

Przewodnik po aplikacjach interaktywnych

# Rewalidacja z Happy Stones

Zabawy ćwiczące sprawności percepcyjno-motoryczne  
na podłodze interaktywnej

Opracowanie: LavaVision



**Rewalidacja z Happy Stones** to pakiet aplikacji interaktywnych przeznaczonych na podłogę interaktywną **SmartFloor**. Aplikacje są sterowane ruchem całego ciała.

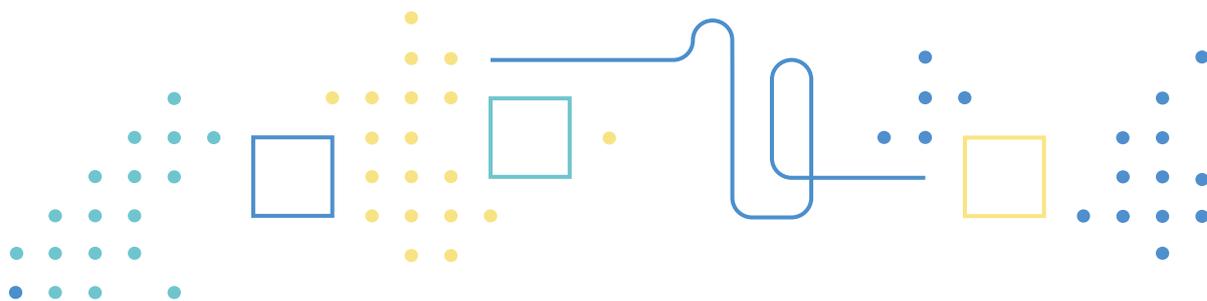
Projekt, grafika, oprogramowanie: LavaVision

Data wydania pakietu: 2021-07-16

Liczba aplikacji w pakiecie: 16

Sposób obsługi aplikacji: interakcja poprzez ruch

LavaVision działa na rynku polskim od 2012 roku. Firma tworzy oprogramowanie interaktywne dla edukacji, wykorzystując nowoczesne techniki interakcji z aplikacją: sterowanie ruchem, dotykiem, pisakami świetlnymi, symbolami graficznymi, czy robotami. W ofercie firmy znajdują się pakiety gier i zabaw zaprojektowane zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego i szkolnego.



**LavaVision**

[www.lavavision.eu](http://www.lavavision.eu)

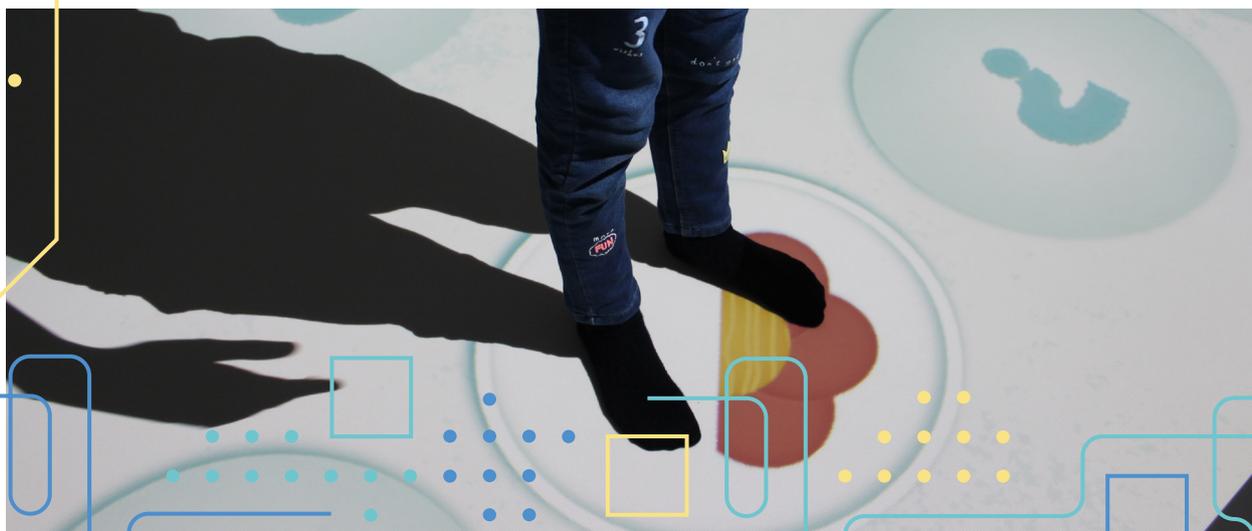
[kontakt@lavavision.eu](mailto:kontakt@lavavision.eu)

## Aplikacje *Happy Stones* na podłodze interaktywnej

SMART  
**FLOOR**

Z pakietu *Rewalidacja z Happy Stones* możesz korzystać na podłodze interaktywnej Smart-Floor, która oferuje dostęp do aktualizacji aplikacji oraz szeroki wybór gier i zabaw edukacyjnych. Oprócz gier sterowanych ruchem, SmartFloor obsługuje aplikacje sterowane pisakami świetlnymi i robotami, dostępne na [motioncube.io](http://motioncube.io).

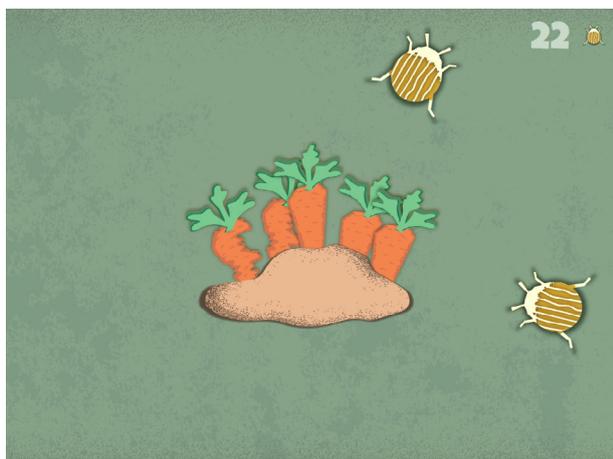
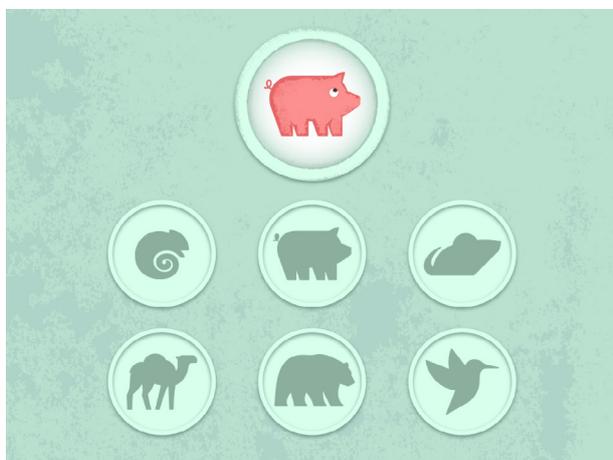
[www.smartfloor.edu.pl](http://www.smartfloor.edu.pl)



## Rewalidacja z Happy Stones

### Aplikacje do zajęć z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Happy Stones to zestaw interaktywnych zabaw i ćwiczeń ruchowych do wykorzystania podczas zajęć rewalidacyjnych z dziećmi. Proponowane ćwiczenia stymulują w szczególności percepcję wzrokową, myślenie logiczne, pamięć oraz spostrzegawczość. Rozwijają umiejętności językowe, a także zachęcają do podejmowania inicjatywy i działania, także tych związanych z aktywizacją społeczną, poprzez możliwość pracy w grupie. Przyjazna, spokojna grafika stymuluje nie tylko oko, ale i kubki smakowe. Szykujcie się na apetyczną i mądrą zabawę!

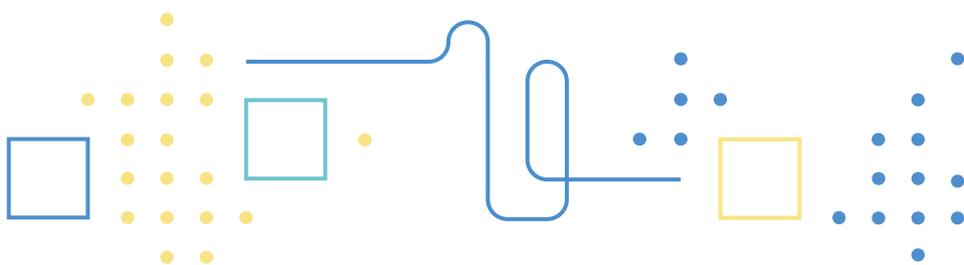




## Dla kogo przeznaczony jest pakiet aplikacji *Rewalidacja z Happy Stones*?

Pakiet aplikacji *Rewalidacja z Happy Stones* jest przeznaczony do wykorzystania podczas zajęć rewalidacyjnych z dziećmi. Może również stanowić uzupełnienie codziennych zajęć edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, a także zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych.

W szczególności pakiet jest polecany do ćwiczeń z dziećmi lubiącymi aktywność ruchową lub potrzebującymi takiej formy aktywizacji. Umiejętność czytania i liczenia u dziecka nie jest wymagana.



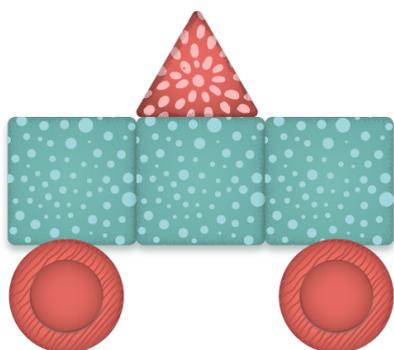
## Jak można z niego korzystać?

Aplikacje przeznaczone są na **podłogę interaktywną SmartFloor**.

Aplikacje na podłodze interaktywnej sterowane są za pomocą ruchu, np. nóg lub rąk, poprzez chodzenie, bieganie, skakanie, dotykanie i inne sposoby ruszania się na podłodze.

Pakiet nadaje się do zabaw zespołowych, ćwiczeń w parach i indywidualnych z dzieckiem.

Ponadto, aplikacje zostały opracowane pod kątem tablic interaktywnych i ekranów dotykowych z przeznaczeniem do pracy indywidualnej z dzieckiem.



## Jakie cele realizuje?

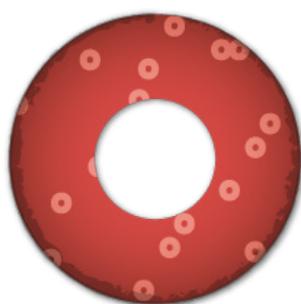
Pakiet aplikacji Rewalidacja z Happy Stones służy **do wspierania rozwoju fizycznego, społecznego, poznawczego i emocjonalnego** na etapie wczesnej edukacji dziecka. Pakiet przeznaczony jest do organizacji zajęć wspierających wielokierunkową aktywność dzieci, podnoszących poziom integracji sensorycznej oraz kształtujących umiejętność korzystania z rozwijających się procesów poznawczych.

Proponowane ćwiczenia stymulują w szczególności analizę i syntezę wzrokową na materiale tematycznym i symbolicznym, umiejętność kategoryzowania, pamięć bezpośrednią, uwagę i koncentrację, myślenie przez analogię oraz planowanie toru ruchu (motoryka duża). Zabawy wspierają rozwój umiejętności językowych, a także zachęcają do podejmowania inicjatywy i działania, także tych związanych z aktywizacją społeczną, poprzez możliwość pracy w grupie.

Zawarte w pakiecie aplikacje służą **wielokierunkowej aktywizacji: ruchowej, słuchowej, językowej oraz wzrokowej**. Zachęcają też do obserwacji i analizy problemów oraz poszukiwania rozwiązań. Włączenie ich do sytuacji edukacyjnych, w szczególności do zajęć rewalidacyjnych, umożliwi eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujące rozwój dziecka we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym.

Uczestnik zajęć zostanie przeprowadzony za pomocą różnorodnych ćwiczeń po krainie kształtów, kolorów, wzorów i ilustracji od tych najprostszych do bardziej złożonych form, które będzie w stanie zinterpretować t.j rozpoznać, odróżnić, odnaleźć symetrię, podobieństwo.

Autorzy pakietu starali się odpowiedzieć na potrzeby rozwojowe dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, koncentrując się na wspieraniu sprawności motorycznych i sensorycznych w czasie zorganizowanych bezpiecznych zabaw i gier ruchowych.



## Co zawiera pakiet *Rewalidacja z Happy Stones*?

16 aplikacji

412 ćwiczeń interaktywnych

Pakiet Happy Stones zawiera szesnaście aplikacji interaktywnych, wspierających wielokierunkową aktywność dziecka.

Wśród rodzajów zadań można wyróżnić:

- **Zadania logiczne** polegające na dopasowywaniu elementów w układance; dobieraniu elementów w pary; ustalaniu kolejności lub liczby elementów w ciągu, wybieraniu potrzebnych elementów, aby odtworzyć wzór;
- **Zabawy pamięciowe**, polegające na odnalezieniu par ukrytych przedmiotów, lub odtworzeniu sekwencji;
- **Zabawy kreatywne** polegające na kolorowaniu planszy, projektowaniu obrazka;
- **Gry ruchowe** polegające na łapaniu elementów;
- **Zabawy rytmiczno-dźwiękowe** polegające na odtworzeniu usłyszanej i widocznej sekwencji obrazkowo-dźwiękowej.

Ćwiczenia opierają się zarówno na materiale atematycznym: obrazki symboliczne złożone z kształtu, koloru, wzorku oraz na materiale tematycznym: ilustracje zwierząt, zabawek, ciastek, a także dźwiękowym z jednoczesną aktywizacją ruchową.

Aplikacje wchodzące w skład pakietu zostały stworzone zgodnie z założeniami Podstawy programowej wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Proponowane ćwiczenia implementują elementy różnych metod pracy z dziećmi z zaburzeniami rozwoju.

## Czym charakteryzują się aplikacje w *Happy Stones*?

Aplikacje w pakiecie Happy Stones zostały przygotowane pod kątem różnych potrzeb rozwojowych dzieci i wsparcia nauczyciela w organizacji bezpiecznych ćwiczeń i zabaw ruchowych.

- Zabawa na podłodze, na dużej przestrzeni;
- Interakcja z aplikacją poprzez ruch na podłodze interaktywnej;
- Możliwość włączenia do wspólnych ćwiczeń grupy użytkowników;
- Jednoczesna aktywizacja ruchowa, wzrokowa i słuchowa;
- Zabawy logiczne, rytmiczne, obrazkowe, kreatywne.

### Zróżnicowane poziomy trudności, złożoności ćwiczeń

Zarówno aplikacje w pakiecie różnią się między sobą poziomem trudności, jak i większość aplikacji oferuje wybór zakresu tematycznego lub stopnia trudności ćwiczenia. Dzięki temu można dostosować ćwiczenie do indywidualnych potrzeb użytkowników.

- Zróżnicowanie trudności ćwiczeń na poziomie pakietu;
- Stopniowanie złożoności ćwiczeń wewnątrz aplikacji.



## Dostępność interfejsu

- Ćwiczenia odbywają się na podłodze, naturalnym miejscu zabaw dzieci;
- Prosta komunikacja z aplikacją na podłodze za pomocą ruchu - chodzenie, bieganie, skakanie, turlanie się, dotykanie podłogi dłońmi;
- Dwujęzyczność - polecenia i komunikaty są dostępne w językach: polskim, angielskim;
- Graficzna reprezentacja poziomów trudności ćwiczeń sprzyja atrakcyjności, czytelności, ułatwia wybór zakresu;
- Dla użytkowników poruszających się na czterech kółkach jest możliwość interakcji z aplikacją na podłodze za pomocą długich pisaków świetlnych;
- Ćwiczenia są również dostępne na monitory i ekrany dotykowe;
- Brak narzuconego schematu ruchów, dowolność w sposobie zabawy na podłodze i rozwiązywania plansz;
- Możliwość opracowania wielu scenariuszy pracy z aplikacją, współgrających z logiką ćwiczenia.



## Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela

Wróć

Celem zabawy jest ułożenie 20 cukierków w dwóch stoikach, po 10 do każdego, zgodnie ze wzorem podanym przy stoiku. Na planszy w jednym momencie jest nie więcej niż pięć elementów do posortowania. Dodatkowo, w lewym górnym rogu planszy jest licznik odmierzający w górę czas układania słodyczy.

Dwa poziomy trudności:

1. Sortowanie po kolorze.
2. Sortowanie po kształcie, pomieszane kolory.

Zabawa, w której ćwiczymy motorykę dużą, percepcję wzrokową, m.in. rozpoznawanie kształtów, klasyfikowanie obiektów ze względu na określoną cechę. Tempo gry zależy od użytkownika, a licznik czasu jest elementem motywującym do bicia własnych rekordów.

Po rozwiązaniu jednej planszy dziecko otrzymuje oklaski i puchar.

### Spójna logika działania aplikacji

- Pierwszy ekran w aplikacji jest przygotowany pod kątem obsługi przez dziecko. Zawiera prostą instrukcję - skierowaną do młodego użytkownika wskazówkę, którą może przeczytać samodzielnie lub z pomocą opiekuna. Z tego poziomu nauczyciel może wyświetlić dodatkowe informacje związane z ćwiczeniem (przycisk Zobacz opis) jako pomoc dla nauczyciela w postaci instrukcji i podpowiedzi, jak można pracować z dzieckiem za pomocą danego ćwiczenia. Kolejny krok to ekran z wyborem poziomu trudności;
- Aplikacja komunikuje dźwiękowo i wizualnie poprawne rozwiązanie, jednocześnie pozwalając dziecku na pomyłki, które nie są szczególnie podkreślane, stanowią po prostu część procesu dochodzenia do rozwiązania;
- W kreatywnych aplikacjach, wszystkie rozwiązania są poprawne, a tego typu zabawy szczególnie wspierają twórcze myślenie, zachęcają do eksperymentowania i podejmowania działania;
- Po rozwiązaniu planszy (lub zestawu plansz) użytkownik widzi ekran z gratulacjami i ma możliwość wyboru kontynuacji ćwiczenia lub powrotu to listy aplikacji.



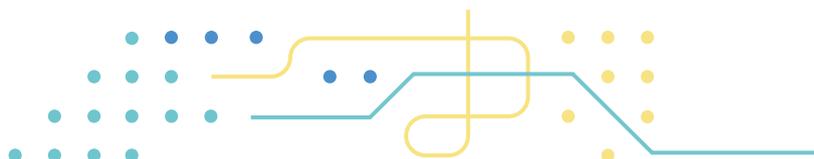
# BRAWO!



CZAS GRY: 91

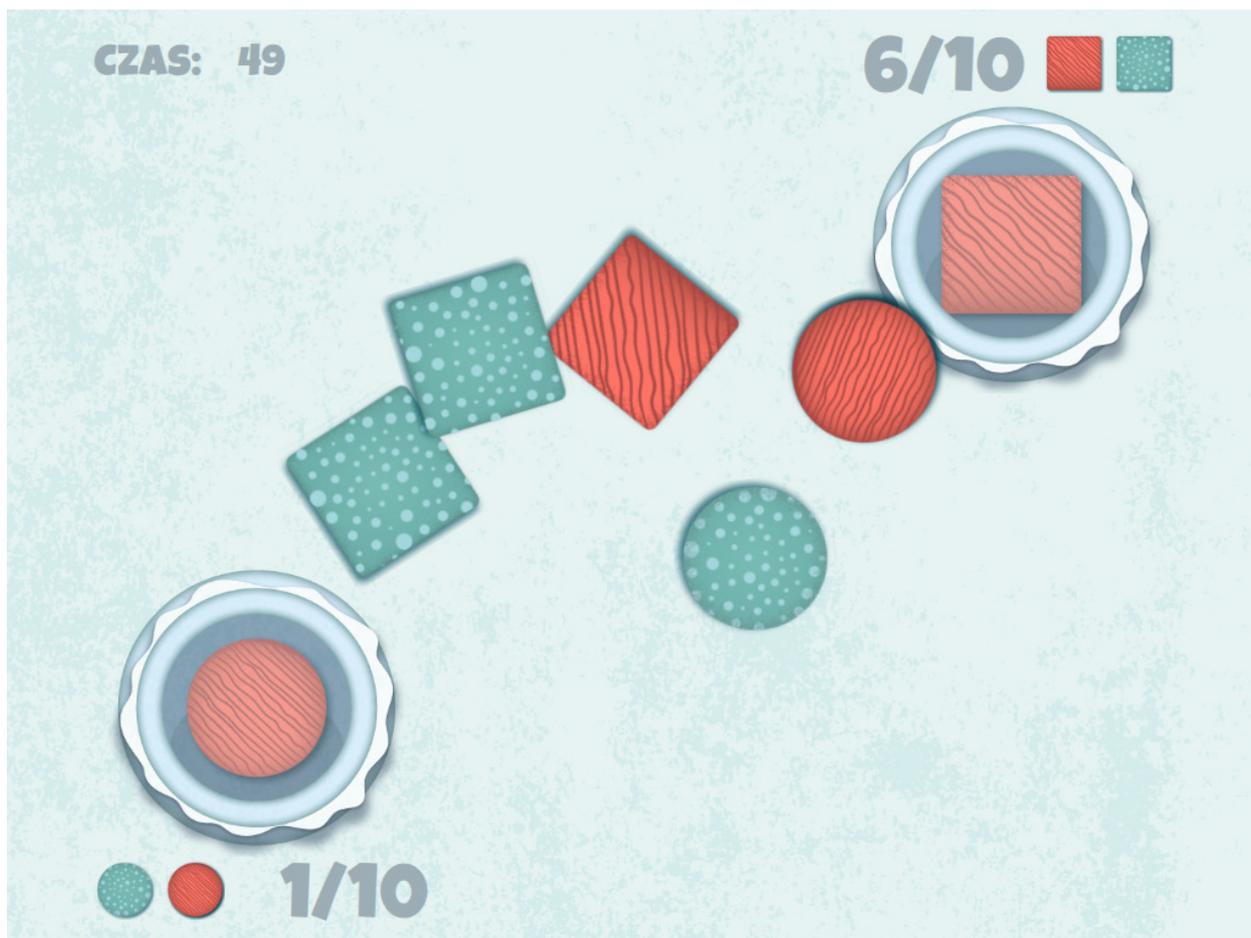
Zakończ

Graj dalej



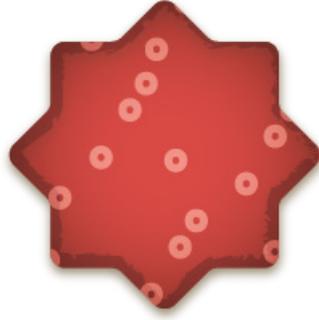
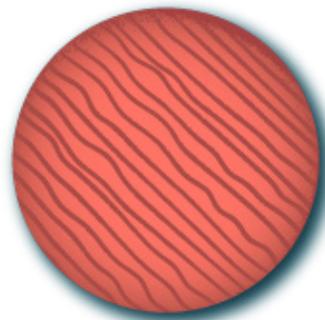
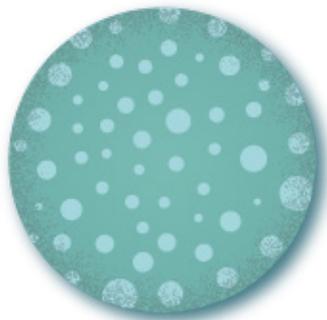
## Dostosowana dynamika ćwiczeń

- W aplikacjach interaktywnych na podłozie dynamika ćwiczeń jest dostosowywana do indywidualnych potrzeb i możliwości użytkowników. W większości aplikacji to dziecko i nauczyciel decydują o szybkości wykonywanych ćwiczeń i narzucają dynamikę akcji na planszach poprzez wykonywany ruch. W przypadku klasycznych gier ruchowych zastosowano nieco wolniejsze tempo poruszania się elementów na planszy i mniejszą ich liczbę, niż w standardowych wersjach tych gier;
- Po rozwiązaniu zadania lub serii zadań nauczyciel lub opiekun może zdecydować o wprowadzeniu krótkiej mini gry, zabawy. Korzystając z dostępnych aplikacji w tym lub innym pakiecie (np. Mali Odkrywcy, Zimowa Ekipa) może zaproponować zabawę o czysto rozrywkowej funkcji, która pozwala użytkownikowi na większą swobodę działania, nie narzucając żadnych wymogów do spełnienia.



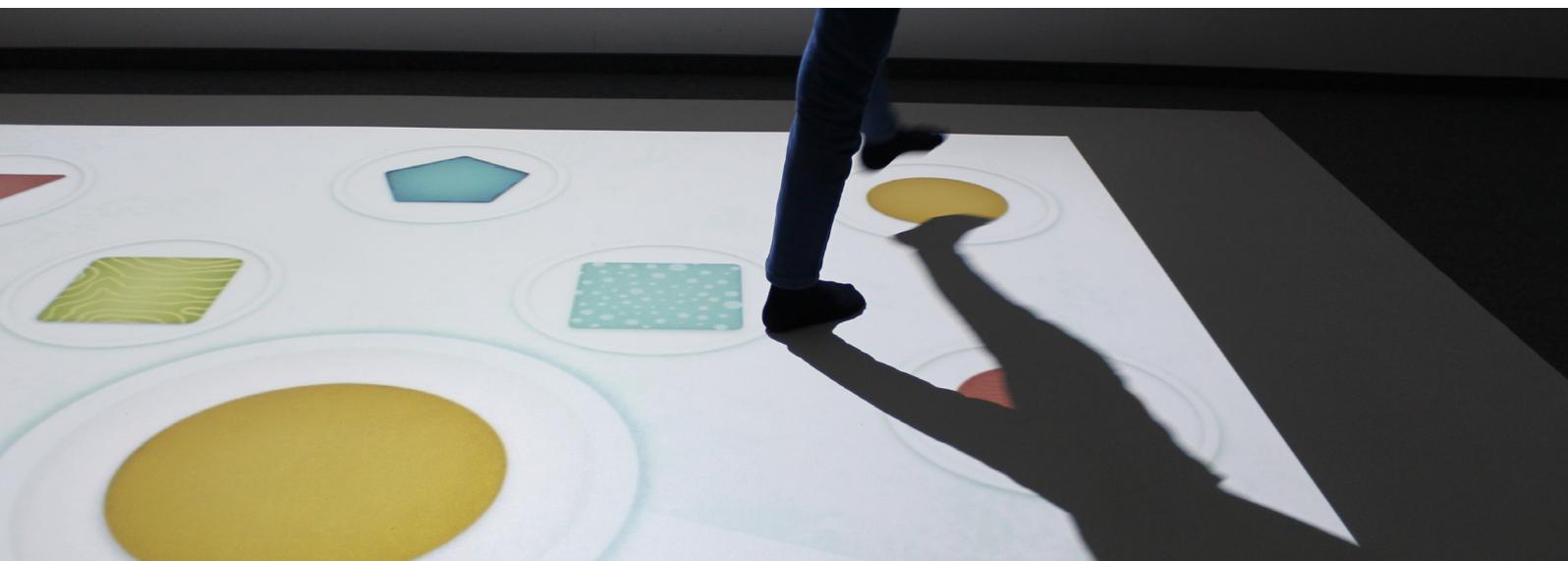
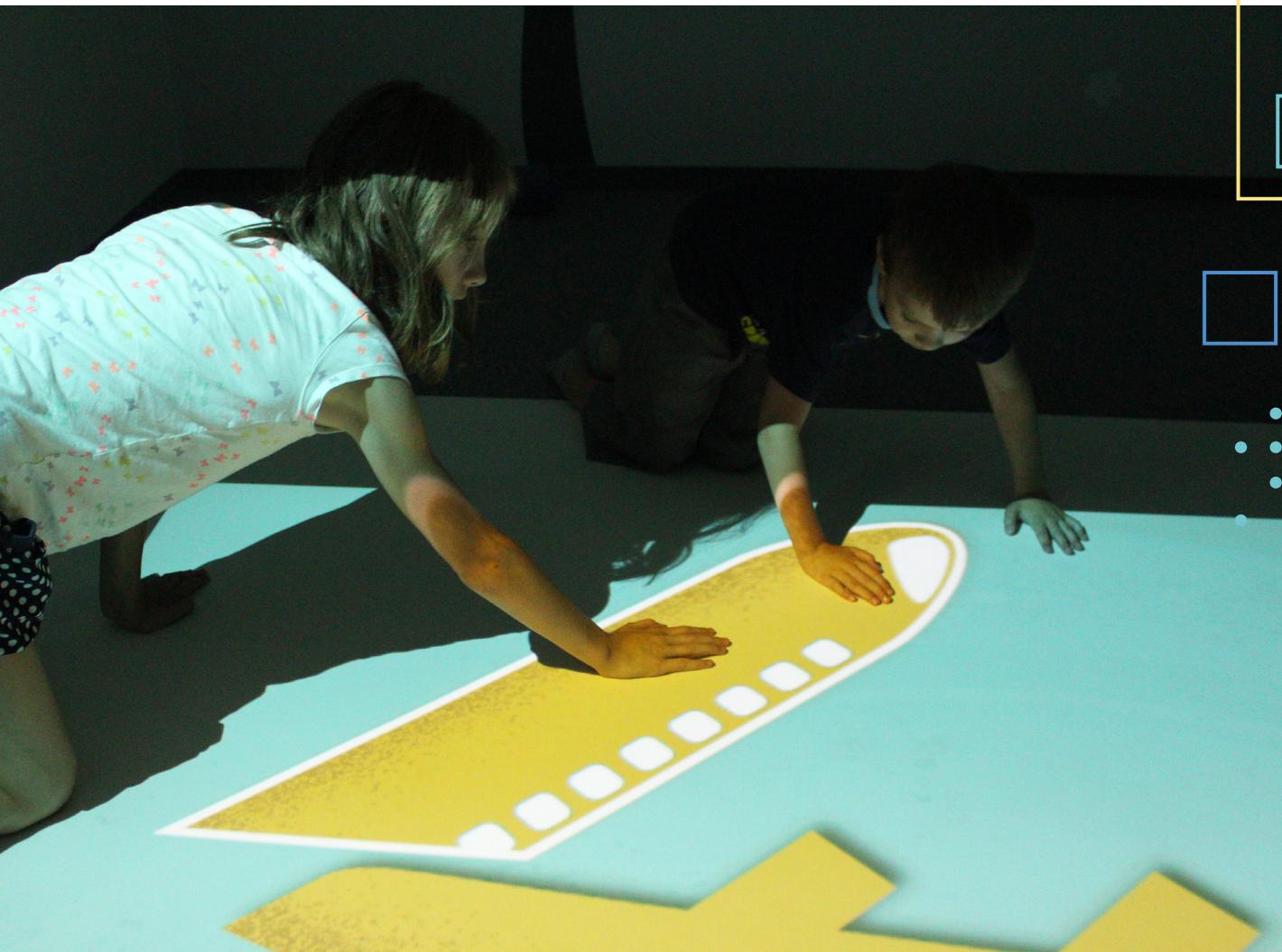
### Grafika - apetyt na wzory i kolory

- Zastosowane proste kształty, zestawione z wzorami i kolorami tworzą grafikę oryginalną, ale jednocześnie spójną i prostą w interpretacji. Stopniowanie trudności na poziomie odbioru wizualnego/wzrokowego jest uzyskiwane poprzez odpowiedni dobór rozmiaru i ilości elementów na planszy oraz zestawienia barw i wzorów - od form prostych do złożonych;
- Ćwiczeniom towarzyszy jednolite tło, bez zbędnych dystraktorów;
- Paleta zastosowanych kolorów składa się z stałego zestawu barw, z dominacją zimnych kolorów - niebieski, szary, zielony, fioletowy, które sprzyjają spokojowi, wyciszeniu i skupieniu, oraz zgaszonych ciepłych kolorów;
- Formy wizualne wybrane w pakiecie odnoszą się głównie do realnych obiektów znanych dziecku z życia codziennego - na przykład słodyczy, zwierząt, zabawek lub figur geometrycznych. Pozwala to na operowanie nazwami, które są znane, lub wchodzą w zakres podstawowej wiedzy do przyswojenia. Takie rozwiązanie ułatwia także zrozumienie poleceń.



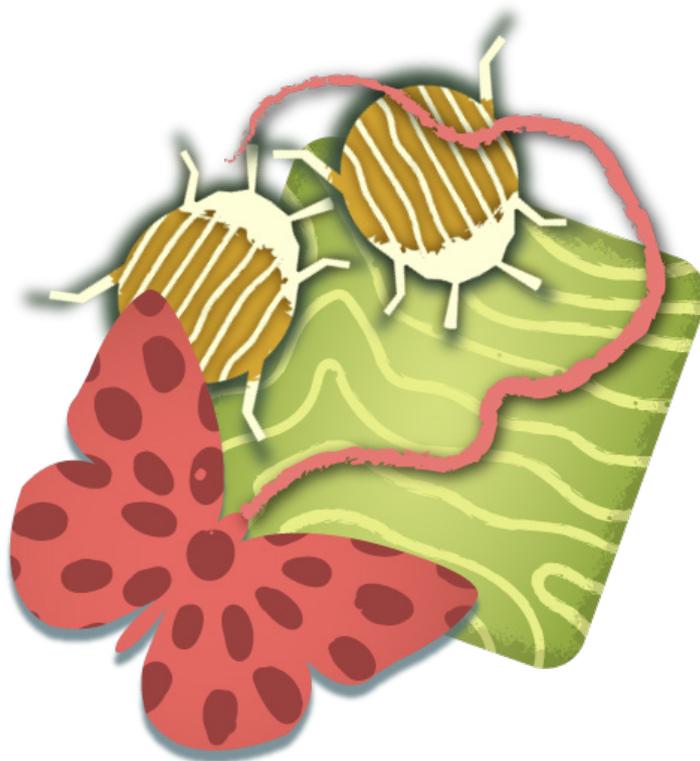
## Zabawy z pakietem Rewalidacja z Happy Stones

Zobacz film



## Dlaczego warto wybrać *Rewalidację z Happy Stones?*

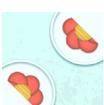
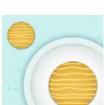
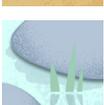
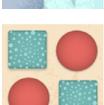
- Zbiór różnorodnych aktywności ruchowych, pobudzających jednocześnie percepcję wzrokową oraz zarówno logiczne, jak i twórcze myślenie;
- Atrakcyjna płaszczyzna graficzno-dźwiękowa oraz różne formy ruchu aktywizują dzieci w wielu obszarach;
- Aplikacje stworzone we współpracy z psychologiem;
- Wybór poziomów złożoności ćwiczeń, losowo generowane plansze;
- Aplikacje zgodne z zaleceniami dla aplikacji rewalidacyjnych;
- Ćwiczenia indywidualne, w parach i w grupie.



**Podążaj z Nami małymi kroczkami!**



## SPIS APLIKACJI

	1. Bitwa o marchewki	17
	2. Ciasteczkowa karuzela	19
	3. Łączymy w pary	22
	4. Motyle	25
	5. Odkrywamy pary	27
	6. Oko detektywa	30
	7. Piaskowe tajemnice	33
	8. Ścieżka śmieszka	36
	9. Skaczemy w rytmie	39
	10. Skarby w stoiku	42
	11. Składamy w całość	45
	12. Stemple	47
	13. Tworzymy grafiki	50
	14. Tworzymy łańcuszki	52
	15. Uwalniamy kolory	54
	16. Wirujące tarcze	56

## W pakiecie znajduje się 16 aplikacji:

### 1. Bitwa o marchewki



Zabawa w przeganianie stonki idących w stronę marchewek.

**Funkcje poznawcze:** koordynacja wzrokowo-motoryczna.

#### Dwa poziomy trudności

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

#### Polecenie:

Ocal marchewki w ogródku! Odganiaj nadchodzące stonki, aby nie zjadły Ci warzyw.

#### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Zabawa dynamiczna, podczas której przeganiamy stonki nadchodzące z różnych stron, aby ocalić pięć marchewek w ogródku. Gdy dziecko zauważy stonkę, może ją przegonić dotykając jej. Jeśli stonka dotrze do marchewek na środku planszy, marchewka zostanie nadgryziona i gracz traci marchewkę. Gra kończy się, gdy nadgryzionych zostanie pięć marchewek lub gdy gracz pokona ostatnią z 25 stonki. Jest to ćwiczenie reakcji motorycznej na bodziec w postaci pojawiającej się stonki na planszy, może służyć także rozwijaniu umiejętności współpracy w grupie. Po skończonej grze dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

#### Rozróżnienie poziomów trudności:

- Poziom 1: Jedna stonka atakuje, wolniejsze tempo gry.
- Poziom 2: Dwie stonki atakują, szybsze tempo gry.



Wybierz poziom

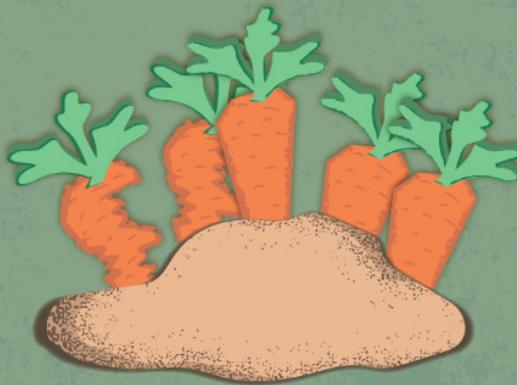
Jedna stonka

1

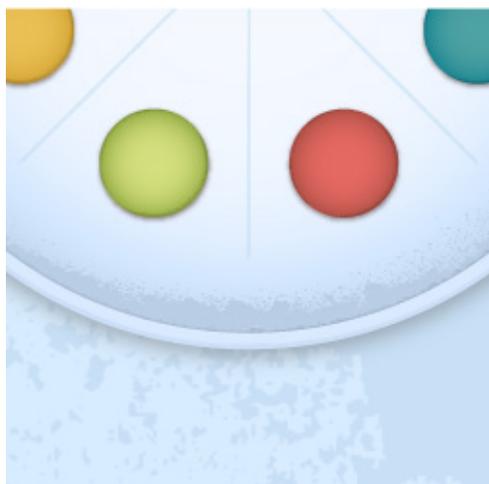
Dwie stonki

2

22



## 2. Ciasteczkowa karuzela



Zatrzymaj koło, kiedy wskazówka pokaże właściwe ciastko.

**Funkcje poznawcze:** kategoryzowanie.

**Trzy poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### **Polecenie:**

Koło kręci się wesoło! Dotknij koła, by je zatrzymać, gdy wskazówka pokaże ciastko zgodne ze wzorem.

### **Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:**

Celem zabawy jest zatrzymanie kręcącego się koła w odpowiednim momencie. Gdy wskazówka u góry wskaże na kole ciastko zgodne ze wzorem, należy zatrzymać koło, wykonując ruch nad kołem, np. wskakując lub tupiąc na kole lub na przycisku z napisem STOP. Ćwiczenie na koncentrację, percepcję wzrokową, koordynację ruchową, refleks. Po pięciu planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

### **Rozróżnienie poziomów trudności:**

- Poziom1: Ciastka w jednolitych kolorach.



- Poziom2: Ciastka o różnych kształtach, kolorach i wzorkach.



- Poziom3: Ciastka w jednym kolorze.





Wybierz poziom

Kolory

1

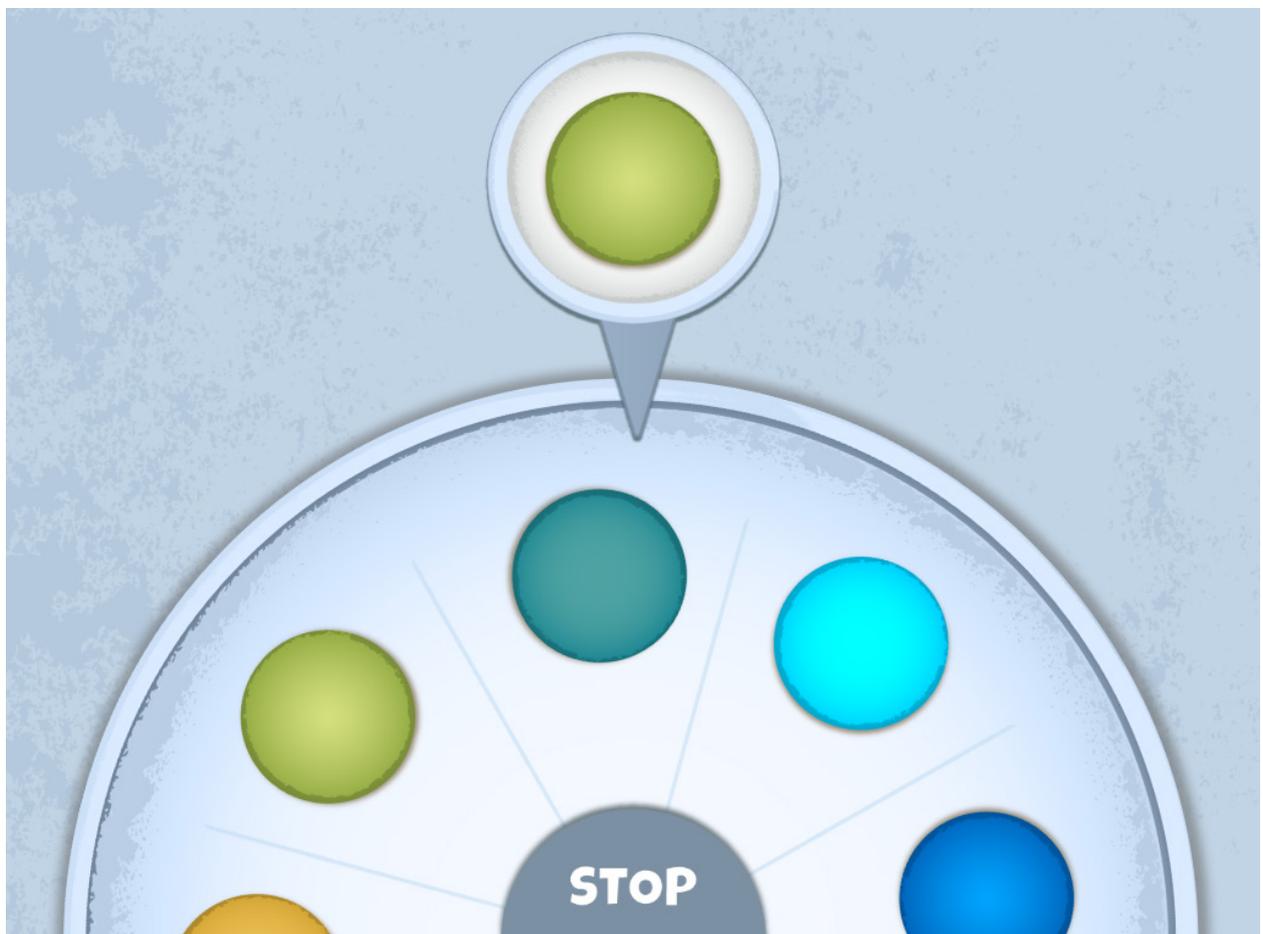
Kształty i wzorki

2

W jednym kolorze

3

POZIOM PIERWSZY



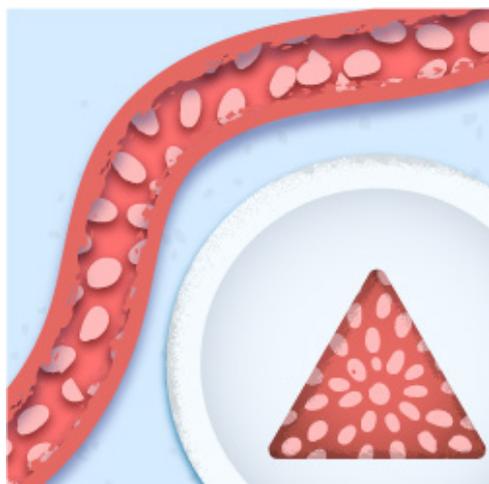
POZIOM DRUGI



POZIOM TRZECI



### 3. Łączymy w pary



Łącz pasujące obrazki i koloruj powstałe ścieżki.

**Funkcje poznawcze:** analiza i synteza wzrokowa na materiale symbolicznym.

**Dwa poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy w parach lub z grupą**.

#### **Polecenie:**

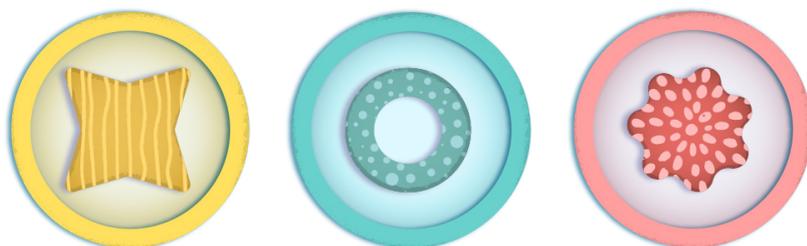
Połącz ze sobą pasujące obrazki po lewej i prawej stronie, tupiąc na nich tak długo, aż pokolorujesz połączenie.

#### **Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:**

Celem zabawy jest utworzenie kolorowej ścieżki pomiędzy pasującymi obrazkami po lewej i prawej stronie, tupiąc na nich, aż do pokolorowania połączenia. Ćwiczenie można wykonywać w parach. Podczas ćwiczenia porównujemy i rozpoznajemy obiekty, łączymy w całość w myślach, możemy ćwiczyć współpracę i komunikację w parach. Po rozwiązaniu planszy dzieci są nagradzane okłaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

#### **Rozróżnienie poziomów trudności:**

- Poziom 1: Obrazki całe.



- Poziom 2: Potówki obrazków.



Wybierz poziom

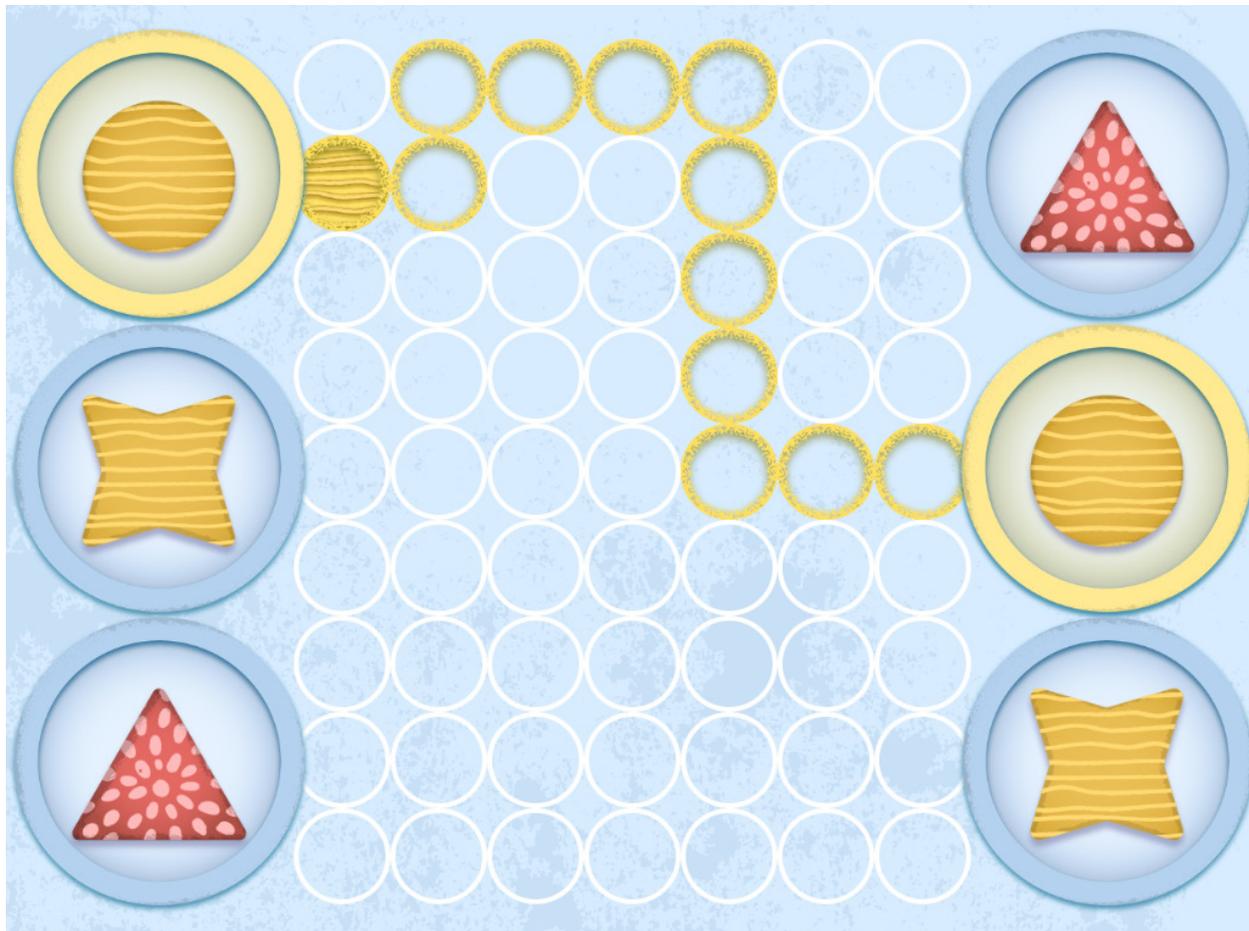
Całe obrazy

1

Połówki obrazków

2

POZIOM PIERWSZY







## 4. Motyle



Zabawa pośród motyli na łące. Motyl pod wpływem dotknięcia odlatuje.

**Funkcje poznawcze:** koordynacja ruchowa, percepcja wzrokowa.

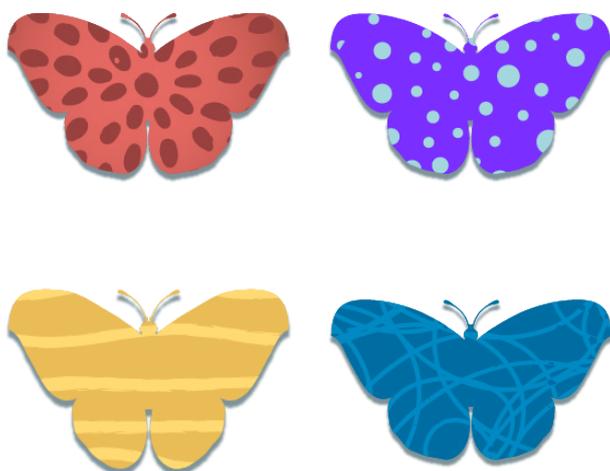
Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### Polecenie:

Motyle pojawiły się na łące. Dotknij każdego motyla, aby odfrunął.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem aplikacji jest zabawa pośród motyli. Motyl po dotknięciu (reka, noga) odlatuje. W zabawie ćwiczymy percepcję wzrokową i koordynację wzrokowo-ruchową. Możemy obserwować, jak motyle pojawiają się na błękitnym tle i odlatują po dotknięciu, opisywać ich wygląd, kolor, policzyć je. Motyle występują w siedmiu wzorach. Ćwiczenie może służyć relaksacji lub rozwijaniu kompetencji językowych. Ekran gratulacyjny z pucharem i oklaskami po trzech planszach.



## Motyle

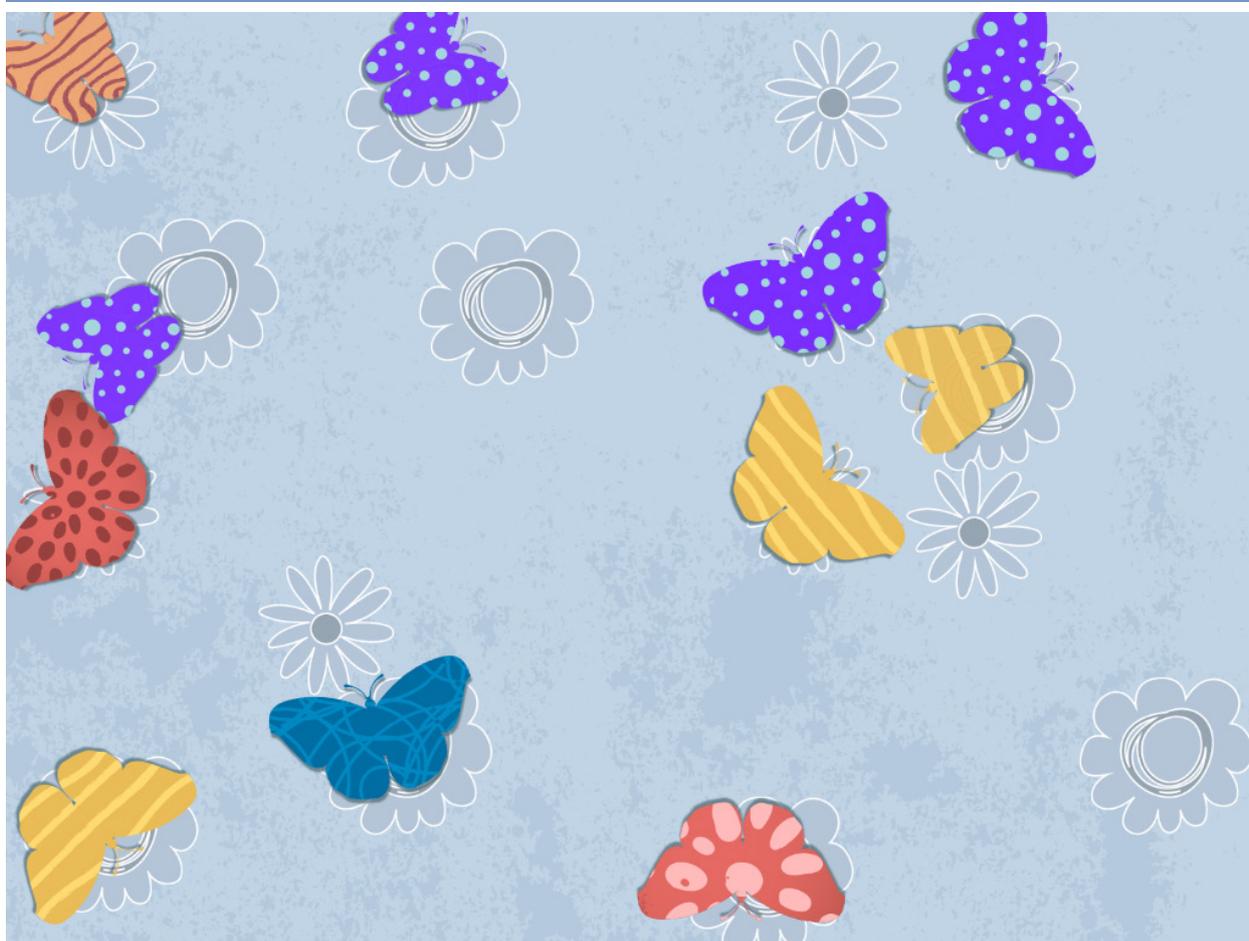
Zobacz opis

Motyle pojawiły się na łące. Dotknij każdego motyla, aby odfrunął.

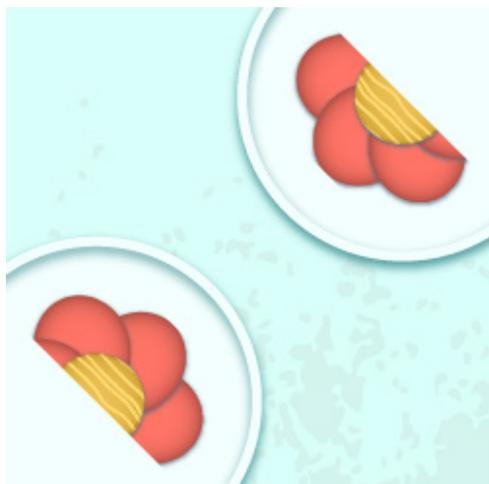


Wróć

Rozpocznij



## 5. Odkrywamy pary



Zabawa pamięciowa w odkrywanie par kart.

**Funkcje poznawcze:** pamięć bezpośrednia, analiza i synteza wzrokowa na materiale tematycznym.

### Trzy poziomy trudności

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

#### Polecenie:

Zapamiętaj położenie obrazków i odkryj wszystkie pary zakrytych znaczków. Wybierz tupnięciem znaczek z dolnego rzędu, a następnie wskaż pasujący znaczek z górnego rzędu.

#### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem zabawy jest zapamiętanie położenia i odkrycie wszystkich par znaczków. Najpierw widzimy przez 4 sekundy układ ośmiu obrazków, następnie obrazki zostają odwrócone. Tupniemy lub zaznaczamy znaczek w dolnym rzędzie, następnie odkrywamy pasujący do niego znaczek w górnym rzędzie. Ćwiczenie pamięci wzrokowej, rozpoznawania obiektów, może służyć rozwijaniu kompetencji językowych. Po rozwiązaniu planszy dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

#### Rozróżnienie poziomów trudności:

- Poziom1: Obrazki z całymi obiektami.



- Poziom2: Połówki (skośne cięcia) obiektów na obrazkach.



- Poziom3: Układy czterech kropek.



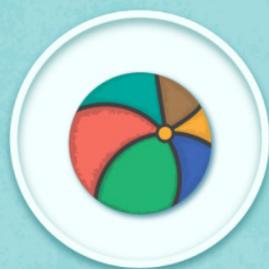
## Odkrywamy pary

Zobacz opis

Zapamiętaj położenie obrazków i odkryj wszystkie pary zakrytych znaczków. Wybierz tupnięciem znaczek z dolnego rzędu, a następnie wskaż pasujący znaczek z górnego rzędu.



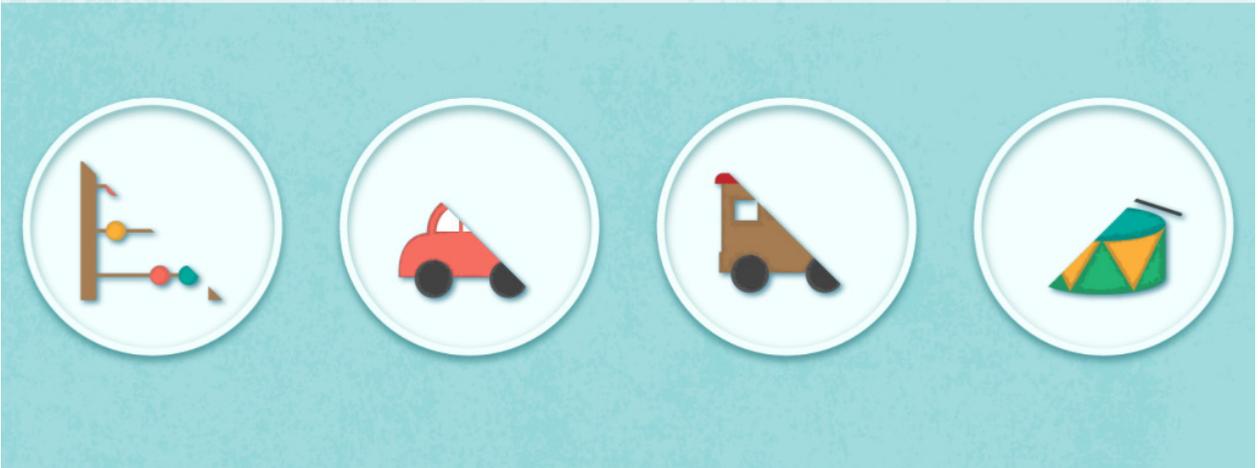
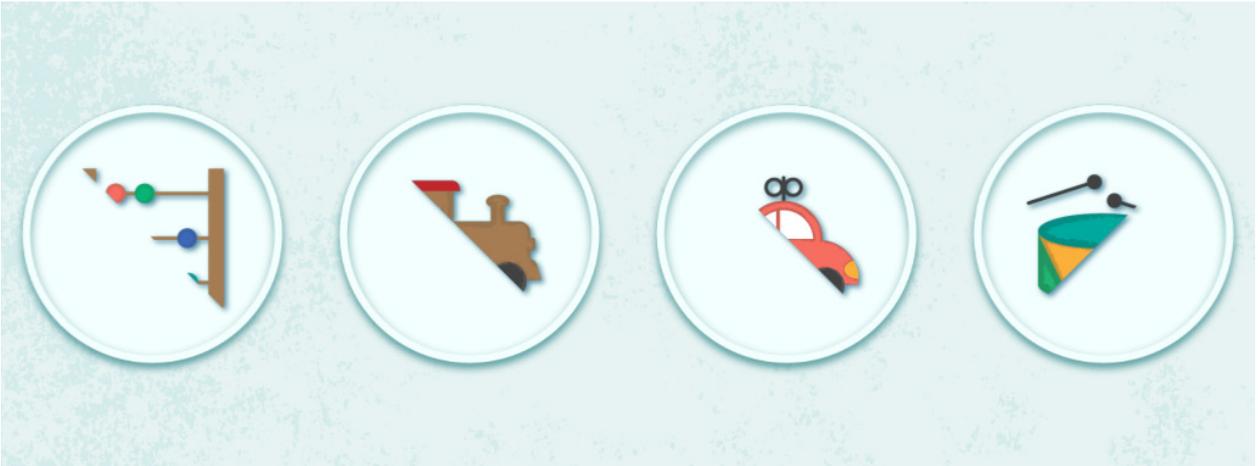
Rozpocznij



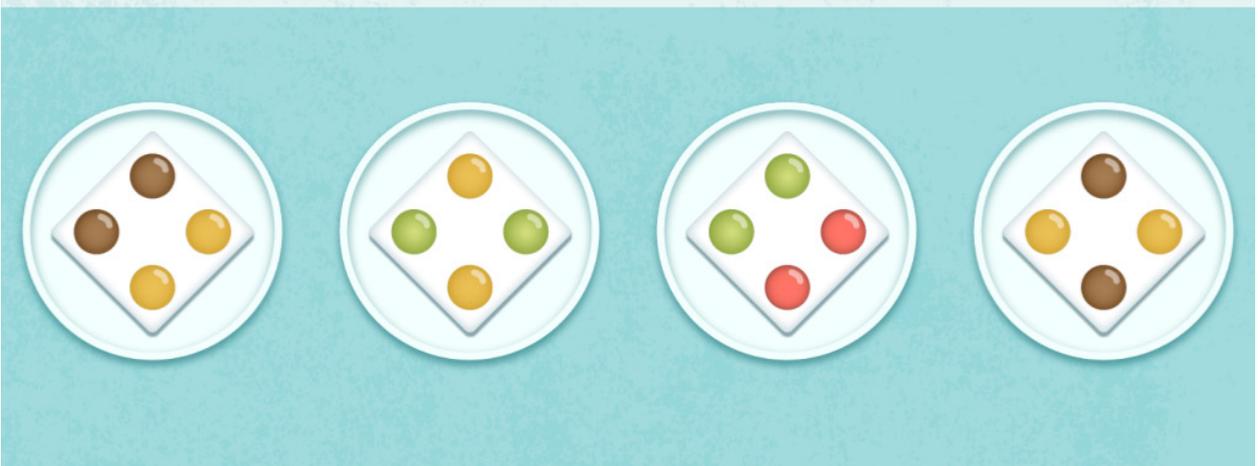
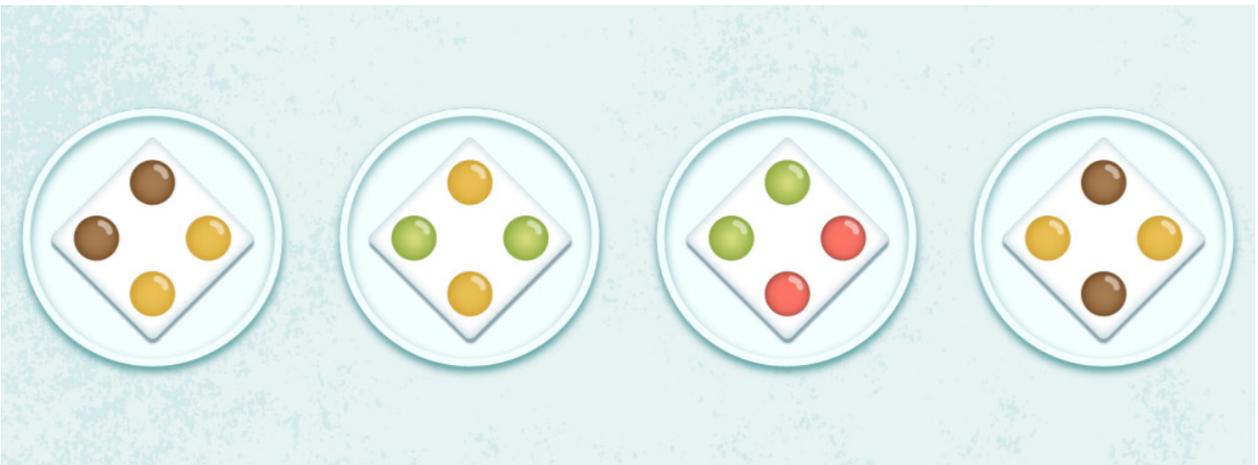
POZIOM PIERWSZY



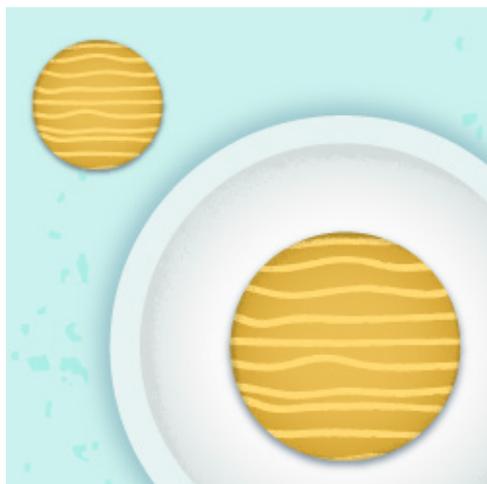
POZIOM DRUGI



POZIOM TRZECI



## 6. Oko detektywa



Zabawa w szukanie kamyczka w zbiorze.

**Funkcje poznawcze:** kategoryzowanie.

**Trzy poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### **Polecenie:**

Wylosuj kamyk w lupie i zaznacz na planszy drugi kamyk o takim samym wyglądzie.

### **Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:**

Celem zabawy jest znalezienie na planszy obiektów, które wyglądają tak, jak ten widoczny pod lupą. Aby wylosować nowy obiekt, należy poruszać się na lupie. Zbiór składa się z kolorowych kształtów gładkich lub we wzorki. Ćwiczenie percepcji wzrokowej, poszukiwania elementu w zbiorze według wzoru. Po pięciu planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

### **Rozróżnienie poziomów trudności:**

- Poziom1: Trzy elementy w zbiorze.



- Poziom2: Pięć elementów w zbiorze.



- Poziom3: Siedem elementów w zbiorze.



Wybierz poziom

Wybór z 3

1

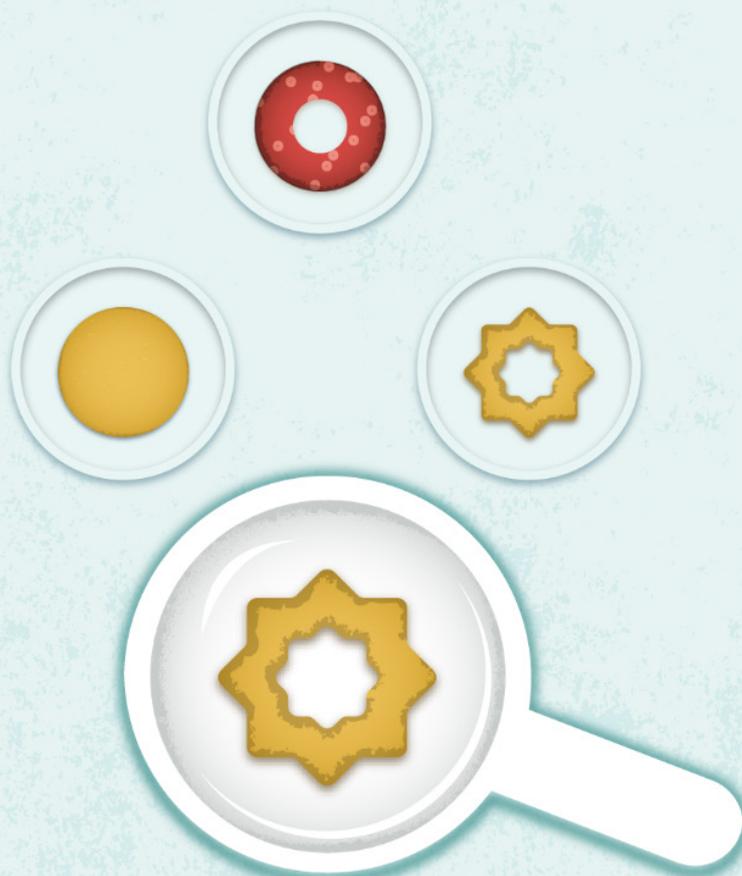
Wybór z 5

2

Wybór z 7

3

POZIOM PIERWSZY



POZIOM DRUGI



POZIOM TRZECI



## 7. Piaskowe tajemnice



Zgadnij, co jest ukryte pod piaskiem i odstaniaj ukryte przedmioty.

**Funkcje poznawcze:** percepcja wzrokowa, koordynacja ruchowa.

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą**.

### Polecenie:

Zgadnij, co jest ukryte pod piaskiem. Odstoń przedmiot, poruszając się na nim.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

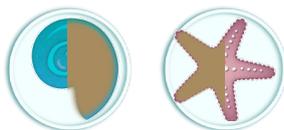
Zabawa na wyobraźnię w rozpoznawanie przedmiotów po obrysach. Dziecko odkrywa ruchem ciała najpierw jeden, potem dwa i trzy przedmioty. Ćwiczenie percepcji wzrokowej. Możliwość opisywania odkrytych przedmiotów, układania historyjek. Dowolna interakcja z planszą. Ćwiczenie może służyć rozwijaniu kompetencji językowych lub być wyłącznie przyjemną zabawą w odstawianie rzeczy ukrytych w piasku. Po trzech planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

### Stopniowanie złożoności ćwiczenia:

- Plansza 1. Jeden przedmiot do odstonięcia.

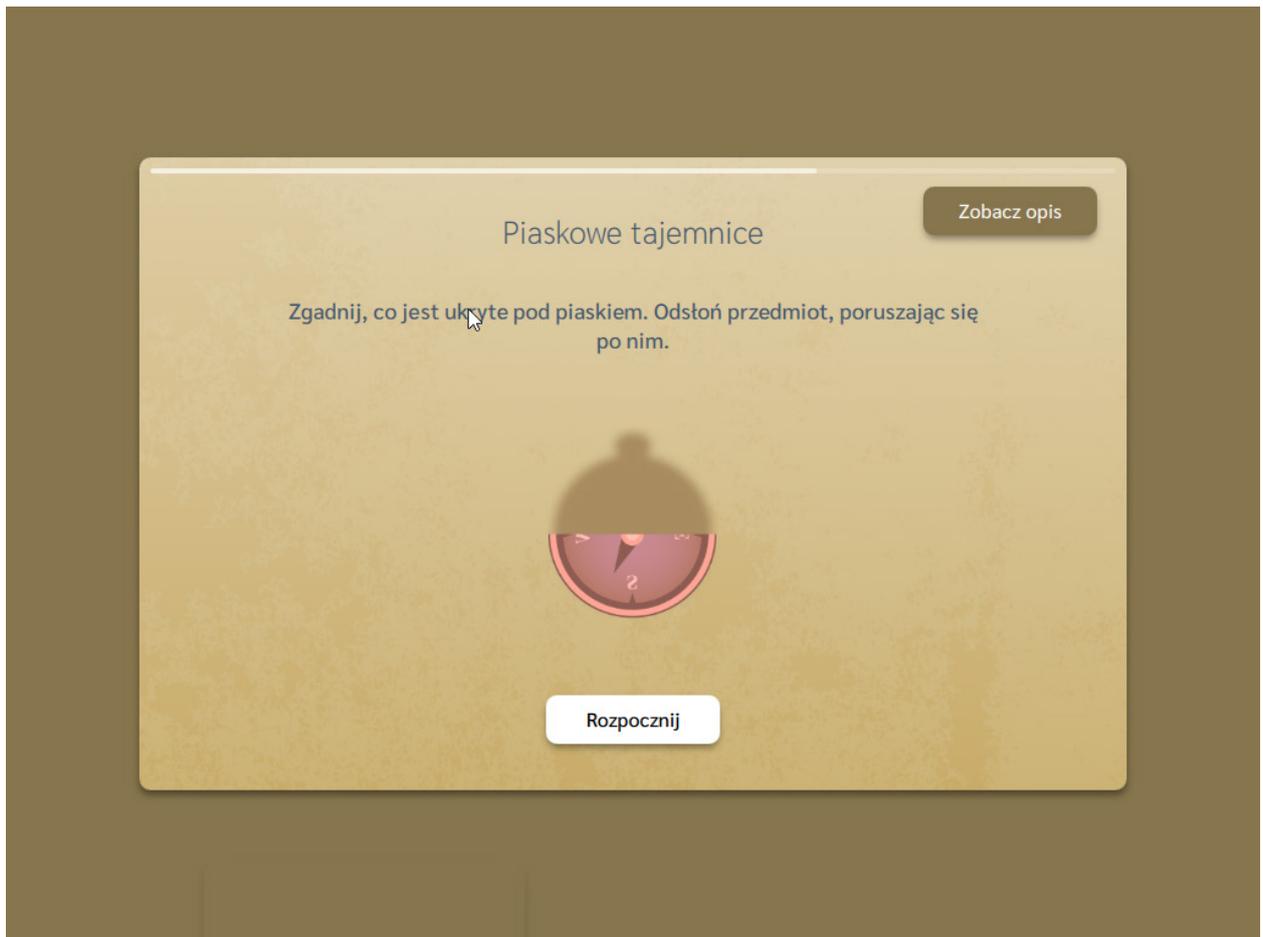


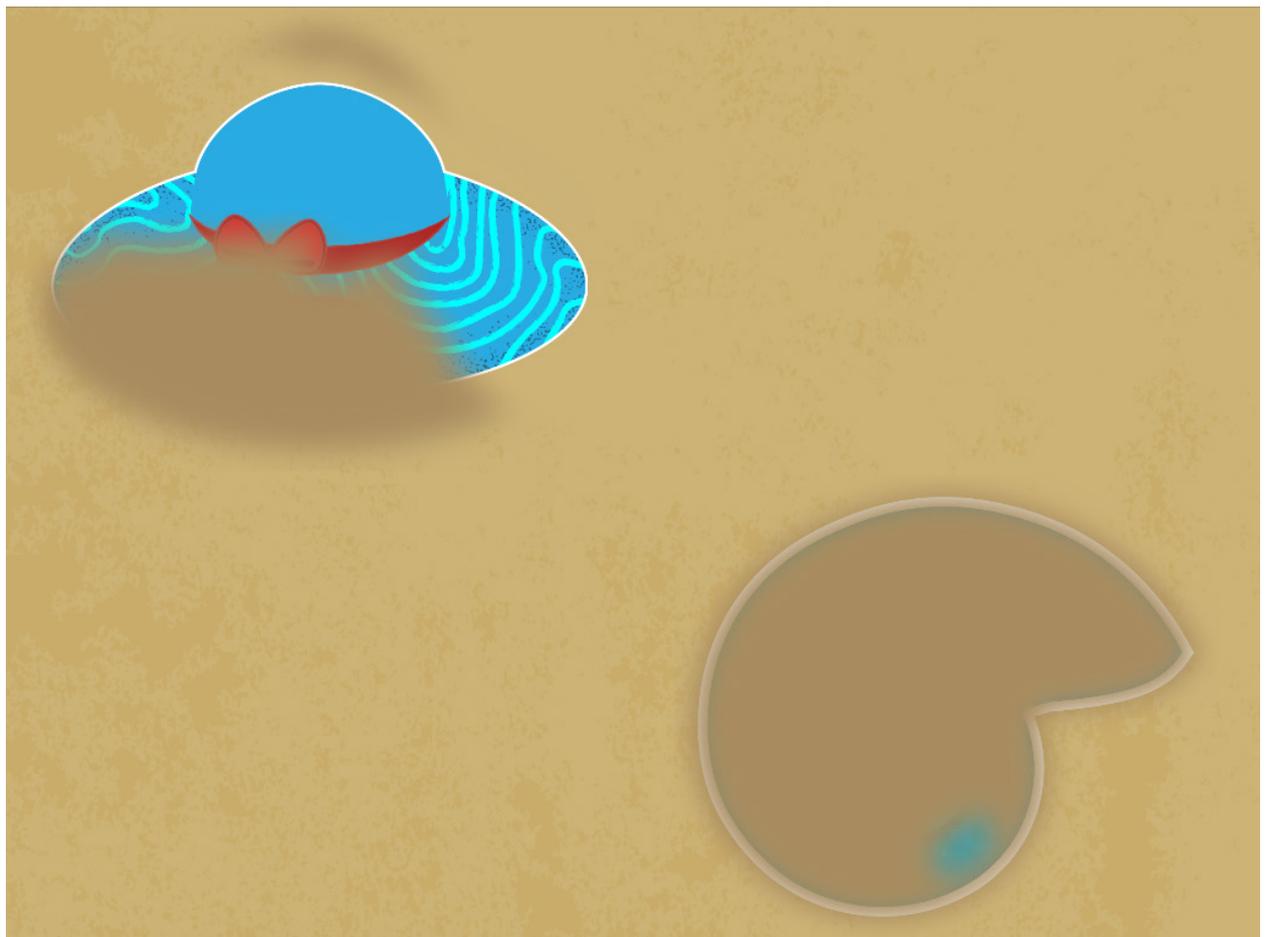
- Plansza 2. Dwa przedmioty do odstonięcia.



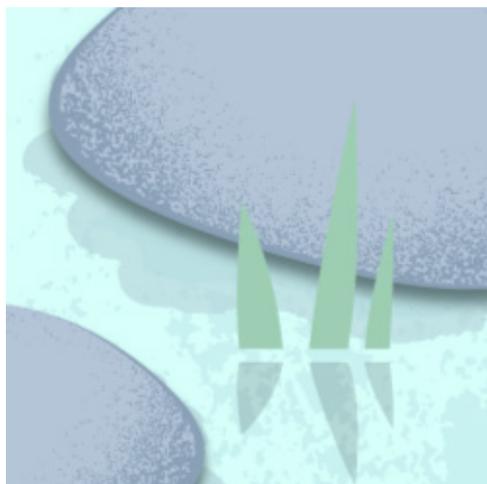
- Plansza 3. Trzy przedmioty do odstonięcia.







## 8. Ścieżka śmieszka



Przedostań się na drugą stronę rzeki, skacząc po kamieniach.

**Funkcje poznawcze:** planowanie toru ruchu, koordynacja ruchowa,

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### Polecenie:

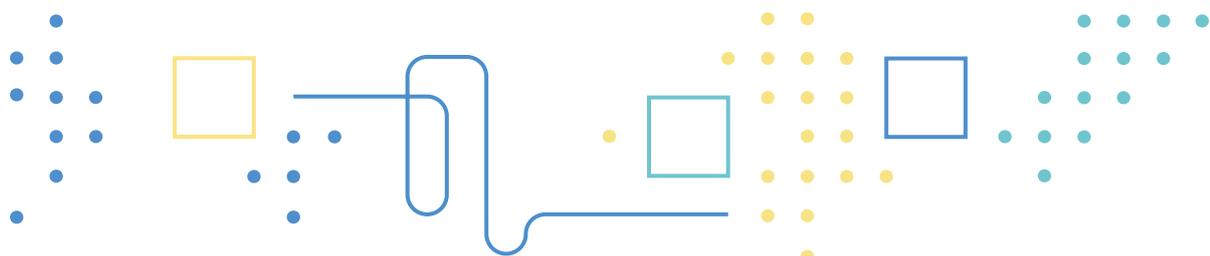
Wędruj po kamieniach w rzece, aby dostać się na drugi brzeg. Gdy przejdziesz po każdym kamieniu, ścieżka zmienia się w nową.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Zabawa sportowa polegająca na skakaniu lub chodzeniu po kamieniach w rzece, w dowolny sposób. Zmiana ścieżki następuje po 4 sekundach od zaznaczenia wszystkich kamieni na planszy. W rzece mamy wodę, która faluje pod wpływem ruchu, co może sprzyjać relaksacji. Ćwiczenie na koordynację ruchową i pomysłowość. Dziecko po przejściu 14 ścieżek jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

Zabawy nad rzeką mogą być dynamiczne lub służyć relaksacji. Pomysły na zabawy:

- przechodzenie na drugi brzeg i powrót,
- skakanie na jednej nodze po kamieniach,
- chodzenie na czworaka po kamieniach,
- kilkukrotne pokonywanie ścieżki, zanim zniknie,
- skakanie po kamieniach ze złączonymi nogami,
- przeskakiwanie na drugi brzeg po najmniejszej liczbie kamieni,
- chodzenie tyłem po kamieniach,
- powtarzanie zadanego ruchu,
- siedzenie na brzegu z nogami lub rękami w wodzie i odpoczywanie.



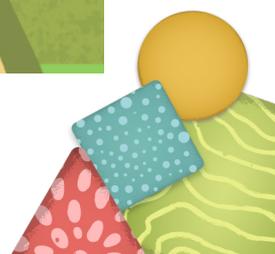
## Ścieżka śmieszka

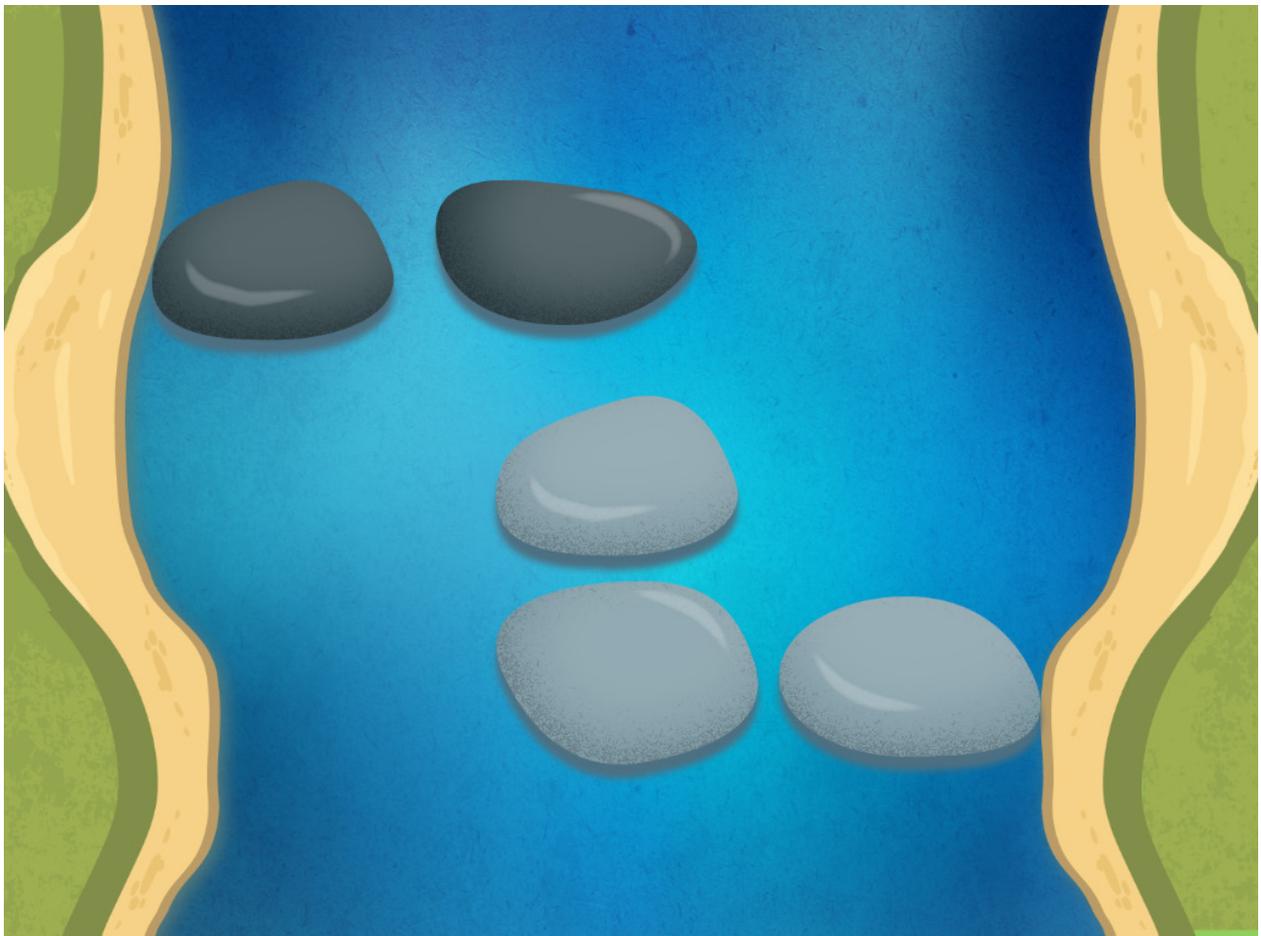
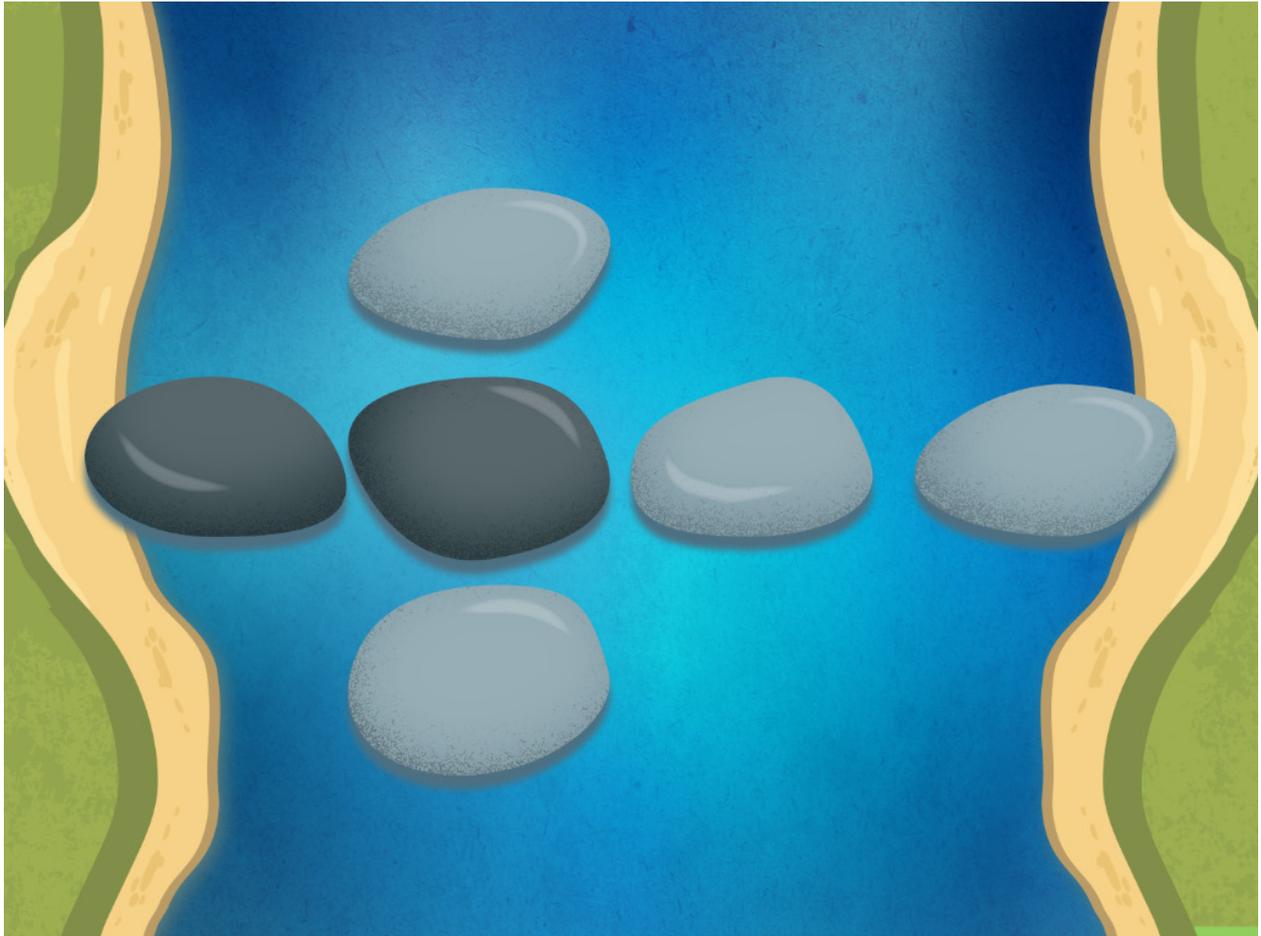
Zobacz opis

Wędruj po kamieniach w rzece, aby dostać się na drugi brzeg. Gdy przejdziesz po każdym kamieniu, ścieżka zmieni się w nową.

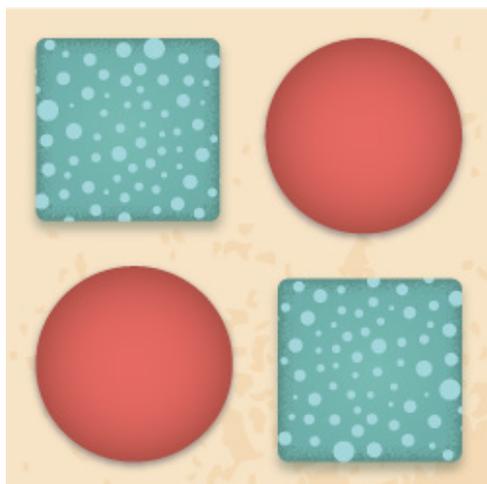


Rozpocznij





## 9. Skaczemy w rytmie



Zabawa dźwiękowo-ruchowa. Zagraj melodię, skacząc po odpowiednich kamyczkach.

**Funkcje poznawcze:** analiza i synteza wzrokowa na materiale symbolicznym, planowanie toru ruchu, pamięć sekwencyjna.

### Trzy poziomy trudności

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

#### Polecenie:

Posłuchaj i zagraj rytm pokazany na górze, zaznaczając kamyczki poniżej w odpowiedniej kolejności.

#### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem zabawy jest odegranie sześciu dźwięków, skacząc po obrazkach na podstawie 3-elementowego wzoru-rytmu pokazanego na górze planszy. Dziecko najpierw zobaczy rytm i usłyszy towarzyszące mu dźwięki. Sekwencja zostanie odegrana dwukrotnie. Podczas wykonywania ćwiczenia podpowiedzią jest podświetlony obrazek we wzorze. Zabawa dźwiękowo-ruchowa, w której zapamiętujemy rytm i go odtwarzamy. Ćwiczenie na koncentrację, percepcję wzrokową i słuchową, koordynację ruchową. Po rozwiązaniu trzech plansz dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

#### Rozróżnienie poziomów trudności:

- Poziom 1: Rytm z kolorów.



- Poziom 2: Rytm z kształtów.



- Poziom 3: Rytm ze wzorków.



Wybierz poziom

Rytm z kolorów

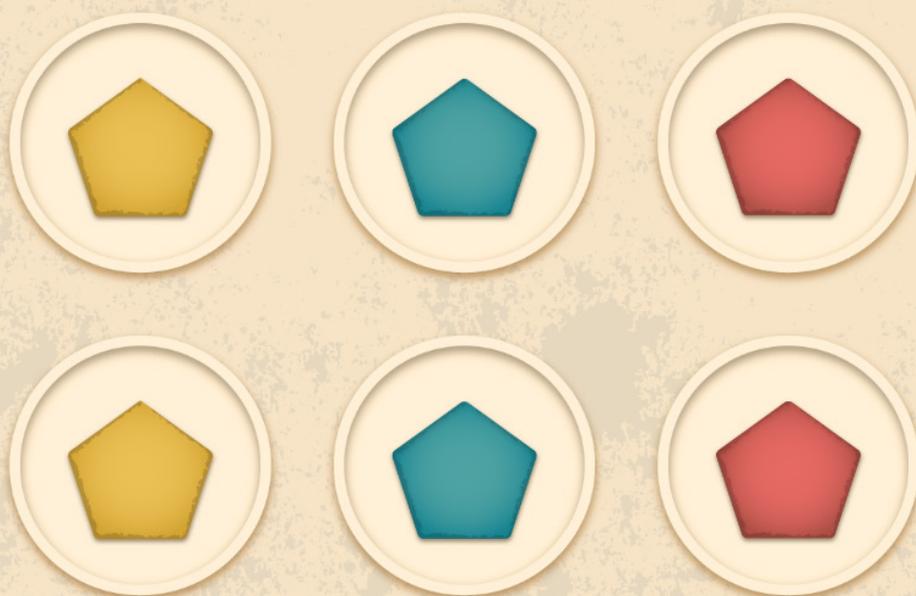
1

Rytm z kształtów

2

Rytm ze wzorów

3



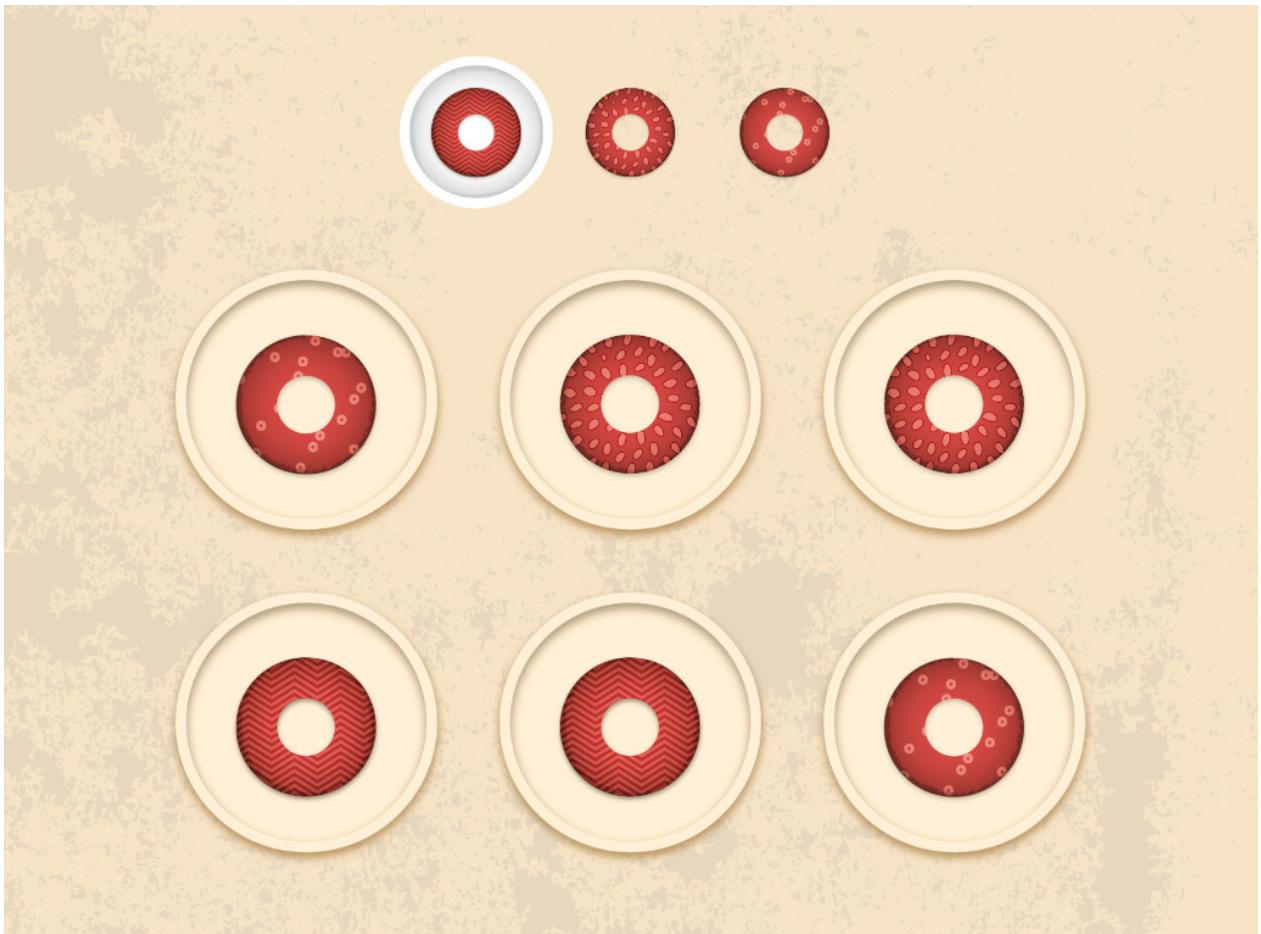
POZIOM PIERWSZY



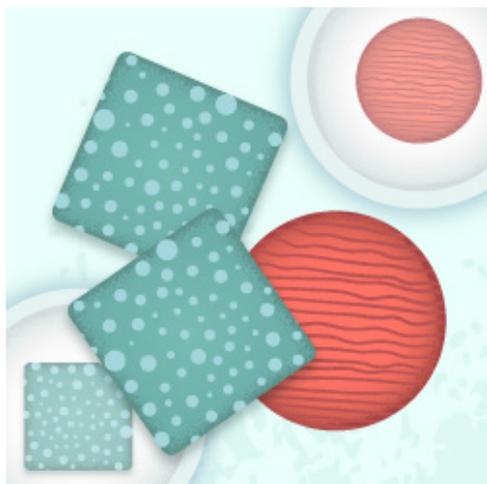
POZIOM DRUGI



POZIOM TRZECI



## 10. Skarby w stoiku



Zabawa w rozdzielanie cukierków do dwóch stoików.

**Funkcje poznawcze:** kategoryzowanie, myślenie przez analogię.

**Dwa poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### Polecenie:

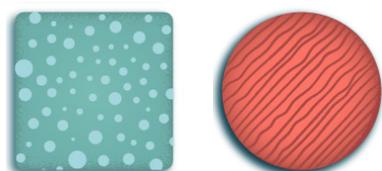
Pomóż ułożyć słodycze w stoikach! Posortuj pojawiające się cukierki, przesuwanając je do odpowiedniego stoika zgodnie z podanym wzorem.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

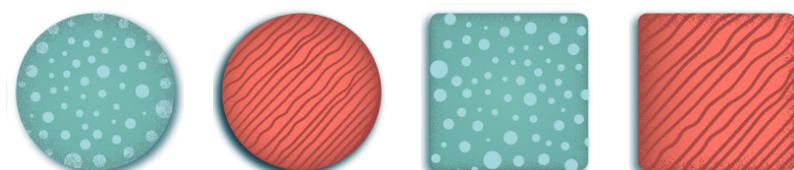
Celem zabawy jest rozdzielenie 20 cukierków do dwóch stoików, po 10 do każdego, zgodnie ze wzorem podanym przy stoiku. Na planszy w jednym momencie jest nie więcej niż pięć elementów do przydzielenia. Dodatkowo, w lewym górnym rogu planszy jest licznik odmierający w górę czas układania słodyczy. Jest to zabawa, w której ćwiczymy motorykę dużą, percepcję wzrokową, m.in. poprzez rozpoznawanie kształtów, klasyfikowanie obiektów ze względu na określoną cechę. Tempo gry zależy od użytkownika, a licznik czasu jest elementem motywującym do bicia własnych rekordów. Po rozwiązaniu jednej planszy dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

### Rozróżnienie poziomów trudności:

- Poziom 1: Sortowanie po kolorze. Kolorowi przyporządkowany jest jeden kształt.



- Poziom 2: Sortowanie po kształcie. Pomieszane kolory.



Wybierz poziom

Kolor

1

Kształt

2

CZAS: 29

1/10 



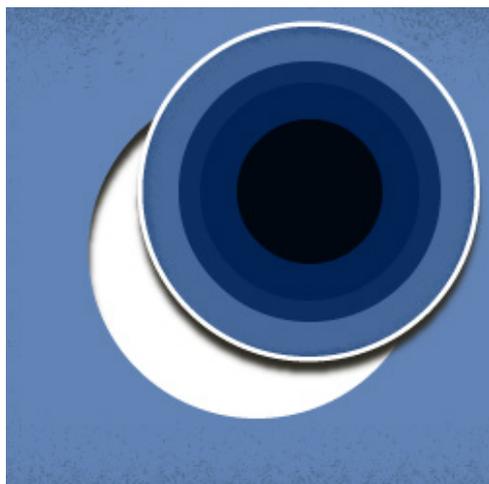
 3/10

POZIOM PIERWSZY





## 11. Składamy w całość



Dokończ układanki, przesuając elementy w odpowiednie miejsca.

**Funkcje poznawcze:** analiza i synteza wzrokowa na materiale tematycznym.

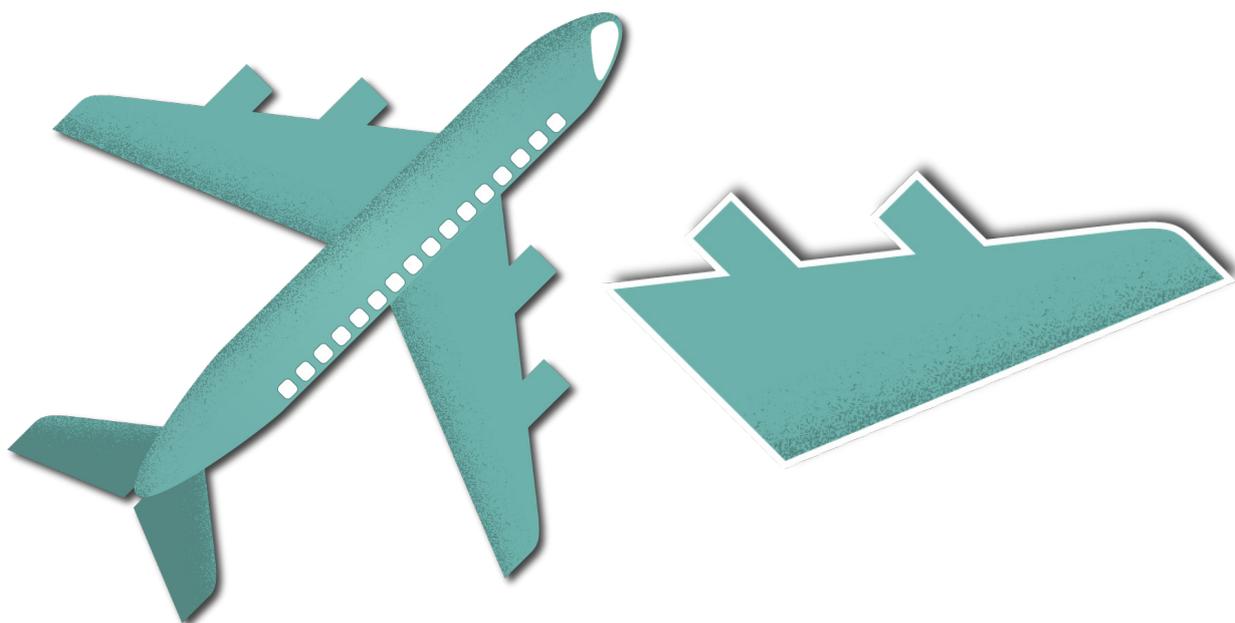
Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### Polecenie:

Dokończ układankę, przesuując pojawiające się fragmenty w odpowiednie miejsca na planszy.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem zabawy jest dokończenie układanek. Pojawiające się elementy trzeba przesuwać stopą lub dłonią w puste miejsca układanki. Po złożeniu w całość obrazek „ożywia się” i w ciekawy sposób znika z planszy. Podczas ćwiczenia rozpoznajemy obiekty, wzory, dopasujemy kształty. Ćwiczenie percepcji wzrokowej, może służyć rozwijaniu kompetencji językowych. Po trzech planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.





## 12. Stemple



Zabawa w rozpoznawanie kształtów zwierząt.

**Funkcje poznawcze:** kategoryzowanie, myślenie przez analogię.

**Dwa poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### Polecenie:

Odgadnij, który ślad pasuje do stempla na górze. Wskaż go tupnięciem.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

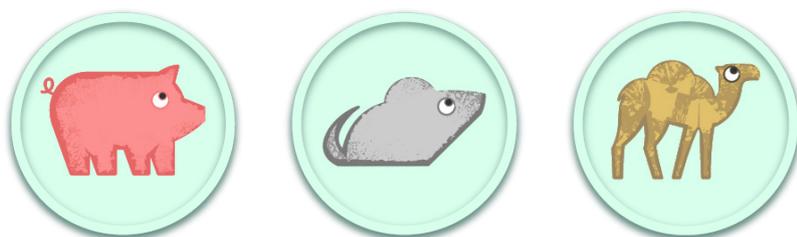
W zestawie sześciu pieczętek tylko jedna jest dziełem pokazanego u góry stempla. Celem zabawy jest rozpoznanie śladu, który zostawił stempel na podstawie kształtu. Trzeba zaznaczyć wybrany element tupnięciem lub dotknięciem. Ćwiczenie koncentracji, percepcji wzrokowej, wyobraźni. Może służyć rozwijaniu kompetencji językowych, poprzez opisywanie zwierząt. Po pięciu planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.

### Rozróżnienie poziomów trudności:

- Poziom 1: Wzorem jest kolorowe zwierzę, dziecko wskazuje pasujący kontur.



- Poziom 2: Wzorem jest kontur, dziecko wskazuje pasujące zwierzę.



Wybierz poziom

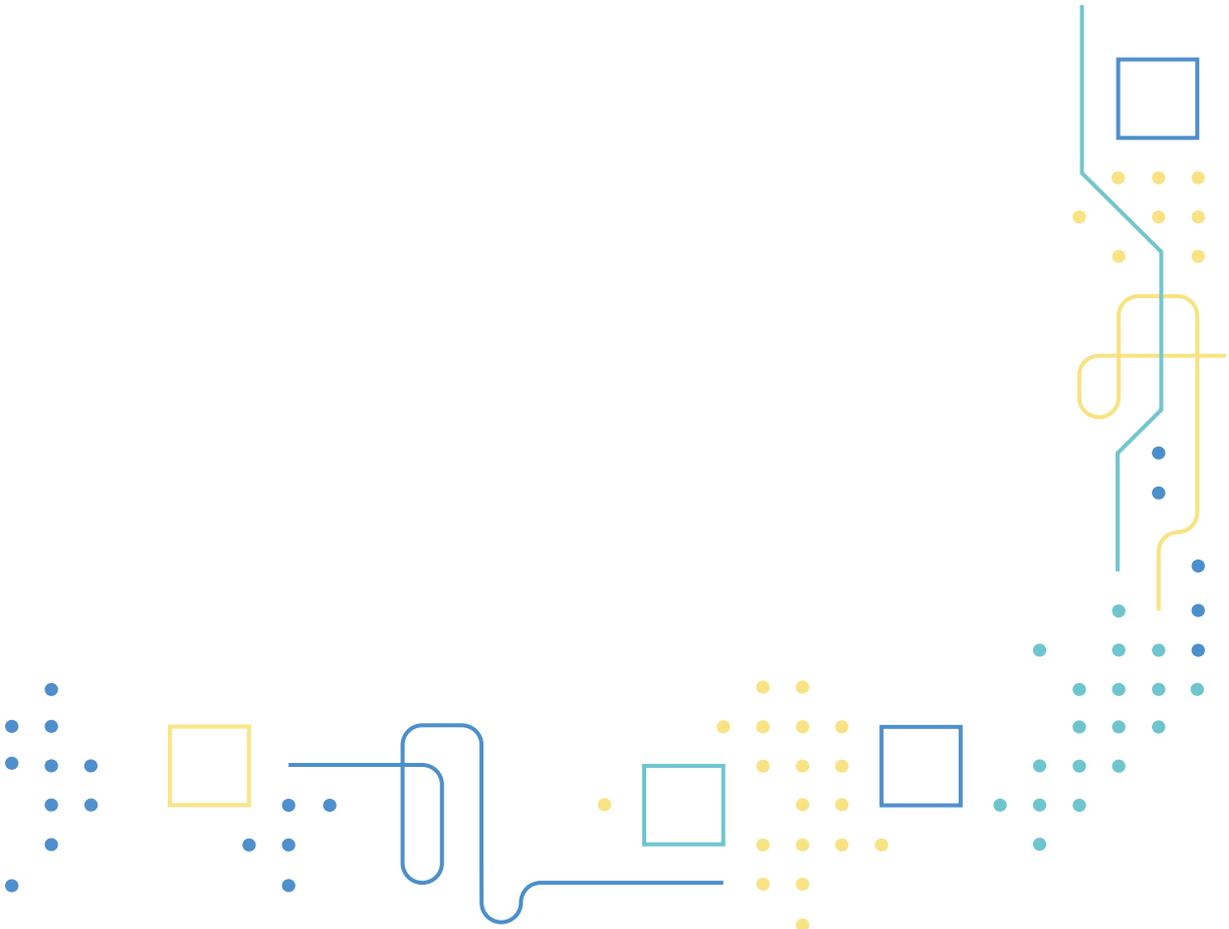
Wskaż kontur

1

Wskaż zwierzę

2





## 13. Tworzymy grafiki



Kreatywna zabawa w komponowanie grafik w trzech krokach.

**Funkcje poznawcze:** analiza i synteza wzrokowa na materiale symbolicznym, kategoryzowanie.

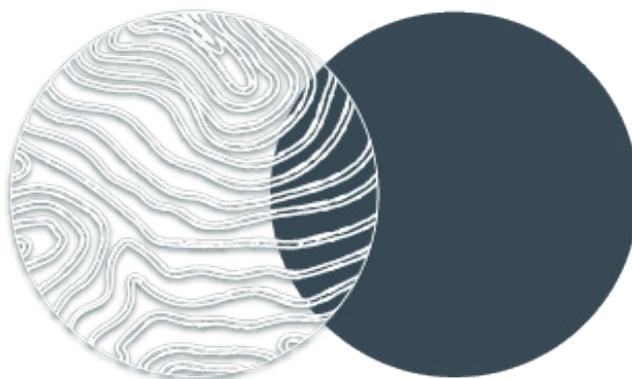
Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

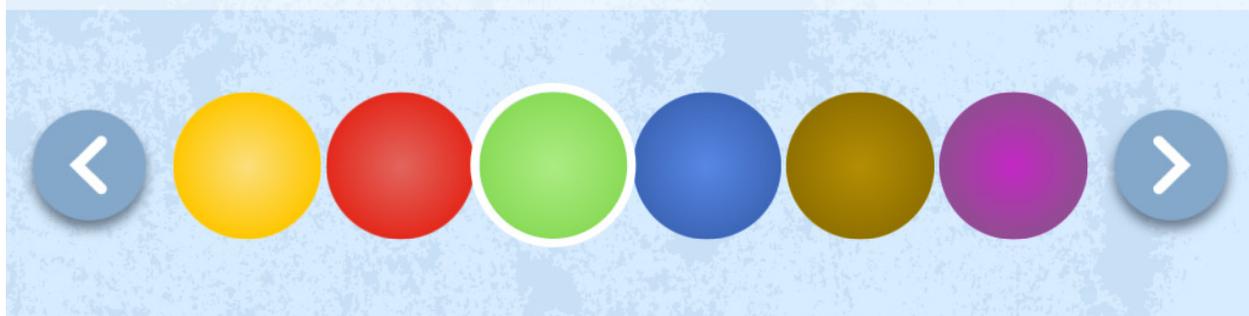
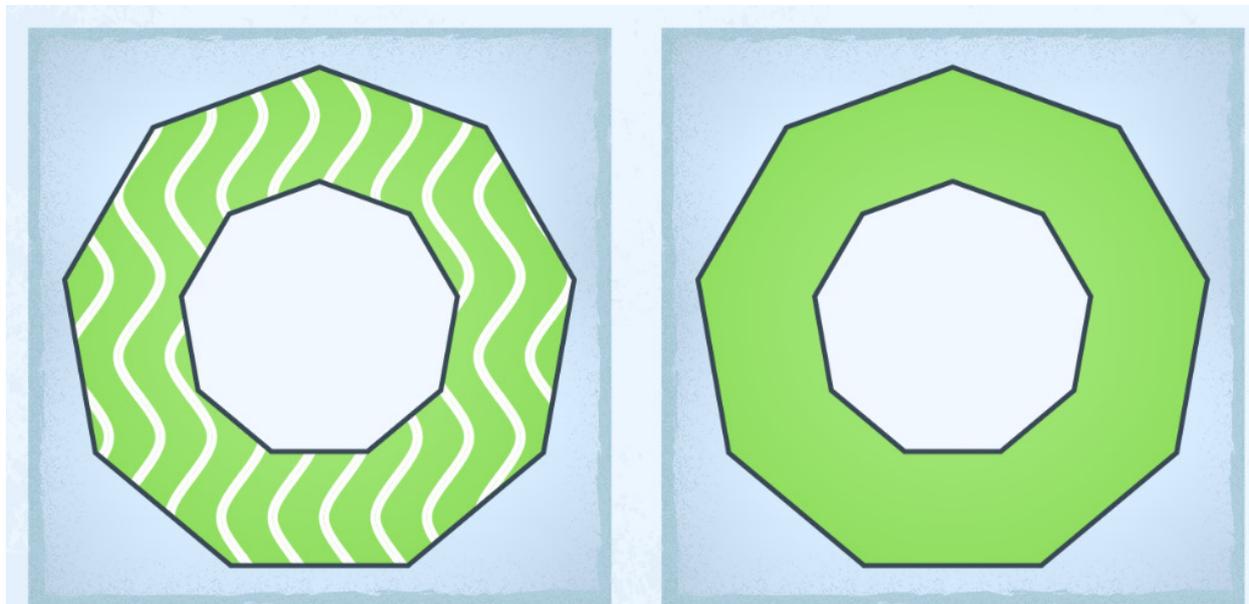
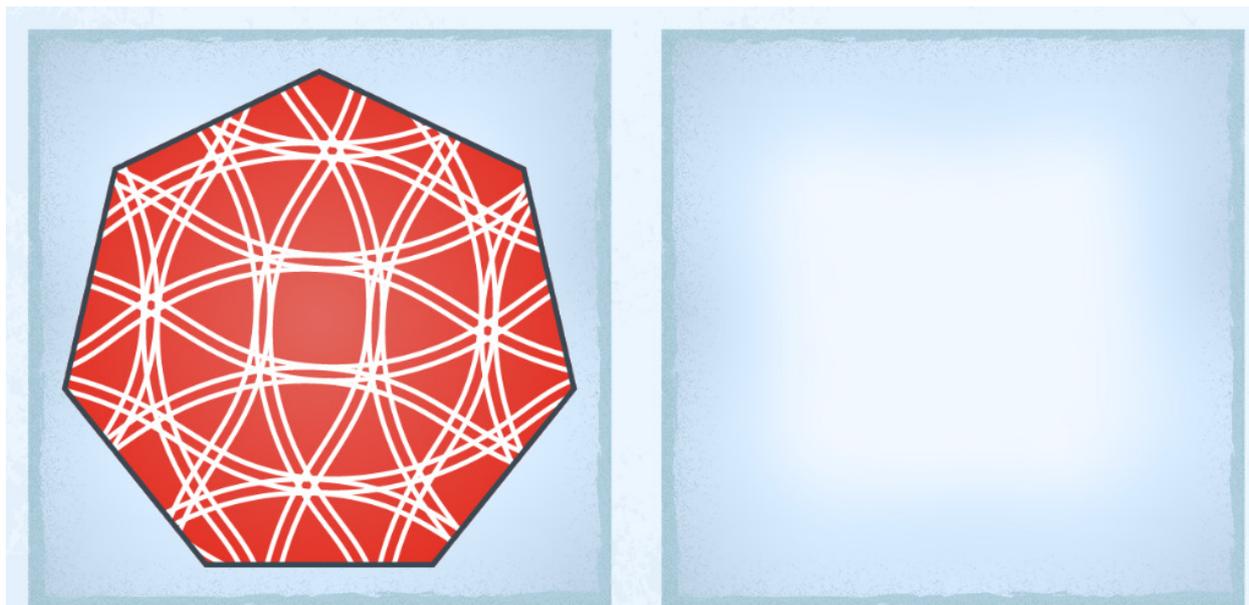
### Polecenie:

Stwórz grafikę według wzoru. Wybieraj spośród pokazanych obrazków na dole i dokończ kompozycję.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem zabawy jest tworzenie grafik w trzech krokach według wzoru lub własnego pomysłu. Po skomponowaniu grafiki zgodnej ze wzorem losowana jest nowa grafika do ułożenia. Na dole planszy znajdują się elementy graficzne do wyboru i boczne strzałki do przewijania tych elementów. Podczas zabawy można dowolnie łączyć kolory, kształty i wzorki. Ćwiczenie zachęca do podejmowania inicjatywy, eksperymentowania, pobudza wyobraźnię. Po trzech planszach dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.





## 14. Tworzymy łańcuszki



Tup na dolnych kamyczkach odpowiednią ilość razy, aby utworzyć łańcuszki.

**Funkcje poznawcze:** myślenie przez analogię, planowanie liczby ruchów.

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

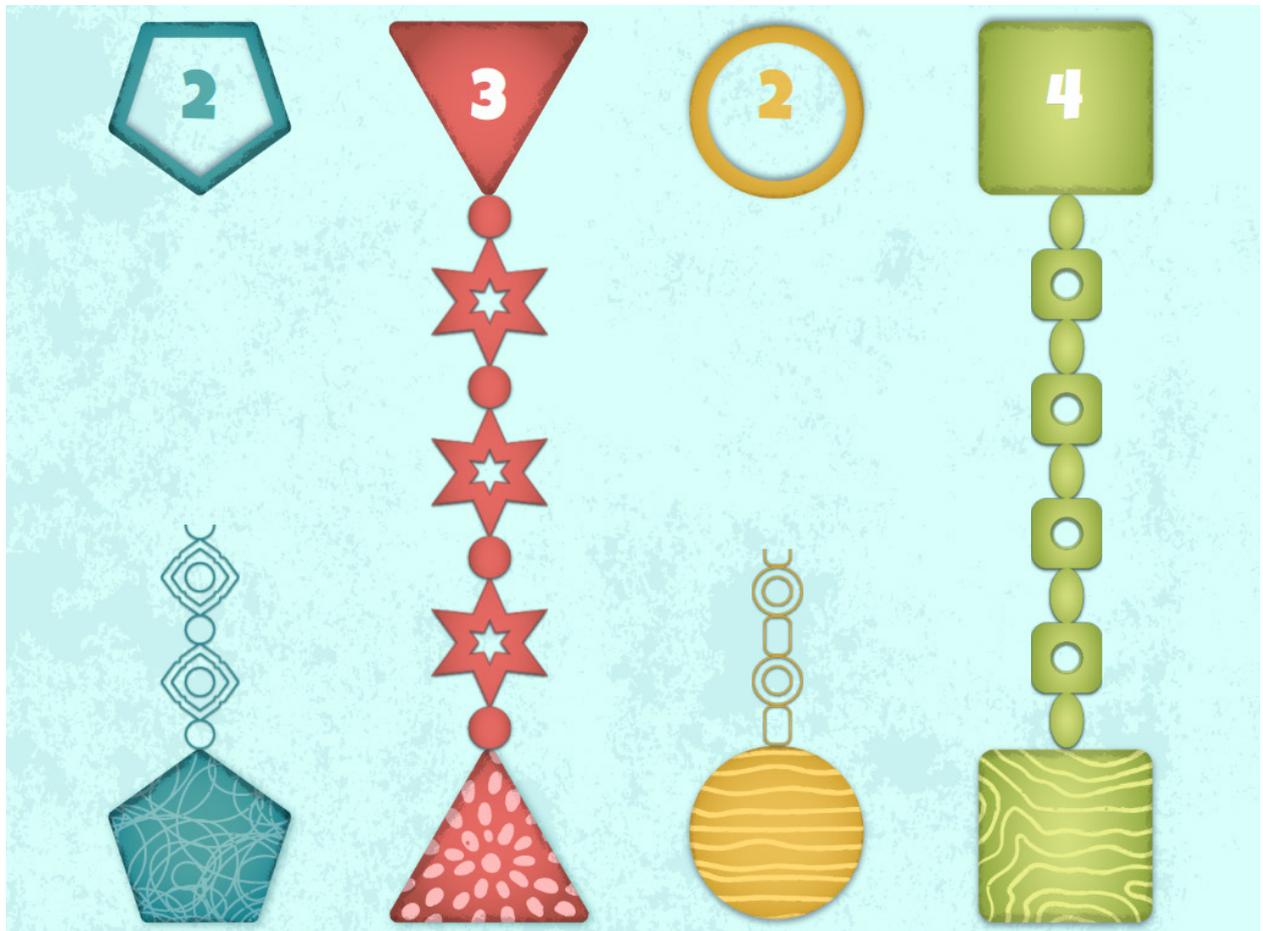
### Polecenie:

Utwórz kolorowy łańcuch, który połączy dwa kamienie w tym samym kolorze. Tup na dolnych kamieniach i licz pojawiające się ogniwa. Gdy będzie ich za dużo, znikną, wtedy spróbuj jeszcze raz.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Celem zabawy jest utworzenie połączeń pomiędzy górnymi i dolnymi kamieniami. Aby utworzyć kolorowy łańcuszek, należy tupnąć na dolny kształt odpowiednią ilość razy, aż łańcuszek dotknie górnego kamienia. Jeśli wykona się za dużo ruchów, to łańcuszek zniknie i czynność trzeba powtórzyć. Podczas ćwiczenia liczymy i rozpoznajemy cyfry od 0-6, trenujemy cierpliwość i dokładność ruchów poprzez powtarzanie tej samej czynności określoną ilość razy, aby osiągnąć cel. Po rozwiązaniu planszy dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem.





## 15. Uwalniamy kolory



Zabawa paintball - rób kolorowe kleksy, łąpiąc piłeczki z farbą.

**Funkcje poznawcze:** koordynacja ruchowa, percepcja wzrokowa.

### **Dwa poziomy trudności**

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

### **Polecenie:**

Kolorowe piłeczki z farbą lecą nad planszą. Łap, dotykaj piłeczek, aby uwolniły kolorową farbę. Zamaluj w ten sposób całą planszę!

### **Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:**

Zabawa nawiązuje do gry paintball. Celem zabawy jest zamalowanie planszy kolorowymi kleksami, uwalnianymi z piłeczek (kulek) po ich dotknięciu lub nadeptaniu. Piłeczki nadlatują raz z prawej, raz z lewej strony na różnych wysokościach, różnią się wielkością (4 rozmiary) i kolorem (6 kolorów). Plansza jest w zabawie płótnem malarskim, a dzieci są malarzami. Mogą decydować, w którym miejscu i które piłeczki nadepną i w ten sposób tworzyć własne abstrakcyjne malowidła. Dwa poziomy trudności: 1) 25 kulek z farbą, wolniejsze tempo gry; 2) 50 kulek z farbą, szybsze tempo gry.

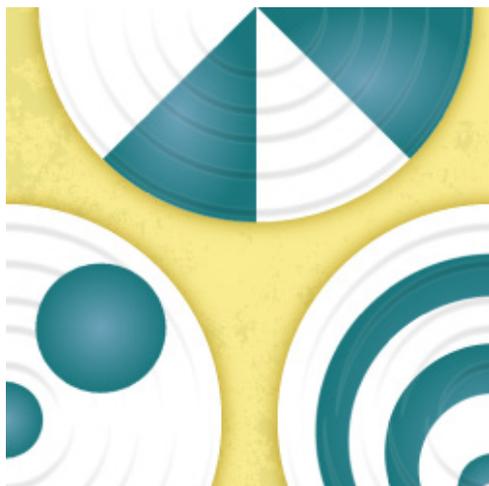
Ćwiczenie jest ciekawym doświadczeniem wizualnym, dającym radość z kolorowych efektów. Pozwala na swobodną interakcję dziecka z planszą, motywuje do podjęcia inicjatywy i stymuluje wyobraźnię. Dziecko jest nagradzane oklaskami i ekranem gratulacyjnym z pucharem. Może kontynuować malowanie swojego dzieła.

Zaproponuj dzieciom różne zasady gry:

- każde dziecko ma przypisany kolor lub wielkość kuli, którą może łąpać,
- podział graczy na dwa zespoły z określonym zestawem kolorów,
- ustalenie koloru piłeczki, którego nie wolno nadepnąć,
- przypisanie graczy do dolnej/górnej części planszy, na której mogą rozbijać piłeczki,
- przypisanie graczom lewej/prawej strony planszy, na której mogą rozbijać piłeczki,
- postawienie za cel uzyskania określonego kształtu malowidła (wysoka trudność),
- swobodna interakcja i zabawa na pomalowanym płótnie.



## 16. Wirujące tarcze



Zakręć tarczą, a zobaczysz piękne wzory.

**Funkcje poznawcze:** koordynacja ruchowa, percepcja wzrokowa

Aplikacja przeznaczona **do pracy z jednym użytkownikiem lub grupą.**

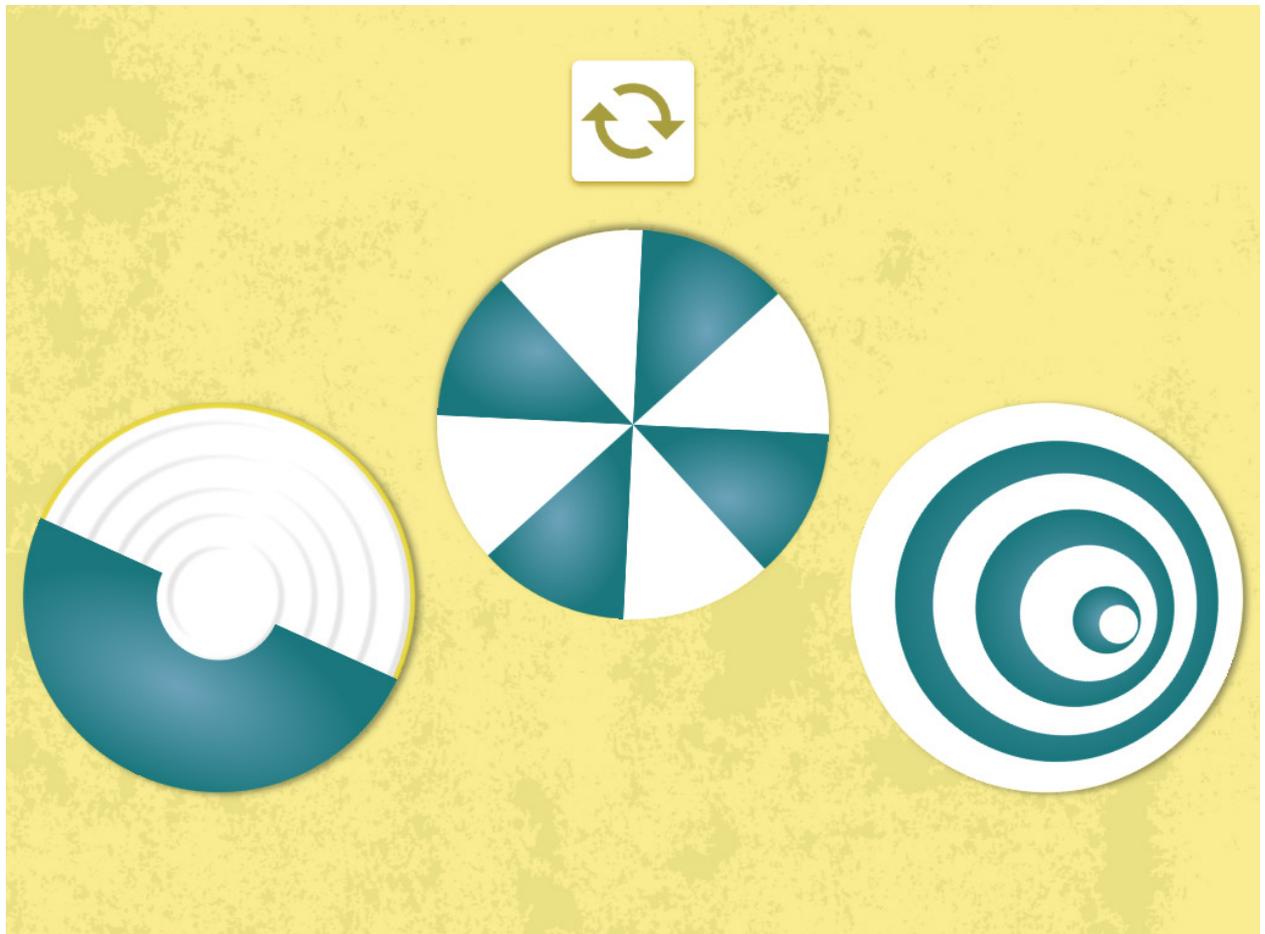
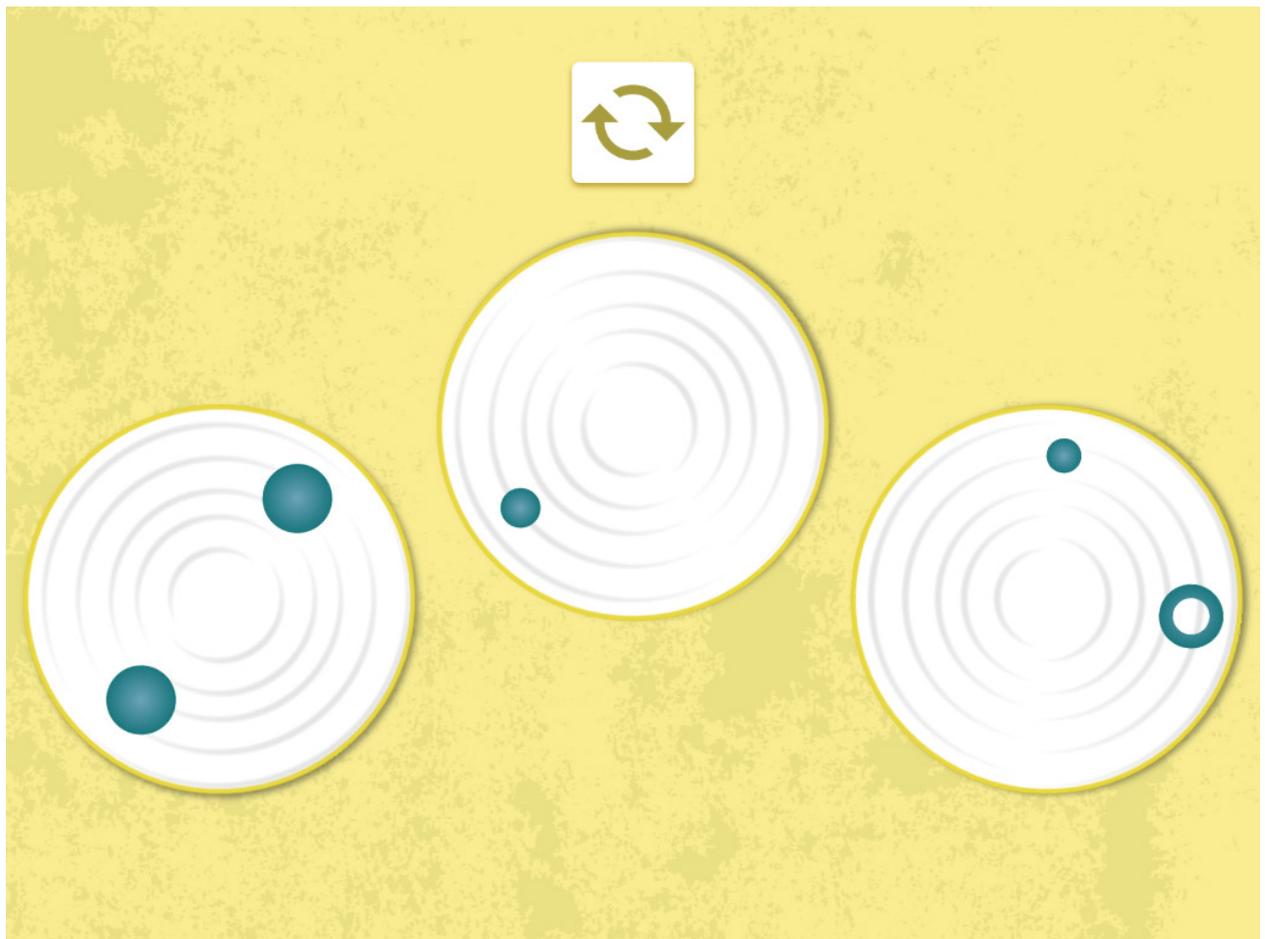
### Polecenie:

Wpraw w ruch wszystkie tarcze za pomocą ruchu. Im więcej ruchu, tym szybciej tarcze będą się kręcić. Wzory zmienisz za pomocą przycisku u góry.

### Wskazówki dla opiekuna/nauczyciela:

Zabawa nawiązuje do blaszanych wirujących bączków. Celem zabawy jest kręcenie za pomocą dotyku lub ruchu nad tarczą wzorzystych talerzy (tarcz) i obserwowanie efektów wizualnych. Tarcze są dwukolorowe, a wzory od prostych do złożonych. Trzy zestawy po trzy tarcze. Ćwiczenie percepcji wzrokowej, obserwacja i rozumienie faktów. Po dwóch minutach zabawy na podłodze (dla monitorów po jednej minucie) dziecko jest nagradzane oklaskami i pucharem, może dalej kontynuować swoją zabawę.







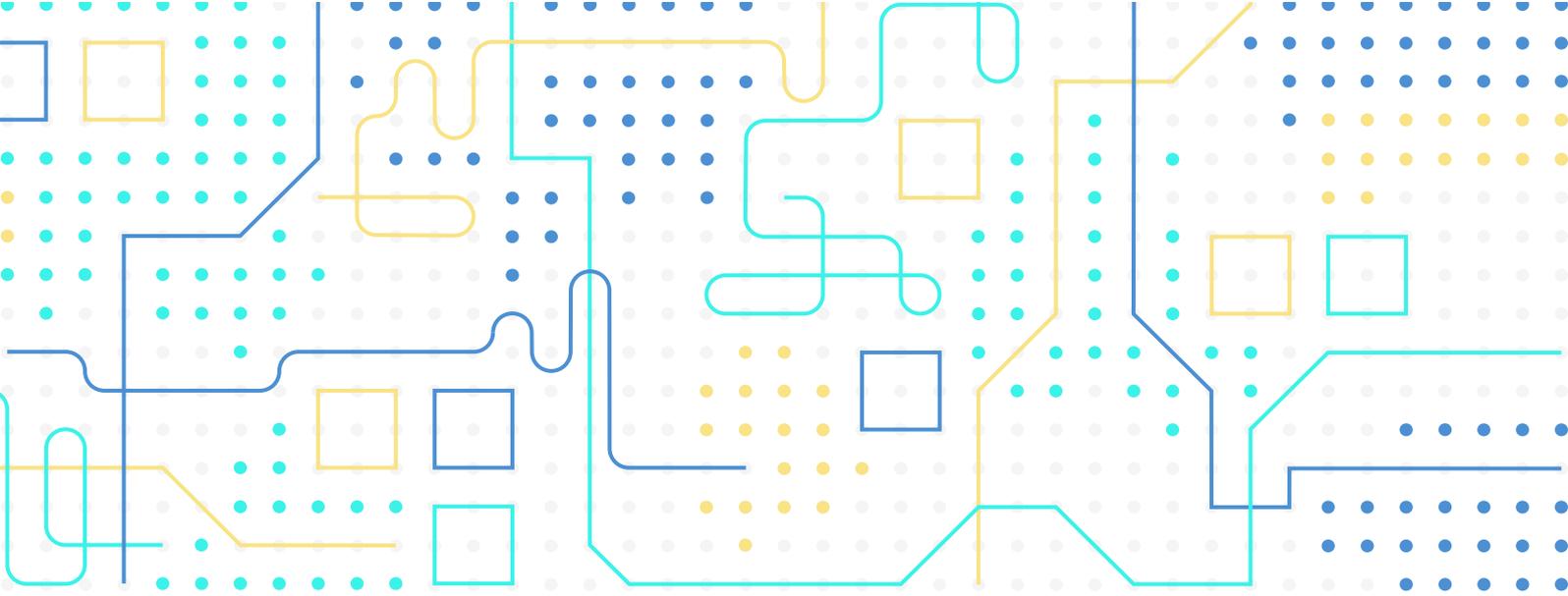
## Ogólne wskazówki dotyczące korzystania z aplikacji pakietu Rewalidacja z Happy Stones podczas zabaw.

Pracując na podłodze interaktywnej z dziećmi zarówno zdrowymi, jak i ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, warto zwrócić uwagę na następujące aspekty:

- **Dostosuj liczbę użytkowników** - graczy do indywidualnych potrzeb dziecka. Większość proponowanych w pakiecie zabaw można przeprowadzić wygodnie z jednym dzieckiem lub grupą do trzech osób. Przydzielając dzieciom różne role w zabawie, przypisując graczom określone kolory, lub wprowadzając własne reguły gry, zwiększyć możesz dostępność zabawy dla większej grupy dzieci.
- **Głośność dźwięku** w aplikacji można regulować w zależności od potrzeby.
- **Zapoznaj się z aplikacjami** przed ich zastosowaniem, aby zrozumieć logikę ich działania, dopasować aplikację i poziom do potrzeb użytkowników oraz wykorzystać maksymalnie ich walory.
- Podczas zabaw na planszach interaktywnych **zachęcaj dziecko do wyrażania swojej opinii** na temat tego, co widzi i robi, zadając pytania pomocnicze (zarówno otwarte i zamknięte).
- Jeśli dziecko niechętnie rusza się na podłodze, **można włączyć do ćwiczeń rekwizyt, zabawkę**, którą dziecko będzie dotykać elementów na planszach, zamiast bezpośrednio swoją ręką lub stopą. W ten sposób ewentualna pomyłka w ćwiczeniu nie będzie odnoszona bezpośrednio do dziecka, lecz do zabawki.
- **Zalecenia** dotyczące prowadzenia ćwiczeń terapeutycznych z dziećmi mogą być odniesione również do ćwiczeń z wykorzystaniem aplikacji na podłodze interaktywnej (np. powtarzanie trudnego materiału na kolejnych zajęciach, stopniowe zwiększanie poziomu trudności ćwiczenia, wspólna zabawa z dzieckiem, zamiana ról w ćwiczeniu, nie podawanie graczom gotowych rozwiązań, wprowadzanie zabaw relaksacyjnych lub ulubionych itd.)
- Dzieci zazwyczaj ekspresywnie wyrażają swoje **potrzeby i emocje** podczas zabawy na podłodze interaktywnej i jest to dobre, ponieważ niezakłócona ekspresja pomaga im poznać siebie pełniej.

Aplikacje w pakiecie nie zostały oznaczone stopniem trudności, gdyż jest to kwestia indywidualnych predyspozycji dziecka, a nie ogólnych założeń.

**Pamiętajmy, że ćwiczenia na podłodze interaktywnej mają być przede wszystkim zabawą dla dziecka.** Nie wymuszają, dającą mu poczucie sprawczości, własnej kontroli, swobodę działania, możliwość eksperymentowania, i co za tym idzie - wzmacniającą jego poczucie wartości.



Pozostałe pakiety aplikacji znajdziesz na:

[www.motioncube.io](http://www.motioncube.io)

