

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/gosense-koordynacja-i-grafomotoryka-specjalne-potrzeby-edukacyjne-6-10-lat-program-interaktywny-hit009-p-10004.html>

GoSense. KOORDYNACJA I GRAFOMOTORYKA. SPECJALNE POTRZEBY EDUKACYJNE 6-10 LAT - PROGRAM INTERAKTYWNY (HIT009)



Cena	790,00 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	HIT009
Kod producenta	HITOBITO
Kod EAN	5907772030059
Producent	HITOBITO

Opis produktu

GoSense. KOORDYNACJA I GRAFOMOTORYKA. 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 KOORDYNACJA I GRAFOMOTORYKA jest przeznaczony do treningu w zakresie motoryki małej.

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



Dla dzieci z problemami w zakresie motoryki małej autorzy zestawu proponują stopniowe zmniejszanie skali ruchu od ruchów w wymiarze ciała przez początkowo proste, a potem bardziej skomplikowane linie i kształty w wymiarze kartki z zeszytu, aż do opanowania precyzyjnego ruchu w liniaturze.

W ćwiczeniach interaktywnych wykorzystano mechanizmy typowe dla gier, gdzie wykonanie ciągłego ruchu łączącego elementy gry na ekranie jest częścią dynamicznej fabuły. Dzięki temu dzieci starają się wykonać precyzyjne i płynne ruchy uczestnicząc w doskonałej zabawie.



Zawartość zestawu:

- instrukcja użytkownika A5 z numerem seryjnymi i karta rejestracyjną
- 6 woreczków po 18 kamieni (3 woreczki czarnych i 3 woreczki białych)
- 6 woreczków po 3 kości do gry: jedna z kolorami dwie z kropkami-liczbami w każdym
- 9 aksamitnych woreczków do wypełniania i rzucania: 4 czarne, 4 białe, 1 czerwony
- 6 długich grubych sznurków w sześciu kolorach
- 6 wiązek cienkich krótkich sznureczków po 6 kolorów w każdej
- 25 pałeczek do ćwiczenia dłoni
- 6 kartonowych formatek z dużymi kołami – każde koło w innym kolorze

W części cyfrowej:

- 100 ekranów interaktywnych ćwiczeń indywidualnych lub multimedialnych ćwiczeń klasowych
- 150 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 wielkowiedmiarowych 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 przeznaczone 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**