

1. Co jest wyzwaniem w nauczaniu motoryki małej dzieci autystycznych?
2. Ile dzieci potrafi czytać?
3. Czy dzieci bez problemów rozpoznają podstawowe kolory, kształty?
4. Jak długo dziecko potrafi skupić się na jednej aktywności?
5. Jak szybko dziecko nudzi się daną zabawką?
6. Które czynności sprawiają dzieciom najwięcej problemów?
7. Jak wyglądają zajęcia z takimi dziećmi ?
8. Jak reagują na dźwięki? Czy aplikacja powinna wydawać dźwięki, jak tak to jakie?
9. Jaki tablet mają w użyciu i czy planowany jest nowy sprzęt (jaki)?

Które z tych rzeczy są najbardziej/najmniej przydatne w rozwoju motoryki? (tu potrzebna lista)

#### MALOWANIE / RYSOWANIE:

- dużych kształtów
- jednocześnie obydwoma rękami
- linii prostych
- linii splatanych (dom ślimaka)
- krótkich, pionowych kresek
- linii falujących (np. fale na morzu) z zachowaniem kierunku pisma
- labiryntów
- okrażanie elementów
- krażenie między elementami
- rysowanie prostych kształtów bez odrywania ręki
- tworzenie szlaczków z elementów
- dorysowanie brakujących elementów

#### KOLOROWANIE:

- zamalowanie większych płaszczyzn konturowych - ruchy od lewej i prawej oraz z góry na dół
- pół pomiędzy liniami poziomymi
- obrazków
- kropkowanie rysunków

#### KREŚLENIE ("po śladzie"):

- linii poziomych i pionowych
- linii kolistych i falistych
- linii zamkniętych (koła, owale, prostokąty)
- odwzorowywanie szlaczków i wzorów

#### UKŁADANIE:

- układanie klocków
- układanie puzzli
- dopasowywanie kształtów
- układanie całości z części, konstruowanie kształtów (klocki, figury złożyć w konkretną formę)

-podział elementów według cech (kwadraty do kwadratów itp.)

## INNE:

-łączenie kropek

-przyciskanie konkretnych miejsc na ekranie

-naśladowanie gry na pianinie / pisania na maszynie

-wycinanie różnych kształtów

-wydzieranie

-stemplowanie

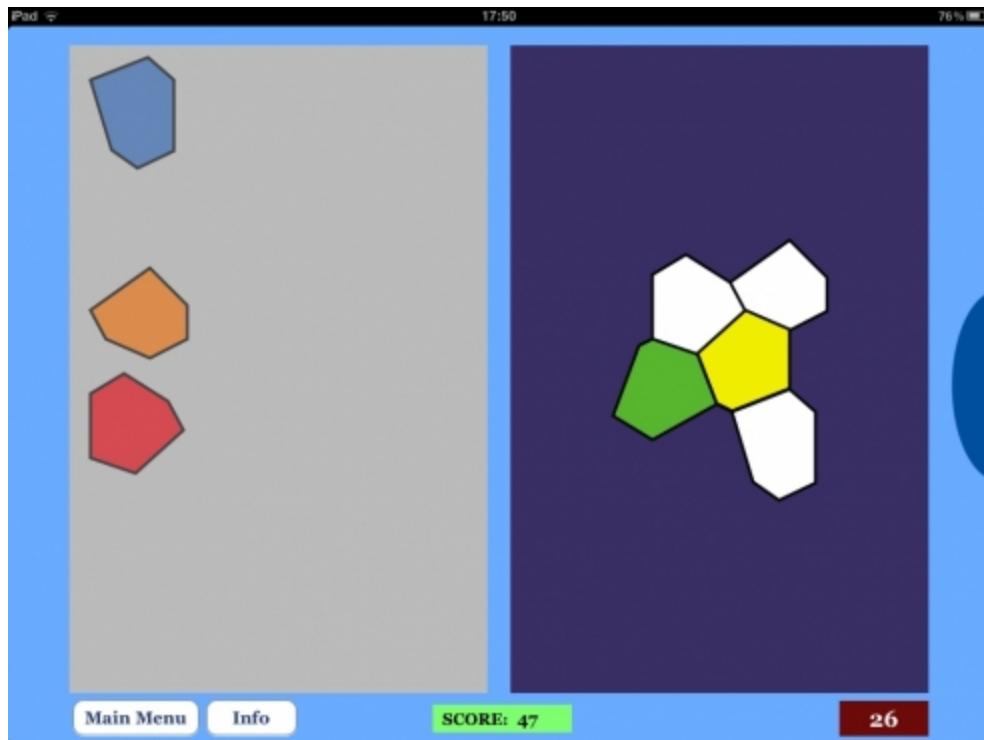
-dekorowanie

-odtwarzanie rytmu deszczu

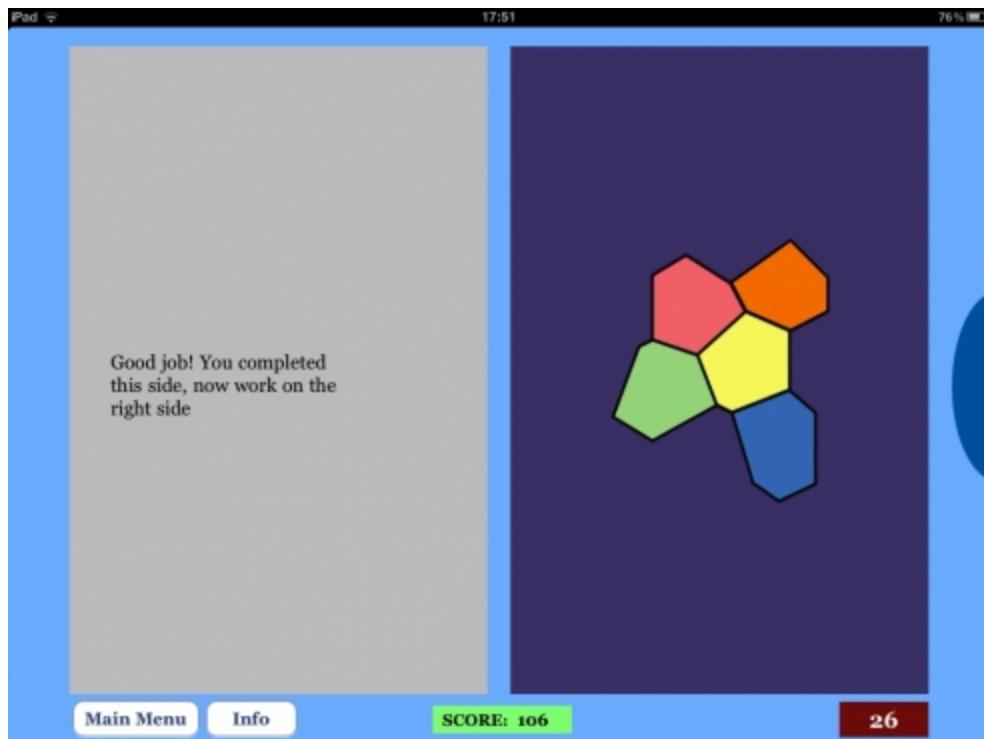
## minigry:

- łączenie kropek
- malowanie (np. kolorowanie pola)
- przechylanie tabletem na boki (np. kula musi wlecieć do dołka)
- dopasowanie kształtów poprzez obrót i wybór
- naśladowanie kształtów / ścieżek

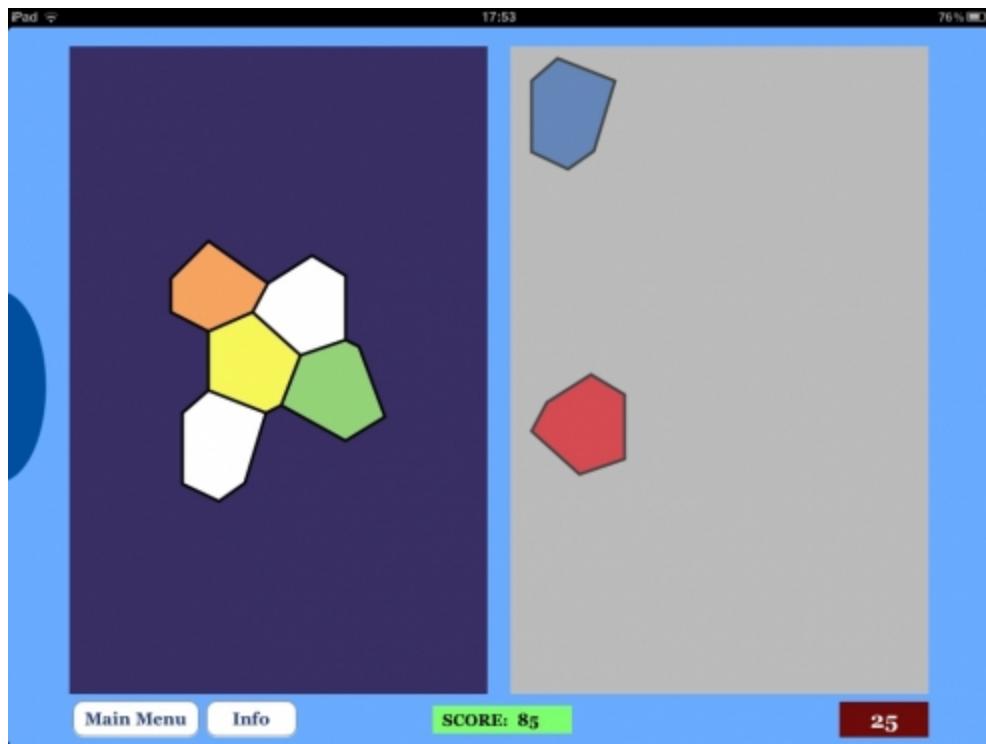
## PUZZLE



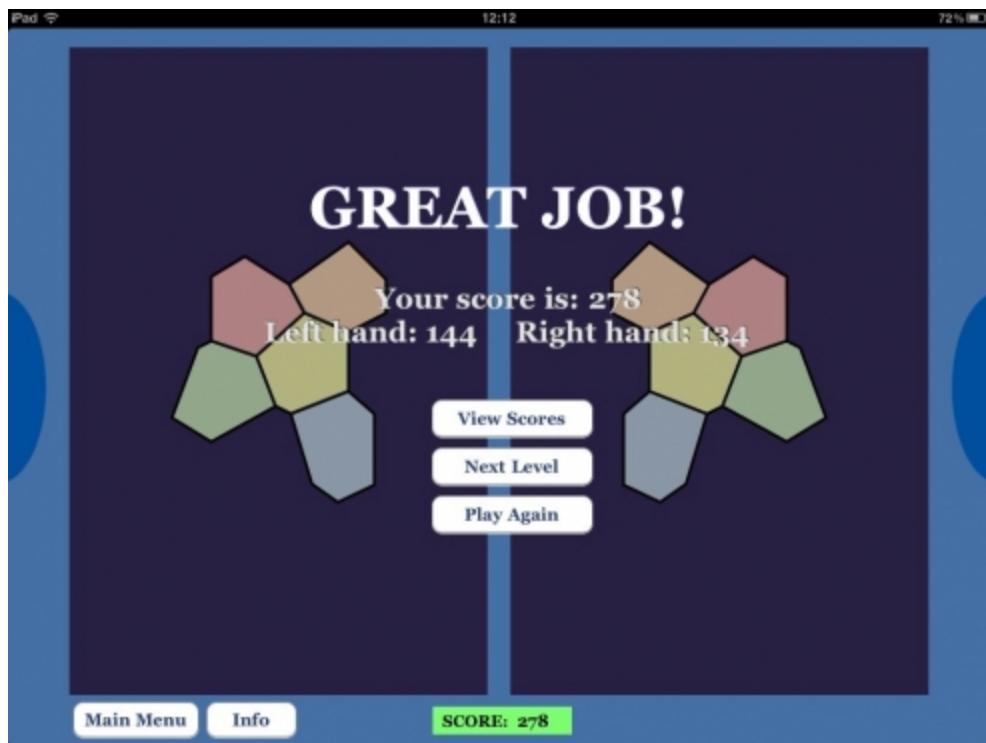
Ciemno niebieski przycisk z prawej strony musi być przytrzymyany cały czas żeby można było przesuwać inne elementy, co wymusza pracę lewej ręki.



Ukończona plansza.

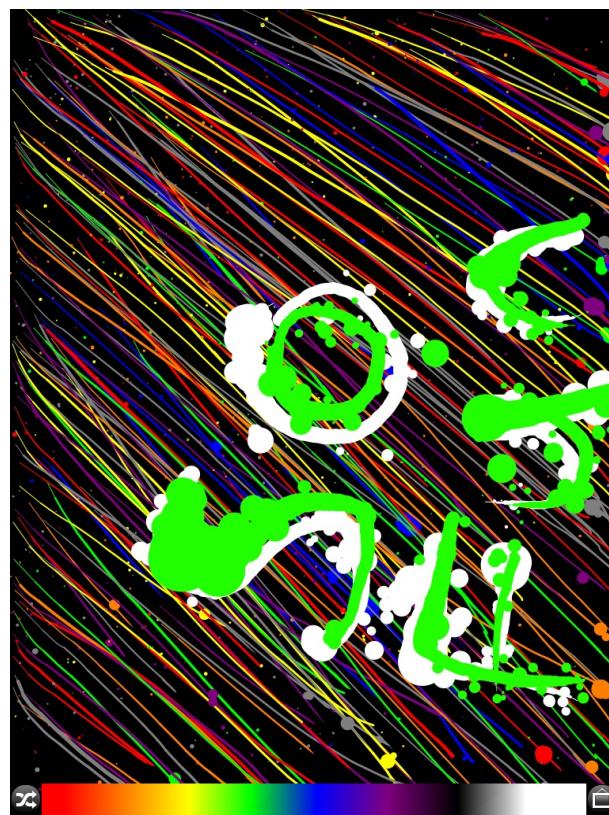


Odbicie lustrzane tego samego obrazka, tym razem trzeba go ułożyć prawą ręką.



Porównanie wyników obu rąk.

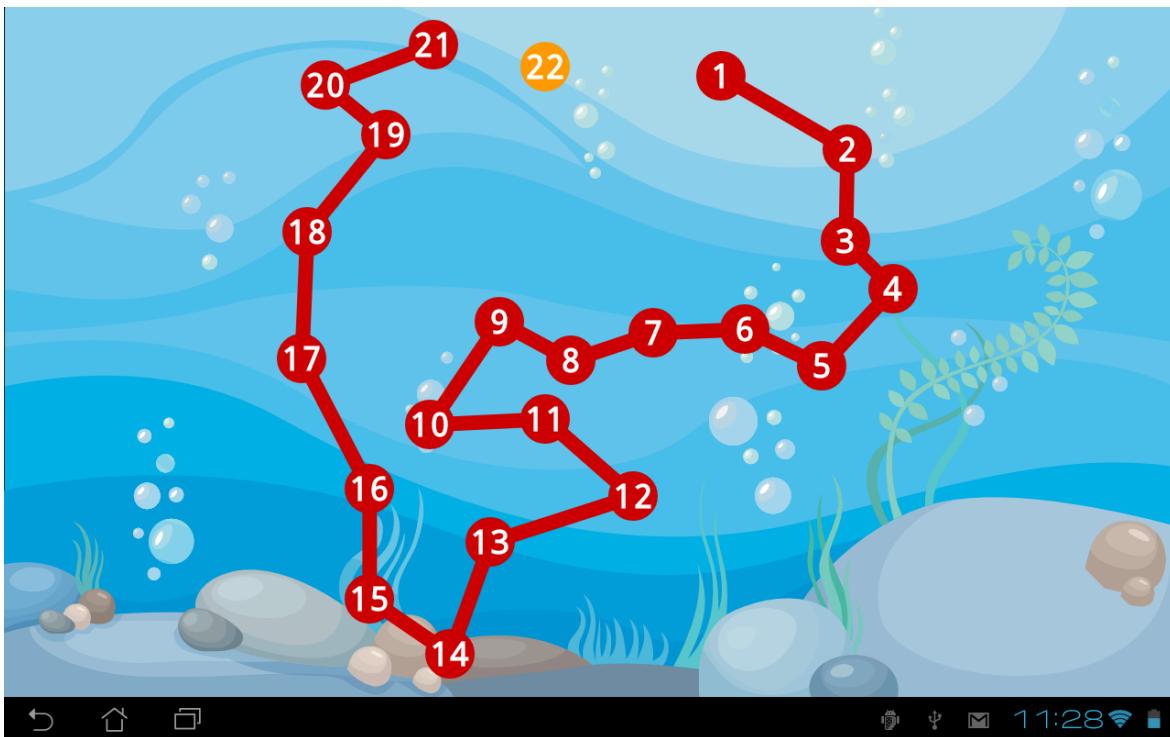
## MALOWANIE



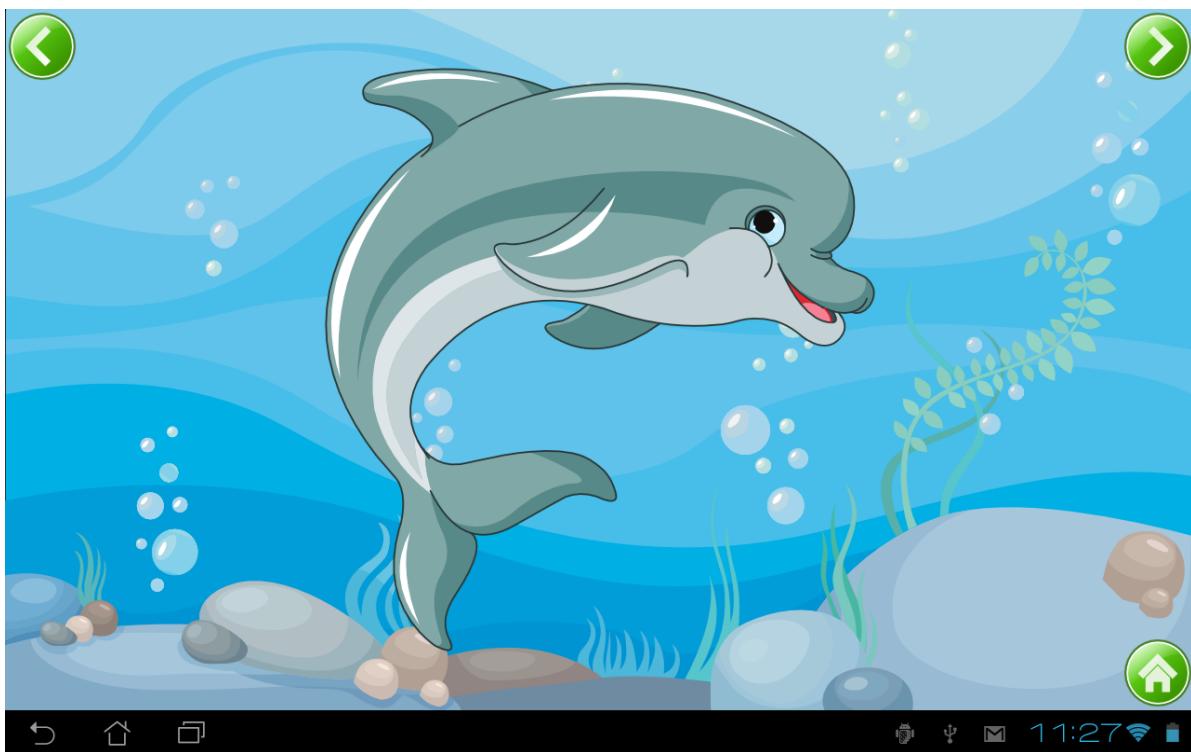
Pasek na dole umożliwia wybór koloru, szybkie przesuwanie palcem powoduje powstanie cienkiej linii, wolne przesuwanie grubszej linii/plam.



## ŁĄCZENIE PUNKTÓW

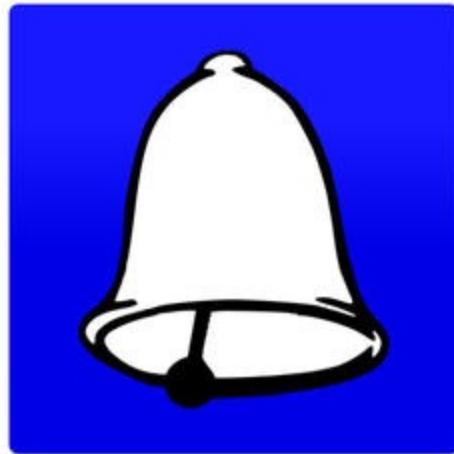


Pojawiają się ponumerowane punkty, punkt który ma być następny jest podświetlony. Chodzi o to żeby przytrzymać punkt i połączyć go z kolejnym, linia ruchu nie musi być prosta.



Obrazek po ukończeniu.

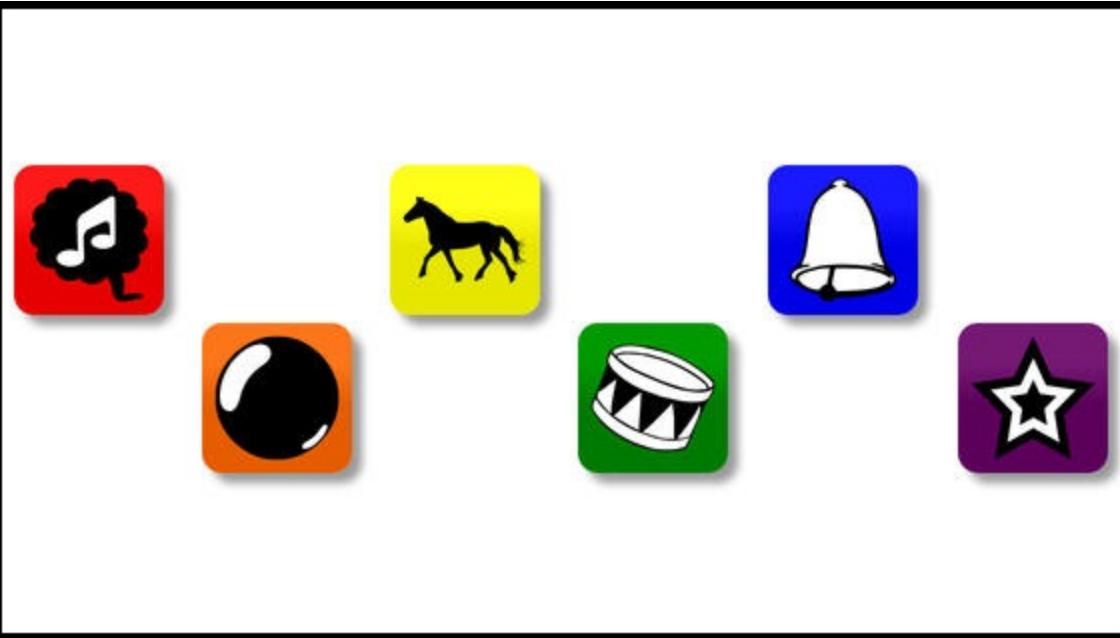
## DOTYKANIE PUNKTÓW PALCEM



Na ekranie pojawia się przycisk, początkowo zajmujący większość ekranu. Po naciśnięciu punktu tablet wibruje, wydaje dźwięk i pokazuje się krótka animacja.



W kolejnych rundach przycisk maleje, ale wciąż jest na środku ekranu.



W kolejnych etapach punkty są mniejsze i już nie są na środku ekranu.

### ŚLEDZENIE KSZTAŁTU PALCEM

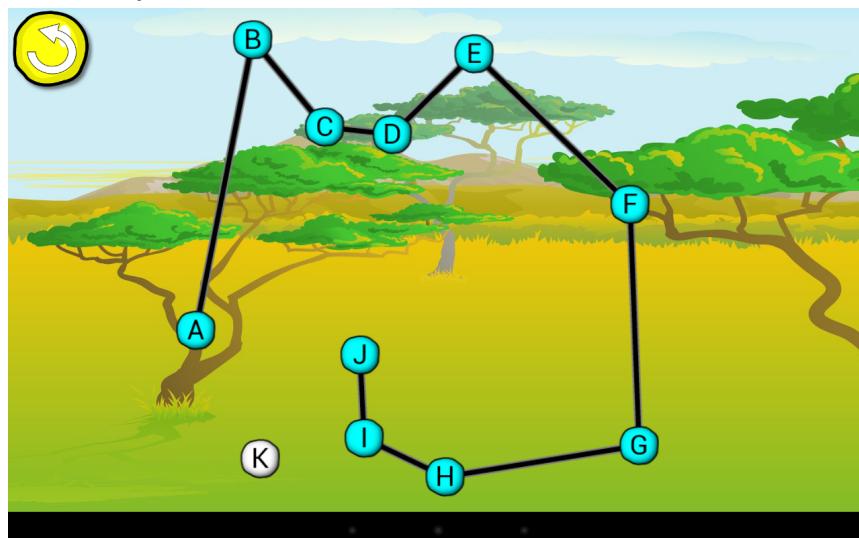
The application interface for tracing the letter 'S' includes:

- A green arrow pointing left labeled "Powrót" (Return).
- A large green letter 'S' with a small gray elephant icon to its right.
- Four smaller green 'S's on ruled paper, each with a red outline and a green arrow pointing right, indicating the direction of stroke.

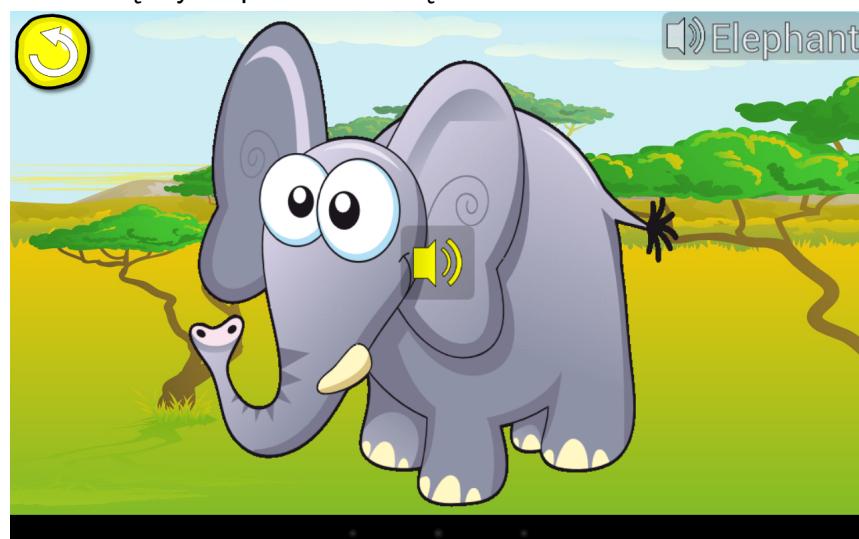
Edulatki - aplikacja ucząca pisania liter alfabetu.



Wybór zwierzaka do narysowania.



Rysowanie zwierzaka odbywa się poprzez łączenie literek alfabetu w odpowiedniej kolejności, przeciągając palcem między kropkami z literką.



Po połączeniu wszystkich kropek powstaje obraz. Zwierzak wydaje dźwięk.