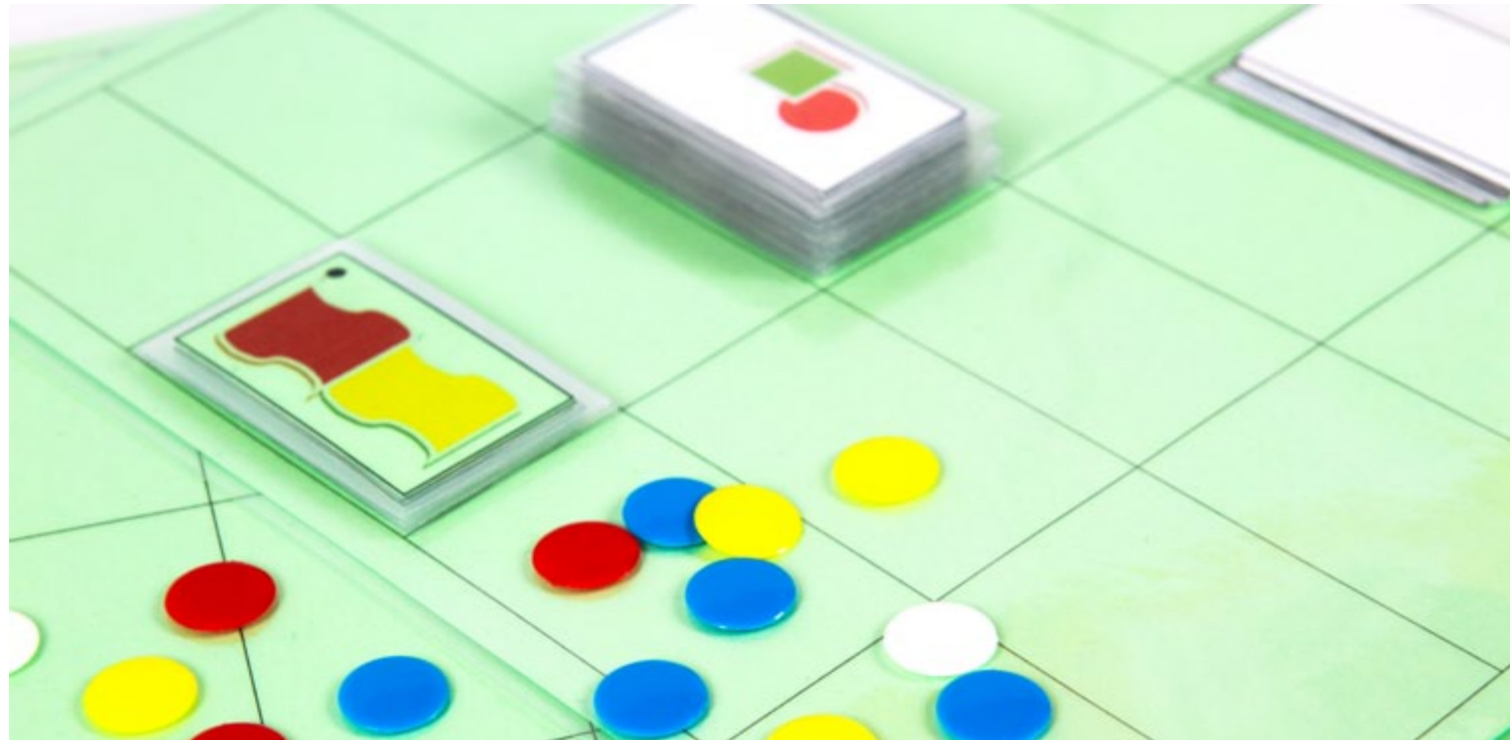
- Wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym
- Kształtowanie u dziecka pozytywnego stosunku do nauki
- Zna ogólne zasady działania urządzenia, posługuje się nim, nie psując
- odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy
- Orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla Polski i świata
- Wyznacza sumy i różnice w zakresie 100
- Zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000
- Rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka











## Opis pomocy:

Gra dydaktyczna „Kolorowe figury” przeznaczona jest dla uczniów klas I - III i może być wykorzystana podczas:

- ćwiczeń indywidualnych i ćwiczeń dla grupy liczącej 2 - 4 uczniów
- zajęć utrwalających nazywanie i rozpoznawanie figur geometrycznych oraz rozwijających logiczne myślenie, koncentrację uwagi i spostrzegawczość.

Gra dydaktyczna składa się z:

- 2 plansz o wymiarach 57 cm/22cm,
- 15 kartoników z obrazkami o wymiarach 6 cm/4cm, które określają warunki - kształt, wielkość, kolor figur, kropka określa położenie kartonika i znajduje się w lewym górnym rogu
- kartoniki określające kształt figur
- kartoniki określające wielkość i kolor figur
- 28 kartoników z figurami spełniającymi określone warunki
- czyste kartoniki
- żetony

## Rozwijane umiejętności:

- kształcenie umiejętności manualnych,
- rozwijanie umiejętności różnicowania figur pod względem kształtu, wielkości i koloru,
- rozwijanie percepcji wzrokowej i spostrzegawczości,
- rozwijanie logicznego myślenia,
- kształcenie umiejętności społecznych (radzenie sobie z wygraną i przegraną).

## Obszar podstawy programowej:

Klasyfikuje obiekty. Rozumie sens kodowania i dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy.

## Propozycje zabaw:

Propozycja wykorzystania gry podczas zajęć indywidualnych z uczniem. Uczeń otrzymuje planszę i 39 kartoników. Nauczyciel lub dziecko samodzielnie układa w górnej części kartoniki określające kolor i wielkość figur, a po lewej stronie kształty figur. Nauczyciel wyjaśnia uczniowi, że jego zadaniem jest ułożenie reszty kartoników tak, aby obrazek jednocześnie pasował do wzorów znajdujących się u góry i z lewej strony planszy, czyli spełniał jednocześnie warunki jednego i drugiego wzoru. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania. Jeżeli kartoniki zostały ułożone w niewłaściwy sposób, uczeń powinien poprawić błędy.

Propozycja wykorzystania gry podczas zajęć z grupą 2-4 uczniów.

### Propozycja nr 1

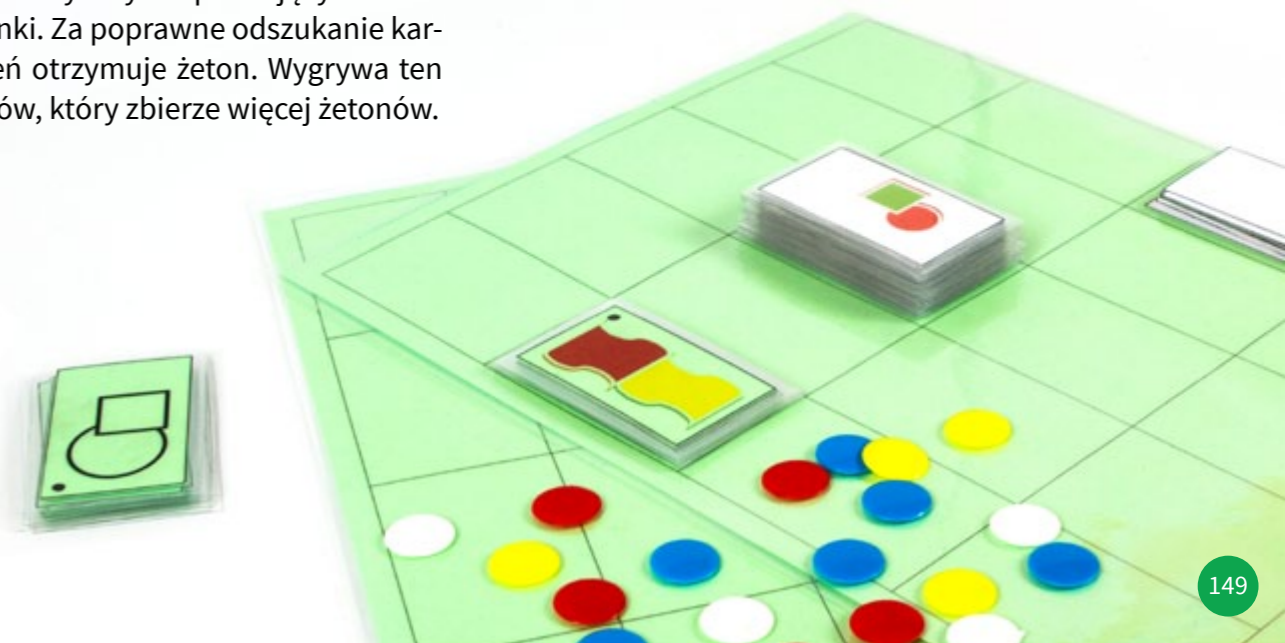
Dzieci otrzymują planszę i kartoniki z figurami geometrycznymi. Nauczyciel lub dzieci samodzielnie układają w górnej części kartoniki określające kolor i wielkość figur, a po lewej stronie kształty figur. Nauczyciel żetonem w środkowej części planszy wskazuje dowolne pole, a uczniowie kolejno wybierają właściwy kartonik spośród kartoników z figurami geometrycznymi spełniającymi określone warunki. Za poprawne odszukanie kartonika uczeń otrzymuje żeton. Wygrywa ten z uczestników, który zbierze więcej żetonów.

### Propozycja nr 2

Dzieci otrzymują plansze i czyste kartoniki. Nauczyciel lub dzieci samodzielnie układają w górnej części kartoniki określające kolor i wielkość figur, a po lewej stronie kształty figur. Nauczyciel żetonem w środkowej części planszy wskazuje dowolne pole, a uczniowie na czystych kartonikach rysują figury geometryczne ze zwróceniem uwagi na warunki, jakie mają spełniać. Wygrywa ten uczestnik, który narysuje więcej poprawnych odpowiedzi.

### Propozycja nr 3

Nauczyciel w wybranym polu w środkowej części układu kartonik. Uczniowie we właściwych polach (górna i prawa boczna część) dobierają kartoniki z warunkami jakie spełniają wybrane przez nauczyciela figury. Za poprawne wykonanie zadania uczestnik otrzymuje żeton. Wygrywa uczeń, który zbierze więcej żetonów. Propozycję tę można wykorzystać podczas pracy indywidualnej z dzieckiem.





# Memory dotykowe

autor: Ewa Nestorowska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym do pracy indywidualnej i grupowej

**I wersja memory:** w grze można wykorzystać wszystkie 14 kart z kompletu A i kompletu B, lub tylko kilka par, w zależności od możliwości dziecka. Karty układa się na stole obrazkami do dołu w rzędach lub w rozsypce. Następnie gracz odstawia po dwie karty: jeśli odkryje dwa takie same obrazki zabiera parę ze sobą, jeśli nie to obrazki odkłada na to samo miejsce. Wygrywa osoba, która po odkryciu wszystkich rozłożonych kart będzie miała najwięcej par.

**II wersja memory:** memory dotykowe (badanie powierzchni przez dotyk): rozkładamy karty z różnymi powierzchniami do góry tworząc stoneczko. Gracz z zakrytymi oczami wybiera jedną kartę i próbuje znaleźć do niej parę, sprawdzając palcami ich powierzchnię. Wykorzystujemy w pracy z dziećmi najpierw komplet A, w którym znajdują się karty o mocno zróżnicowanych powierzchniach. W drugiej kolejności komplet B - trudniejszy, z materiałami sypkimi.

## Rozwijane umiejętności:

- umiejętność koncentracji i pamięci,
- usprawnianie postrzegania wzrokowego i orientacji przestrzennej,
- usprawnianie koordynacji psychoruchowej,
- umiejętność logicznego myślenia,
- umiejętność radzenia sobie w sytuacjach trudnych,
- umiejętność współdziałania z innymi.

## Obszar podstawy programowej:

Kształcenie umiejętności służących zdobywaniu wiedzy, rozwijanie percepcji i zdolności poznawczych.



# Matematyczny labirynt

autor: *Renata Leśkiewicz*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

MATEMATYCZNY LABIRYNT to gra dydaktyczna składająca się z:

- drewnianego labiryntu z działaniami na dodawanie w zakresie 20,
- pieska, piłeczki i tasiemki.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwija myślenie poprzez zabawę,
- ćwiczy spostrzegawczość,
- ćwiczy orientację,
- ćwiczy dodawanie i odejmowanie.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Można zmieniać działania na dodawanie i odejmowanie w zakresie 100

## Zasady gry:

W grze może brać udział jedno dziecko. Nauczyciel prosi dziecko aby odnalazło właściwą drogę przejścia pieska do piłeczki w labiryncie. Drogi w labiryncie są trzy. We wszystkich drogach, na każdym odcinku, są działania na dodawanie. Uczeń musi odnaleźć drogę na której odcinkach sumy dodawania wynoszą 20. Drogę w labiryncie uczeń zaznacza tasiemką.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna: świadome i sprawne rachowanie, radzenie sobie w sytuacjach życiowych wymagających formułowania i obliczania działań matematycznych.





## Opis pomocy:

Alfabetyczny pociąg to gra dydaktyczna składająca się z:

- lokomotywy,
- czterech wagonów z kieszonkami foliowymi na literki,
- literki oraz dwuznaki, które będą wkładane do kieszonek na wagonach wg potrzeby,
- obrazki.

## Rozwijane umiejętności:

W czasie gry w ALFABETYCZNY POCIĄG kształtujemy następujące umiejętności:

- utrwalanie znajomości liter,
- dzielenie wyrazów na głoski, litery i sylaby,
- rozpoznawanie i nazywanie obrazków,
- zachęcanie do wysiłku umysłowego,
- współpraca z innymi w zabawie i w nauce,
- przestrzeganie reguł gry.

## ZASADY GRY:

W grze może brać udział 4 dzieci, wówczas każde dziecko będzie miało swój wagon. Jeżeli w grze będzie brało udział więcej dzieci, wtedy do każdego wagonu można przydzielić po dwoje uczestników. Dzieci losowo odkrywają karty, które rozłożone są na stoliku lub podłodze - nazywają obrazek, dzielą na głoski (sylaby, litery w zależności co nauczyciel chce ćwiczyć z dziećmi) wkładają do właściwego wagonu.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie nauki czytania, pisania i wypowiedziania się.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ćwiczenie można stosować dla wszystkich dzieci. Dla dzieci z zaburzeniami można przygotować proste czytelne rysunki.





# Miesięczny sznureczek

autor: *Agnieszka Iwancewicz*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomocą dydaktyczną do ćwiczenia „Miesięczny sznureczek” jest biedronka wykonana z drewnianej sklejki. W miejscach kropek wykonane zostały otwory, a każdy z nich podpisany został nazwą miesiąca. Do pomocy dołączony jest sznurek, który należy przewlekać przez otwory w prawidłowej kolejności miesięcy.

## Rozwijane umiejętności:

Ćwiczenie ma na celu usprawnić koordynację wzrokowo-ruchową i pamięć.

## Obszar podstawy programowej:

Poznanie i utrwalenie nazw i kolejności miesięcy, rozumie pojęcie miesiąc.

## Wykonanie pomocy:

Pomoc została wykonana w formie biedronki na skrzydełkach której znajdują się otwory do przewlekania w odpowiedniej kolejności sznureczka.

1. Najpierw na sklejce grubości 5mm szkicujemy zarys części biedronki: tułowia z głową oraz skrzydełka z naniesionymi nazwami miesięcy.
2. Następnie za pomocą wyrzynarki wycinamy narysowane figury.
3. Po oszlifowaniu (papierem ściernym 100) krawędzi elementów oraz ich powierzchni (papierem ściernym 180) naklejamy pod kropkami nazwy miesięcy.
4. Dolną część tułowia z głową malujemy w całości czarną farbą, natomiast górną część skrzydełek w całości na czerwono.

5. Przed całkowitym wyschnięciem czerwonej farby delikatnie usuwamy naklejone litery. Po całkowitym wyschnięciu farby drugą stronę elementów malujemy na czarno – górną stronę tułowia z głową oraz spodnią część skrzydełek. Ponieważ do sklejenia elementów pomocy dydaktycznej użyty zostanie klej do drewna zaleca się pomalowanie górnej części tułowia biedronki tylko w miejscach nie przykrytych skrzydełkami. Po wyschnięciu farby skleamy elementy.

6. Następnie malujemy kropki na skrzydłach biedronki, uzupełniamy braki farby na łączeniu skrzydełek z tułowiem. Wiercimy otwory na środku kropek - użyto wiertła 7mm, uzupełniamy ubytki farby z obu stron. Do całości dołączamy sznurek i pomoc dydaktyczna do ćwiczenia „Miesięczny sznureczek” gotowa.







## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna (gra) wykonana jest z drewna. Zawiera 200 drewnianych „guzików” z działaniami i wynikami mnożenia w zakresie tabliczki mnożenia oraz 4 neutralne guziki dla graczy i 1 guzik „zbijacz”. Gra przeznaczona jest do wykorzystania na zajęciach z edukacji matematycznej. Uczeń może także doskonalić umiejętności manualne poprzez nawlekanie na sznureczki „guzików” z działaniami i wynikami.

W grze może wziąć udział 4 graczy. Każdy gracz losuje zestaw np. 10 guzików z działaniami na mnożenie. Na środku stolika lub podłogi leżą rozrzucone kolorowe guziki z wy-

nikami z mnożenia, odwrócone tyłem. Każdy z graczy ma „neutralny” guzik bez liczb, do zbijania guzika „zbijacza”. Uczestnicy losują kolejność zbijania. Zawodnik może wykonać jeden ruch przez pstryknięcie guzika „zbijacza”. Jeżeli „zbijacz” uderzy o dowolny guzik leżący na podłodze, odwraca go odczytuje liczbę np. 42 i odszukuje wśród swoich guzików pasujące działanie 6x7. Jeżeli nie ma guzika z odpowiednim działaniem lub wskaże błędne, kolejka przechodzi na następną osobę itd. Wygrywa ten, kto najszybciej pozbędzie się guzików z działaniami.

## Rozwijane umiejętności:

- wspomaganie koncentracji uwagi i pamięci,
- doskonalenie umiejętności mnożenia w zakresie tabliczki mnożenia.

## Obszar podstawy programowej:

Podaje z pamięci iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Na odwrocie guzików z działaniami i wynikami mnożenia zostały naklejone obrazki ilustrujące nazwy rzeczowników, z podziałem na nazwy: rzeczy, roślin, zwierząt i ludzi. W związku z tym guziki te można również wykorzystać do kształtowania umiejętności rozpoznawania i nazywania rzeczowników.



## Opis pomocy:

Prześcieradło z wyciętymi otworami i namalowanymi konturami osób (będące schematycznym odwzorowaniem zdjęcia). Prześcieradło o wymiarach: 250 x 150 cm. Rysunek wykonany czarnym markerem. Wycięte otwory nieco większe niż głowa dziecka.

## Rozwijane umiejętności:

Poprawa koncentracji i percepcji wzrokowej.

## Obszar podstawy programowej:

Rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ze względu na fakt, że po wycięciu otworów prześcieradło traci na wytrzymałości, trzeba wzmocnić jego górną krawędź poprzez zastosowanie drewnianej listewki. Należy przyjąć górną krawędź prześcieradła pinezkami do listewki.





# Interaktywna lina

autor: Paweł Mazurkiewicz



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna składa się z następujących elementów:

- długa 10 m lina;
- 6 poduszek wypełnionych wkładem z szeluszczącą folią, grochem, ryżem - montowane na linie przy pomocy guzików.

## Obszar podstawy programowej:

Obszar wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej - „(...) dziecko wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyborów”.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Lina musi być odpowiednio gruba, aby była wyczuwalna przez dzieci. Poduszki muszą mieć łatwy system do montowania na linie (guziki, lub rzep).

## Rozwijane umiejętności:

- Stymulowanie pamięci sekwencyjnej,
- Stymulowanie zmysłu dotyku,
- Doskonalenie koordynacji psychoruchowej.





# Domino dotykowe

autor: Aneta Pawlak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Domino jest wykonane z białej pianki modelarskiej o grubości 3 mm. Składa się z 20 części o wymiarach 11,5 cm x 23 cm. Każdy prostokąt podzielony jest na dwie równe części, na których z jednej strony przyklejone są oczka (od 1 do 9), a z drugiej odpowiadające im cyfry. Układ oczek do liczby 6 ułożony jest tak jak w tradycyjnym dominie, natomiast liczba 7, 8 i 9 oczek tak, aby układ był uporządkowany i łatwo można było oczka policzyć. Oczka oraz cyfry wykonane są z materiałów o różnej fakturze np. tektura falista, papier ścierny drobnoziarnisty, włóczka, papier bąbelkowy, folia aluminiowa, cekiny, tkanina tapicerska, filc, tapeta wytłaczana. Oczka i cyfry są duże, aby można było za pomocą dotyku łatwo i dokładnie policzyć je i rozpoznać.

## Rozwijane umiejętności:

W domino dotykowe można grać z zamkniętymi oczami. Gra przeznaczona jest zarówno dla dzieci z zaburzeniami wzroku, jak i z zaburzeniami czucia, czy niesprawnymi rękami. Podczas gry kostki domina układają się tak samo jak w tradycyjnym dominie (do podanej liczby oczek dobiera się taką samą liczbę oczek). Kostki domina można również wykorzystać do ćwiczeń usprawniających dodawanie liczb z przekroczeniem progu dziesiętkowego (do kartonika z liczbami dodaje się liczby z innego kartonika). Domino dotykowe poprzez zabawę kształtuje u dzieci z różnymi rodzajami niepełnosprawności pojęcie liczby. Uczy kojarzenia liczby z jej zapisem graficznym (cyfrą). Pozwala doskonalić rachunek pamięciowy. Dzięki zastosowaniu różnych rodzajów faktur rozwija zmysł dotyku. Na dziesięciu kartonikach oczka ułożone są rosnąco (o 1 więcej na każdym kolejnym polu kartonika). Na innych dziesięciu kartonikach zarówno oczka, jak i odpowiadające im cyfry ułożone są tak aby tworzyły dziesiątkę np. 6 i 4, 7 i 3.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna - w zakresie liczenia i sprawności rachunkowych:

- uczeń sprawnie liczy obiekty, wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby, także wspak,
- uczeń wyznacza sumy (dodaje) manipulując obiektami lub na zbiorach zastępczych.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Domino dotykowe można wykorzystać na zajęciach lekcyjnych do pracy w małych zespołach jak i na rewalidacji do pracy indywidualnej. Gdy dzieci opanują umiejętność posługiwania się dominem na pewno chętnie sięgną po nie także podczas przerwy do zabawy z innymi dziećmi.







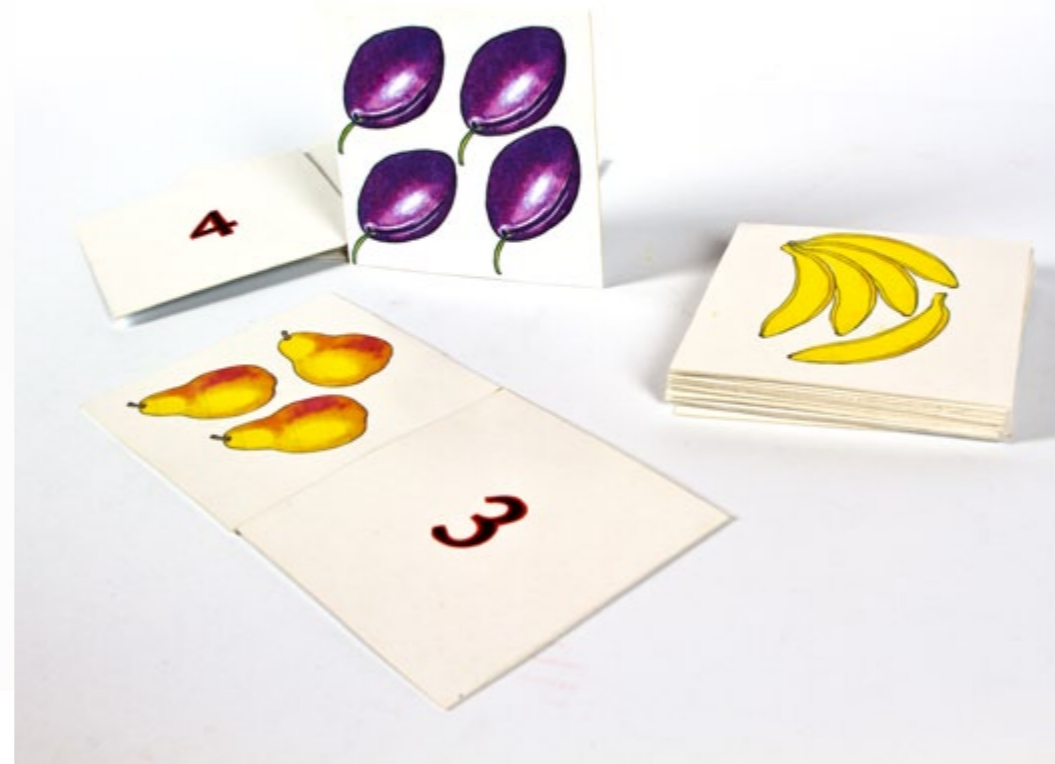
*Integracja sensoryczna*



„Niezwykłe Szablony”  
„Mini Memo” gra  
„Świat cyfr od 1 do 10”  
autor: *Danuta Skwierzyńska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



### Opis pomocy:

- 10 szablonów formatu A4, ilustracja „Rysuj, poznawaj i utrwalaj!”
- 20 kart: 10 kart z ilustracjami owoców i 10 kart z cyframi od 1 do 10, instrukcja gry „Mini Memo”
- 20 kartoników z możliwością zawieszania: 10 kartoników z ilustracjami owoców i 10 kartoników z cyframi 1-10, instrukcja „Świat cyfr od 1 do 10”

### Obszar podstawy programowej:

#### **Edukacja matematyczna.**

Układa obiekty (patyczki w serie rosnące i malejące, numeruje je, wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie). W zakresie liczenia i sprawności rachunkowych sprawnie liczy obiekty (dostrzega regularność dziesiętkowego systemu liczenia), wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby, także wspak, zapisuje liczby cyframi.

### Rozwijane umiejętności:

Rozwijanie i doskonalenie sprawności manualnej. Rozwijanie percepcji wzrokowej. Usprawnianie motoryki małej (mięśni dłoni i palców, poprzez rysowanie za pomocą szablonów). Ćwiczenie koordynacji ruchów ręki, kształtowanie płynnych ruchów. Wodzenie po śladzie. Usprawnianie pamięci wzrokowej. Układanie kart w odpowiedniej kolejności. Zapamiętywanie cyfr. Kształtowanie umiejęt-

ności liczenia. Kształtowanie pojęcia liczby. Kojarzenie liczby z jej odpowiednikiem graficznym. Ćwiczenie spostrzegawczości przez dopasowywanie cyfr do obrazka. Rozwijanie koncentracji i uwagi i logicznego myślenia.



# Gra obrazkowo-ortograficzna „Znajdź parę”



autor: Joanna Perskiewicz



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna została wykonana z materiałów papierniczych. Potrzebne były kolorowe obrazki (20) przedstawiające przedmioty, których nazwy zawierają trudności ortograficzne: włóczka, ogórek, wór, stół, łóżko, nóżka, żółw, jaskółka, samochód, król, kózka, kłódka, góra, wiewiórka, wózek, czwórka, ołówek, pióro, wróbel, róża; oraz 20 kartoników z bezbarwnymi „cieniami” tych samych obrazków.

Dla podniesienia atrakcyjności pomocy opracowałam również drugi zestaw klocków memo składający się z 40 kartoników, który zawiera wyrazy - podpisy do powyżej wykonanych obrazków z zaznaczonymi na kolorowo ortogramami. Z tym że 20 kartoników zawiera wyrazy drukowane (Times New Roman), a drugi komplet wyrazów przedstawia obraz pisany (czcionka Elementarz Dwa).

## Rozwijane umiejętności:

Dzięki tej grze dzieci mają okazję szybko opanować podstawową wiedzę o cieniach i nauczą się rozpoznawać przedmioty na podstawie zarysu ich sylwetki. Dodatkowo dzieci mają możliwość – poprzez zastosowanie drugiego zestawu z wyrazami, podniesienia umiejętności szybkiego czytania wyrazów oraz poszerzenia wiadomości z zakresu ortografii. Kształcone umiejętności to przede wszystkim koordynacja wzrokowo-ruchowa, koncentracja uwagi, czytanie ze zrozumieniem oraz pamięć ortograficzna.

## Obszar podstawy programowej:

### Edukacja polonistyczna:

- zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty,
- posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie,
- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji,

### Edukacja społeczna.

Wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi:

- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych;
- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy;

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Z obu zestawów - obrazkowego i wyrazowego można korzystać niezależnie, ale również można je połączyć i zaproponować uczniom szukanie podpisów do obrazków łącząc w następujące sposoby:

- obrazki kolorowe + cienie; uczniowie dobierają pary obrazków,
- wyrazy drukowane + wyrazy pisane; uczniowie dopasowują wzory pisma drukowanego i pisanego,
- dowolny zestaw obrazków + dowolny zestaw wyrazów; zadaniem dzieci jest znaleźć parę składającą się z obrazka przedstawiającego przedmiot, roślinę, zwierzę lub człowieka i odpowiedni wyraz, będący nazwą obiektu na obrazku.





# Kółka z figurami geometrycznymi

autor: *Elżbieta Cichoń*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

- 24 koła o średnicy 25 cm, po 6 w kolorze: żółtym, zielonym, czerwonym, niebieskim. Z jednej strony na filcowym podłożu naszyte są figury geometryczne (koło, trójkąt, prostokąt) w kontrastowym do podłoża kolorze. Po drugiej stronie skaj w 4 kolorach.
- Worek uszyty ze skaju, ozdobiony naszytymi figurami geometrycznymi, do przechowywania kółek.

## Rozwijane umiejętności:

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne,
- potrafi współpracować w zabawie,
- przestrzega reguł obowiązujących w grach,
- określa położenie w przestrzeni,
- ćwiczy koncentrację uwagi, pamięć, koordynację psychoruchową.

## Obszar podstawy programowej:

Uczeń:

- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji,
- wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu,

- rozpoznaje i nazywa koła, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób),
- współpracuje z innymi w zabawie.

## Propozycje zabaw:

1. „Skacz po kamieniach” - Koła ułożone w rozsypce - poruszanie się tylko po kołach w wybranych kolorach (np. czerwone i żółte) lub figurach geometrycznych (np. tylko koła i prostokąty).

2. „Geometryczne memory” - Koła ułożone figurami do dołu, jedno dziecko odwraca dwa koła, jeśli są na nich te same figury geometryczne zabiera je, jeśli nie - zakrywa je z powrotem. Następnie kolejna osoba postępuje tak samo, aż do zebrania wszystkich par.

3. „Rozpoznaj jaka to figura” - Dziecko ma zasłonięte oczy, dotykiem rozpoznaje kształt figury naszytej na kole.

4. „Znajdź wszystkie trójkąty” - uczeń z związanymi oczami porusza się po rozłożonych kołach, jego zadaniem jest rozpoznanie dotykiem i zebranie jak największej ilości kół z trójkątami (analogicznie postępujemy z innymi figurami). W celu uatrakcyjnienia zabawy można wyznaczyć czas przeznaczony na wykonanie zadania i wprowadzić elementy rywalizacji - kto zbierze więcej figur w wyznaczonym czasie ten wygrywa.



5. Określanie położenia wybranych kół względem innych - koła ułożone na podłodze, wydajemy dziecku polecenia: odszukaj zielony trójkąt na czerwonym tle, czerwony kwadrat na niebieskim tle itp. Możemy zapytać jaka figura jest z lewej strony wskazanego koła, jaka z prawej, nad nią itp.

6. „Zgadnij o jakim kole myślę” - podajemy informacje o położeniu koła i jego wyglądzie, kto pierwszy domyśli się, o którym kole mowa zabiera je. Np.: koło, o którym myślę ma czerwone tło, figura na nim jest zielona, z jego prawej strony jest trójkąt itd. Może informacji udzielać dziecko, a inne próbuje odnaleźć opisywane koło.

7. Koła można wykorzystać na lekcji w-f, podczas wyścigów: koła układamy na trasie wyścigów dwóch drużyn jednolitym tłem do góry. Zadaniem bieżących zawodników jest odwrócić koła na drugą stronę.



# Mata masująca

autor: *Izabella Dorogusz*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

- Mata masująca - wykorzystanie tkaniny lnianej 210cm x 135 cm i 209 drewnianych kołeczków,
- Worek uszyty do przechowywania maty.

## Obszar podstawy programowej:

### Uczeń:

- dba o prawidłową postawę,
- rozwija odpowiedzialność za siebie, poprzez aktywność ruchową,
- uważnie słucha poleceń i korzysta z przekazywanych informacji,
- współpracuje z innymi w zabawie.

## Propozycje zabaw:

1. „Kotyska”- Dziecko leży na macie na plecach. Podkurcza nogi i chowa głowę w kolana. Kotysze się od głowy do pośladków lub na boki.
2. „Rolowanie”- Dziecko turla się po macie w prawo lub w lewo, zgodnie z poleceniem prowadzącego, ma wyciągnięte ręce za matę. Można zmieniać tempo turlania się.
3. „Hot-dog”- Dziecko zawijamy w matę masującą i turlamy po podłodze z jednego miejsca do drugiego.
4. Ćwiczenia ogólnorozwojowe: leżąc na macie podnosimy tułów do góry, wykonanie skrętów tułowia, skłonów, w siadzie skrzyżnym skłony do przodu, „rowerek” w przód i w tył, itd.

## Rozwijane umiejętności:

### Uczeń:

- potrafi współpracować z kolegami,
- przestrzega reguł obowiązujących na zajęciach,
- wie, że dzieci niepełnosprawne znajdują się w trudnej sytuacji i pomaga im,
- określa położenie w przestrzeni,
- ćwiczy koncentrację uwagi, koordynację psychoruchową.

5. „Marsz fakira” - prosimy dziecko, aby tiptopami przeszło po macie, ramiona wyciągnięte na boki, utrzymujemy równowagę.

6. „Powitanie dnia”- Dziecko w siadzie kucznym głowa wtulona w kolana jest pąkiem kwiatu, który wolno budzi się ze snu, rozwija płatki i wolno rośnie, słońce mocno przygrzewa, a kwiatek rozchylił płatki. Gdy chyli się ku nocy, kwiatek chowa swoje płatki, dziecko wolno wtula się w siebie do pozycji wyjściowej.

7. Podczas zabaw można użyć maty jako elementu, na który należy wejść i wykonać proste ćwiczenie gimnastyczne, np.5 przysiadów, skłony do stóp,3 podskoki, itd.

Należy zwrócić uwagę, aby mata nie była wykorzystywana do masowania przedniej części szyi.





# Tablica literowo-wyrazowa

autor: *Ilona Szczecińska*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Tablica na której przyklejone są rzepy dł. 53 cm - tworzące trzy linie, powyżej zalaminowany alfabet i dwuznaki, sznurki do układania liter, elementy od rzepa, na którym zapisane są litery.

## Rozwijane umiejętności:

Zadaniem dziecka jest odwzorowywanie liter, wyrazów na rzepach za pomocą sznurków oraz za pomocą elementów z drugiej części rzepa.

## Obszar podstawy programowej:

Zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty, pisze proste, krótkie zdania: przepisuje, pisze z pamięci; dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii).



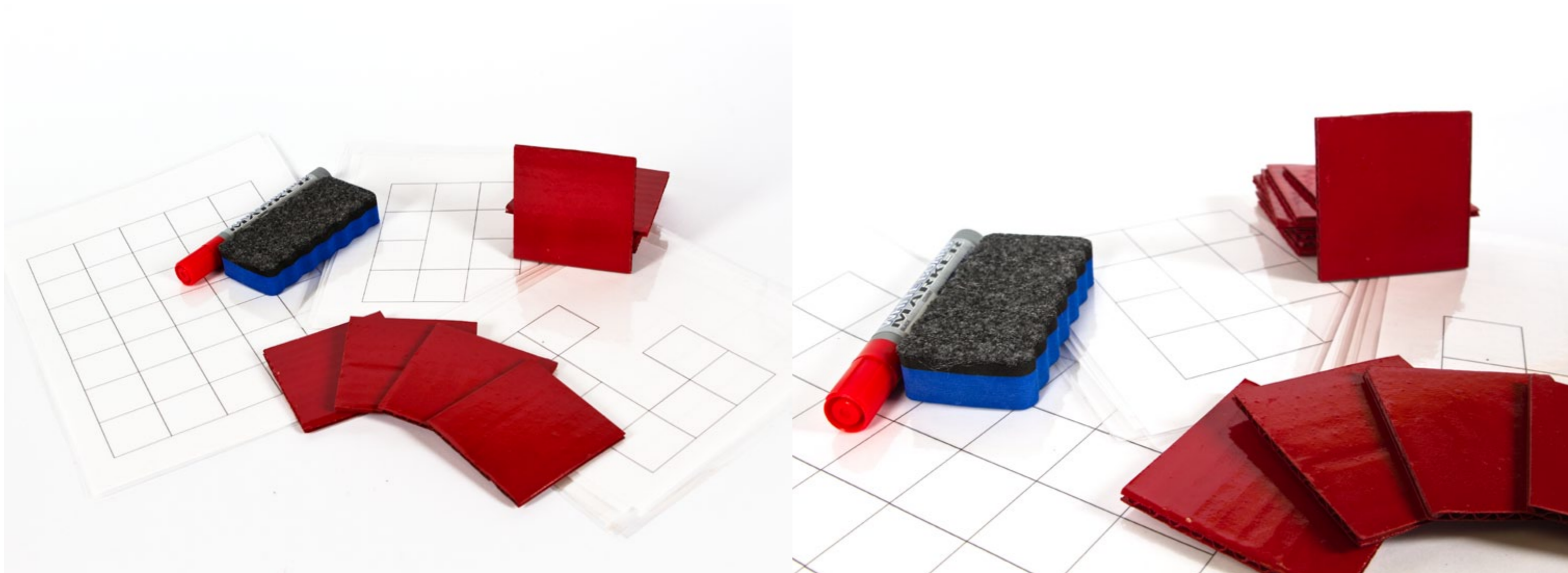


# Czerwone kwadraty

autor: Marianna Chojnacka



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z 12 małych czerwonych kwadratów, 12 kart z wzorami do ułożenia i 3 kart z kwadratową siatką do odwzorowywania ułożonego samodzielnie przez dziecko wzoru z kwadratów i pisaka do rysowania po folii, a także gąbki do ścierania.

## Rozwijane umiejętności:

Doskonalenie umiejętności odwzorowywania podanego układu - praca według wzoru, kształtowanie umiejętności określania położenia przedmiotów w przestrzeni i względem innych obiektów, rozwijanie zdolności do odwzorowywania układu figur i przenoszenia rysunku na siatkę.

## Obszar podstawy programowej:

„Wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenia obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje”, „sprawnie liczy obiekty”, „w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania”, „rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty”.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ćwiczenia należy rozpocząć od prostych układów, z mniejszej ilości figur. Dziecko powinno odwzorować układ kwadratów podany na karcie. Może go również odwzorować na karcie z siatką kwadratową. Jeżeli samodzielnie układa kwadraty w określoną przez siebie kompozycję, musi ją odwzorować na karcie z siatką. Robi to za pomocą pisaka do folii.





### Opis pomocy:

Pomoc składa się z trzech dużych plansz, na których znajdują się figury i podporządkowane nim litery. W zestawie jest także 11 pasków z kodem, tzn. zaszyfrowane wyrazy.

### Rozwijane umiejętności:

Doskonalenie znajomości poznanych liter, doskonalenie czytania, pisania, wdrażanie do działania według podanych poleceń, kształcenie i rozwijanie umiejętności analizy i syntezy wzrokowej, rozwijanie współpracy w zespole.

### Uwagi i zalecenia do realizacji:

Szyfr dopasowany jest do tematu - „Kultura”.

### Obszar podstawy programowej:

„Rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji”, „zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty”, „postępuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie”, „współ-

pracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej”, „ w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania”.



# Dotykowe pary

autor: Joanna Perzyńska-Pluchrat



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Zestaw dziewięciu kompletów kwadracików (razem 18) o wielkości 5 na 8 cm o różnej fakturze (różne rodzaje wykładzin, materiałów, faktur) do ćwiczenia zmysłu dotyku. Ćwiczenie z wykorzystaniem tej pomocy polega na poszukiwaniu za pomocą zmysłu dotyku kartonika z odpowiednią, dotykaną wcześniej fakturą. Dziecko wybiera jeden kartonik, ogląda go, dotyka, opisuje (miękki, twardy, szorstki, gładki, miły w dotyku, nieprzyjemny w dotyku, itp.), a następnie wkłada dłoń do „rękawka” i spośród wielu innych kartoników musi odnaleźć parę do tego wcześniej wybranego.



## Rozwijane umiejętności:

Korzystanie z tej pomocy ma na celu rozwijanie zmysłu dotyku, czucie w palcach, uwrażliwienie na różnorodność faktur, doskonalenie pamięci oraz koncentracji uwagi. Ćwiczenie ma również na celu rozwijanie słownictwa, umiejętność wyrażania odczuć i charakterystycznych cech przedmiotów i różnych materiałów oraz ich struktur. Ponadto wyzwala pozytywne emocje oraz rozwija wyobraźnię.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna: uczeń kończący klasę I - klasyfikuje objekty.  
Wychowanie fizyczne: uczeń kończący klasę I - uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ćwiczenie należy wykonywać z zasłoniętymi oczami, a dla dzieci które mają trudności z zasłanianiem oczu (np. dzieci autystyczne) można wkładać kartoniki do rękawka lub worka i stamtąd wyciągają kartoniki szukając pary.





# Zestaw szablonów do ćwiczeń grafomotorycznych

autor: Iwona Mazur-Nowak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z pięciu części: jednej ramy i czterech szablonów do odrysowywania

Wymiary:

- Szablony 42 cm x 51 cm
- Rama 50,5 cm x 33 cm

Szablony:

- Bałwan z saneczkami
- Żaglówka na morzu
- Jesienne drzewo
- Ślimak

W celu wykonania rysunku należy wsunąć kartkę pomiędzy szablon a ramę. Pomoc została zaprojektowana w ten sposób, aby w trakcie odrysowywania kartka nie przesunęła się. Odrysowany rysunek uczeń może dokończyć kolorując, dorysowując kolejne elementy lub wyklejając. Sposób wykonania pracy zależy od inwencji nauczyciela, bądź samego ucznia.

## Rozwijane umiejętności:

Ćwiczenie zalecane dla uczniów z zaburzeniami grafomotorycznymi:

- doskonalenie sprawności grafomotorycznej,
- rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym, fizycznym i estetycznym.

Edukacja polonistyczna - uczeń pisze czytelnie i estetycznie.

Edukacja plastyczna - uczeń podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni.



# Klocki dotykowe

autor: Sylwia Szpoper



## Opis pomocy:

Pomoc składa się z 20 klocków tej samej wielkości, oklejonych materiałami o różnej fakturze, w różnych wzorach i kolorach. Zestaw zawiera 10 par klocków.

## Obszar podstawy programowej:

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności.

## Rozwijane umiejętności:

- stymulacja receptorów znajdujących się w palcach
- stymulacja układu proprioceptywnego
- rozwijanie wyobraźni
- rozwój słownictwa
- rozróżnianie kolorów i faktur







## Opis pomocy:

Zestaw zawierający 12 kart z zadaniami do wykonania przez dzieci, są to ćwiczenia ruchowe, ogólnorozwojowe, kształtujące orientację przestrzenną oraz rozwój zmysłów.

## Rozwijane umiejętności:

karty uczą przestrzegania reguł, dokładnego wykonywania zadań, wpływają na ogólny rozwój fizyczny, orientację przestrzenną i zmysłową

## Obszar podstawy programowej:

- uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną,
- przyjmuje pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń,
- przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (współpracuje w zabawach i w sytuacjach zadaniowych),
- rozróżnia strony: prawa, lewa.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Karty mogą służyć do zajęć zarówno indywidualnych jak i grupowych. Dzieci mogą losować karty pojedynczo, grupami, mogą też służyć do wszelkich innych gier jako fanty - zadania do wykonania lub do wykorzystania w przerwach śródlekcyjnych.

## Propozycje zabaw:

### I. Ćwiczymy wszyscy

Dzieci siedzą w kole, karty leżą na środku odwrócone, tak by nie było widać zadań, każde z dzieci po kolei losuje jedną kartę, nie odwracając jej. Po wylosowaniu przez ostatnie dziecko, nauczyciel daje sygnał, dzieci odwracają karty, ustawiają się w rozsypanie i każde z nich wykonuje dokładnie swoje zadanie. Następnie dzieci ponownie siadają w kole i czynność zostaje powtórzona.

### II. Stacje zadań- kto pierwszy, ten lepszy

Karty leżą w sali porozkładane w różnych miejscach. Dzieci muszą podejść do każdego miejsca (stacji) przeczytać i wykonać dokładnie zadanie. Każde dziecko musi zaliczyć wszystkie stacje. Kolejność zaliczania stacji może być uzgodniona lub obojętna - do wyboru nauczyciela. Można też zrobić wyścig, wygra ten, kto pierwszy zaliczy wszystkie stacje, przy czym trzeba zaznaczyć, że ten kto nie wykona jakiegoś zadania dokładnie, zostaje zdyskwalifikowany.

### III. Karne zadania

Dzieci stoją w kole, rzucają do siebie piłką, karty leżą na środku. To dziecko, które nie złapie piłki musi wylosować jedną kartę i wykonać "karne zadanie". Zabawę można urozmaicać, np. to nauczyciel lub jedno z dzieci stoi na środku i rzuca piłkę kolejno do wszystkich dzieci wymieniając np. kolory - tzw. "piłka parzy", kto złapie na uzgodniony np. czary kolor musi wylosować kartę i wykonać karne zadanie. Można wymieniać inne rzeczy np. dni tygodnia (nie można złapać na niedzielę) lub litery alfabetu, albo cyfry itp. Przy okazji zabawa może służyć utrwalaniu innych, wybranych treści.

### IV. Losujemy...

Dzieci stoją w kole, po kolei podają sobie piłkę lub inny przedmiot, nauczyciel w tym czasie włącza muzykę. Kiedy muzyka zostaje wyłączona, dziecko, które w tym momencie trzyma piłkę, musi wylosować leżącą na środku kartę i wykonać zadanie.

### V. W parach

Dzieci siedzą w parach, przemiennie losują dla siebie nawzajem karty z zadaniami do wykonania. Mogą też siedzieć w kole, każde dziecko losuje kartę dla koleżanki, kolegi, który siedzi po jego prawej lub lewej stronie (do uzgodnienia).

### VI. Przerwa śródlekcyjna

Karty mogą być stosowane do przerw śródlekcyjnych na zajęciach indywidualnych lub podczas lekcji z całą klasą. Na zajęciach indywidualnych dziecko co jakiś czas losuje sobie jedną kartę i wykonuje wylosowane ćwiczenie, celem odprężenia i uniknięcia znużenia. Podczas zajęć lekcyjnych codziennie inne dziecko losuje kartę z zadaniem, które wykonuje cała klasa w przerwie śródlekcyjnej- można uzgodnić kolejność w jakiej uczniowie losują np. wg kolejności w dzienniku, siedzenia w ławkach, wieku itp.

### VII.

Karty mogą służyć także do wszelkich innych zabaw i gier wg pomysłu nauczyciela bądź też dzieci.





## Opis pomocy:

Duża, zalaminowana mapa fizyczna Polski z zaznaczonymi tylko odpowiednimi kolorami nizinami, wyżynami, górami i głównymi rzekami Polski: Wisłą i Odrą. Zestaw zalaminowanych pomocy do mapy: nazwy głównych miast, nizin, krain geograficznych, kierunki geograficzne wraz ze skrótami: północny, południowy, wschodni i zachodni, kierunki pośrednie: północno - wschodni, północno - zachodni, południowo - wschodni, południowo - zachodni, nazwy krajów sąsiadujących wraz z flagami tych państw.

## Rozwijane umiejętności:

Uczeń zna najważniejsze miasta Polski. Zna kolory i znaki umowne na mapie. Potrafi określić na mapie główne kierunki świata. Wykonuje polecenia według instrukcji słownej. Wie, jakiej jest narodowości, że mieszka w Polsce, a Polska znajduje się w Europie.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna  
Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedzenia się. Dbłość o kulturę języka. Początkowa nauka czytania i pisania. Kształtowanie umiejętności wypowiedzenia się w małych formach teatralnych. Uczeń w zakresie umiejętności czytania i pisania rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy,

Edukacja społeczna  
Wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi. Uczeń wie, jakiej jest narodowości, że mieszka w Polsce, a Polska znajduje się w Europie; zna symbole narodowe (flaga, godło, hymn narodowy), rozpoznaje flagę i hymn Unii Europejskiej.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Ćwiczenie modyfikujemy ze względu na wiek uczniów i ich wiedzę na temat mapy. Można je stosować zarówno do pracy grupowej, jak i indywidualnej. Ćwiczenie dla dzieci znających lepiej mapę może polegać na zadawaniu pytań przez inne dzieci, tak aby odpowiadając na pytania można było wypełnić brakujące części mapy, Np:

- „Jak nazywa się stolica Polski?”
- „Które wielkie miasto leży na zachód od Warszawy?”
- „W jakiej części Polski leży Lublin?”



# Magiczne pudełka

autor: Małgorzata Kozłowicz-Głowiak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

4 kolorowe drewniane pojemniki: żółty, zielony, czerwony, niebieski, do którego za pomocą patyczka zakończonym magnesem dziecko może wrzucać kolorowe (4 podstawowe kolory) metalowe kulki.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwijanie ogólnej koordynacji ruchowej i sekwencyjności,
- rozwijanie koordynacji wzrokowo - słuchowo - ruchowej,
- rozwijanie koncentracji uwagi,
- rozwijanie motoryki małej.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc tą można wykorzystać do nauki:

- kolorów,
- przeliczania elementów w dostępnym dla dziecka zakresie,
- rozwoju motoryki małej i koordynacji ruchowej,
- przeliczania elementów zbioru.

## Obszar podstawy programowej:

Umiejętność porozumiewania się z otoczeniem, w tym:

- doskonalenie słownictwa ucznia i umiejętności formułowania wypowiedzi,
- doskonalenie wymowy.

Rozwijanie percepcji wzrokowej i spostrzeżenia przez manipulowanie przedmiotami i porządkowanie przedmiotów.

Nauka czytania i pisanie z wykorzystaniem ćwiczeń:

- usprawnianie spostrzegania wzrokowego,
- rozwijania sprawności manualnej,
- usprawniania koordynacji wzrokowo - ruchowej.

Elementarne umiejętności matematyczne:

- porównywanie,
- porządkowanie zbiorów przedmiotów,
- liczenie.





# Gramy z figurami

autor: Małgorzata Jaroszewicz



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Na planszy znajdują się czerwone koła, żółte trójkąty i zielone kwadraty. Na każdej figurze widnieje cyfra ze znakiem „+” lub „-”. Na kilku figurach są buźki: wesołe J lub smutne L. Pomiędzy figurami są strzałki.

Gra zaczyna się na STARCIE a kończy na METY. Gra polega na zbieraniu figur geometrycznych. Rzucamy kostką i przesuujemy się po figurach. „+” otrzymujemy określoną liczbę figur z pudełka (np. 3 trójkąty) „-” oddajemy określoną liczbę figur do pudełka (np. 4 kwadraty) J zabieramy wszystkie figury współgraczom (np. koła) L oddajemy wszystkie figury do pudełka (np. trójkąty) strzałki wskazują pole na które musimy stanąć - wykonujemy wtedy działania z dwóch figur.

Gra kończy się gdy jeden z graczy dotrze do METY. Po zakończeniu gry gracze przeliczają swoje figury. Zwycięzcą jest osoba, która zebrała najwięcej figur.

## Rozwijane umiejętności:

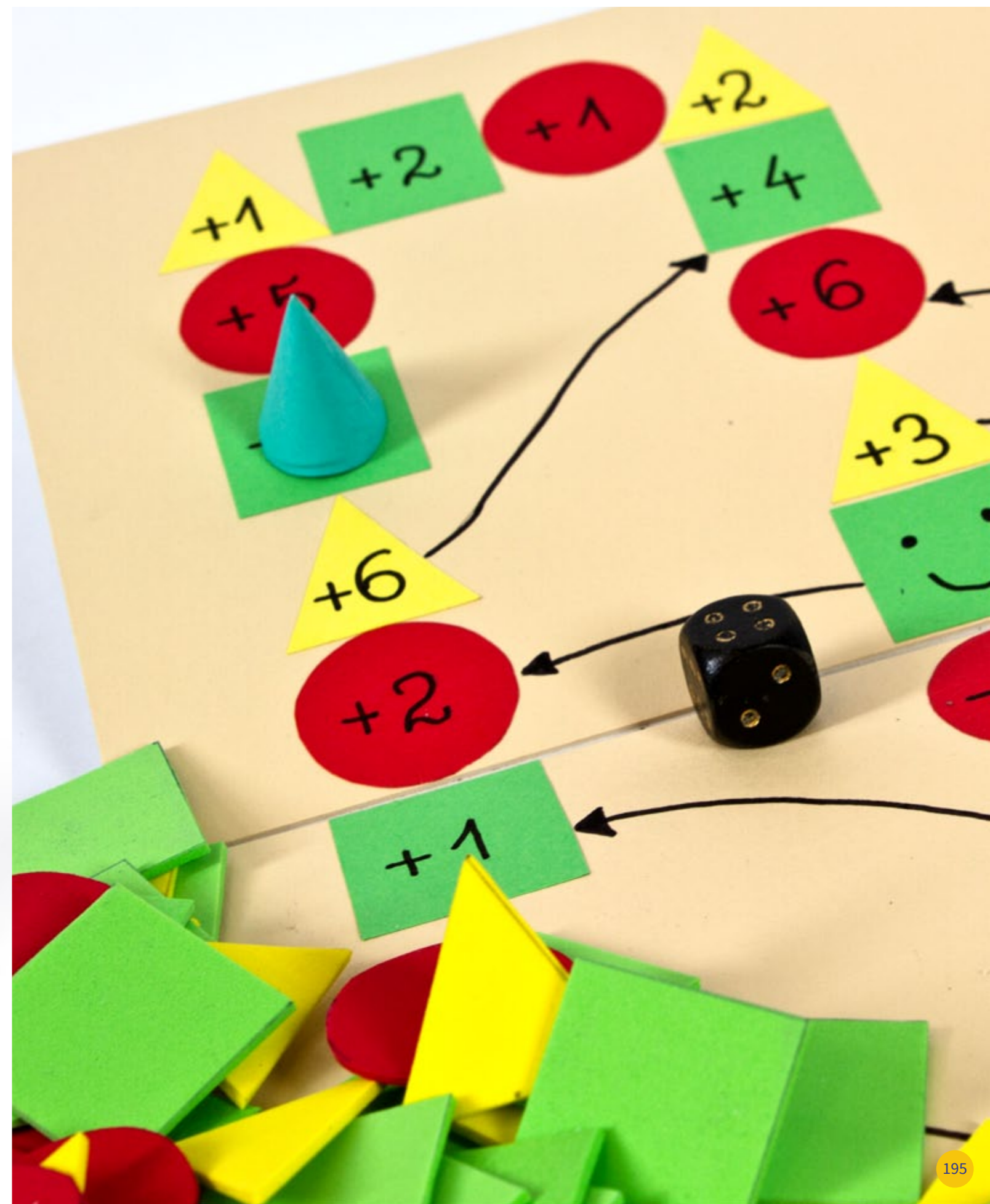
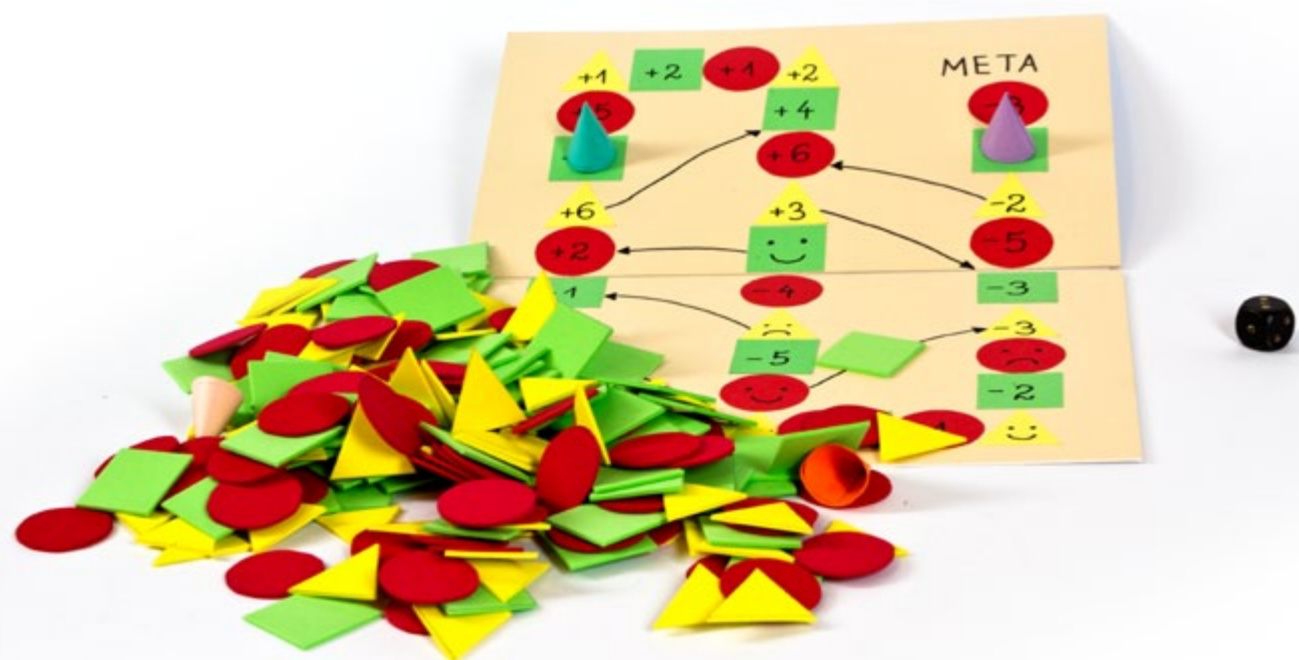
- rozwijanie sprawności dodawania i odejmowania,
- przeliczanie elementów,
- rozpoznawanie figur geometrycznych,
- kształcenie umiejętności rywalizacji.

## Obszar podstawy programowej:

- Uczeń sprawnie liczy obiekty
- Uczeń sprawnie dodaje i odejmuje

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Gra przeznaczona dla 4 graczy.





# Zabawy z rzeczownikiem

autor: Krystyna Petryk



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc składa się z:

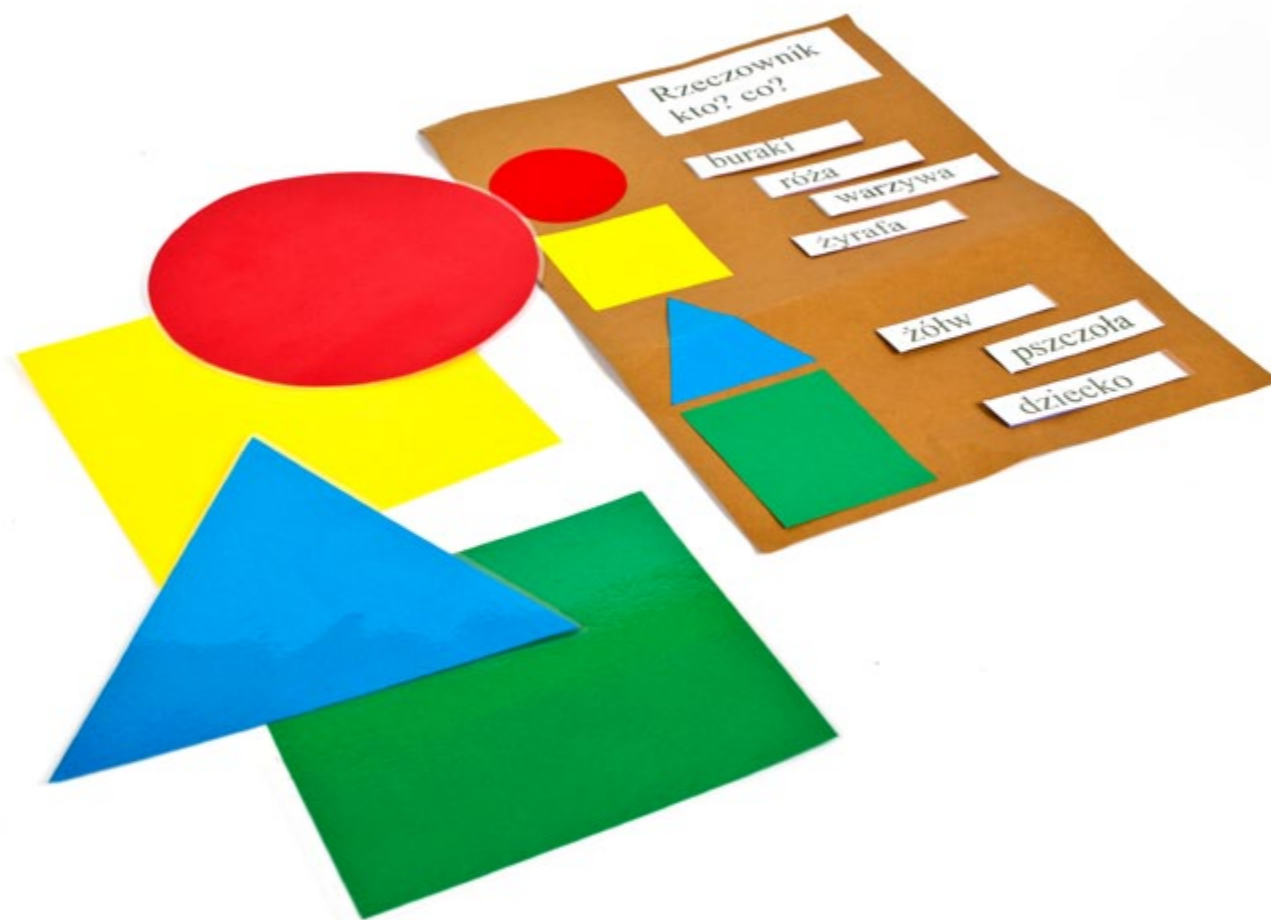
- planszy do kodowania na której zapisane jest wypowiedzenie - Rzeczownik kto?co? Kolumnie przyklepione figury geometryczne /koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt / w podstawowych kolorach,
- na luźnych kartonikach napisy:
  - nazwy osób,
  - nazwy zwierząt,
  - nazwy roślin,
  - nazwy rzeczy,
- z czterech dużych figur geometrycznych takich jak na planszy do kodowania 40 kartoników z nazwami osób, zwierząt, roślin, rzeczy.

## Rozwijane umiejętności:

- Utrwalenie pojęć: rzeczownik, głoska, litera, sylaba, kolejność alfabetyczna, liczba pojedyncza i mnoga rzeczowników,
- Pisownia wyrazów z trudnością ortograficzną,
- Usprawnianie spostrzegania, koncentracji uwagi,
- Korzystanie z przekazywanych informacji,
- Rozumienie sensu kodowania.

## Obszar podstawy programowej:

- Edukacja polonistyczna
- korzystanie z informacji,
- dbanie o poprawność ortograficzną,
- dostrzeganie różnic pomiędzy literą i głosek.







## Opis pomocy:

Pomoc składa się z: czterech pojemników z kolorowymi piórkami ok. 100 szt. (czerwone, zielone, niebieskie żółte), sitka do łapania - 4 szt., łapki 8 szt., miseczki 4szt., kolorowe jabłuszka podkładki 4 szt.

## Rozwijane umiejętności:

planowanie ruchu, utrwalanie pojęć związanych ze stosunkami przestrzennymi i stronnością ciała, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie umiejętności pracy w grupie, doskonalenie koncentracji uwagi i pamięci, kształcenie analizy i syntezy wzrokowej, aktywizowanie zmysłu wzroku poprzez wydłużenie czasu koncentracji na bodźcach wizualnych, rozwijanie kierunku spostrzegania.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja matematyczna - wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci, Inteligencja kinestetyczna - tworzenie warunków do rozwijania aktywności ruchowej dziecka, Edukacja społeczna - wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc kolorowe pióra można wykorzystać w czasie zajęć z całą klasą lub podczas zajęć indywidualnych. Daje możliwość kształcenia wielu umiejętności, wykorzystania jej w rozmaitych wersjach i podczas różnych edukacji.

## Propozycje zabaw:

**Łapiemy latające piórka** - Podział dzieci na cztery grupy, nauczyciel przydziela zadania poszczególnym członkom każdej grupy, Jedno dziecko łapie za pomocą sitka pionka latające w powietrzu i podaje drugiemu. Drugie dziecko wkłada piórka do miseczki i przelicza, Pozostali członkowie grupy podrzucają piórka, tak, aby znajdowały się jak najdłużej w powietrzu, jeśli piórka opadną, dzieci podnoszą je z podłogi podrzucają ponownie aż do ukończenia zadania. Zadanie kończy się w momencie, gdy w miseczce znajdzie się określona ilość piór. Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel podaje jakąś liczbę lub formułę matematyczną, liczba będąca rozwiązaniem tej formuły lub podanej liczby ma odpowiadać ilości piórek złapanych i umieszczonych w wyznaczonym miejscu. Za pomocą tej zabawy można kształtować pojęcie liczby, utrwalać podstawowe działania na liczbach. Uczyć przez zabawę i ruch. Integrować poszczególne zmysły.

**Budujemy liczby z piór** - pomoc do kształtowania rozumienia pozycyjnego układu dziesiętkowego. Zabawa pomaga utrwalać liczby, podstawowe działania na liczbach. Uczy przez zabawę i ruch. Integruje poszczególne zmysły.

**Budujemy liczby z piór** - pomoc do kształtowania rozumienia pozycyjnego układu dziesiętkowego. Jeden kolor piór odpowiada poszczególnym rzędom układu. Na kolorowych „jabłuszkach” umieszczamy nazwy poszczególnych rzędów. Np. niebieski - jedność, żółty - dziesiątki, czerwony - setki, zielony - tysiące. Nauczyciel podaje jakąś liczbę, uczniowie budują jej model według podanej umowy. Np. 25 - dwa piórka żółte i pięć niebieskich, itp.

Zakres liczbowy proponowanych działań można swobodnie poszerzać w zależności od możliwości i potrzeb dzieci.

### Moje piórko lata najdłużej

każde dziecko wybiera swoje piórko, na sygnał dzieci podrzucają je wysoko i dmuchają tak, aby jak najdłużej utrzymać je w powietrzu. Dzieci dobierają się parami, każda para bierze jedno piórko, zabawa polega na utrzymaniu go jak najdłużej w powietrzu, przedmuchiując piórko do siebie przez wyznaczoną linię. Wygrywa ta osoba, na której pole nie spadnie piórko.

**Wyścigi z piórkiem** - dzielimy klasę na 4 rzędy zadaniem dzieci jest przeniesienie swojego piórka za pomocą łapki w wyznaczone miejsce - kolorowe jabłuszko tak, aby piórko nie spadło w jak najszybszym czasie. Można ćwiczyć stronność ciała - niesiemy lewą ręką, prawą ręką. Zadanie polega na dmuchaniu w leżące na podłodze piórko tak, aby przemieścić je jak najszybciej z linii startu na linię mety.

**Zanieś piórko** - jedno dziecko kładzie swoje piórko na łapce stara się go nie upuścić a drugie prowadzi go do celu używając określeń idź 3 koki w przód, 2 kroki w prawo, 2 w lewo, 4 kroki w tył itp.

**Obrazek z piórek** - używając kolorowych piórek dzieci układają obrazek na określony temat. Praca indywidualna lub grupowa.

Pomoc można wykorzystywać podczas realizacji edukacji polonistycznej np. do budowania modelu wyrazu (Ilość głosek, samogłoski, spółgłoski, sylaby)



# Klocki dotykowe

autor: Małgorzata Szlegel



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

W skład pomocy wchodzi 9 sześciennych klocków o wymiarach 7,5 cm. Ze względu na ograniczone możliwości techniczne kostki są wykonane z drewna. Optymalnie powinny być zrobione z lekkiego plastiku. Na każdej ze ścianek sześcianu naklejone są materiały o różnorodnej fakturze. Po prawidłowym ułożeniu klocków powstają upersonifikowane figury geometryczne: zdziwione koło, niezadowolony prostokąt, uśmiechnięty kwadrat, wściekły trójkąt, poważny trapez, smutny ośmiokąt. Figury te można układać z pomocą wzroku lub kierując się jedynie dotykiem.

## Rozwijane umiejętności:

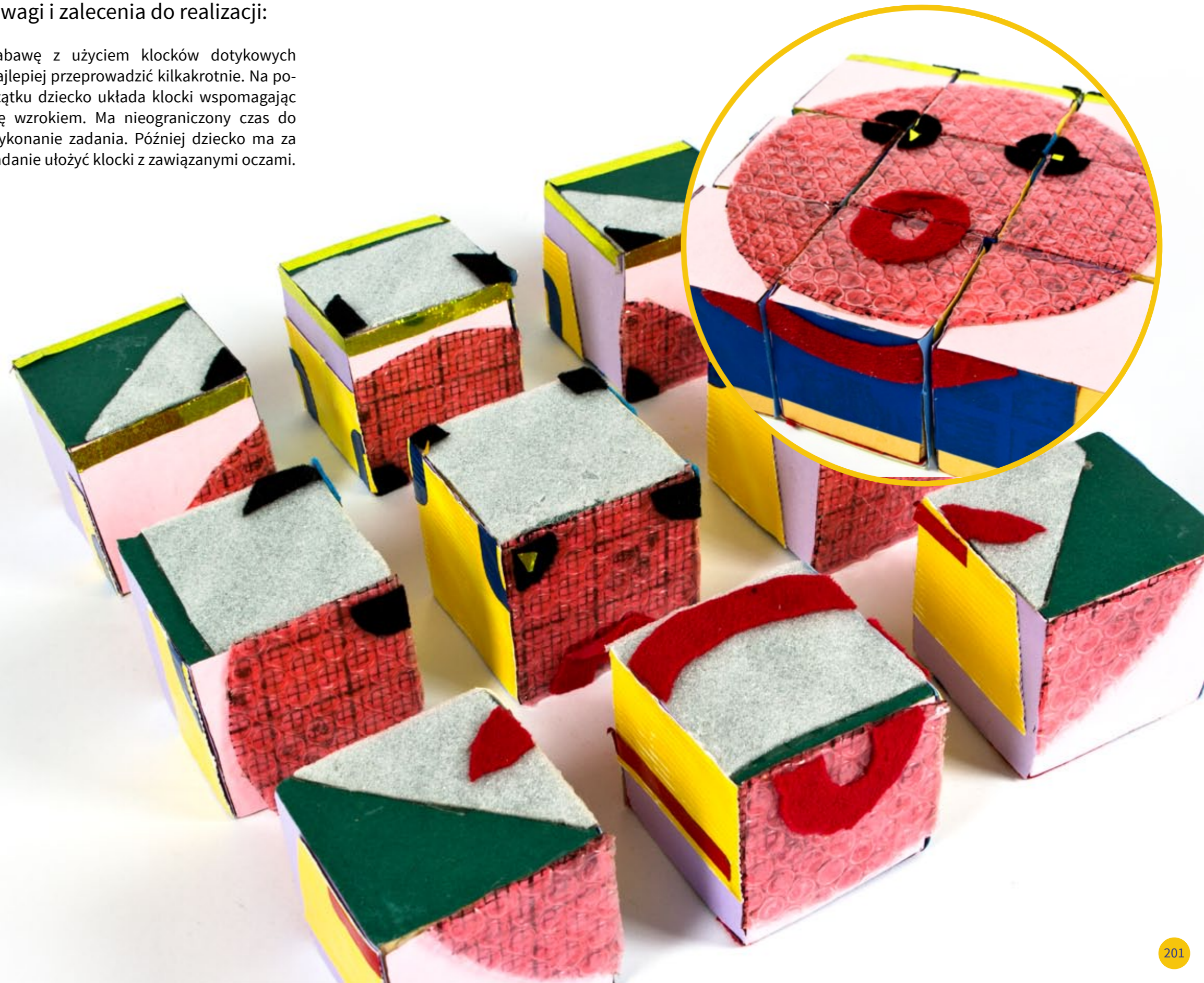
- stymulacja dotykowa, wzrokowa,
- doskonalenie umiejętności manualnych przez kształcenie dotyku różnicującego,
- poznanie świata zmysłami innymi niż wzrok,
- doskonalenie małej motoryki oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- utrwalanie pojęć matematycznych związanych z geometrią: koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt, trapez, wielokąt, ośmiokąt, kąt, bok, pole, obwód wierzchołek, itp.
- kształtowanie koncentracji uwagi.

## Obszar podstawy programowej:

- rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka,
- stymulowanie procesów spostrzegania,
- inteligencja matematyczno-logiczna,
- własności figur geometrycznych.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Zabawę z użyciem klocków dotykowych najlepiej przeprowadzić kilkakrotnie. Na początku dziecko układa klocki wspomagając się wzrokiem. Ma nieograniczony czas do wykonania zadania. Później dziecko ma za zadanie ułożyć klocki z zawiązanymi oczami.







## Opis pomocy:

Wykonana przeze mnie pomoc, to zestaw kolorowych woreczków z różnym wypełnieniem (np. groch, orzechy folia itp.) oraz mata z kolorowymi kieszonkami, które także zostały wypełnione. Dodatkowo są także kartoniki z nazwami wypełnienia. Przedstawionym zestawem można „bawić się” na wiele sposobów Opis proponowanych przeze mnie ćwiczeń przedstawiam poniżej.

## Rozwijane umiejętności:

- zwiększanie sprawności motorycznej rąk,
- wzbogacanie zakresu doświadczeń w sferze dotykowej,
- uwrażliwianie dłoni.
- zmniejszanie lęku przed nieznanym,
- wpływ na wzmocnienie samooceny.

Stosując tego typu stymulację dostarczamy bodźców do ośrodkowego układu nerwowego, a przez to pobudzamy jego rozwój.

## Obszar podstawy programowej:

**Treści nauczania - wymagania szczegółowe na koniec klasy III szkoły podstawowej**  
Zadaniem szkoły jest rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka;

### **Edukacja polonistyczna.**

Uczeń kończący klasę III tworzy wypowiedzi w formie ustnej i pisemnej: kilkuzdaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie i opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie, uczestniczy w rozmowach zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie: poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych,

### **Edukacja matematyczna.**

Uczeń kończący klasę III liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1, dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100 i setkami od danej liczby w zakresie 1000.



# Kolorowe figury

autor: Grażyna Cwojdzińska-Romańska



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Opis pomocy:

Pomoc składa się z 64 figur geometrycznych wykonanych z wykładziny elastycznej PCV (strona wierzchnia kolorowa, spód biały) o wymiarach:

- kwadraty 25cmx25cm,
- koła o średnicy 25cm,
- prostokąty 25cmx29cm,
- trójkąty równoboczne o boku 29cm.

Figury wykonane są w czterech kolorach: niebieskim, czerwonym, zielonym i białym (w jednym kolorze są: cztery koła, cztery trójkąty, cztery prostokąty i cztery kwadraty). Zaletą figur jest to, że położone na parkiecie czy innej wykładzinie dość dobrze przylegają do podłoża. Dziecko skacząc na nią czy stając na niej nie powinno się poślizgnąć.

## Propozycje zabaw

### Czy znasz figury?

#### I wersja

Figury rozrzucone w rozsypce na podłodze. Dzieci skaczą obunóż (na jednej nodze itp.) tytko po trójkątach (kotach, prostokątach, kwadratach); figurach mających cztery boki itp. figurach koloru np. czerwonego itp.

#### II wersja

Figury mogą być również ułożone w kształcie dróżki, ale musimy tak je ułożyć, aby odległość skoków między określonymi figurami była do pokonania przez dziecko.

## Obszar podstawy programowej:

Pomoc Kolorowe figury może być wykorzystana w pracy z całą klasą lub na zajęciach indywidualnych.

#### III wersja

Biegamy przy muzyce omijając figury ułożone w rozsypce na podłodze. Kiedy muzyka cichnie wykonujemy polecenie nauczyciela: stajemy tylko na trójkątach itp.





## Opis pomocy:

Pomoc dydaktyczna zawiera 2 plansze demonstracyjne (wzory graficzne przyporządkowane cyfrom od 0 do 9), zestawy indywidualne do manipulacji (10 pakietów z graficznym przedstawieniem liczb po 10 sztuk każdy), tabliczki z działaniami matematycznymi (znaki dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia i znak równości po 4 sztuki). Wzory na tabliczkach wykonane są techniką wypukłą z filcu. Każda cyfra ma inny kolor tła, inny wzór, różniący się kształtem i wielkością. Pomoc dydaktyczna przeznaczona jest dla uczniów I etapu edukacyjnego, na każdym poziomie z uwzględnieniem uczniów niepełnosprawnych (zastosowanie odpowiedniej kolorystyki, techniki wypukłej, wielkości i rodzaju materiału właściwego do manipulacji). Do zestawu dołączona jest instrukcja zawierająca przykłady ćwiczeń, zabaw z wykorzystaniem pomocy.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Pomoc jest tak skonstruowana, aby mogły z niej korzystać dzieci z różnorodnymi dysfunkcjami:

- dzieci słabowidzące (użycie kontrastu barw tła i elementów graficznych, technika wypukła wzoru pozwalająca badać go dotykiem, odpowiednia wielkość) dzieci z niepełnosprawnością ruchową (wielkość i materiał pozwala na swobodną manipulację)
- dzieci z niedosłuchem (ćwiczenia poprzedzone są pokazem i prostą instrukcją słowną, plansze demonstracyjne).

Zestaw można dowolnie modyfikować zmieniając przyporządkowanie wzoru liczbom.

## Rozwijane umiejętności:

- rozwijanie procesów poznawczych: spostrzegania, wyobrażania, uwagi, pamięci, logicznego i kreatywnego myślenia
- umiejętność prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych
- rozumienie pojęcia liczby w różnych aspektach
- dostrzeganie regularności dziesiętkowego systemu liczenia i budowy pozycyjnej liczb
- utrwalenie znaków, symboli i pojęć matematycznych
- wykonywanie 4 podstawowych działań na liczbach z zastosowaniem ich praw (przemienność dodawania i mnożenia)
- porównywanie liczb
- doskonalenie koordynacji słuchowo-wzrokowo-ruchowej
- usprawnianie pamięci i koncentracji
- doskonalenie percepcji dotykowej (dotyku epikrytycznego)
- planowanie ruchu

## Obszar podstawy programowej:

- edukacja matematyczna:
- działania na liczbach wielocyfrowych,
- dziesiętkowy układ pozycyjny





# Mata liczbowa z liczbami od 0-10, z tarczą liczbową

autor: **Edyta Szaraniec**



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

W skład zestawu wchodzi maty (brystole A-3), na których naklejone są kolorowe koła z liczbami 0-10. Liczby parzyste umieszczono na kołach czerwonych, liczby nieparzyste na kołach zielonych. Liczbę 0 na kole niebieskim. Drugi element pomocy to tekturowa tarcza w kształcie zegara podzielona na dziesięć kolorowych części, w których umieszczono liczby 0-10, podobna kolorystyka jak na macie. Na środku tarczy jest przymocowana rucho- ma wskazówka. Do pomocy dydaktycznej dołączono instrukcję

## Rozwijane umiejętności:

- dodawanie i odejmowanie w zakresie 10,
- dopełnianie do 10,
- rozróżnianie liczb parzystych i nieparzystych,
- ćwiczenie równowagi ciała,
- porównywanie liczb,
- utrwalenie cyfr,
- wzbogacanie doświadczeń w sferze dotykowej,
- ćwiczenie umiejętności współzawodnic- twa

## Obszar podstawy programowej:

### Treści nauczania - klasa I szkoły podsta- wowej

#### Edukacja polonistyczna.

Wspomaganie rozwoju umysłowego w za- kresie wypowiedzania się. Dbłość o kulturę języka. Początkowa nauka czytania i pisania. Kształtowanie umiejętności wypowiedzania się w małych formach teatralnych. Uczeń kończący klasę I:

- w zakresie umiejętności społecznych wa- runkujących porozumiewanie się i kulturę języka: obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny spo- sób swoje spostrzeżenia, potrzeby, od- czucia,
- w zakresie umiejętności czytania i pisania: rozumie sens kodowania oraz deko- dowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy; korzysta z pakietów edukacyj- nych (np. zeszytów ćwiczeń i innych po- mocy dydaktycznych) pod kierunkiem nauczyciela.

#### Edukacja matematyczna.

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci. Uczeń kończący klasę I:

- w zakresie czynności umysłowych waż- nych dla uczenia się matematyki:
  - ustala równoliczność mimo obserwo- wanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach,
  - układa obiekty (np. patyczki) w serie ro- snące i malejące, numeruje je; wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie,
  - w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania,

- w zakresie liczenia i sprawności rachunko- wych:
  - sprawnie liczy obiekty (dostrzega re- gularności dziesiętkowego systemu li- czenia), wymienia kolejne liczebniki od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20); zapisuje liczby cyframi (zakres do 10),
  - wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odej- muje), manipulując obiektami lub ra- chując na zbiorach zastępczych, np. na palcach; sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie do 10, poprawnie zapisuje te działania,
  - radzi sobie w sytuacjach życiowych, któ- rych pomyślne zakończenie wymaga dodawania lub odejmowania,

## Uwagi i Zalecenia do realizacji:

Pomoc ta najlepiej sprawdza się podczas pra- cy z małą grupą dzieci 1-3 osoby.

**Instrukcja:** W grze bierze udział 1-3 dzieci. Nauczyciel lub wybrane dziecko przesuw- a wskazówkę tarczy na jedną z liczb. Pozostałe dzieci stają na macie, tak, aby zakryć nogami jedna lub dwie liczby.

### Przykładowe polecenia:

- Różnica tych liczb wynosi 5 ( wtedy, gdy 5 wskazała tarcza).
- Suma tych liczb wynosi 7 ( wtedy, gdy 7 wskazała tarcza).
- Stań na liczbach mniejszych od 5.
- Stań na liczbie większej od 5.
- Stań na cyfrze 7.
- Wskaż liczbę o 1 mniejszą od wylosowa- nej.

Po wykonaniu każdej czynności uczniowie schodzą z maty. Ci, którzy wykonali zadanie prawidłowo otrzymują punkt.



# Mata stymulująca do zabaw ruchowych

autor: *Wiesława Bednara*



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



## Opis pomocy:

Mata o wymiarach 300 cm / 28 cm wykonana z wytrzymałej tkaniny w kolorze pomarańczowym. Na powierzchni maty rozmieszczone są kolorowe wysepki wypełnione materiałami o różnej strukturze: fasola, groch, kasza, ryż, gąbka.

Wysepki wykonane są z miękkiego materiału. Dodatkowo występują beleczki z pianki, przez które dziecko może przeskakiwać. Zabawa polega na skakaniu po wysepkach i przeskakiwaniu między beleczkami na boso. Można skakać po kolei lub wyznaczając sobie zadania np. skacz po żółtych wysepkach, zielonych lub różowych. Spód maty podszyty jest materiałem antypoślizgowym.

## Rozwijane umiejętności:

Stymulacja sensoryczna stóp, ćwiczenie zmysłu równowagi i koordynacji ruchowej.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja fizyczna i edukacja zdrowotna - uczeń wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru, z przyborem i na przyrządzie.

## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Uczeń może swobodnie „zaliczać” wysepki według własnych pomysłów, lub polecenia może wydawać nauczyciel, albo zabawa może przebiegać w parach.



## Opis pomocy:

Plansza z rozmieszczonymi literami alfabetu i trudnościami ortograficznymi, wykonana na podobrazu, na środku której znajduje się wskazówka, która obraca się wyznaczając daną literę. Do planszy dołączona jest drewniana kostka do gry, na ścianach której rozmieszczone są wyrazy: rzeczownik, czasownik, przymiotnik, czas przeszły, czas przyszły, czas teraźniejszy - rzut kostką wyznacza wskazanie określonej kategorii wyrazu.

Zasady gry: Gra przeznaczona dla uczniów znających litery alfabetu Liczba graczy od 1 do 20.

### Wariant 1: Plansza

Uczeń kręci strzałką na planszy. Odczytuje wskazaną literę lub trudność ortograficzną. Jego zadanie polega na powiedzeniu, a później zapisaniu wyrazu rozpoczynającego się od danej litery. Jeśli wylosowana została trudność ortograficzna, musi wyjaśnić zasadę pisowni tego wyrazu. Jeżeli wyraz rozpoczynający się daną literą nie istnieje, wówczas podaje wyraz zawierający daną literę.

### Wariant 2: Plansza + Kostka

Uczeń wykonuje czynności z wariantu 1, dodatkowo kula kostką i w zależności od tego, co wylosował, zgodnie z tym poleceniem musi dostosować swój wyraz.

### Wariant 3:

Każdy uczeń losuje po 5 liter, zapisuje je i próbuje ułożyć z nich wyraz, jeśli mu się to nie uda losuje dodatkowe 2 litery, kiedy wypadnie jego kolej. Litery w wyrazach mogą się powtarzać. Kiedy każdy z uczniów ma już minimum 3 wyrazy- układa z nich zdanie.

### Wariant 4:

Uczeń losuje literę kręcąc wskazówką, następnie przy pomocy pantomimy wskazuje hasło rozpoczynające się daną literą lub ją zawierające.

## Rozwijane umiejętności:

- doskonalenie umiejętności skupienia na zadaniu - koncentracji uwagi,
- korzystanie z informacji - uważne słuchanie wypowiedzi i korzystanie z przekazywanych informacji,
- tworzenie wypowiedzi ustnej i pisemnej - dopasowanie wyrazów do określonych form,
- dbanie o poprawność gramatyczną i ortograficzną,
- utrwalenie wszystkich liter alfabetu,
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie, współpraca z innymi w zabawie i w nauce szkolnej
- sprzyjanie rozwojowi cech osobowości dziecka koniecznych do aktywnego i etycznego uczestnictwa w życiu społecznym,
- utrwalanie wiadomości z języka polskiego,
- rozwijanie wyobraźni i myślenia ukierunkowanego.

## Obszar podstawy programowej:

Edukacja polonistyczna i edukacja poteczna.



## Uwagi i zalecenia do realizacji:

Nauczyciel motywuje uczniów do myślenia i podjęcia próby. Należy zastosować warianty zabawy do indywidualnych możliwości i umiejętności uczniów zachowując zasadę stopniowania trudności. Zwiększenie lub zmniejszenie ilości wyrazów, zdań w zależności od umiejętności uczniów lub liczby osób biorących udział w grze. Dostosowanie tempa do możliwości dziecka.







*Katalog pomocy dydaktycznych opracowany przez uczestników projektu  
„Innowacyjne wsparcie szkół uwzględniające  
specjalne potrzeby uczniów”*



*Biuro projektu:*

***pwn.pl spółka z o.o.***

*ul. Romana Maya 1, 61-371 Poznań*

*Telefon: 61 873 62 48, Faks: 61 873 62 49*

