

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/gosense-koncentracja-i-samokontrola-specjalne-potrzeby-edukacyjne-6-10-lat-program-interaktywny-hit008-p-10003.html>



GoSense. KONCENTRACJA I SAMOKONTROLA. SPECJALNE POTRZEBY EDUKACYJNE 6-10 LAT - PROGRAM INTERAKTYWNY (HIT008)

Cena	790,00 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	HIT008
Kod producenta	HITOBITO
Kod EAN	5907772030042
Producent	HITOBITO

Opis produktu

GoSense. KONCENTRACJA I SAMOKONTROLA. SPECJALNE POTRZEBY EDUKACYJNE 6-10 LAT - PROGRAM INTERAKTYWNY

GoSense – nowa seria pomocy w dydaktyce i terapii. Otwarta licencja dla placówki edukacyjnej

- dla nauczycieli i terapeutów pracujących z dziećmi z grupy ryzyka dysleksji i dyskalkulii,
- również dla dzieci z ADHD, przydatna w pracy z dziećmi ze spektrum autyzmu,
- łączy najnowsze trendy w terapii i metodyce nauczania,
- ergonomiczna forma multimediiów oraz stołowych i podłogowych gier i zabaw,
- praca indywidualna, grupowa i w całej klasie,
- ćwiczenia w ruchu, wzajemne interakcje dzieci, manipulacja przedmiotami,
- poradniki metodyczne, materiały do wydrukowania, materiały dla rodziców i dodatkowe scenariusze online.



Zestaw KONCENTRACJA I SAMOKONTROLA jest przeznaczony do treningu

koncentracji uwagi i samokontroli, które są często trudne dla dzieci dyslektycznych, dzieci z ADHD i w spektrum autyzmu.

Zestaw obejmuje ćwiczenia interaktywne dostosowane do tablic multimedialnych, grupowe gry i zabawy planszowe oraz karty pracy, tworzące razem komplementarny zestaw materiałów dydaktycznych.

Ćwiczenia multimedialne oraz gry i zabawy planszowe i wielkowymiarowe rozwijają koncentrację i samokontrolę w aktywności ruchowej, traktując kontrolowany bezruch jako przerywnik dłuższych sekwencji zabawy



Fabule gier multimedialnych oraz zespołowych zabaw stanowią doskonały bodziec do ćwiczenia i obejmują takie aspekty uwagi jak:

- utrzymanie uwagi w stanie gotowości,
- wyodrębnianie bodźców z pola percepcji,
- tłumienie niepożądanych bodźców,
- analizę bodźca,
- umiejętność przenoszenia uwagi,
- podzielność uwagi.

Ćwiczenia obejmują sytuacje problemowe, odnoszące się zarówno do zróżnicowanych bodźców w polu uwagi dziecka, jak również do stanu emocjonalnego i świadomości tego stanu u dziecka. Wielowymiarowa analiza czynników percepcyjnych i emocjonalnych pozwala osiągać dzieciom wyższy poziom samokontroli i uważności.

Zawartość zestawu:

- instrukcja użytkowania A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną
- 6 woreczków po 18 kamieni (3 woreczki czarnych i 3 woreczki białych)
- 1 plansza stołowa 70 na 70 cm
- 6 kompletów naklejek do przyklejenia na małych kartonikach-twarzach
- 1 komplet naklejek do przyklejenia na dużych kartonikach-twarzach
- 18 kartonowych formatek po 4 okręgi-twarze
- 6 kartonowych formatek z dużymi kręgami-twarzami

W części cyfrowej:

- 150 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych
- 50 kart pracy współpracujących z elementami kartonowymi i ćwiczeniami multimedialnymi

W kolejnych aktualizacjach użytkownicy otrzymają dodatkowe materiały.

Licencja:

- bezterminowa, obejmuje całą placówkę edukacyjną;
- pozwala na zainstalowanie programu na wszystkich komputerach w placówce;
- pozwala na drukowanie i kopiowanie na użytek placówki materiałów do wydruku zamieszczonych w programie,
- daje dostęp do aktualizacji i uzupełnień aplikacji oraz zasobów.

Wymagania systemowe

Minimalne wymagania sprzętowe to komputer z systemem Windows 7/10 posiadający:

- rozdzielczość ekranu nie mniejsza niż 1024 x 768 pikseli (zalecana rozdzielczość 1920 x 1080 pikseli)
- źródło dźwięku



Program przeznaczony przede wszystkim do pracy z ekranami dotykowymi i tablicami interaktywnymi.

O serii GoSense:

GoSense to seria pomocy dydaktycznych i terapeutycznych wychodząca poza relację dziecko-terapeuta lub dziecko-komputer. Dzięki twórczemu wykorzystaniu technologii oraz dołączeniu małych i wielkowieściowych pomocy, uczestnicy zajęć rozwijają w ciekawej dla zmysłów formie swoje mocne strony i tam gdzie to możliwe korygują obszary problemowe. Pakiety mogą być wykorzystane **w pracy z całą klasą, w wyodrębnionych grupach i indywidualnie.**

Przeznaczone są dla placówek edukacyjnych i poradni do pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w wieku 6-10, wspierając równocześnie zaangażowanie rodziców.

Seria sprawdza się przy pracy z dziećmi (lub w klasach obejmujących takie dzieci) ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi z szeroko rozumianej grupy ryzyka dysleksji rozwojowej obejmującej **dysleksję (tu w wąskim znaczeniu), dysgrafię, dysortografię oraz dyskalkulię a także z dziećmi z ADHD.**

Seria jest również dostosowana do potrzeb dzieci ze **spektrum autyzmu**, jednak dostosowanie to nie polega na specjalnym doborze i przeznaczeniu ćwiczeń, a jedynie na ich ergonomii i metodyce, która nie stawia barier i włącza autystycznych uczniów w proces edukacyjny oraz w funkcjonowanie grupy lub klasy.

Dzieci pracują w ruchu i wzajemnych interakcjach, często manipulując materialnymi lub wirtualnymi przedmiotami, co zapewnia prawdziwą konkretyzację zadań, tak potrzebną na etapie wczesnoszkolnym.

Seria GoSense składa się z 9 części. Siedem spośród nich jest przeznaczonych przede wszystkim dla nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego:

1. Funkcje wzrokowe,
2. Słuch i mowa,
3. Orientacja w przestrzeni,
4. Myślenie matematyczne,
5. Koncentracja i samokontrola,
6. Koordynacja i grafomotoryka,
7. Ortografia.

Dwie kolejne części:

1. Dysleksja rozwojowa,
2. Dyskalkulia rozwojowa.

korzystają z tych samych zasobów, ale przygotowane są do pracy w mniejszych grupach lub indywidualnie. Ich użytkownikami będą przede wszystkim terapeuci.

Co znajdziemy w pudełku każdego programu z serii GoSense?

- Scenariusze zajęć obejmujące różne typy aktywności indywidualnych, zespołowych oraz angażujących całą grupę dzieci
- Mniejsze elementy kartonowe do pracy na stolikach
- Większe elementy kartonowe, nacinane i dziurkowane do pracy na podłodze
- Inne elementy takie jak: plansze stołowe, plansze plenerowe, sznurki, klocki, kostki, woreczki, kamienie
- Elementy do samodzielnego wydrukowania: karty, elementy gier i zabaw
- Gry i zabawy multimedialne

Wiek: **6-10**