

Propozycje programów na Kinect

1. Wrzucanie jabłek do koszy
2. Litery małe i duże
3. Labirynt na ścianie
4. Kolorowanie obrazków
5. Łapanie baniek mydlanych
6. Kroki taneczne
7. Naśladowanie ruchów z piosenki
8. Naśladowanie prostych ćwiczeń
9. Pociąg wyrazów
10. Etapy czynności
11. Kinezylogia edukacyjna

1. Wrzucanie jabłek do koszy

1. poziom

3 kosze – na nich emblematy jabłko czerwone, zielone, żółte. 3 jabłonie na których wiszą kolorowe jabłka (na jednej jabłoni wiszą 3 kolory jabłek). Zadaniem dziecka jest zerwanie odpowiedniego jabłka i przeniesienie go do właściwego kosza. Jeśli dobrze wykona zadanie jabłko wpada do kosza, jeśli źle jabłko wraca na jabłoń.

2. poziom

4 rodzaje owoców na półce sklepowej

Analogicznie 4 skrzynki z emblematami owoców, fioletowe śliwki, zielone winogrona, pomarańczowe pomarańcze, żółte gruszki.

2. Porozsypywane litery wielkie i małe

1. poziom

Zadaniem dziecka jest połączyć palcem literę wielką z małą – rysuje się linia łącząca obie litery. Dobre wykonanie zadania linia pozostaje, złe wykonanie linia znika.

2. poziom

Wagoniki z literami wielkimi- zadaniem dziecka jest znaleźć odpowiednią literę małą, którą wrzuca do wagonika i na odwrót.

3. poziom

Siedzą dzieci z podpisami Ala, Basia, Celina, Dominik, Ela, Filip, Gosia, Halina, Iza, Jakub, Kasia, Lidia, Łukasz, Maciek, Natalia, Ola, Patryk, Robert, Sebastian, Tomek, Ula, Wojtek, Zosia.

Zadaniem dziecka jest dopasować odpowiednią literę wielką do imienia dziecka, np. A do Ali

Analogiczne zadanie z małymi literami do przedmiotów np. auto, balon, cebula, dom, ekran, foka, garnek, huśtawka, igła, jajko, kot, lizak, ławka, małpa, noga, oko, papuga, ryba, samolot, torba, ul, wózek, zegar.

3. Labirynt

Dróżki – przedstawiające np. drogę w lesie – zadaniem dziecka jest przeprowadzić np. zwierzę z punktu a do punktu b – psa do kości, kota do kłęбка wełny, wiewiórkę do orzecha

Droga – przejechanie autem z punktu a do b np. do garażu.

Podziemne korytarze – mysz do sera, itp.

4. Kolorowanie obrazków

1. poziom

Rysunek – dom, dziecko ma za zadanie pokolorować rysunek według własnego pomysłu.

Z boku stoją wiaderka, pojemniki z kolorowymi farbami, dziecko dotyka wybrany kolor i tym wybranym kolorem maluje dany element obrazka.

2. poziom

Dziecko samodzielnie wykonuje rysunek, który następnie może pokolorować.

5. Bańki mydlane

Na ekranie pojawiają się bańki mydlane, zadaniem dziecka jest za pomocą ruchów nóg i rąk je rozbić, jeśli mu się uda otrzymuje punkty. Co chwile są wypuszczane nowe bańki lub kolejne poziomy gry gdzie na każdym poziomie jest coraz więcej baniek.

6. Kroki taneczne do piosenek

Lewa noga w bok 1 x

Prawa noga w bok 1 x

Lewa noga w bok 2 x

Prawa noga w bok 2 x

Lewa noga do przodu 1 x

Prawa noga do przodu 1 x

Lewa noga do przodu 2 x

Prawa noga do przodu 2 x

Lewa noga do tyłu 1 x

Prawa noga do tyłu 1 x

Lewa noga do tyłu 2 x

Prawa noga do tyłu 2 x

Połączenie sekwencji ruchów

Lewa ręka w bok 1 x

Prawa ręka w bok 1 x

Lewa ręka w bok 2 x

Prawa ręka w bok 2 x

Lewa ręka do przodu 1 x

Prawa ręka do przodu 1 x

Lewa ręka do przodu 2 x

Prawa ręka do przodu 2 x

Lewa ręka do góry 1 x

Prawa ręka do góry 1 x

Lewa ręka do góry 2 x

Prawa ręka do góry 2 x

Połączenie sekwencji ruchów

7. Naśladowanie ruchów z piosenki

Na ekranie do piosenki pokazuje się ruch, który dziecko ma za zadanie naśladować. Piosenki „ Rymowana gimnastyka dla smyka”.

8. Ćwiczenia

Na ekranie pokazuje się ćwiczenie, które dziecko ma za zadanie naśladować.

3 poziomy

1. poziom ćwiczenia wykonywane 1 x, 1 sekundę, 5 sekund (marsz, bieg)
2. poziom ćwiczenia wykonywane 5 x, 5 sekund, 10 sekund (marsz, bieg)
3. poziom ćwiczenia wykonywane 10 x, 10 sekund, 20 sekund (marsz, bieg)

Ruchy głowy do przodu 1x, 5 x, 10 x

Ruchy głowy do tyłu 1x, 5 x, 10 x

Ruchy głowy na boki 1x, 5 x, 10 x

Kręcenie głową w jedną stronę 1x, 5 x, 10 x

Kręcenie głową w drugą stronę 1x, 5 x, 10 x

Wymachy ramion 1x, 5 x, 10 x

Kręcenie ramion do przodu 1x, 5 x, 10 x

Kręcenie ramion do tyłu 1x, 5 x, 10 x

Kręcenie tułowiem 1 x, 5 x, 10 x

Stanie na jednej nodze 1 sekundę, 5 sekund, 10 sekund

Stanie na palcach 1 sekundę, 5 sekund, 10 sekund

Stanie na piętach 1 sekundę, 5 sekund, 10 sekund

Skakanie obunóż w miejscu 1x, 5 x, 10 x,

Skakanie na jednej nodze 1x, 5 x, 10 x,

Wykonanie pajacyka, 1 x, 5 x, 10 x,

Wykonanie przysiadów 1x, 5x, 10x,

Marsz w miejscu 5 sekund, 10, sekund, 20 sekund

Bieg w miejscu 5 sekund, 10, sekund, 20 sekund

9. Pociąg wyrazów

Na ekranie pokazują się kolejne wyrazy w wagonikach, na samochodach, na statku, na samolocie, na tramwaju. Zadaniem dziecka jest odnaleźć litery z rozsypanych po ekranie różnych liter i włożyć odpowiednie do danego pojazdu np.

1. poziom

Na ekran wjeżdża wagonik z napisem „mama”+ rysunek dookoła są litery z których dziecko musi wybrać odpowiednie m,a,m,a w przeciągnąć je do wagonika, jeśli mu się uda, wagonik odjeżdża wydając dźwięk. A najlepiej jakby jeszcze urządzenie przeczytało ten wyraz- mama.

2.poziom

Inne wyrazy, bez rysunków.

3.poziom

Same rysunki, bez wyrazów.

10. Czynności

Np. mycie zębów –przy pomocy przeciągnięcia danej rzeczy wykonuje tę czynność. Chłopiec odkręca kran, nalewa wodę do kubka, moczy szczoteczkę. Zakręca kran. Bierze pastę, która nakłada na szczotkę. Myje zęby. Płucze zęby biorąc kubek do ręki, wypłuka wodę. Odkręca kran. Myje przybory. Zakręca kran. Odkłada przybory na swoje miejsce. Wyciera twarz.

11. Kinezyjologia edukacyjna

Ćwiczenia wg. Paula Dennisona np. leniwa ósemka. Dziecko kreśli w powietrzu leniwe ósemki, a na ekranie tworzy się obraz narysowanego przez dziecko kształtu.