

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/eduteraeutica-lux-trening-umiejtnosci-spolecznych-gry-planszowo-dywanowe-roz008-p-9867.html>



EDUTERAPEUTICA LUX TRENING UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH. GRY PLANSZOWO-DYWANOWE (ROZ008)

Cena	3 490,00 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	ROZ008
Kod producenta	EI SYSTEM
Producent	Ei System

Opis produktu

EDUTERAPEUTICA LUX TRENING UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNYCH. GRY PLANSZOWO-DYWANOWE

Zestaw stolikowo-dywanowych gier integracyjnych angażujący dzieci do różnorodnych aktywności, zarówno fizycznych jak i emocjonalno-społecznych.

Trening umiejętności społecznych to szereg działań zarówno edukacyjnych, jak i terapeutycznych, których celem jest rozwijanie umiejętności interpersonalnych oraz społecznych.

Zestaw stolikowo-dywanowych gier integracyjnych przeznaczony jest dla dzieci w wieku 7 - 10 lat do pracy w grupach. Pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik pracy oraz działań mających na celu poprawę zachowań społecznych, emocjonalnych i relacyjnych, m.in.:

- przydzielanie zadań do wykonania zarówno indywidualnie, jak i dla grupy,
- przydzielanie i odgrywanie różnych ról,
- postępowanie według instrukcji/schematu,
- modelowanie/dostosowywanie reguł do grupy,
- pozytywne komunikowanie i stopniowane wzmocnienie,
- udzielanie informacji zwrotnej zarówno podczas trwania zajęć, jak i po zakończeniu,
- wspieranie oraz aktywne podpowiadanie.

Gry i aktywności zawarte w zestawie stolikowo-dywanowych gier integracyjnych będą realną i praktyczną pomocą dla dzieci, które mają problemy i trudności:

- w relacjach i kontaktach społecznych z rówieśnikami,
- w koncentracji uwagi,
- z regulowaniem i rozpoznawaniem emocji,
- z dostosowywaniem się do zasad, reguł,
- z przyjmowaniem krytyki,
- rozwiązywaniem konfliktów.



Korzyści dla ucznia

Umiejętności społeczne nie tylko wpływają pozytywnie na życie dziecka w trakcie jego rozwoju, ale także stanowią solidną podstawę dla jego przyszłego sukcesu w relacjach osobistych czy zawodowych. Dzięki aktywnościom zawartym w zestawie dziecko:

- poćwiczy umiejętności życia społecznego – umiejętności społeczne są kluczowe dla udanego funkcjonowania w społeczeństwie, dlatego dzięki różnorodnym grom i zadaniom dzieci nauczą się zasady współpracy, szacunku dla innych, odpowiedzialności społecznej i innych kluczowych wartości społecznych,
- zbuduje pozytywne poczucie własnej wartości – uczestnictwo w grach może przyczynić się do budowania pozytywnego poczucia własnej wartości, a poprzez pozytywne interakcje z innymi dziećmi uczyć się doceniać swoje umiejętności oraz odkrywać zdolności,
- nauczy się jak radzić sobie z konfliktami i negocjować – ta umiejętność jest istotna zarówno w relacjach z rówieśnikami, jak i w przyszłym życiu zawodowym,
- poprawi komunikację w ramach grupy – nauka komunikacji werbalnej i niewerbalnej, umiejętność słuchania oraz wyrażania swoich myśli i uczuć są kluczowe dla skutecznej komunikacji interpersonalnej,
- rozwinie inteligencję emocjonalną – dzięki grom dzieci zrozumieją swoje własne emocje oraz emocje innych, nauczą się rozpoznawania i radzenia sobie z różnymi uczuciami.

Korzyści dla nauczyciela

Gry i zabawy w ramach ćwiczenia umiejętności społecznych mogą przynieść nauczycielom wiele korzyści, zarówno w kontekście prowadzenia zajęć, jak i w relacjach z uczniami. Dzięki aktywnościom zawartym w zestawie nauczyciel:

- efektywnie zarządzi klasą/grupą – dzięki zestawowi przeprowadzi ciekawe, inspirujące zajęcia (indywidualne, grupowe, w podziale na mniejsze grupy),
- rozpozna mocne i słabe strony klasy/grupy – gry i zabawy pomogą rozpoznać sytuacje konfliktowe, co może być wykorzystane na innych zajęciach i pomóc opracować oraz wprowadzić strategie zarządzania klasą oparte na umiejętnościach społecznych,
- wzmocni pozytywny efekt w klasie/grupie – wzmocnianie relacji z uczniami przyczyni się do atmosfery, która sprzyja naukowemu i społecznemu rozwojowi uczniów,
- wesprze uczniów w ich rozwoju społecznym i emocjonalnym – dzięki obserwacji uczniów podczas gier zidentyfikuje deficyty społeczne, a następnie przyczyni się do wspierania rozwoju uczniów w obszarze kompetencji społecznych, co

Całe spektrum zachowań społeczno-emocjonalnych ma wpływ nie tylko na efektywność nauczania, ale także na ogólny klimat w szkole, satysfakcję z pracy nauczycieli oraz rozwój psychospołeczny dziecka. Trening umiejętności społecznych stanowi cenny wkład w rozwój kompetencji edukacyjnych i społecznych zarówno uczniów, jak i nauczycieli.

Zestaw zawiera stolikowo-dywanowe gry integracyjne:

Figu-Miku

Gra rozwija analizę i syntezę wzrokową oraz słuchową, orientację przestrzenną (także w obrębie własnego ciała). Podczas gry uczniowie nabywają umiejętności: poszukiwania, planowania, odpowiedzialności, refleksyjnego spojrzenia na własną pracę. Gra pozwala usprawnić grafomotorykę i koordynację wzrokowo-słuchowo-ruchową, a dzięki zaangażowaniu w proces twórczy dzieci wzbogacają umiejętności społeczne, językowe, myślenie operacyjne, pamięć i koncentrację uwagi.

Zawartość gry: 40 kartonowych figur, instrukcja wraz z 13 scenariuszami

W mieście

Gra planszowo-karciana, która pozwala na kształtowanie i rozwijanie umiejętności czekania na swoją kolej, wygrywania, przegrywania, odpowiadania na konkretne pytania dotyczące różnych aktywności mających miejsce w mieście.

Zawartość gry: plansza, 53 karty pytań otwartych, 40 kart pytań zamkniętych, 15 kart tzw. list kontrolnych, 4 pionki, pisak, kostka do gry, instrukcja

Złapmy Lwa 3x4

Gra planszowa rozwijająca umiejętności, takie jak: myślenie logiczne, myślenie strategiczne, pamięć i orientacja przestrzenna, umiejętność analizy i rozwiązywania problemów, a także cechy takie jak: intuicja, koncentracja oraz umiejętność doskonalenia się. Złapmy Lwa stanowi doskonały wstęp do gry w szachy, dostosowany do etapu rozwojowego dzieci charakteryzującego się myśleniem operacyjnym na poziomie operacji konkretnych.

Zawartość gry: plansza, 8 drewnianych znaczników, instrukcja

Złapmy Lwa 3x4 na dywan z poduszkami

Wielkoformatowa gra dywanowa wspierająca rozwój dzieci. Polecana dla osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, ADHD i problemami emocjonalnymi, idealnie sprawdzi się na zajęciach podczas których trenuje się koncentrację uwagi oraz kwestie emocjonalno-społeczne.



Zawartość gry: mata z planszą w wielkości 1,40x2m oraz 8 poduszek, instrukcja

Wyobraźnik

Karciana gra skojarzeń, stworzona do zabawy w przedszkolu, szkole. Składa się z pięknie ilustrowanych tematycznych kart, które mogą być wykorzystywane jako karty metaforyczne lub w inny sposób, jaki przyjdzie nauczycielowi do głowy.

Zawartość gry: 24 karty, instrukcja

Escape Room SPE 1-3

Gra w której gracze rozwiązują ciekawe zagadki. Escape room SPE 1-3 wpisuje się w podstawowy tok nauczania, angażuje oraz rozwija umiejętności pracy w grupie oraz uczy komunikacji i koncentracji. Umożliwia także kreatywne rozwiązywanie zadań multimedialnych w formie zagadek.

Zawartość gry: 84 sztuki naklejek, 12 plakatów edukacyjnych, karty pracy, karty wzmacniające i koperty, 6 scenariuszy escape room do pracy z uczniem w klasie, 4 scenariusze wraz z dostępem online do pracy, co umożliwi efektywną pracę na odległość, 2 scenariusze escape room angażujące cały zespół klasowy, 2 rodzaje dyplomów dla uczniów, plakat.

Kompetencje emocjonalno – społeczne online

Animowane gry interaktywne które pomagają kształtować umiejętności związane z rozpoznawaniem i akceptacją różnych stanów emocjonalnych (swoich i innych), radzenia sobie z trudnymi emocjami, kulturalnego zachowania w sytuacjach społecznych, a dodatkowo wzmacniają myślenie przyczynowo-skutkowe, strategiczne, problemowe i przestrzenne.

Zawartość gry: program multimedialny z 120 ćwiczeniami multimedialnymi, poradnik metodyczny, 100 kart pracy w wersji elektronicznej.

Wymagania techniczne programu:

Wersja z kodem dostępu (licencja na 50 stanowisk i odnawiana co 5 lat - bezterminowa) do platformy www.educhmura.pl :

- dostęp do Internetu,
- komputer z systemem operacyjnym: Windows 7/8/10/11 oraz wyższe wersje lub Mac OS,
- tablet z system operacyjnym Android 8.0.0 lub iOS 14.7.1 i wyższe,
- przeglądarka internetowa (zalecamy Google Chrome lub Opera),
- tablica multimedialna z przeglądarką internetową (tylko Chrome)
- głośniki, mikrofon.