

MOTORYKA		
Data: 15.04.15	Temat: Pierwsze spotkanie w Instytucie Wspomagania Rozwoju Dziecka	Str: 1 / 3

28.04, godz. 14:30, sala 633 stare ETI → seminarium dot. Autyzmu, prowadzi dr. Landowska.

Sprawdzić cenę pena do tabletu!

Uwagi do wszystkich gier:

- **stopniowanie trudności**
- najtrudniejsze są początki, zwiększanie trudności przychodzi łatwiej
- **konfigurowalność**
- Generalizacja – dr. Landowska ma wyjaśnić pojęcie
- powinna być możliwość wydrukowania wzoru który dziecko zrobiło żeby mogło powtórzyć to samo ćwiczenie ale długopisem
- od razu po zakończeniu zadania powinno być widać czy dziecko zaliczyło i na jaki procent
- powinien istnieć tryb do testowania
- nie tworzymy statystyk i nie analizujemy danych z każdego wykonanego ćwiczenia, tylko z tych wykonanych w trybie testowym
- jako nagroda po ukończeniu gry powinna wyświetlać się animacja albo odtwarzać jakiś dźwięk

Pomysły na gry:

1. Przejeżdżanie palcem po śladzie

- Stopniowanie trudności poprzez dawanie bardziej zawiłych kształtów oraz zmianę grubości linii → najpierw linia jest

MOTORYKA

Data: 15.04.15

Temat: Pierwsze spotkanie w Instytucie Wspomagania
Rozwoju Dziecka

Str: 2 / 3

grubsza niż palec dziecka, potem mniej więcej grubości palca, potem trochę cieńsza niż palec, potem śledzenie kształtu penem.

- Sugerowanie jak poprawnie wykonać zadanie – np. punkt startowy jest podświetlony i ścieżka stopniowo się podświetla. Można wyłączyć tą opcję.

2. Kolorowanie

- zamalowanie jakiegoś kształtu. Mamy kontur, kolorujemy tym kolorem jakiego jest kontur.
- Jeżeli dziecko wychodzi za linię jest to w jakiś sposób sygnalizowane – np. wibracja, podświetlanie na czerwono.
- Stopniowanie trudności poprzez stopniową zmianę grubości konturu (coraz cieńszy), zmiana kształtów które mają być zamalowane.

3. Rysowanie

- z lewej jest rysunek, z prawej rysujesz go od zera.
- Konfigurowalna paleta – terapeuta tworzy paletę która będzie używana lub wybiera jedną z gotowych – jeżeli tak to paleta powinna być stopniowana – np. najpierw 3 kolory, potem 5, potem 8, maksymalnie 10 (dotyczy też malowania).

4. Łączenie punktów

- niekoniecznie (zwłaszcza na początku) muszą to być kropki, mogą być obrazki żeby gra nie była dla dziecka

MOTORYKA

Data: 15.04.15

Temat: Pierwsze spotkanie w Instytucie Wspomagania
Rozwoju Dziecka

Str: 3 / 3

nudna, np. połączenie psa z kością.

- Jeżeli będą to punkty to mogą być numerowane żeby dziecko przy okazji uczyło się cyfr.
- Stopniowanie trudności – najpierw kolejny punkt się podświetla i dzięki temu dziecko wie jak je połączyć, potem podświetlanie można wyłączyć.

Priorytetem jest gra ze śledzeniem śladu palcem.

