



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 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

Gra Królik Bystrzak dla Pierwszaka pozwala dzieciom na przeżycie ciekawej i pouczającej zarazem przygody. 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 czytania, matematyki i przyrody.

Na grę składają się zadania:

- otwarte, pozwalające dziecku na rozwijanie własnej ekspresji;
- doskonalące umiejętność rozumowania;
- kształtujące umiejętności wykorzystywane w codziennym życiu;
- rozwijające koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, a jednocześnie zapewniające dziecku rozrywkę;
- poszerzające umiejętności samodzielnego rozwiązywania zadań (przy wykorzystaniu animacji, rysunków i muzyki).

Dostosowanie poziomu trudności

Każde z zadań w grze Królik Bystrzak dla Pierwszaka funkcjonuje na trzech poziomach trudności, dzięki czemu dziecko może przechodzić od prostych do bardziej złożonych umiejętności w tempie dostosowanym do jego możliwości. Ponieważ poziom trudności każdego z zadań można zmieniać indywidualnie, niezależnie od poziomu trudności pozostałych zadań, dziecko może doskonalić umiejętności w danym obszarze odpowiednio do swoich zdolności. 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 Pierwszaka obejmuje osiem unikalnych, zajmujących zadań z zakresu matematyki, czytania i pojęć związanych z przyrodą na poziomie I klasy szkoły podstawowej. W tej grze gracze poruszają się po trzech różnych obszarach: Chmurii, Domu Żółwiktora i Parasolkowym Lesie.

Przygoda



Chmurkosłówka

Umiejętności

uzupełnianie wyrazów pojedynczymi literami, układanie wyrazów na podstawie rysunku

	i wzorca słuchowego
Ale Animacje!	rysowanie, animacja
U Maszyny Geraldyny	czytanie ze zrozumieniem, znajomość cech i trybu życia zwierząt, przewidywanie drogi spadającego obiektu (m. in. ćwiczenie lateralizacji)
Muzykulki	kontynuacja rytmów (kolory i dźwięki)
W Parasolkowym Lesie	dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, porównywanie wyników
Kanapkowy Kącik	rozpoznawanie monet i posługiwanie się nimi (uzyskiwanie określonej kwoty)
 Ładne Kwiatki	analiza wzrokowa wyrazów różniących się 1, 2 literami lub sylabą, czytanie ze zrozumieniem
Łap Kałosz!	wybieranie przedmiotów o określonych cechach, rozpoznawanie i porównywanie figur geometrycznych

CHMURIA

Na Chmurii znajdują się dwa zadania: „**Chmurkosłówka**” i „**Ale Animacje!**”!



W przygodzie „**Chmurkosłówka**” dzieci doskonalią umiejętność czytania, uzupełniając brakujące litery w wyrazach lub układając całe wyrazy.

Umiejętności: *uzupełnianie wyrazów pojedynczymi literami, układanie wyrazów na podstawie rysunku i wzorca słuchowego*

Poziom 1.: Uzupełnianie wyrazów o długości od 3 do 5 liter.

Poziom 2.: Uzupełnianie wyrazów o długości od 4 do 6 liter.

Poziom 3.: Układanie wyrazów o długości od 4 do 7 liter.

Zadanie „**Ale Animacje!**” umożliwia dzieciom niezwyklej działalność twórczą. Dzięki prezentacji i poleceniom ustnym dzieci uczą się prostej animacji. To zadanie wymaga od dzieci zaplanowania tworzonego dzieła, umiejętności przewidywania i samodzielnego myślenia.

Umiejętności: *rysowanie, animacja*

Zadanie to nie zostało podzielone na poziomy.

DOM ŻÓŁWIKTORA

W Domu Żółwiktora czekają dwie przygody: „**U Maszyny Geraldyny**” oraz „**Muzykulki**”.

Przygoda „**U Maszyny Geraldyny**” łączy tematykę przyrodniczą oraz naukę czytania z doskonaleniem umiejętności rozwiązywania problemów - gracz musi ustawiać rampy tak, aby spadający żeton znalazł się we właściwym utworze z wyrazem uzupełniającym zdanie.

Umiejętności: czytanie ze zrozumieniem, znajomość cech i trybu życia zwierząt, przewidywanie drogi spadającego obiektu (m. in. ćwiczenie lateralizacji)

Poziom 1.: 9 ramp, zdania opisujące podstawowe cechy zwierząt.

Poziom 2.: 13 ramp, zdania opisujące podstawowe cechy zwierząt i ich środowisko naturalne.

Poziom 3.: 10 ramp, 3 przeszkody, zdania opisujące różnorodne cechy zwierząt oraz środowisko naturalne.

W zadaniu „**Muzykulki**” dzieci korzystają ze wskazówek wizualnych i dźwiękowych, uzupełniając rytmy dźwięków i kolorów. Rozpoznawanie i uzupełnianie rytmów może pomóc dziecku w rozpoznaniu wzoru w innym kontekście, takim jak nauka czytania, układanie zdań oraz matematyka (rytmy liczb i funkcje).

Umiejętności: kontynuacja rytmów (kolory i dźwięki)

Poziom 1.: Kontynuacja rytmów z 2 nut.

Poziom 2.: Kontynuacja rytmów z 3 nut.

Poziom 3.: Kontynuacja rytmów - akordy.

PARASOLKOWY LAS

W obszarze Parasolkowego Lasu znajdują się trzy zadania: „**W Parasolkowym Lesie**”, „**Kanapkowy Kącik**” i „**Ładne Kwiatki**”.

W przygodzie „**W Parasolkowym Lesie**” dzieci ćwiczą umiejętności matematyczne przez tworzenie działań i obliczanie ich wyników. Zadanie to ma doskonalić umiejętność twórczego rozwiązywania problemów. Każda liczba ukazuje się zarówno w zapisie cyfrowym, jak i w postaci kolorowych parasolek, których dziecko może używać jako liczydeł.

Umiejętności: dodawanie i odejmowanie w zakresie 20, porównywanie wyników

Poziom 1.: Dodawanie w zakresie 10 (2 składniki).

Poziom 2.: Dodawanie w zakresie 10 (3 składniki), odejmowanie w zakresie 10.

Poziom 3.: Dodawanie w zakresie 20 (3 składniki), odejmowanie w zakresie 20.

W zadaniu „**Kanapkowy Kącik**” dzieci używają monet do dokonywania zakupów. Liczenie monet pozwala dzieciom lepiej zrozumieć znaczenie liczb, a także uczy je liczenia wielokrotności, co jest pierwszym krokiem w kierunku mnożenia.

Umiejętności: rozpoznawanie i używanie monet (uzyskiwanie określonej kwoty)

Poziom 1.: Kupowanie przedmiotów za sumę do 10 złotych (pokazana aktualna kwota).

Poziom 2.: Kupowanie przedmiotów za sumę do 15 złotych (bez pokazania aktualnej kwoty).

Poziom 3.: Kupowanie przedmiotów za sumę do 20 złotych (bez pokazania aktualnej kwoty).



W przygodzie „**Ładne Kwiatki**” dzieci wybierają spośród podanych wyrazów nazwę narysowanego przedmiotu, zwierzęcia, rośliny.

Umiejętności: analiza wzrokowa wyrazów różniących się 1, 2 literami lub sylabą, czytanie ze zrozumieniem

Poziom 1.: Wybór spośród wyrazów jednosylabowych różniących się jedną literą od podpisu do rysunku.

Poziom 2.: Wybór spośród wyrazów dwutrzysylabowych mających jedną lub dwie sylaby wspólne z podpisem do rysunku.

Poziom 3.: Wybór spośród wyrazów dwutrzysylabowych mających jedną lub dwie sylaby wspólne z podpisem do rysunku. Rysunek nie pojawia się nad wybranym wyrazem.

Królik Bystrzak dla Pierwszaka kończy się zadaniem „**Łap Kalosz!**”. Dziecko musi myśleć szybko i wybierać obiekty na podstawie wielu atrybutów, takich jak wzór na powierzchni, kolor czy rodzaj. Sortowanie i klasyfikacja na podstawie wspólnych cech stanowią podstawę samodzielnego myślenia i wykonywania działań matematycznych.

Umiejętności: wybieranie przedmiotów o określonych cechach, rozpoznawanie i porównywanie figur geometrycznych

Poziom 1.: Sortowanie obiektów wg jednej cechy (kolor, wzór lub rodzaj przedmiotu).

Poziom 2.: Sortowanie obiektów wg dwóch cech (kolor i rodzaj przedmiotu).

Poziom 3.: Sortowanie obiektów wg dwóch cech (rodzaj obiektu i wzór lub kolor i wzór).

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 znajdują 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 pięciolinie. 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.