



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 (sposrzeganie 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 początkowej;
- 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

Dzieci na poziomie zerówki są ciekawe świata i otwarte na eksperymenty z literami, kolorami, kształtami i dźwiękami. Przed przejściem do pierwszej klasy muszą nauczyć się liczyć, czytać oraz myśleć samodzielnie. Opanowanie tych umiejętności to klucz do sukcesu w nauce szkolnej.

Program, w ramach jednej, wielowątkowej, interaktywnej historii, utrwała i rozszerza elementy wiedzy oraz rozwija wybrane umiejętności dziecka zgodnie z założeniami podstawy programowej MENiS. Dzieci mogą dzięki grze doskonalić przede wszystkim swoje umiejętności w zakresie matematyki, fonetyki, czytania i rozumienia poleceń.

Na grę składają się zadania:

- wymagające zrozumienia, słuchania, samodzielnego myślenia;
- ćwiczące prawidłowe rozumowanie;
- rozwijające koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową.

Dostosowanie poziomu trudności

Każde z zadań w grze Królik Bystrzak dla Zerówki posiada trzy poziomy trudności, dzięki czemu gracz przechodzi od prostych do bardziej złożonych umiejętności w tempie dostosowanym do jego możliwości. Ponieważ poziom trudności każdego z zadań ustawia się indywidualnie, niezależnie od poziomu trudności pozostałych zadań, dziecko doskonali umiejętności w danym obszarze odpowiednio do swoich zdolności. Poziomy trudności można także zmieniać ręcznie w opcjach programu (patrz Opcje Gry).

Zadanie „Muzyka dla Byka” nie zostało podzielone na poziomy trudności, ponieważ jego celem jest rozwijanie ekspresji dziecka.





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

Zadania - pojęcia i osiągnięte wyniki

Królik Bystrzak dla Zerówki zawiera zbiór unikalnych, zajmujących zadań, dzięki którym dzieci doskonałą swoje umiejętności matematyczne, językowe oraz zdolność samodzielnego myślenia.

Zadania w grze Królik Bystrzak dla Zerówki obejmują podstawowy zakres pojęć na poziomie klasy zerowej. Gracze mogą podróżować - latając Świnkolotką - po trzech różnych obszarach: Zaciszu, Balonowym Mieście i Spiczastym Pałacu.

	Przygoda	Umiejętności
	Kokonowe Wzory	kontynuacja rytmów, rozpoznawanie kolorów i figur geometrycznych
	Ostrygowe Pary	zapamiętywanie, dopasowywanie figur geometrycznych, kolorów, liter i liczb (w zakresie 10)
	Gra w Rymy	rozwijanie analizy słuchowej (dopasowywanie rymujących się słów), ćwiczenie świadomości fonologicznej
	Poczta Panny Ślimakówny	rozumienie i wykonywanie poleceń ustnych, przeliczanie, porządkowanie obiektów
	Literkowe Tunele	analiza wzrokowo-słuchowa wyrazów
	Rozsypanki	porządkowanie wydarzeń z uwzględnieniem zależności przyczynowo-skutkowych i chronologicznych
	Wierszyki-Żółwiki	rozumienie słuchanego tekstu, uzupełnianie go brakującymi wyrazami
	Licz ze Świnkolotką	liczenie, dodawanie w zakresie 10
	Muzyka dla Byka	rozwijanie wrażliwości na muzykę

ZACISZE

W obszarze Zacisza znajdują się dwie przygody: „**Kokonowe Wzory**” i „**Ostrygowe Pary**”.

W przygodzie „**Kokonowe Wzory**” gracz pomaga Motylkom ułożyć kokony we właściwej kolejności, dopasowując symbole na nich do symboli umieszczonych na motylach skrzydłach.

Umiejętności: kontynuacja rytmów, rozpoznawanie kolorów i figur geometrycznych

Poziom 1.: 2 duże motyle, 6 kokonów, rytm AB AB AB.

Poziom 2.: 3 duże motyle, 9 kokonów, rytm AAB AAB AAB.

Poziom 3.: 3 duże motyle, 9 kokonów, rytm ABC ABC ABC.

„**Ostrygowe Pary**” to zadanie, które pomaga dzieciom ćwiczyć pamięć oraz doskonali umiejętność rozpoznawania kolorów i figur geometrycznych. Celem tego zadania, przedstawionego w formie quizu, jest wybranie spośród zamkniętych ostryg tych, w których są schowane takie same obiekty.

Umiejętności: zapamiętywanie, dopasowywanie kształtów, kolorów, liter i liczb (w zakresie 10)

Poziom 1.: Dopasowywanie liczb od 1 do 10, wielkich liter, figur pod względem kształtu.

Poziom 2.: Dopasowywanie liczb od 10 do 10, wielkich i małych liter, figur pod względem kształtu i koloru.

Poziom 3.: Dopasowywanie liczb od 1 do 10, wielkich liter do małych, figur pod względem kształtu i koloru.

BALONOWE MIASTO

W Balonowym Mieście znajdują się trzy zadania: „**Gra w Rymy**”, „**Poczta Panny Ślimakówny**” i „**Literkowe Tunele**”.

W „**Grze w Rymy**” gracze łączą w pary rymujące się słowa. Trudność zadania zwiększa się wraz ze wzrostem liczby liter w wyrazie oraz z wprowadzeniem słów - dystraktorów.



Umiejętności: rozwijanie analizy słuchowej (dopasowywanie rymujących się słów), ćwiczenie świadomości fonologicznej

Poziom 1: Słowa dwusylabowe kończące się na tę samą sylabę, sylaby otwarte.

Poziom 2: Słowa jednosylabowe.

Poziom 3: Słowa o różnej liczbie sylab.

„Poczta Panny Ślimakówny” to zadanie polegające na liczeniu i wypełnianiu ustnych poleceń. Gracz musi słuchać poleceń, wypełniać polecenia złożone z dwóch części, liczyć oraz porządkować obiekty. Dziecko pomaga Pannie Ślimakównie mierzyć i porządkować balony, które następnie przyczepia do paczek w określonej kolejności. W pierwszej części tego zadania gracz musi nadmuchiwać balony tak, aby stały się wyższe lub niższe od balonu znajdującego się obok. W miarę wzrostu stopnia trudności gracz musi porządkować balony według wysokości szerokości, wzorów oraz odcieni.

Umiejętności: wykonywanie poleceń ustnych, liczenie, porządkowanie przedmiotów

W Części 1. gracze mają za zadanie odpowiednio powiększyć lub zmniejszyć balon. W Części 2. gracze porządkują nadmuchane wcześniej balony.

Poziom 1., Część 1.: Gracze nadmuchują balony lub spuszczaają z nich powietrze, tak by były takie same jak balon umieszczony obok dla porównania, wyższe lub niższe od niego. Wysokość balonu przykładowego jest podana. Nie jest wymagane uzyskanie balonu określonej wysokości.

Część 2.: Balony są porządkowane pod względem wysokości.

Poziom 2., Część 1.: Gracze nadmuchują balony lub spuszczaają z nich powietrze, tak by stały się niższe lub wyższe od balonu umieszczonego obok dla porównania. Podana jest wysokość przykładowego balonu.

Część 2.: Balony są porządkowane pod względem wysokości lub szerokości.

Poziom 3., Część 1.: Gracze mają tworzyć balony takie same jak balon umieszczony obok dla porównania, wyższe lub niższe od niego. Wysokość balonu przykładowego nie jest podana.

Część 2.: Balony są porządkowane pod względem wysokości szerokości, liczby kropek umieszczonych na balonie lub odcieni.



W zadaniu „**Literkowe Tunele**” gracze po obejrzeniu pojawiającego się rysunku np. zwierzęcia i wysłuchaniu jego nazwy, muszą uzupełnić w podpisie tego rysunku brakującą literę.

Umiejętności: analiza wzrokowa i słuchowa

Poziom 1.: Wyrazy z 1-2 sylab, brak litery oznaczającej spółgłoskę na początku wyrazu.

Poziom 2.: Słowa z 1-2 sylab, brak litery oznaczającej spółgłoskę na końcu lub w środku wyrazu.

Poziom 3.: Słowa z 1-2 sylab, brak litery oznaczającej spółgłoskę lub samogłoskę na końcu wyrazu.

SPICZASTY PAŁAC

W tej części gry znajdują się dwa zadania językowe: „**Rozsypanki**” i „**Wierszyki-Żółwiki**”.

„**Rozsypanki**” to zadanie polegające na słuchaniu i porządkowaniu sekwencji wydarzeń. Gracz pomaga Feli Skorupce w odnalezieniu odpowiedniej kolejności poszczególnych części opowiadanej historyjki, słuchając opowieści i korzystając z podpowiedzi obrazkowych.

Umiejętności: porządkowanie wydarzeń z uwzględnieniem zależności przyczynowo-skutkowych i chronologicznych

Poziom 1.: Porządkowanie kolejności 3 wydarzeń.

Poziom 2.: Porządkowanie kolejności 4 wydarzeń.

Poziom 3.: Porządkowanie kolejności 5 wydarzeń.

„**Wierszyki-Żółwiki**” to zadanie, w którym dzieci uczą się słuchać czytanego tekstu ze zrozumieniem oraz uzupełniać go brakującymi rysunkami i wyrazami.

Umiejętności: rozumienie słuchanego tekstu, uzupełnianie go brakującymi rysunkami i wyrazami

Poziom 1.: Wierszyk długości 2 linijek, 2 brakujące wyrazy.

Poziom 2.: Wierszyk długości 4 linijek, 3 brakujące wyrazy.

Poziom 3.: Wierszyk długości 4 linijek, 4 brakujące wyrazy.

ZADANIA Z ZABLOKOWANYM DOSTĘPEM

Aby przejść do następnej części gry, gracz musi wykonać dwa zadania: „**Licz ze Świnkołotką**” oraz „**Muzyka dla Byka**”.

W zadaniu „**Licz ze Świnkołotką**” dzieci ćwiczą przeliczanie i dodawanie. Lot Świnkołotką jest jedynym sposobem podróżowania z wyspy na wyspę. Gracz musi umieścić odpowiednią liczbę balonów po każdej stronie Świnkołotki, aby samolot mógł gładko wznieść się do góry.

Umiejętności: liczenie, dodawanie w zakresie 10

Poziom 1.: 3 pęczki balonów i dodawanie w zakresie 10.

Poziom 2.: 4 pęczki balonów i dodawanie w zakresie 10.

Poziom 3.: 5 pęczków balonów i dodawanie w zakresie 10.

Zadanie „**Muzyka dla Byka**” pomaga rozwijać wrażliwość dziecka na muzykę. Byk śpi przed pałacową bramą, blokując drogę do Spiczastego Pałacu. Aby go obudzić, trzeba zebrać instrumenty muzyczne z całej wyspy i wręczyć je pałacowym strażnikom. Każdy instrument musi trafić do właściwego strażnika. Kiedy wszystkich pięciu strażników dostanie instrumenty i zagra na nich, Byk obudzi się, zacznie tańczyć i usunie się sprzed wejścia. Gracze mogą eksperymentować z dźwiękiem, włączając i wyłączając poszczególne instrumenty.

Umiejętności: rozwijanie wrażliwości na muzykę

To zadanie nie jest podzielone na poziomy.

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 Sztuczkiach” 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 doskonałą 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.