



Opinia Polskiego Towarzystwa Dysleksji

Dzięki oryginalnemu projektowi program ten jest żywy i wciągający dla Dziecka, gdyż:

- wspomaga i stymuluje jego naturalny rozwój;
- bawi i uczy;
- koncentruje uwagę (co jest szczególnie ważne dla dziecka z dysleksją, dziecka nadpobudliwego...);
- stymuluje rozwój percepcji wzrokowej u każdego dziecka, u dziecka z ryzykiem dysleksji ćwiczy zaburzone funkcje (spozrzeganie wzrokowe, analiza i synteza wzrokowa, pamięć wzrokowa, koordynacja wzrokowo-ruchowa);
- rozwija orientację kierunkową i przestrzenną;
- stymuluje i ćwiczy rozwój percepcji słuchowej (słuch fonemacyjny, świadomość fonologiczna, analiza i synteza słuchowa oraz pamięć słuchowa);
- wprowadza w świat liter i cyfr;
- uczy czytać (dziecko poznaje budowę wyrazu, ma możliwość uzupełniania brakujących sylab, liter, tworzenia słów...);
- uczy liczyć, dodawać, odejmować;
- uczy myślenia przyczynowo-skutkowego;
- rozwija zdolności twórcze;
- jest wreszcie pomostem do świata wyobraźni i fantazji...

Na podkreślenie zasługuje fakt, że:

- dziecko ma możliwość pracy zgodnej z obecnym etapem jego rozwoju, a w momencie, kiedy jest gotowe do przejścia na poziom wyższy, czyni to automatycznie (program podąża za jego rosnącymi umiejętnościami); gdy to się nie udaje, ma szansę się zatrzymać i poddać treningowi tę umiejętność, która sprawia jeszcze kłopoty;
- w każdej chwili dziecko może przerwać „swoją podróż”, by oddać się wybranym, być może ulubionym zajęciom, np.: rysowaniu, komponowaniu czy tworzeniu własnego kalendarza;
- jest to program o treściach zintegrowanych z zakresu języka polskiego, matematyki, nauk przyrodniczych; koreluje z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej;
- jest to program zarówno dla dzieci, jak i dla ich rodziców; daje szansę na wspólne spędzenie czasu przed komputerem; możliwość wymiany poglądów i dzielenie się emocjami i wrażeniami (co dzisiaj staje się bezcenne);
- program jest adresowany również do nauczycieli, a także pedagogów wspierających i pedagogów terapeutów pracujących z dzieckiem z dysleksją, dzieckiem nadpobudliwym (koncentruje uwagę, daje szansę na uatrakcyjnienie codziennej pracy; można go traktować wybiórczo, wspierając wybrane deficyty rozwojowe dziecka).

A to wszystko w przepięknej, kolorowej, bajkowej szacie graficznej!

Podsumowując:

- program jest opracowany w profesjonalny sposób, jest niewątpliwie wynikiem ogromnego doświadczenia, wiedzy dotyczącej prawidłowości rozwoju dziecka, a także wkładu serca jego twórców!

FUNKCJE EDUKACYJNE PROGRAMU

Królik Bystrzak dla Drugoklasisty to interaktywna gra przygodowa, która łączy w sobie naukę i zabawę. Podczas tej niezapomnianej wyprawy dzieci utrwalają i poszerzają wiedzę matematyczną, językową i przyrodniczą oraz doskonałą rozmaite umiejętności z zakresu II klasy szkoły podstawowej. Program obejmuje zadania:

- uczące rozumienia i rozwiązywania problemów;
- rozbudzające twórczą ekspresję dziecka;
- kształtujące koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową w konwencji gry przygodowej;
- rozwijające umiejętność koncentracji.

Wykonywane zadania nabierają szczególnego znaczenia dzięki temu, że składają się na spójną historię. Podczas gry dziecko rozwiązuje „życiowe” problemy, przed którymi stają bohaterowie gry, i porusza się po świecie przygody, wykorzystując własne umiejętności i wyobraźnię, aby pomóc Bystrzakowi i Leonowi.

Dostosowanie poziomu trudności

Każde z zadań w grze Królik Bystrzak dla Drugoklasisty funkcjonuje na trzech poziomach trudności, dzięki czemu gracz może przechodzić od prostych do bardziej złożonych umiejętności w tempie dostosowanym do jego możliwości. Na ogół wszystkie poziomy trudności dla danego zadania dotyczą tego samego rodzaju umiejętności, ale na wyższych poziomach może pojawić się bardziej skomplikowane słownictwo, bardziej złożone problemy oraz większa ilość zmiennych, potrzebnych do ich rozwiązania.

Wszystkie zadania zostały automatycznie ustawione na 1. poziom trudności. Podczas gdy dziecko pracuje nad określonym zadaniem, program monitoruje jego odpowiedzi i wykorzystuje te informacje, aby automatycznie dostosować lub utrzymać poziom trudności. Ponieważ wszystkie zadania dzielą się na poziomy trudności niezależnie od siebie, dziecko może doskonalić umiejętności w danym obszarze odpowiednio do swoich możliwości. Poziomy trudności można także zmieniać ręcznie w opcjach programu (patrz Opcje Gry).



Tym znaczkiem wyróżniliśmy ćwiczenia, zalecane przez Polskie Towarzystwo Dysleksji w terapii specyficznych problemów z czytaniem.

Zadania - pojęcia i osiągnięte wyniki

Królik Bystrzak dla Drugoklasisty zawiera siedem interesujących, zróżnicowanych zadań. Gracze mogą poruszać się po dwóch obszarach: Parmezanii i Mozzarelii. Będą mieli do wykonania także ostatnie zadanie, które odbywa się w powietrzu ponad Mozzarelią.



Przygoda

Serosłówka

Wędkowanie w Serze

Serowe Działania

Kolekcja Owadów

Serowe Serie

Se(r)kretne Szyfry

Policz się z Potworem

Umiejętności

poprawne „wpisywanie” wyrazów z trudnościami ortograficznymi do schematu graficznego

stosowanie zasad ortograficznych, rozpoznawanie antonimów i synonimów

dodawanie i odejmowanie w zakresie 99, układanie działań z brakującymi elementami

poznawanie budowy owadów; rozumienie poleceń, rozwijanie słownictwa

rozpoznawanie liczb parzystych i nieparzystych; wielokrotności liczb

czytanie ze zrozumieniem; rozpoznawanie części mowy; poznawanie różnych sposobów zapisywania czasu; rozwiązywanie problemów; rozpoznawanie figur geometrycznych; przeliczanie pieniędzy

działania matematyczne w zakresie 100

PARMEZANIA

Na wyspie Parmezanii znajdują się cztery przygody: „Serosłówka”, „Wędkowanie w Serze”, „Serowe Działania” i „Kolekcja Owadów”.



W zadaniu „Serosłówka” dzieci układają wyrazy wybierając litery z podanego zestawu i przenosząc je do schematu graficznego.

Umiejętności: poprawne „wpisywanie” wyrazów z trudnościami ortograficznymi do schematu graficznego

Poziom 1.: Wyrazy, których pisownia sprawia trudności niewielkiej liczbie dzieci.

Poziom 2.: Wyrazy, których pisownia sprawia trudność wielu dzieciom (zmiękczenia, wyrazy z „ę” i „ą”).

Poziom 3.: Wyrazy o znacznym poziomie trudności.

W zadaniu „Wędkowanie w Serze” dzieci utrwalają zasady ortograficzne, a także ćwiczą rozpoznawanie synonimów i antonimów, łącząc je w pary. Dodatkowo muszą rozpoznać odpowiednie wyrazy i wyłapać je w grze o charakterze zręcznościowym.

Umiejętności: stosowanie zasad ortograficznych, rozpoznawanie antonimów i synonimów

Poziom 1.: Rozpoznawanie par wyrazów, w których następuje wymiana „ó” na „o” oraz „rz” na „r”.

Poziom 2.: Rozpoznawanie antonimów.

Poziom 3.: Rozpoznawanie synonimów.

W zadaniu „Serowe Działania” dzieci tworzą równania w zakresie dodawania i odejmowania, także z przenoszeniem. Zadanie to inspiruje dzieci do twórczego myślenia, ponieważ muszą znaleźć liczby, które utworzą trzy prawidłowe działania. W zadaniu trzeba także poradzić sobie z uzupełnianiem działań, w których brakuje elementów.

Umiejętności: dodawanie i odejmowanie w zakresie 99, układanie działań z brakującymi elementami

Poziom 1.: Dodawanie i odejmowanie w zakresie 15, 3 działania, 5 brakujących kostek sera.

Poziom 2.: Dodawanie i odejmowanie w zakresie 99, 3 działania, 6 brakujących kostek sera.

Poziom 3.: Dodawanie i odejmowanie w zakresie 99, 3 działania, 7 brakujących kostek sera.

„**Kolekcja Owadów**” to zabawa, w której dzieci zdobywają wiedzę przyrodniczą i uczą się o budowie owadów, dowiadując się, jakie cechy są wspólne dla wszystkich owadów. Ponieważ zabawa ta wprowadza nowe pojęcia i słownictwo, dzieci po trosze eksperymentują z częściami ciała owadów, rysując prawdziwe owady. Każdy z rysunków zawiera opis, który można wydrukować wraz z rysunkiem. Zadanie to pozwala także tworzyć owady według własnego pomysłu i drukować je.

Umiejętności: *poznawanie budowy owadów; rozumienie poleceń, rozwijanie słownictwa*

Zadanie nie jest podzielone na poziomy trudności.

MOZZARELIA

Na Mozzarelii czekają dwa zadania: „**Serowe Serie**” i „**Se(r)kretne Szyfry**”.

Ostatnia przygoda, „**Policz się z Potworem**”, rozgrywa się w powietrzu ponad wyspą.

W zadaniu „**Serowe Serie**” dzieci rozpoznają rytmy i porównują wartości liczb w konwencji dynamicznej gry zręcznościowej. Aby rozpoznać cel zadania, dzieci niekiedy muszą koncentrować się na dwóch zasadach jednocześnie. Dzięki temu poprawia się ich koordynacja wzrokowo-ruchowa i wzrasta zdolność podejmowania szybkich decyzji.

Umiejętności: *rozpoznawanie liczb parzystych i nieparzystych; porównywanie wartości liczbowych; wielokrotności liczb*

Poziom 1.: Rozpoznawanie liczb parzystych i nieparzystych.

Poziom 2.: Rozpoznawanie liczb parzystych i nieparzystych, większych lub mniejszych od danej liczby.

Poziom 3.: Rozpoznawanie ciągów liczbowych wzrastających o 2, o 3, o 4, o 5, kontynuacja rytmów, rozpoczynających się od różnych liczb.

W przygodzie „**Se(r)kretne Szyfry**” dziecko musi otworzyć szereg zamkniętych drzwi, aby przedostać się przez labirynt. W części zadań dziecko zapoznaje się z budową zdania, układając poprawne gramatycznie konstrukcje. Każde zdanie zawiera wskazówkę, odnoszącą się do innych umiejętności, takich jak rozpoznawanie figur geometrycznych czy obliczanie kwot pieniędzy z wykorzystaniem monet. Aby przejść przez kolejne drzwi, dziecko musi ustawić odpowiednią godzinę, porównując sposób zapisywania czasu na zegarku z cyferblatem i na zegarku elektronicznym.

Umiejętności: *czytanie ze zrozumieniem; rozpoznawanie części mowy; poznawanie różnych sposobów zapisywania czasu; rozwiązywanie problemów; rozpoznawanie figur geometrycznych; przeliczanie pieniędzy*

Czytanie:

Poziom 1.: Układanie zdań z 5-7 wyrazów.

Poziom 2.: Układanie zdań z 6-8 wyrazów.

Poziom 3.: Układanie zdań z 6-9 wyrazów.

Określanie godziny:

Poziom 1.: Odczytywanie wskazań zegara (pełne godziny).

Poziom 2.: Odczytywanie wskazań zegara (godziny i kwadranse).

Poziom 3.: Odczytywanie wskazań zegara (godziny i minuty).

„**Policz się z Potworem**” to zadanie zręcznościowe, w którym dziecko ćwiczy znajomość działań matematycznych. Na wyświetlaczu pojawia się wynik działania, do którego trzeba szybko dopasować właściwe działanie. Namierzając na celowniku krakersy z działaniami, dziecko wyrabia sobie także refleks i orientację przestrzenną.

Umiejętności: działania matematyczne w zakresie 100

Poziom 1.: Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 20.

Poziom 2.: Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 30.

Poziom 3.: Dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w zakresie 100.

SZTUKI I SZTUCZKI

Uczenie poprzez sztukę pobudza wyobraźnię, stymuluje do nauki i daje dzieciom unikalne narzędzia, dzięki którym mogą lepiej zrozumieć siebie i otaczający świat. W „Sztukach i Sztuczках” dzieci znajdą trzy zabawy: „**Rysunki**”, „**Muzyka**” i „**Kalendarz**”.

W zabawie „**Rysunki**” dzieci malują obrazki, tworzą wyrazy przy pomocy pieczętek z literami oraz eksperymentują z cyframi i kształtami. Ponadto zadanie to sprzyja rozwojowi koordynacji wzrokowo-ruchowej i doskonaleniu umiejętności ruchowych dziecka. Dzieci mogą także mieszać kolory i tworzyć nowe odcienie, wykorzystywane następnie w rysunkach o różnorodnej tematyce.

Zabawa „**Muzyka**” pozwala dzieciom eksperymentować i poznawać język muzyki. Tak samo, jak przy nauce konstruowania zdań, dzieci mogą tworzyć frazy muzyczne, klikając na klawiaturę lub też przenosząc nuty, półnuty, ćwierćnuty i pauzy na pięciolinię. Dzieci doskonalą też umiejętność słuchania, porównując dźwięk różnych instrumentów muzycznych podczas odtwarzania swoich muzycznych kompozycji.

„**Kalendarz**” to świetne narzędzie, służące utrwalaniu wiedzy dziecka na temat upływu czasu: kolejnych pór roku, miesięcy i dni tygodnia. Dzięki temu zadaniu dziecko może też rozwijać umiejętności organizacyjne i zmysł obserwacji poprzez zaznaczanie w kalendarzu terminów zajęć dodatkowych lub opisywanie pogody. Dzieci rozszerzają swój zakres pojęć dzięki zabawie, jaką jest uzupełnianie umieszczonych w kalendarzu obrazków poprzez dodawanie do nich wizerunków roślin i zwierząt.