



SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH Z WYKORZYSTANIEM ZABAWEK WYDRUKOWANYCH NA DRUKARCE 3D DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH

Małgorzata Wójtowicz-Szeffler, Monika Deja



Scenariusze zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem zabawek wydrukowanych na drukarce 3D dla dzieci przedwcześnie urodzonych

Małgorzata Wójtowicz-Szeffler, Monika Deja

projekt zabawek: mgr inż. Jakub Kopowski

oprawa graficzna: Archon Tobiasz Pałka

Publikacja powstała jako efekt testowania innowacji społecznej „Opracowanie projektów zabawek terapeutycznych wydrukowanych na drukarce 3D oraz scenariuszy zajęć terapeutycznych dla dzieci przedwcześnie urodzonych”

Projekt realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (POWER), Ministerstwa Inwestycji i Rozwoju. Oś priorytetowa: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Działanie: 4.1 Innowacje społeczne. Liderem projektu jest Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu, partnerami Stowarzyszenie na Rzecz Spółdzielni Socjalnych oraz Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej UM WZ.

| | | |
|----------------------|--|------------|
| Część 1 | PODSTAWY TEORETYCZNE – ROZWÓJ WCZEŚNIAKA..... | 1 |
| Część 2 | WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW I TERAPEUTÓW PRACUJĄCYCH Z DZIEĆMI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYMI DOTYCZĄCE DOSTOSOWANIA PARAMETRÓW ZABAWEK (WIELKOŚCI, CIĘŻARU, FAKTURY, KOLORU) DO MOŻLIWOŚCI PSYCHORUCHOWYCH KONKRETNEGO DZIECKA..... | 8 |
| 2.1 | Opis zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D..... | 8 |
| 2.2 | W jaki sposób dobrać zabawki terapeutyczne do indywidualnych możliwości dziecka? | 13 |
| 2.3 | W jaki sposób zmodyfikować zabawki terapeutyczne? | 15 |
| 2.3.1 | Instalacja i konfiguracja programu do symulacji druku 3D | 15 |
| 2.3.2 | Modyfikacja zabawek terapeutycznych w programie do symulacji druku 3D | 21 |
| 2.3.3 | Informacje dla punktu druku 3D – zalecane ustawienia druku 3D dla zabawek terapeutycznych | 28 |
| Część 3 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH Z WYKORZYSTANIEM ZABAWEK WYDRUKOWANYCH NA DRUKARCE 3D DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH | 29 |
| 3.1 | Wskazówki dla rodziców i terapeutów pracujących z dziećmi przedwcześnie urodzonymi dotyczące wykorzystania scenariuszy zajęć | 29 |
| 3.1.1 | Zanim zaczniemy zajęcia terapeutyczne z wykorzystaniem scenariuszy | 29 |
| 3.1.2 | Podczas zajęć terapeutycznych | 31 |
| 3.1.3 | Po zajęciach terapeutycznych | 33 |
| 3.2 | Uwagi ogólne o realizacji programu zajęć terapeutycznych | 33 |
| 3.3 | Scenariusze zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem zabawek wydrukowanych na drukarce 3D dla dzieci przedwcześnie urodzonych w wieku rozwojowym 6, 9, 12,18 i 24 miesięcy | 35 |
| 3.3.1 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 6 MIESIĘCY | 36 |
| 3.3.2 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 9 MIESIĘCY | 67 |
| 3.3.3 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 12 MIESIĘCY | 108 |
| 3.3.4 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 18 MIESIĘCY | 151 |
| 3.3.5 | SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 24 MIESIĘCY | 194 |
| BIBLIOGRAFIA: | | 238 |

PODSTAWY TEORETYCZNE – ROZWÓJ WCZEŚNIAKA

Odbiorcami przedstawionej innowacji są dzieci przedwcześnie urodzone (skrajne lub ekstremalnie skrajne wcześniaki), które, pomimo że osiągnęły już wiek 2. lub 3. roku życia, nadal wyglądają i funkcjonują jak kilkumiesięczne niemowlęta. Oznacza to, że ich wiek rozwojowy, czyli poziom aktualnego rozwoju umysłowego, jest znacznie niższy niż wynikałoby to z wieku kalendarzowego¹.

Warto wiedzieć, iż wcześniakami określa się wszystkie dzieci, które urodziły się pomiędzy 22. a 37. tygodniem ciąży. Jednak z uwagi na fakt, iż każdy tydzień w łonie matki ma ogromne znaczenie dla rozwoju dziecka, wcześniak jest wcześniakowi nierówny. Na przykład ekstremalnie skrajne wcześniaki (urodzone pomiędzy 22. a 28. tygodniem ciąży) różnią się od skrajnych wcześniaków (urodzonych pomiędzy 28. a 33. tygodniem ciąży) i znacząco różnią się poziomem rozwoju od wcześniaków późnych, tzw. prawie donoszonych (urodzonych pomiędzy 34. a 37. tygodniem ciąży).

Późne wcześniaki najbardziej przypominają dzieci urodzone w terminie – ich masa ciała jest często zbliżona do 2 kg i zazwyczaj ich pobyt w szpitalnym inkubatorze trwa krótko. Szybko też doganiają w rozwoju swoich urodzonych w terminie rówieśników. Zazwyczaj posiadają już wykształcony odruch ssania, co umożliwia przystawienie ich do piersi, choć na początku mogą mieć problemy z jednoczesnym łączeniem ssania, oddychania i połykania. Zdarza się, że u takich dzieci istnieje konieczność przedłużenia hospitalizacji, między innymi z powodu pojawiających się problemów z jedzeniem lub przyswajaniem pokarmu albo przedłużającej się żółtaczki poporodowej. Trudności w przyswajaniu pokarmu u wcześniaków mogą wynikać z niedojrzałości układu pokarmowego i nerwowego tych dzieci. Znacznie częściej niż u donoszonych noworodków wcześniaki późne mogą też cierpieć z powodu problemów z oddychaniem lub z utrzymaniem właściwej temperatury ciała.

¹ Pojęcie odwołuje się do koncepcji sfer najbliższego rozwoju L. S. Wygotskiego (1971), według której „poziom aktualnego rozwoju umysłowego dziecka, to pewien umowny poziom rozwoju tu i teraz, ustalony w badaniu testowym, na podstawie prób wykonanych przez dziecko”.

Natomiast wcześniaki urodzone przed 32. tygodniem klasyfikowane są jako wcześniaki skrajne lub ekstremalnie skrajne. Mają najczęściej bardzo małą masę ciała (poniżej 1500 g, a czasem nawet mniejszą niż 500 g). W związku z tym charakteryzują je jeszcze większe problemy zdrowotne (nie tylko z oddychaniem, utrzymaniem prawidłowej temperatury czy jedzeniem, ale też niewydolnością innych narządów lub układów). Ponadto, układ nerwowy wcześniaków nie jest w pełni wykształcony, a typowa niedojrzałość poszczególnych narządów i układów powoduje, że narażone są na wiele powikłań i różnorodnych chorób. W związku z tym skrajne wcześniactwo może wiązać się z koniecznością pozostania w inkubatorze do czasu równoważnego z 34. tygodniem przebywania w łonie mamy. Po tym terminie wcześniaki stają się między innymi zdolne do homeostazy cieplnej, czyli samodzielnego utrzymania prawidłowej temperatury ciała. Także układ immunologiczny skrajnych wcześniaków nie funkcjonuje jeszcze prawidłowo i potrzebuje czasu, aby się rozwinąć. Z tego względu wszystkie dzieci urodzone przed 30. tygodniem ciąży poddaje się immunizacji, aby chronić je przed wirusami. Na koniec warto wspomnieć również o uszkodzeniach ośrodkowego układu nerwowego, które wynikają z tego, że mózg dziecka urodzonego przedwcześnie dojrzewa w warunkach pozamacicznych. Jak wynika z danych literaturowych odsetek wcześniaków z zaburzeniami neurologicznymi jest kilka razy większy niż dzieci donoszonych.

Doniesienia naukowe wskazują, że dalszy rozwój dzieci przedwcześnie urodzonych w znacznej mierze zależy nie tylko od ich masy urodzeniowej i wynikającej z tego dojrzałości dziecka, ale także od ewentualnych chorób współistniejących (Bieleninik, 2012). Wcześniak bez dodatkowych obciążeń zdrowotnych rozwija się inaczej niż ten, który cierpi na przykład na zaburzenia ośrodkowego układu nerwowego (krwawienia śródczaszkowe, mózgowie porażenie dziecięce).

Lekarze najczęściej nie są w stanie odpowiedzieć w sposób pewny na pytania rodziców o to, jak będzie rozwijał się ich wcześniak, a porównywanie wcześniaka z innymi dziećmi (nie tylko z tymi urodzonymi w terminie porodu, ale też innymi wcześniakami) nie ma sensu. Mówiąc o nieprawidłowościach rozwoju psychomotorycznego wcześniaków, najczęściej wskazuje się na objawy występujące w poszczególnych sferach (Chrzan-Dętkoś, 2012; Wójtowicz-Szeffler, 2018, 2018a):

- **rozwoju ruchowego** – na ogół u wcześniaków występuje obniżone lub podwyższone napięcie mięśniowe, skutkujące trudnościami we właściwym utrzymaniu głowy i tułowia lub wystąpieniem postaw asymetrycznych. Ponadto obserwuje się nieprawidłowości w rozwoju odruchów typowych dla życia wewnątrzmacicznego albo zaburzenia w funkcjonowaniu odruchów charakterystycznych dla noworodków (takich jak odruch Moro, płaczu, ssania, szukania, chwytnej dłoni itd.), które u dzieci przedwcześnie urodzonych mogą być niewykształcone lub wykształcone bardzo słabo. Niekiedy też odruchy te nie zanikają zgodnie z prawidłowościami rozwojowymi, lecz pozostają utrwalone lub nawet nasilają się, hamując lub opóźniając prawidłowy rozwój ruchowy dziecka, np. rozwój chwytania, manipulowania przedmiotami, siadania, chodzenia itp., co w konsekwencji może prowadzić do specyficznych trudności w poznawaniu świata czy nauce szkolnej.
- **rozwoju poznawczego** – przedwczesne przyjście na świat powoduje nieprawidłowości w rozwoju sensorycznym (np. zaburzenia percepcji wzrokowej lub słuchowej, a także problemy z integracją bodźców sensorycznych). Wcześnieactwo wiąże się również z nieumiejętnością skierowania i utrzymania uwagi na odpowiednich bodźcach (Mulder, Pitchford, Hagger, Marlow, 2009), obniżeniem zdolności do uczenia się oraz problemami w rozwoju umysłowym (czasem niewielkimi, w granicach niskiego ilorazu inteligencji, ale zdarza się rozwój poniżej normy intelektualnej), które w konsekwencji wpływają na osiągnięcie przez wcześniaki dojrzałości szkolnej oraz na późniejsze osiągnięcia edukacyjne. Oczywiście warto pamiętać, iż obniżenie poziomu rozwoju umysłowego zależne jest od wielu czynników, takich jak: wczesne uszkodzenia mózgu, ilość i jakość doświadczeń bólowych związanych z procedurami medycznymi, brak karmienia piersią, niski status społeczno-ekonomiczny rodziców czy poziom edukacji rodziców (Murray i in., 2016). Ponadto, dzieci przedwcześnie urodzone są obarczone większym ryzykiem występowania zespołu nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi w porównaniu do dzieci urodzonych o czasie (Bieleninik, 2012). Wśród problemów zgłaszanych najczęściej w odniesieniu do dzieci przedwcześnie urodzonych istotne znaczenie mają również zaburzenia mowy – szczególnie wśród wcześniaków z masą urodzeniową poniżej 1500 g, u których opóźnienia w rozwoju mowy często połączone są z problemami z artykulacją.

- **rozwoju emocjonalnego** – konsekwencje wcześniactwa dotyczą najczęściej problemów wynikających z przeżywania większego poziomu stresu, lęku i reaktywności emocjonalnej. Są to trudności związane głównie z dostrojeniem emocji do aktualnej sytuacji czy też regulowaniem stanów pobudzenia (Kmita, 2007, za: Wójtowicz-Szeffler, 2018). Na przykład dzieci z bardzo niską masą urodzeniową, które hospitalizowano dłużej niż miesiąc i leczono tlenem z uwagi na zespół zaburzeń oddychania, mogą mieć większe kłopoty z utrzymaniem spokojnego snu lub czuwania, a osobie opiekującej się takim wcześniakiem może być trudniej uspokoić dziecko (Kmita, Majewska, 2013). Ponadto, w okresie dzieciństwa prawie trzy razy częściej diagnozuje się u wcześniaków depresję i zaburzenia lękowe niż u dzieci urodzonych o czasie (Farooqi, 2007). Liczne badania wskazują także, że dzieci przedwcześnie urodzone częściej niż donoszone równolatki cierpią na zaburzenia snu, nadwrażliwość, nadpobudliwość itp. Dzieci, które charakteryzuje obniżona samoregulacja zachowania, w późniejszym okresie życia skłonne są działać impulsywnie, w sposób nieprzemyślany, chaotyczny, nieadekwatny do sytuacji. Doświadczają również problemów z regulacją emocji, czego efektem mogą stać się zachowania agresywne, opozycyjno-buntownicze, wybuchy złości czy też nieumiejętność podporządkowania się regułom. Długofalowe skutki wcześniactwa wynikające z zaburzeń emocjonalnych mogą trwać do okresu adolescencji, a nawet wczesnej dorosłości.
- **rozwoju społecznego** – trauma wczesnego przyjścia na świat ma również swoje konsekwencje w trudniejszej adaptacji do świata oraz obniżonej zdolności nawiązywania i podtrzymywania kontaktów z innymi osobami. Wcześniactwo stanowi także czynnik ryzyka całościowych zaburzeń w rozwoju (autyzmu), wynikający z trudności w sygnalizowaniu swoich potrzeb i reagowaniu na bodźce społeczne (np. twarz czy uśmiech matki), stąd dzieci urodzone przedwcześnie są często niekompetentne w relacjach z rodzicami (Kmita, Majewska, 2013). Psychologowie podkreślają jednak, iż problemy te mogą być niwelowane przez czynniki ochronne dla dziecka, na przykład wrażliwą na potrzeby dziecka i dostrojoną do jego możliwości postawę matki. Należy pamiętać, iż nie wszystkie trudności rozwojowe ujawniają się bądź są możliwe do zdiagnozowania w pierwszych latach życia. Niektóre nieprawidłowości rozwoju psychoruchowego, będące konsekwencją przedwczesnego przyjścia na

świat, mogą być widoczne dopiero w okresie przedszkolnym, a nawet szkolnym (Chrzan-Dętkoś, 2012). Oczywiście możliwe problemy rozwojowe mają indywidualny charakter, ponieważ pomiędzy dziećmi urodzonymi na granicy możliwości przeżycia (czyli w 23.-24. tygodniu i z masą poniżej 1 kg) a tymi, które przyszły na świat niedługo przed czasem, czyli w 36.-37. tygodniu jest duża różnica w stanie klinicznym i konieczności udzielania im pomocy.

Pierwsze dni lub tygodnie życia wcześniaka są bardzo trudne zarówno dla dziecka, jak i jego bliskich. Czasem tylko intensywne opiece medycznej pozwala takiemu maluszkowi przeżyć. Na początku dziecko wymaga uważnego monitorowania podstawowych funkcji życiowych (takich jak wydolność oddechowa czy krążeniowa), rozwoju mózgu i układu nerwowego, narządów zmysłów, aktywności spontanicznej, jedzenia, itp. Choć w małych bohaterach drzemie nieopisana siła, w pierwszych chwilach życia potrzebują wsparcia wielu osób – pielęgniarek, lekarzy, rehabilitantów, a także rodziców, psychologów, pedagogów czy innych specjalistów, aby odzyskać zdrowie fizyczne i psychiczne. Z tego względu dużą troskę należy przywiązywać do różnorodnych form rehabilitacji i wspomaganie rozwoju wcześniaków, gdyż to, jak wcześniak rozwinie swoje potencjalne możliwości, w dużej mierze zależy od opieki i różnorodnych form wsparcia ze strony specjalistów, a także rodziców.

Nawet jeśli u dziecka urodzonego przedwcześnie nie ma aktualnie widocznej niepełnosprawności, a jedynie zwiększone ryzyko jej wystąpienia, konieczne jest zastosowanie odpowiedniego programu profilaktycznego lub diagnostyczno-terapeutycznego. Szczególnie ważne jest więc wczesne określenie poziomu funkcjonowania wcześniaka i przebiegu jego rozwoju, wyjaśnienia ścieżek rozwoju oraz wskazanie czynników ryzyka i czynników chroniących przed zaburzeniami rozwoju. Dla oceny zagrożeń rozwoju ruchowego, poznawczego, emocjonalnego i społecznego dzieci przedwcześnie urodzone potrzebują szczegółowej diagnozy rozwojowej (Wójtowicz-Szefler, 2018, 2020) lub badań neurofizjologicznych. Dzięki wielospecjalistycznej diagnozie możliwe jest określenie mocnych i słabych stron małego pacjenta oraz dobranie odpowiednich oddziaływań terapeutyczno-rehabilitacyjnych, zwanych wczesnym wspomaganie rozwoju (WWR; Wójtowicz-Szefler, 2018, 2018a). Każde przedwcześnie urodzone dziecko ma swój indywidualny potencjał oraz indywidualną drogę wkraczania w życie. Psychologowie podkreślają, że podstawą rozwoju dziecka niepełnosprawnego jest więc jego

wspomaganie, które ma na celu organizowanie oddziaływań stosownie do potrzeb i możliwości rozwojowych dziecka, a nie tylko wyrównanie istniejących niedoborów i zmniejszenie ograniczeń.

Z literatury wiadomo, że słowo „wspomaganie” oznacza postrzeganie dziecka całościowo, respektowanie jego emocji, indywidualnych przeżyć oraz doświadczeń. Wspomagać to nie tylko prowadzić oddziaływania terapeutyczne, lecz być obok dziecka, rejestrować płynące od niego sygnały i stosownie do tego proponować mu różne formy aktywności. Inaczej mówiąc, wspomaganie wymaga budowania odpowiedniego otoczenia, w którym dziecko będzie mogło zdobywać różnorodne doświadczenia, rozwijać swoją autonomię oraz odporność emocjonalną. Zdaniem wielu specjalistów, wspomaganie powinno być wzmocnieniem tego, co jest już w dziecku i co uważamy za korzystne dla jego rozwoju, czyli winno stanowić poszukiwanie nowych możliwości i włączanie ich w już istniejące. Za fundament procesu wspomagania uznaje się poznanie i wykorzystanie mocnych stron dziecka, gdyż powinno ono uwzględniać jego wiek rozwojowy, a nie wiek życia, a także uwzględniać indywidualne potrzeby dziecka, aktualne symptomy zaburzeń czy też codzienne życie rodziny.

Wszyscy specjaliści są zgodni, że argumentem uzasadniającym rangę wczesnej diagnozy, a potem także wczesnego wspomagania rozwoju, jest szczególna gotowość każdego małego dziecka do uczenia się podstawowych umiejętności motorycznych, emocjonalnych i społecznych w pierwszych latach życia ze względu na plastyczność ośrodkowego układu nerwowego we wczesnym okresie rozwoju. Owa plastyczność rozumiana jest jako zdolność układu nerwowego do zmian w sieciach neuronalnych, a także do naprawy lub kompensacji uszkodzeń w mózgu na skutek działania określonych bodźców. Wczesne zaniedbania w tym zakresie mogą zaowocować opóźnieniami, które w dalszych etapach życia trudniej będzie dziecku nadrobić (Braun, Niedźwiedzka, 2015). Istotnym elementem profilaktyki zaburzeń rozwojowych czy psychicznych dzieci przedwcześnie urodzonych powinno zatem być świadome inwestowanie we wczesne wspomaganie rozwoju tych dzieci.

Podsumowując, wielu autorów utożsamia wczesną interwencję z całokształtem działań rehabilitacyjnych lub terapeutycznych skierowanych na indywidualne potrzeby rozwojowe dziecka oraz formami wsparcia dla rodziców. Ich celem powinno być stworzenie takich warunków, które umożliwią optymalny

rozwój niepełnosprawnemu dziecku, ale także wesprą rodziców w odnalezieniu miejsca w nowej sytuacji oraz wskażą im metody i formy pomocy. Ważne jest zatem, aby dzieci znajdujące się w grupie ryzyka zaburzeń w rozwoju miały dostęp do odpowiednich form wsparcia – dostosowanych do indywidualnych potrzeb i trudności rozwojowych wcześniaka wynikających z ich wieku rozwojowego, a nie wieku życia.

W prezentowanej innowacji zarówno stworzone zabawki terapeutyczne drukowane na drukarce 3D, jak i scenariusze zajęć z wykorzystaniem tych zabawek wpisują się w nurt wczesnego wspomaganie rozwoju, oparty o kompleksowość oddziaływań i indywidualne podejście do wieku rozwojowego wcześniaków. Zaproponowane poniżej propozycje zajęć z wykorzystaniem zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D będą zatem obejmowały pomoc dzieciom w różnym wieku, których zdiagnozowany wiek rozwojowy odpowiada funkcjonowaniu umysłowemu na poziomie 6., 9., 12., 18. i 24. miesiąca.

WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW I TERAPEUTÓW PRACUJĄCYCH Z DZIEĆMI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYMI DOTYCZĄCE DOSTOSOWANIA PARAMETRÓW ZABAWEK (WIELKOŚCI, CIĘŻARU, FAKTURY, KOLORU) DO MOŻLIWOŚCI PSYCHORUCHOWYCH KONKRETNEGO DZIECKA

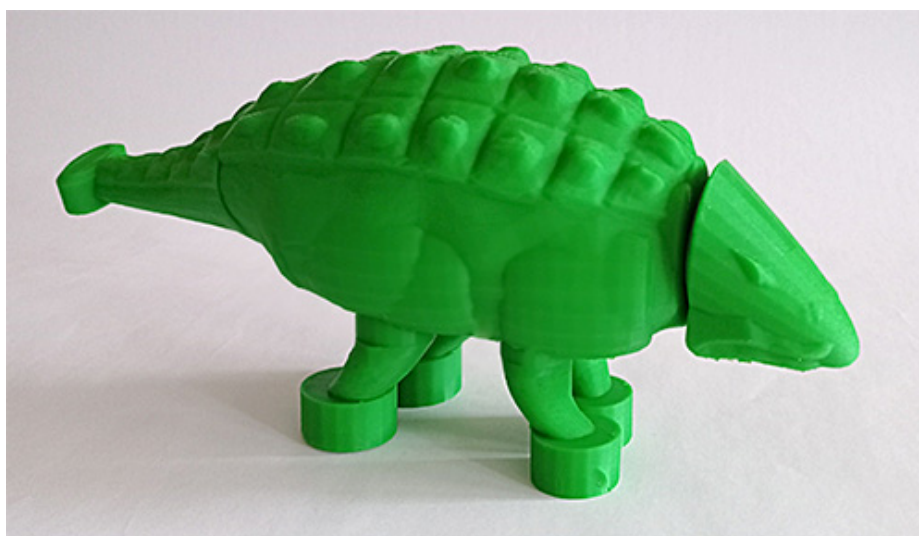
2.1 Opis zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D

W ramach proponowanej innowacji powstały następujące zabawki terapeutyczne:

- 1. Dinozaur z wyjmowanymi częściami ciała** – ogonem, głową i nogami. Korpus dinozaura pełni rolę kuli sensorycznej. Głowa, ogon i nogi to elementy ruchome, które dziecko może samodzielnie lub z pomocą terapeuty wkładać lub wyjmować z odpowiednich otworów. Nogi dinozaura zawierają pieczątki w podstawie.

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: zielony

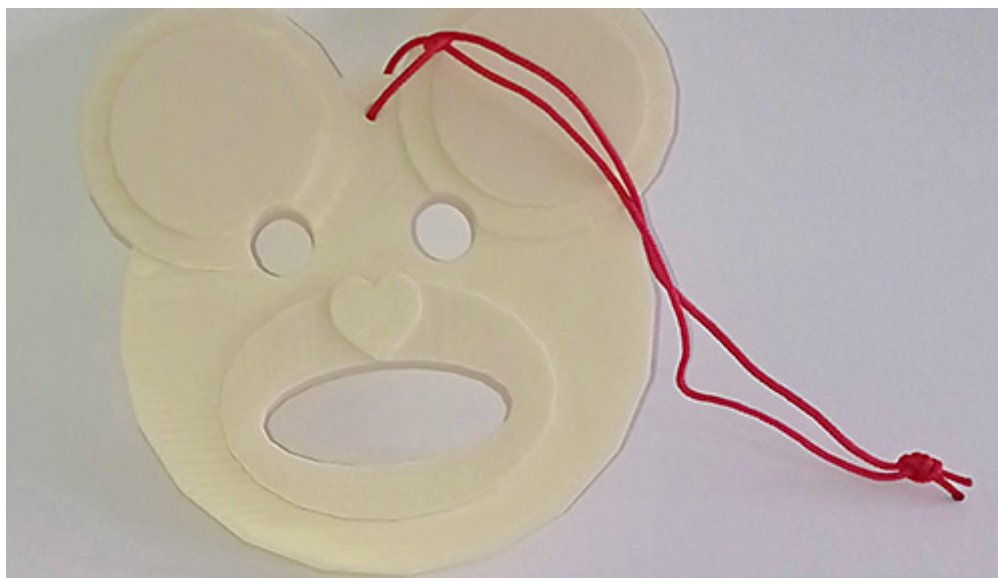


Zdjęcie przedstawia postać wydrukowanej na drukarce 3D zabawki dinozaura w kolorze zielonym. Wszystkie ruchome części zabawki złożone są w całość.

2. Duży miś

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: biały



Zdjęcie przedstawia figurkę dużego białego misia w kolorze białym z przywiązanym do niej czerwonym sznurkiem, służącym do trzymania zabawki.

3. Nawlekanka miś z 1 dziurką i podkładka z 1 bolcem

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: czarny miś na czerwonej podkładce

4. Nawlekanka miś z 2 dziurkami i podkładka z 2 bolcami

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: biały miś na zielonej podkładce

5. Nawlekanka miś z 3 dziurkami i podkładka z 3 bolcami

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: żółty miś na niebieskiej podkładce



Zdjęcie przedstawia trzy zabawki terapeutyczne – nawlekanka miś z 1 dziurką, nawlekanka miś z 2 dziurkami oraz nawlekanka miś z 3 dziurkami na trzech połączonych ze sobą podkładkach z odpowiednią liczbą bolców.

6. Wkładanka 1-elementowa awokado i podkładka

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: zielone awokado na czarnej podkładce

7. Wkładanka 2-elementowa gruszka i podkładka

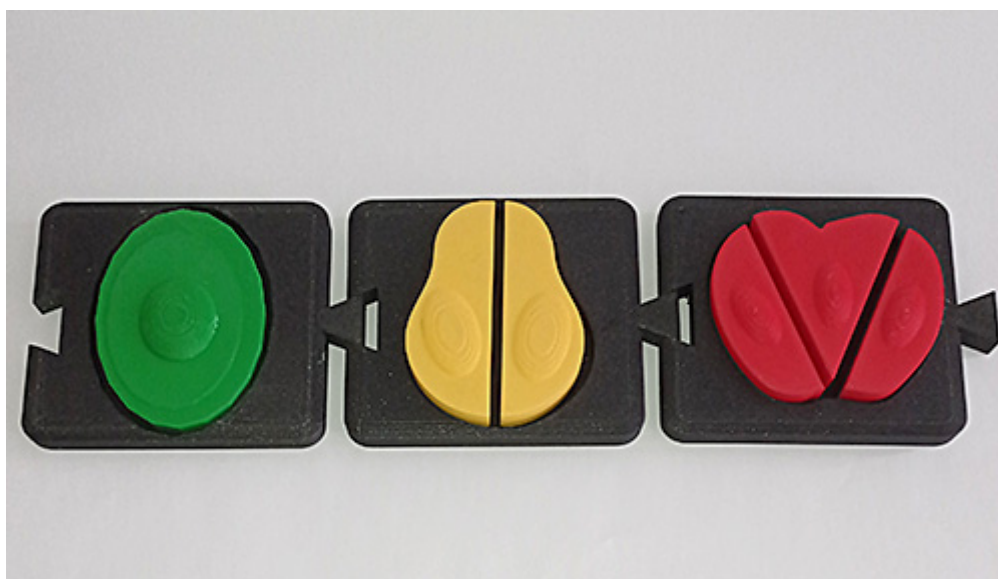
[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: żółta gruszka na czarnej podkładce

8. Wkładanka 3-elementowa jabłko i podkładka

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: czerwone jabłko na czarnej podkładce



Zdjęcie przedstawia trzy zabawki terapeutyczne: owoce awokado, gruszkę i jabłko na połączonych ze sobą podkładkach.

9. Ślimak z otworem na 1 klucz i podkładka z bolcem na 1 klucz

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: biały ślimak na niebieskiej podkładce

10. Kurka z otworem na 2 klucze i podkładka z bolcem na 2 klucze

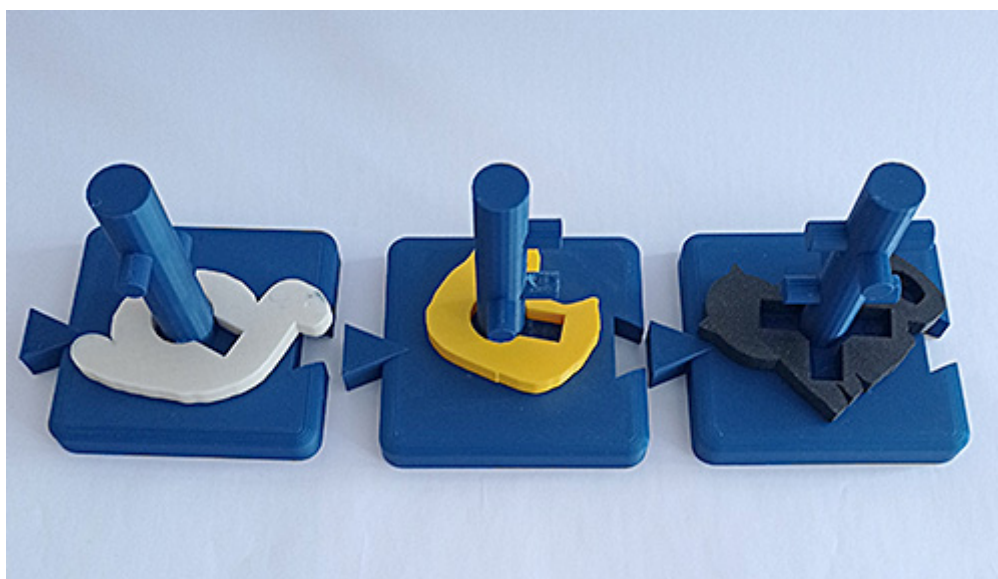
[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: żółta kurka na niebieskiej podkładce

11. Kot z otworem na 3 klucze i podkładka z bolcem na 3 klucze

[Link do projektu](#)

Proponowany kolor wydruku: czarny kot na niebieskiej podkładce



Zdjęcie przedstawia trzy zabawki terapeutyczne: klucze - ślimak, kurka i kot na połączonych ze sobą podkładkach.

2.2 W jaki sposób dobrać zabawki terapeutyczne do indywidualnych możliwości dziecka?

1. Określenie wieku rozwojowego dziecka

Na podstawie diagnozy psychologicznej, medycznej, pedagogicznej i logopedycznej, którą posiada każde dziecko przedwcześnie urodzone, terapeuta lub inny specjalista pracujący z małym dzieckiem określa wiek rozwojowy dziecka².

2. Określenie indywidualnych możliwości psychoruchowych dziecka

Terapeuta dokonuje tzw. diagnozy funkcjonalnej, czyli oceny funkcjonowania dziecka we wszystkich sferach (motorycznej, poznawczej, emocjonalnej, społecznej i osobowości) z uwzględnieniem cech układu nerwowego, obecności i jakości odruchów i napięcia mięśniowego, poziomu rozwoju zmysłów i zdolności spostrzegania (wzrokowego, słuchowego, dotykowego itp.) oraz procesów integracji sensorycznej, a także oceny funkcjonowania dziecka w ważnych obszarach życia (np. w sferze samodzielności, autonomii czy też regulacji stosunków dziecka z otoczeniem). Na tej podstawie określa mocne i słabe strony dziecka. Tego typu diagnoza ukierunkowuje proces pomocowy – mocne strony stają się podstawą do rozpoczęcia oddziaływań terapeutycznych; bazując na nich terapeuta rozwija i doskonali słabe strony dziecka.

3. Dobór parametrów zabawek terapeutycznych odpowiednich do ustalonych wcześniej indywidualnych możliwości dziecka

Doboru parametrów zabawek można dokonać na dwa sposoby:

- a) sposób 1: dobór wielkości i wysokości zabawki poprzez wykonanie odcisku rąk dziecka w dowolnej masie plastycznej

Wyrabiamy z masy solnej kulę, która jest większa niż zaciśnięta pięść dziecka. Podajemy ją dziecku tak, by zanurzyło w niej całą dłoń. Następnie mierzymy rozstaw palców dziecka/wielkość dłoni dziecka i głębokość zanurzenia palców w masie plastycznej.

² Pojęcie wieku rozwojowego zostało wyjaśnione we wstępie teoretycznym niniejszej pracy.

b) sposób 2: dobór wielkości, wysokości i ciężaru zabawek poprzez dopasowywanie do rąk dziecka piłeczek sensorycznych lub drobnych zabawek o różnej wielkości, wysokości, ciężarze.

Terapeuta przygotowuje kilka piłeczek/zabawek o różnej wielkości, wysokości i ciężarze, a następnie pozwala dziecku się nimi pobawić. Obserwuje, po które zabawki sięga dziecko najchętniej i którymi najchętniej manipuluje. Ustala także, które zabawki dziecko z łatwością chwyci (i w jaki sposób), przekłada z ręki do ręki, które najlepiej „leżą” w jego dłoni. Na tej podstawie dokonuje pomiaru parametrów zabawek (wielkość, szerokość, ciężar, itp.), i projektuje zabawki terapeutyczne do druku 3D o podobnych atrybutach.

Ten sposób określenia parametrów zabawek powinien odbywać się z istotnym udziałem rodzica, który przynosi i pokazuje interesujące jego dziecko zabawki. Na przykład dziecko ma mały rozstaw rączki do obejmowania nimi małych przedmiotów, ale mentalnie nie jest jeszcze gotowe do ich eksplorowania, stąd mała zabawka nie leży w kręgu jego zainteresowań. Preferowanie przez dziecko większej zabawki będzie zatem wskaźnikiem doboru kryteriów do druku 3D.

Uwagi dodatkowe:

Przy opisie wyjściowych parametrów zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D proponujemy określone kolory zabawek, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby wydrukować zabawki terapeutyczne w takich barwach, jakie preferuje dziecko. Warto jednak pamiętać, że istotne znaczenie (szczególnie u młodszych dzieci) ma kontrast, np. biała zabawka na ciemnej podkładce, a także kolor czerwony, który jest kolorem przyciągającym wzrok dziecka.

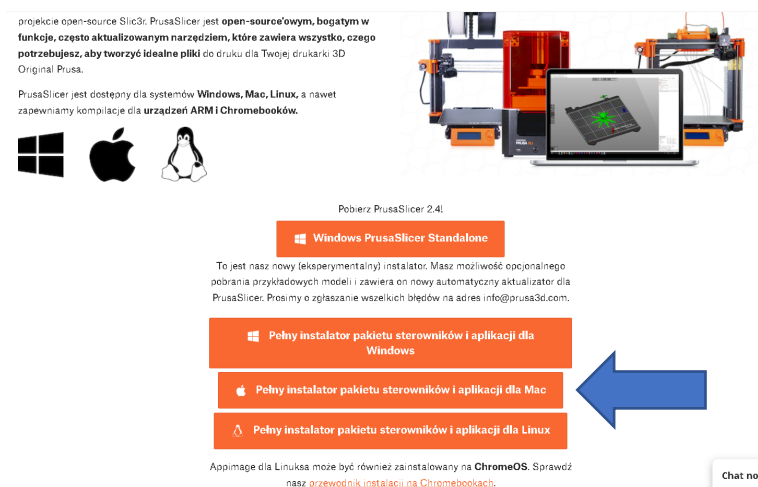
Na początkowym etapie terapii proponujemy także niezbyt duże zróżnicowanie zewnętrznej powierzchni zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D, gdyż im niższy poziom rozwoju dziecka, tym układ nerwowy dziecka lepiej przetwarza bodźce o mniejszym stopniu zróżnicowania. Wraz z postępem terapii można modyfikować fakturę zabawek, np. „wysuwając” lekko w górę nos misia czy wprowadzić „chropowatość” wokół jego buzi.

2.3 W jaki sposób zmodyfikować zabawki terapeutyczne?

2.3.1 Instalacja i konfiguracja programu do symulacji druku 3D

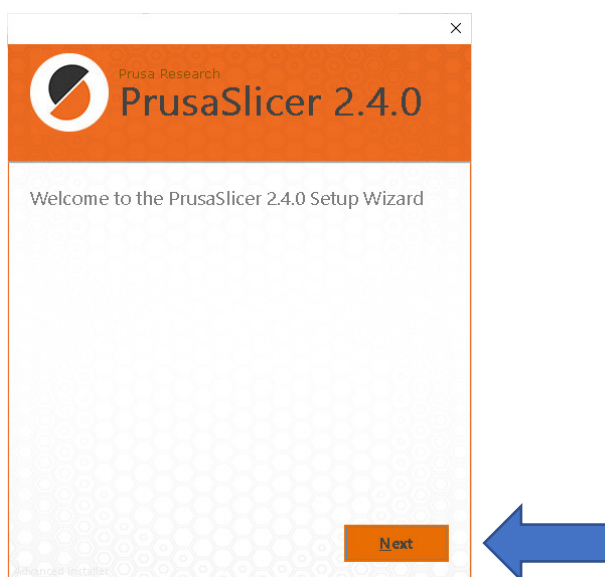
Samodzielne dostosowanie zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D wymaga pobrania i zainstalowania na swoim komputerze darmowego programu do symulacji druku 3D. Poniżej przedstawiamy instrukcję instalacji i działania programu.

1. Wchodzimy na stronę internetową [PrusaSlicer - Prusa3D - 3D Printers from Josef Průša](#)
2. Wybieramy, jaki program operacyjny posiada nasz komputer (Windows, Mac, Linux) i klikamy odpowiednią opcję. Na komputer zostanie pobrany plik z programem.



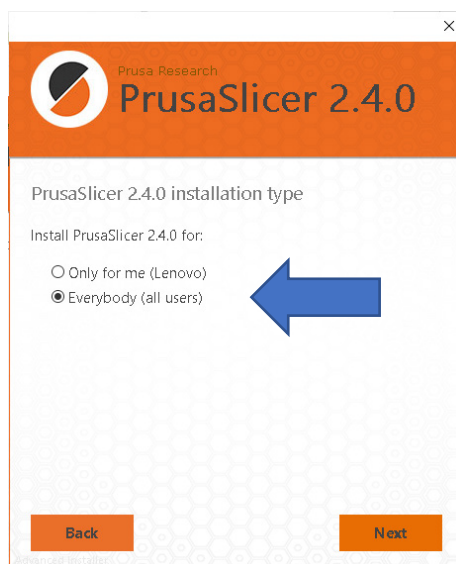
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wybrać program operacyjny do instalacji programu do symulacji druku 3D.

3. Odszukujemy pobrany instalator w folderze „Pobrane” (lub innym, odpowiednim dla naszego komputera) i klikamy w niego. Pojawia się okienko instalacji programu. Klikamy przycisk „Next” w prawym dolnym rogu okienka.



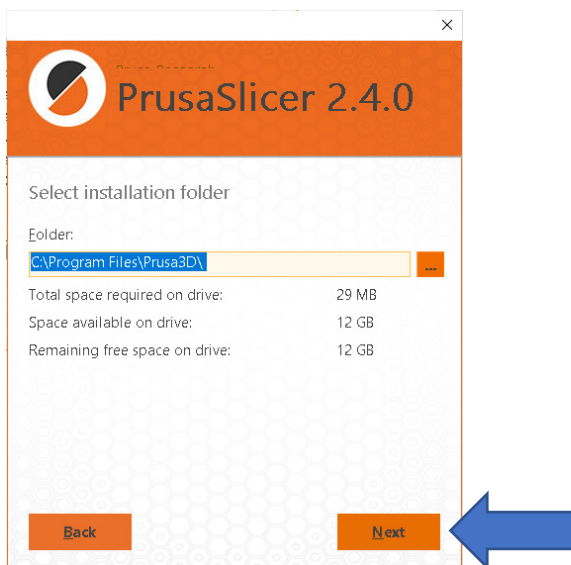
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób zatwierdzić instalację oprogramowania.

4. Następnie wybieramy użytkownika w postaci zaznaczenia opcji „Everybody (all users)”.



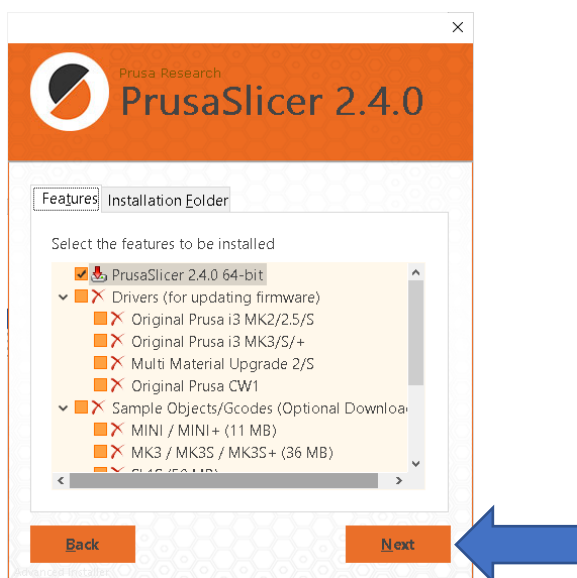
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wybrać użytkownika oprogramowania w postaci zaznaczenia opcji "Everybody (all users)".

5. W kolejnym kroku wybieramy miejsce instalacji programu. Domyślnie będzie to folder „Program Files”. Klikamy „Next” w prawym dolnym rogu okienka.

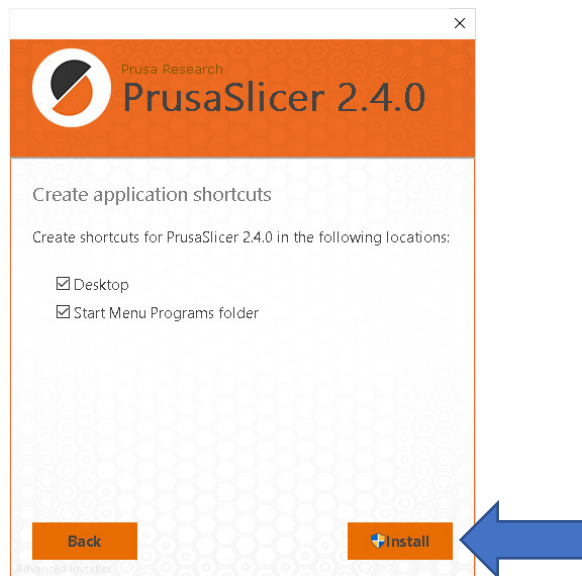


Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wybrać miejsce instalacji programu (klikamy „Next” w prawym dolnym rogu okienka).

6. Następnie wybieramy ustawienia standardowe poprzez kliknięcie najpierw przycisku „Next”, a następnie „Install”.

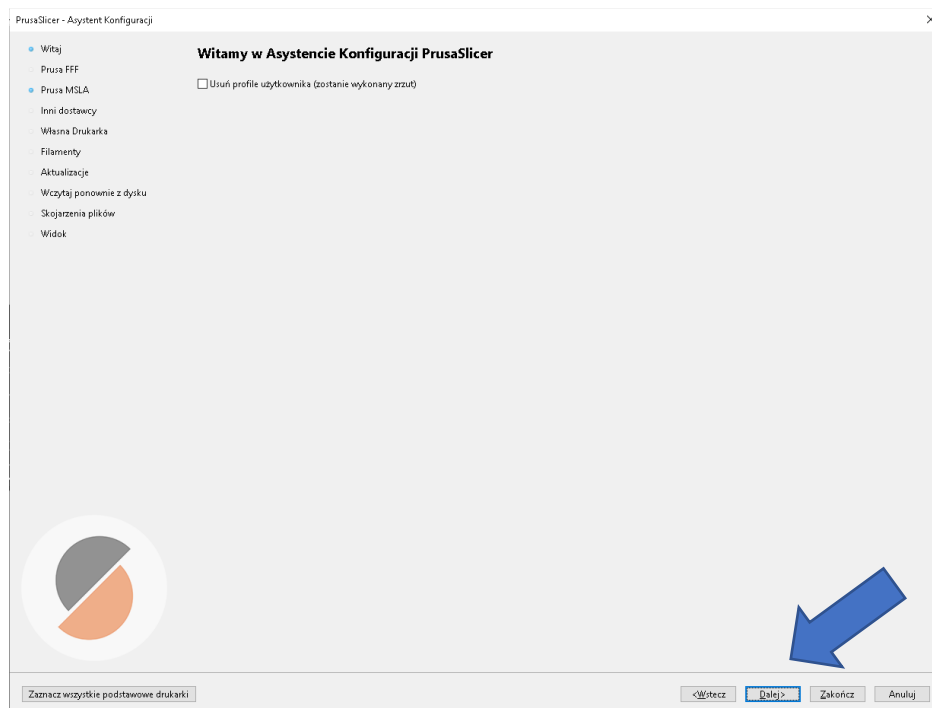


Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wybrać ustawienia standardowe poprzez kliknięcie przycisku „Next”.



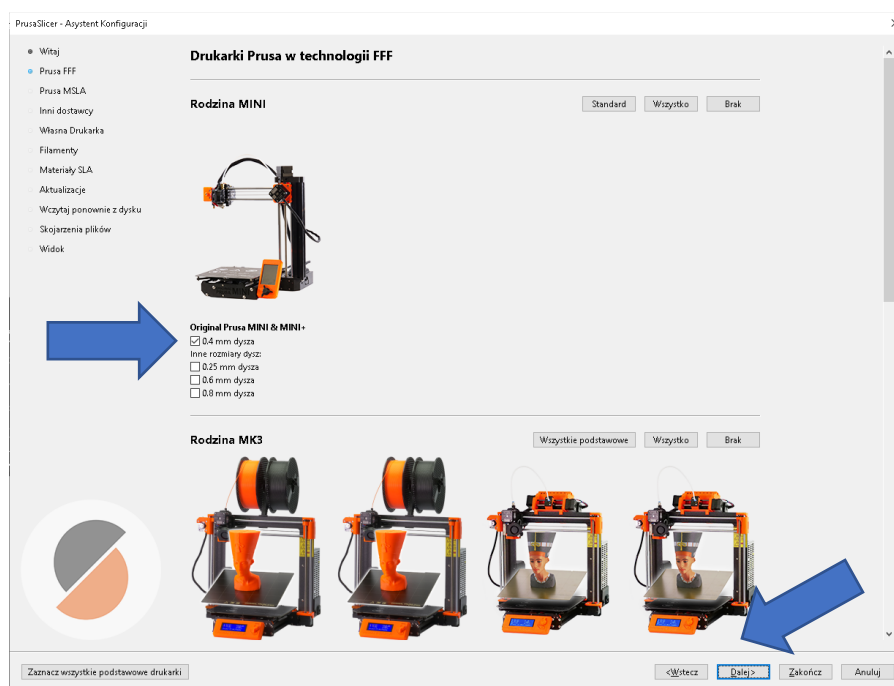
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób zatwierdzić instalację programu do symulacji druku 3D - klikamy przycisk "Install".

7. Po zainstalowaniu otworzy się okienko programu Prusa Slicer. Należy go skonfigurować odpowiednio do swojego komputera. Najpierw klikamy przycisk „Dalej”, który znajduje się w prawym dolnym rogu okienka.



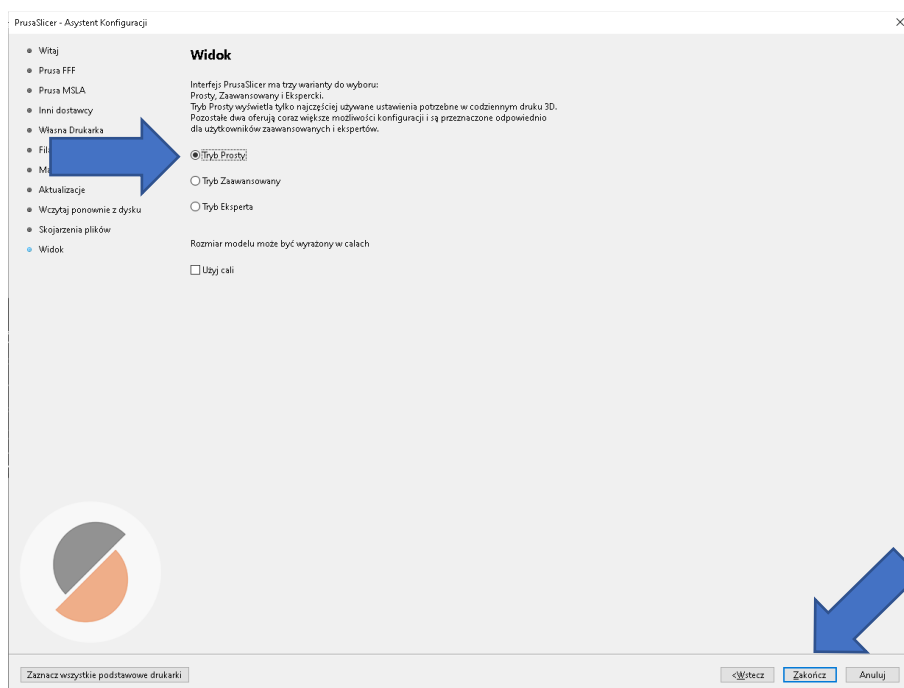
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób zainstalować program do symulacji druku 3D – klikamy przycisk "Dalej".

8. Następnie pojawi się okienko z możliwością wyboru typu drukarki 3D, na której będziemy drukowali zabawki terapeutyczne. Ponieważ nie wiemy, jaką drukarką dysponuje punkt druku 3D, zaznaczamy opcję uniwersalnego sprzętu i klikamy „Dalej” .



Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wybrać rodzaj drukarki do druku 3D - zaznaczamy opcję uniwersalnego sprzętu i klikamy „Dalej”.

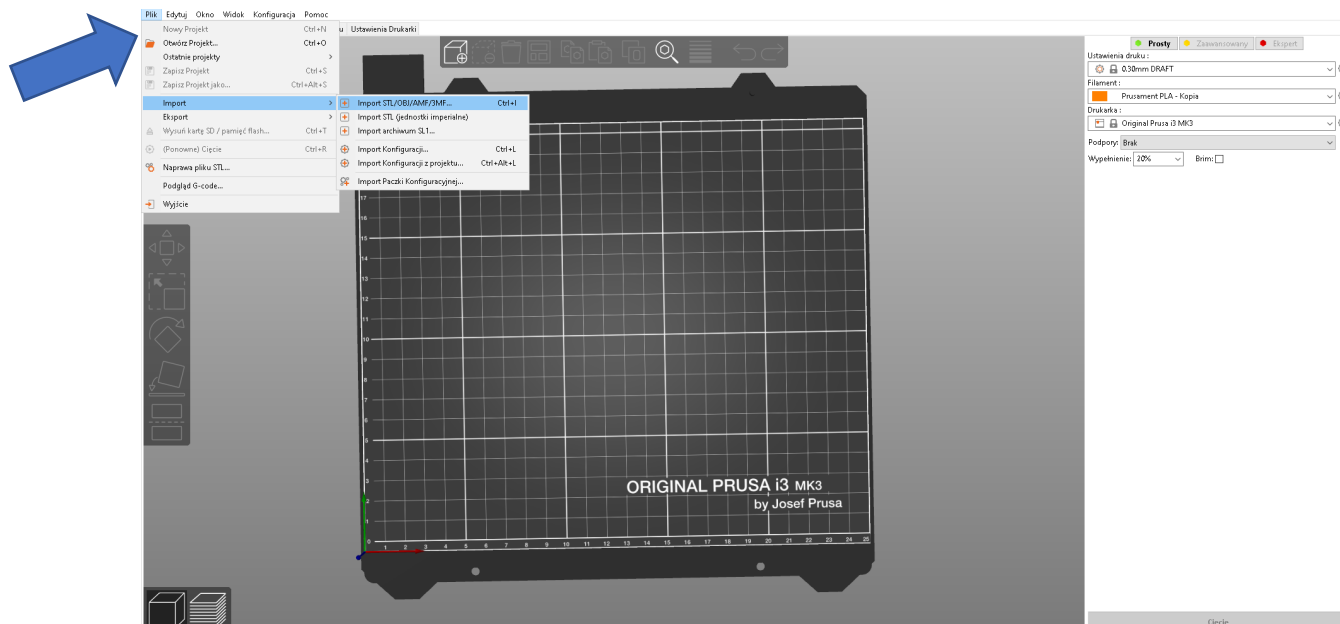
9. Program przeniesie nas automatycznie do kolejnego okienka, w którym mamy możliwość wyboru interfejsu. Klikamy „Tryb prosty”, a następnie przycisk „Zakończ”. Instalacja i konfiguracja programu została zakończona.



Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób zakończyć instalację – klikamy przycisk „Zakończ”.

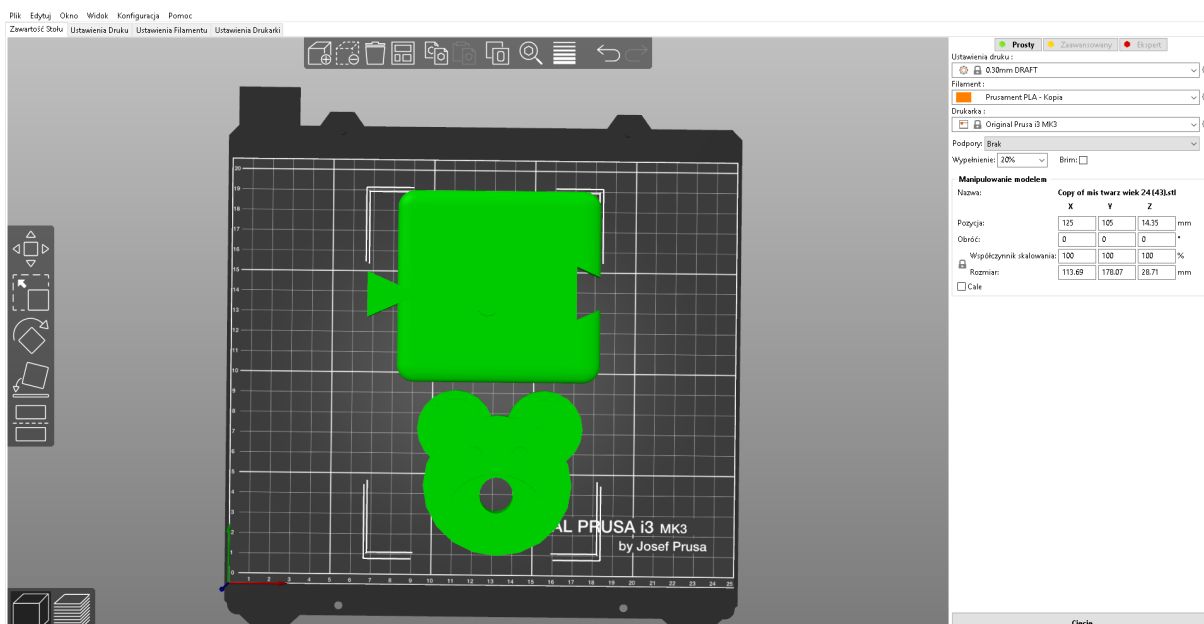
2.3.2 Modyfikacja zabawek terapeutycznych w programie do symulacji druku 3D

1. Wybieramy rodzaj zabawki, którą chcemy zmodyfikować i wydrukować na drukarce 3D (zabawki przedstawiono na str. 8-12 niniejszej publikacji) i klikamy w hiperłączy do pliku źródłowego.
2. Ściągamy na swój komputer plik źródłowy w rozszerzeniu .stl lub .obj.
3. Otwieramy program PrusaSlicer i importujemy pobrany plik, klikając w lewym górnym rogu przycisk „Plik”, a następnie „Import” i „Import STL/OBJ”.



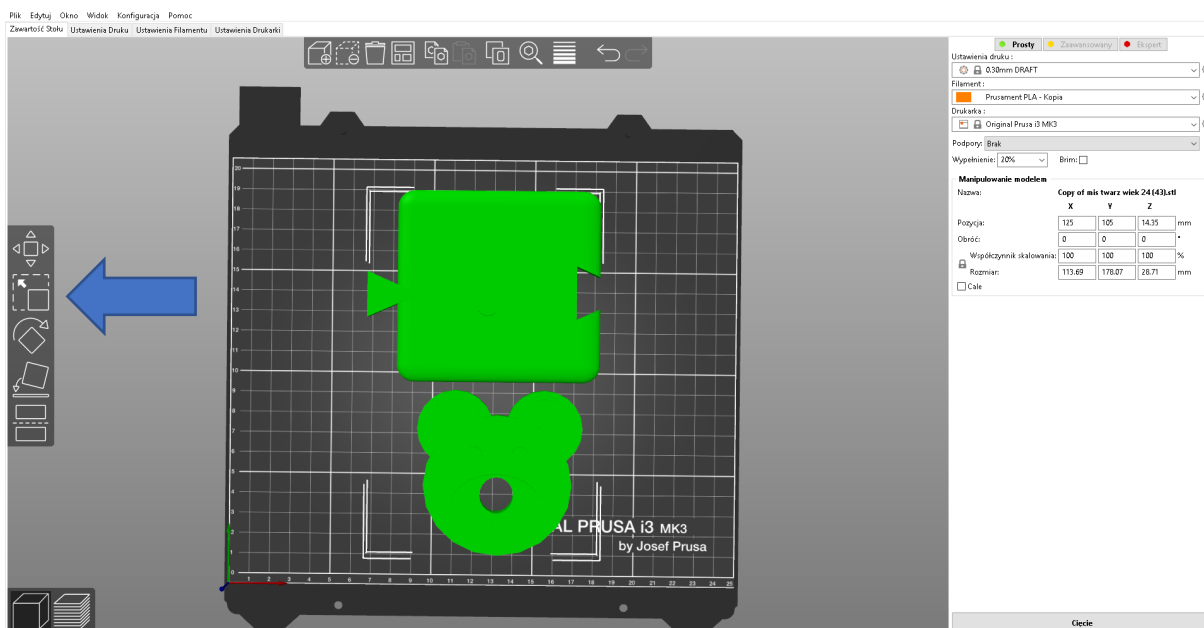
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób dokonać importu plików zabawek do programu. Na ekranie widać czarny stół do drukowania.

4. Na stole do drukowania (czarna podkładka w oknie programu) pojawi się wybrana przez nas zabawka.



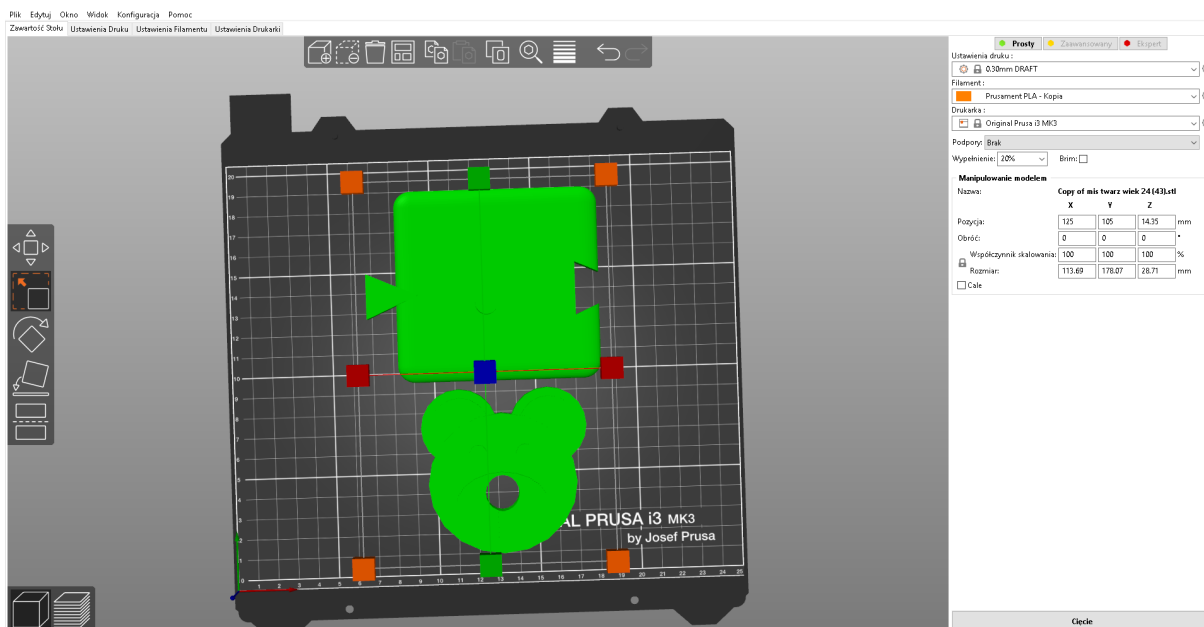
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka.

5. Aby móc modyfikować zabawkę, z listy przycisków po lewej stronie okienka wybieramy „Skaluj” (drugi przycisk od góry) i klikamy.



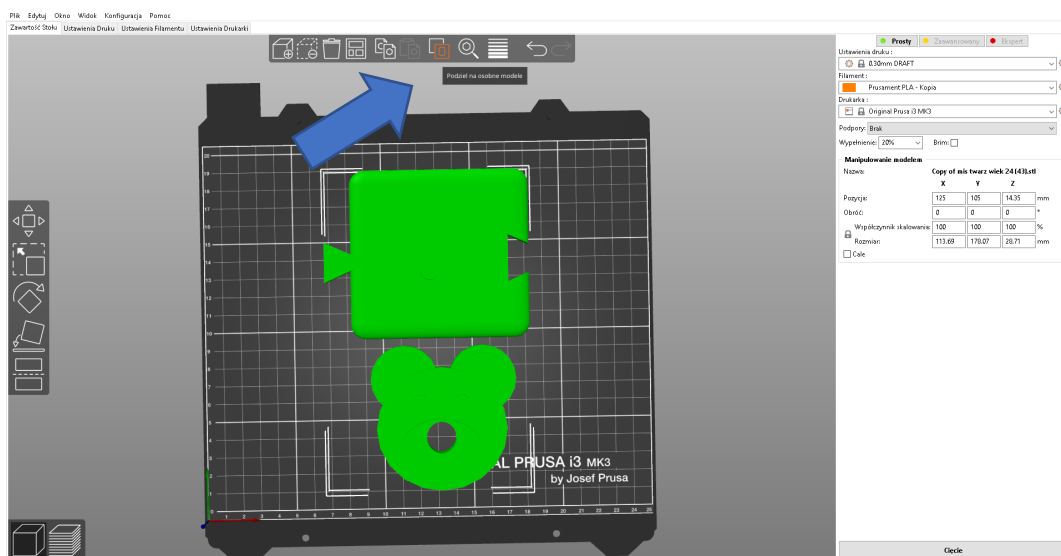
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka. Strzałka wskazuje na umiejscowienie przycisku „Skaluj”, służącego do zmiany rozmiaru zabawki.

6. Wokół zabawki pojawią się kolorowe kwadraty. Służą one zmienianiu wielkości zabawki. Kliknięcie na kwadrat pomarańczowy pozwala zmniejszyć lub zwiększyć całą zabawkę, na zielony – zmniejszyć lub zwiększyć tylko jej długość, na czerwony – zmniejszyć lub zwiększyć jej szerokość, na niebieski – zmniejszyć lub zwiększyć jej wysokość.

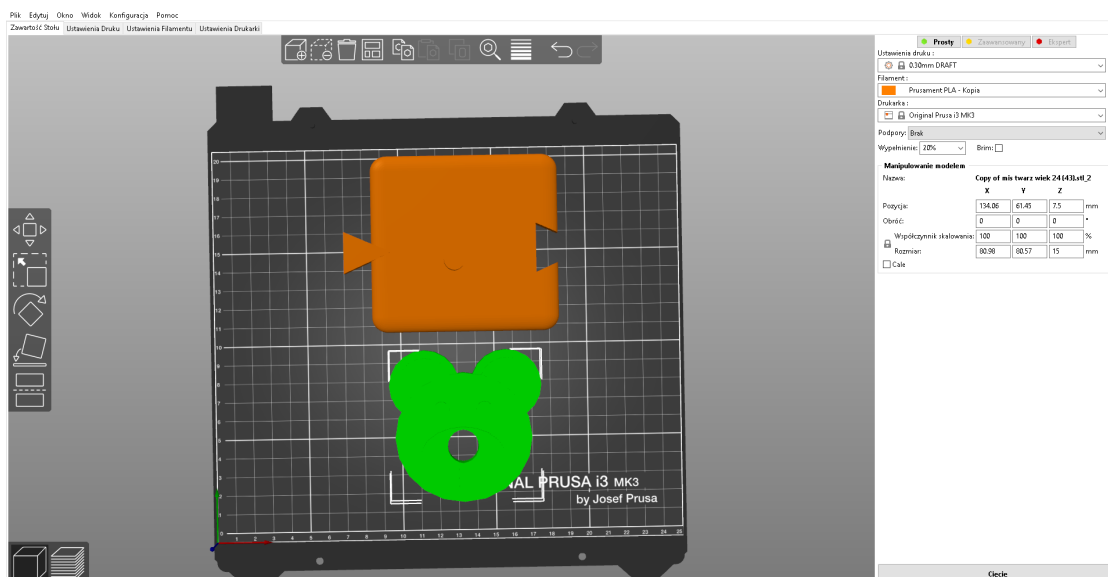


Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka. Otoczony jest kolorowymi kwadratami służącymi zmianie wielkości zabawki.

- Przedstawiona na przykładzie zabawka składa się z dwóch elementów – misia i podkładki. Jeśli chcemy zmieniać wielkość tylko jednego z nich, musimy „rozdzielić” zabawki do modyfikacji przez program. By to zrobić, spośród górnego rzędu przycisków w programie wybieramy przycisk „Podziel na osobne modele” (piąty od prawej strony) i klikamy w stół do drukowania. Kolejne kliknięcie w wybrany element zabawki spowoduje, że będzie możliwa modyfikacja tylko tego jednego, wybranego elementu.

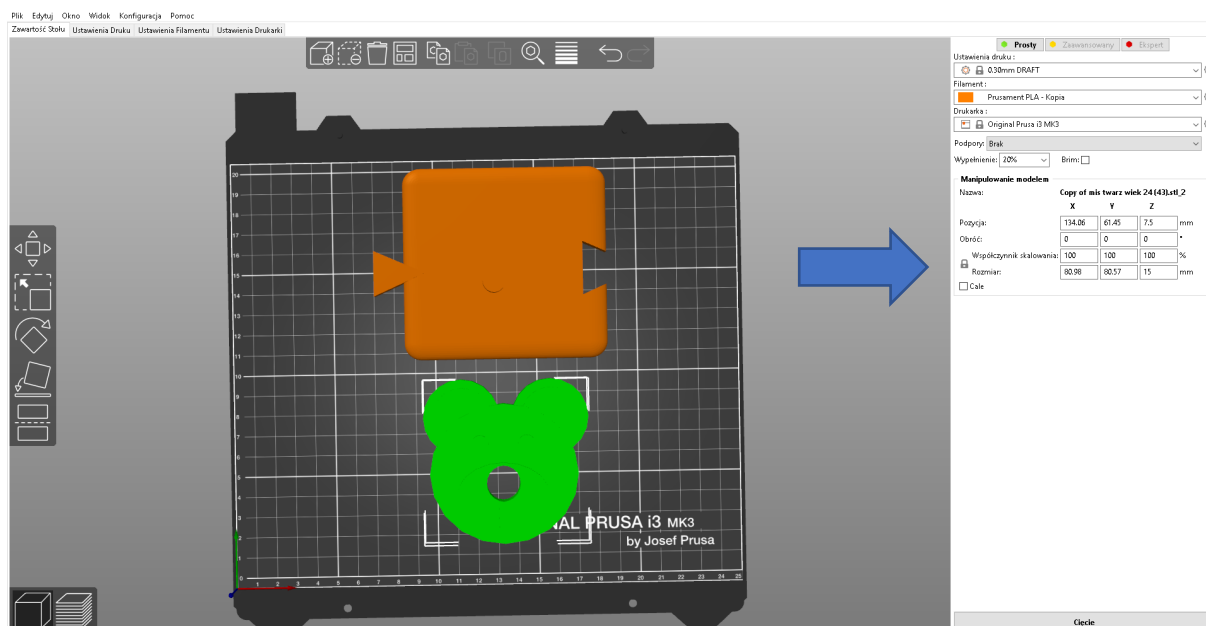


Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka. Strzałka wskazuje umiejscowienie przycisku „Podziel na osobne modele” w celu rozdzielania projektu na osobne zabawki.



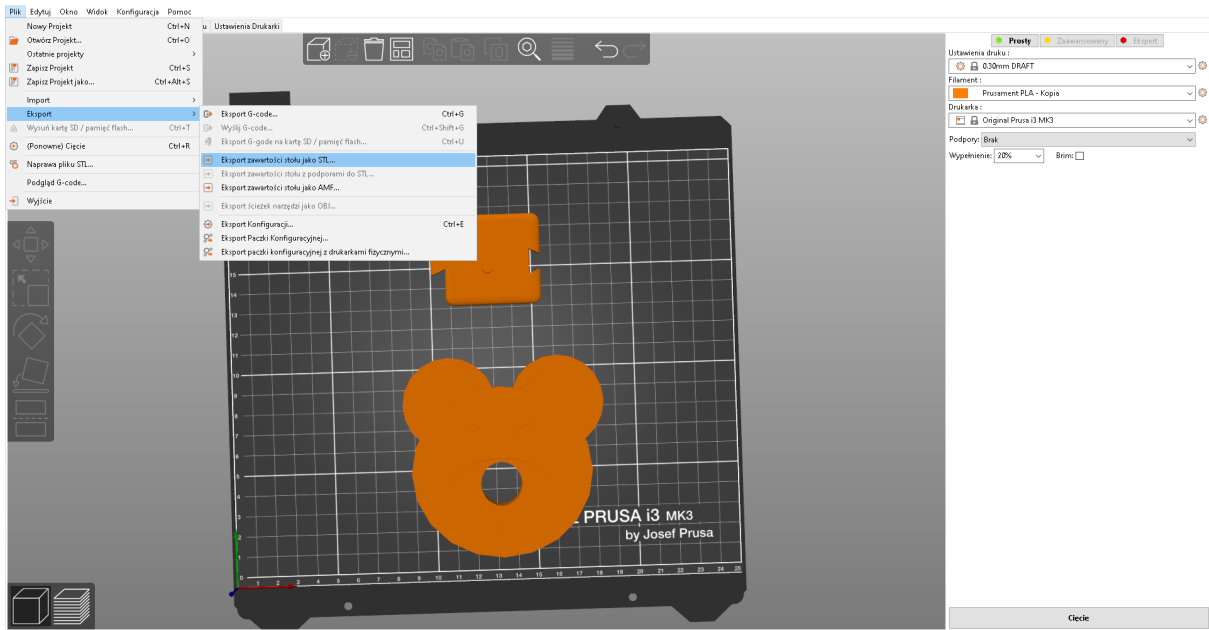
Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka w różnych kolorach.

8. Oprócz całościowego skalowania zabawek, można w programie ręcznie wpisywać ich pożądany rozmiar. Służy temu okienko po prawej stronie programu. „Wielkość skalowania” to informacja, jaki % wielkości w stosunku do oryginalnego modelu stanowi zmodyfikowana zabawka. „Rozmiar” to informacja o wielkości zabawki w milimetrach.



Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób wygląda załadowany do programu projekt. Na czarnym stole do drukowania znajduje się projekt figurki misia i podkładka. Strzałka wskazuje okno ręcznej zmiany wielkości zabawek.

9. Jeśli dokonaliśmy odpowiednich modyfikacji zabawki, należy zapisać plik na swoim komputerze. W tym celu w lewym górnym rogu klikamy przycisk „Plik”, następnie „Eksport”, potem „Eksport zawartości stołu jako STL”. Wybieramy na swoim komputerze folder docelowy. Tak przygotowany plik możemy zanieść do punktu druku 3D i wydrukować zabawkę.



Zdjęcie przedstawia zrzut ekranu, w jaki sposób zapisać plik na swoim komputerze.

2.3.3 Informacje dla punktu druku 3D – zalecane ustawienia druku 3D dla zabawek terapeutycznych

Po dostosowaniu parametrów zabawek terapeutycznych drukowanych na drukarce 3D do indywidualnych potrzeb dziecka, możemy skorzystać z jednej z trzech opcji wydruku:

1. Udać się do punktu wydruku 3D i zlecić wydruk zabawek.
2. Zamówić wydruk 3D w internetowym punkcie wydruku poprzez wysłanie pliku z przygotowanym projektem (w tym przypadku należy liczyć się z nieco dłuższym czasem trwania realizacji wydruku i nieco wyższymi kosztami, gdyż trzeba doliczyć czas i koszty wysyłki wydrukowanych zabawek).
3. Wydrukować zabawki na własnej drukarce 3D.

Rodzaje filamentów:

- PLA (bezpieczny, nietoksyczny, biodegradowalny, wytrzymuje temperaturę do 60 stopni C, tani)
- PLA active z nanosrebrem (posiada dodatkowo działanie antybakteryjne i przeciwwirusowe, ale jest dużo droższy)

Wypełnienie zabawki:

- minimum 15%
- zalecamy wypełnienie między 15% a 20%
- każdy kolejny % wypełnienia zwiększa ciężar zabawki, ale też i koszty wydruku (zwiększa się zużycie filamentu)
- sposób wypełnienia: gyroidalny (wypełnienie najmocniejsze, nie zwiększające ceny wydruku). UWAGA: taki rodzaj wypełnienia został sprawdzony w fazie testowania zabawek i jest zdecydowanie najlepszy! Nie bierzemy odpowiedzialności za trwałość zabawki, jeśli zostanie zmieniony sposób wypełnienia zabawki w druku 3D, dlatego warto uprzedzić o tym punkt druku 3D.

Jakość wydruku (prędkość wydruku):

- 0,20 mm quality lub lepsza

Kolor zabawki:

- według sugestii zawartych na stronach 8-12 niniejszej publikacji lub wybrać własny

SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH Z WYKORZYSTANIEM ZABAWEK WYDRUKOWANYCH NA DRUKARCE 3D DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH

3.1 Wskazówki dla rodziców i terapeutów pracujących z dziećmi przedwcześnie urodzonymi dotyczące wykorzystania scenariuszy zajęć

3.1.1 Zanim zaczniemy zajęcia terapeutyczne z wykorzystaniem scenariuszy

A. Odpowiednie przygotowanie otoczenia i wyposażenia

Przygotowując otoczenie, w którym odbywać się będzie terapia, warto wziąć pod uwagę charakterystykę dziecka, jego wiek, płeć, rodzaj niepełnosprawności oraz wcześniejsze doświadczenia związane z prowadzoną terapią. Pomieszczenie powinno być jasne, przewietrzane, czyste, przyjazne dziecku i wolne od dystraktorów, które mogłyby zakłócać przebiegu terapii (Wójtowicz-Szefler, 2018).

Istotne znaczenie w trakcie zajęć ma wyposażenie pomieszczenia w sprzęty odpowiednie do możliwości psychoruchowych dzieci leżących, siedzących, wstających lub chodzących:

- **Dzieci leżące** wymagają bezpiecznego miejsca do leżenia, np. materaca lub przewijaka o równej, stabilnej powierzchni, bez pochyłości, z której dziecko mogłoby się zsunąć. Miejsce, na którym kładziemy dziecko, powinno być ograniczone zabezpieczeniem, np. podniesionym bokiem lub wałeczkiem, aby dziecko nie spadło, gdy będzie przekręcało się na boki lub pełzało czy raczkowało. Jeśli używamy przewijaka, musi on być przeznaczony dla dzieci w odpowiednim przedziale wieku. Pamiętajmy o tym, aby nigdy nie zostawiać leżącego dziecka samego na przewijaku, nawet jeśli wcześniej nigdy samodzielnie nie obróciło się na bok, nie podniosło główki czy nóżek. Przed rozpoczęciem zajęć terapeutycznych warto wyłożyć przewijak czystym

i przyjaznym dla dziecka materiałem (papierowym lub tekstylnym), zapewniającym komfort dziecku i spokój osobie opiekującej się nim w przypadku zaślinienia, pomoczenia lub ubrudzenia się dziecka w trakcie zajęć.

- **Dzieci siedzące lub półsiedzące** można posadzić na kolanach rodzica lub opiekuna tak, aby odpowiednio podtrzymywał on dziecko przed ewentualnym upadkiem. Gdy dziecko potrafi utrzymać przez pewien czas pozycję siedzącą, można wykorzystać dziecięcy fotelik samochodowy lub leżak dziecięcy z regulowanym oparciem i pasami bezpieczeństwa, zapobiegającymi wypadnięciu dziecka. Dla dzieci starszych, które potrafią siedzieć samodzielnie, polecane są krzeselka do karmienia z regulacją oparcia lub regulacją wysokości, pasami bezpieczeństwa i najlepiej zdejmowanym blatem. Dzieciom, które potrafią już same siedzieć, można zaproponować zajęcia przy stoliku. Należy pamiętać, by dobrać odpowiednią wysokość stołu i krzesła albo poprowadzić zajęcia w pozycji siedzącej na macie lub kocu położonym na podłodze.
- **Dzieci, które zaczynają wstawać lub chodzić**, mogą uczestniczyć w terapii na kolanach rodzica, w foteliku lub krzeselku dziecięcym odpowiednim do wzrostu dziecka. Dzieciom samodzielnie chodzących i pokonujących przeszkody (np. schody) należy w trakcie terapii zapewnić warunki bezpiecznego pokonywania przeszkód, starając się przewidywać, kontrolować i niwelować ewentualne upadki dziecka. Nigdy nie wolno pozostawić dziecka bez nadzoru na placu zabawy lub w sali ćwiczeń.

Wobec wszystkich dzieci wykorzystujemy zabawki i pomoce sprawdzone pod kątem ewentualnych uszkodzeń oraz czyste, umyte przed samym rozpoczęciem badania. Jest to szczególnie ważne w stosunku do dzieci młodszych (do 1. roku życia) lub dzieci niepełnosprawnych, których naturalną potrzebą jest poznawanie otoczenia za pomocą ust. W przypadku wykorzystywania do badania pomocy, które nie mogą zostać umyte (drewniane, materiałowe lub z włóczki), stosuje się preparaty odkażające w sprayu, ewentualnie w trakcie sesji terapeutycznej zwraca się szczególną uwagę na to, aby dziecko nie brało danego przedmiotu do ust. Jeśli do terapii wykorzystywane są sznurki, gumki lub przedmioty łatwo tłukące się (miseczka do karmienia), również pilnujemy, aby dzieci nie wyrządziły sobie krzywdy.

B. Zapewnienie dziecku komfortu psychofizycznego

Najważniejsze jest prowadzenie terapii wtedy, gdy dziecko jest w dobrej kondycji psychofizycznej. Oznacza to ustalenie, czy dziecko jest zdrowe (a jeśli choruje przewlekłe, to w stabilnym stanie somatycznym), najedzone (najlepiej prowadzić zajęcia z dziećmi co najmniej pół godziny po jedzeniu), wyspane (ale nie rozpoczynamy zajęć terapeutycznych bezpośrednio po pobudce dziecka). Ponadto, istotne jest ustalenie, czy ubranie nie krępuje jego ruchów i zapewnia optymalną regulację termiczną, nie przeszkadzają mu bodźce światła (zbyt duża lub zbyt mała ilość światła w pomieszczeniu) padające prostopadle na dziecko lub bodźce dźwiękowe (zbyt duży poziom hałasu), zbyt blisko lub zbyt daleko od dziecka. Czas i pora dnia, w której przeprowadzana jest sesja terapeutyczna, powinny być dostosowane do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka – najkorzystniej jest przeprowadzać zajęcia terapeutyczne z dzieckiem rano lub po dłuższym odpoczynku w ciągu dnia, aby dziecko było wypoczęte, w dobrym nastroju i skłonne do współpracy.

3.1.2 Podczas zajęć terapeutycznych

W celu zapewnienia dziecku komfortu psychicznego sprawą priorytetową staje się nawiązanie z nim dobrego kontaktu przed rozpoczęciem zajęć oraz utrzymywanie właściwych relacji podczas całej sesji terapeutycznej. Terapeuta powinien mówić do dziecka tyle, ile jest ono w stanie w danym momencie przyjąć, a także prezentować przyjazną postawę wobec malca, nawet wtedy, gdy dziecko zachowuje się w sposób społecznie nieodpowiedni, np. rzuca w terapeutę zabawkami, pluje na niego lub bardzo długo nie chce podjąć współpracy, pomimo wielokrotnego, spokojnego zachęcania. Jak wykazują badania (Wójtowicz-Szeffler, 2018a), dzieci doskonale odczytują komunikaty werbalne i niewerbalne wysyłane przez dorosłego i są szczególnie wrażliwe na wrażliwe na niewłaściwą postawę dorosłego lub nieszczerść w relacji.

Prócz tego, terapeuta powinien bacznie obserwować werbalne i niewerbalne zachowania dziecka, takie jak zwiększone napięcie mięśniowe (zaciskanie rączek uniemożliwiające manipulowanie przedmiotami), szybsze, nieskoordynowane ruchy

całego ciała, odwracanie uwagi od prezentowanych pomocy terapeutycznych lub mówienie „nie”, szukanie wzrokiem pomocy u opiekuna, ziewanie, grymaszenie lub płacz. Na ich podstawie można ustalać optymalny czas trwania sesji terapeutycznej. Zachowania te mogą świadczyć o obniżeniu się zaangażowania dziecka w wykonywanie kolejnych zadań, spadek motywacji do współpracy z terapeutą, obniżenie koncentracji uwagi, przeżywany niepokój związany z doświadczanym niepowodzeniem lub mogą być sygnałem negatywnym dziecka, narastającego zmęczenia lub znudzenia. Gdy terapeuta zaobserwuje takie zachowania u dziecka (chwila dekoncentracji, rozproszenia) powinien pozwolić dziecku na kilka minut swobodnej aktywności, aby dziecko mogło po chwili „oddechu” wrócić do proponowanych aktywności. Małe dzieci również mają poczucie porażki, gdy napotykają na trudności – dla podtrzymywania motywacji dziecka ogromne znaczenie ma wrażliwość na sygnały wysyłane przez dziecko, a także responsywność terapeuty (tj. umiejętność dopasowania do jego indywidualnych potrzeb).

Gdy u dziecka wystąpi regres w rozwoju, na przykład spowodowany stanem zdrowia (po ataku padaczkowym czy dłuższej chorobie somatycznej), terapeuta powinien wrócić do zabaw wcześniejszych, aby dać dziecku poczucie radzenia sobie z aktualną sytuacją terapeutyczną. Oznacza to, że proponowane scenariusze zajęć powinny być traktowane elastycznie – pewne zabawy można pominąć, czas trwania zajęć można skrócić lub wydłużyć w zależności od możliwości rozwojowych dziecka.

Warto pamiętać, iż zajęcia terapeutyczne małego dziecka powinny przypominać zabawę, gdyż zabawa jest podstawową formą aktywności dzieci w wieku żłobkowym i przedszkolnym.

Ponadto, w trakcie zajęć terapeutycznych wskazana jest obecność osoby zapewniającej dziecku poczucie bezpieczeństwa – rodzica lub opiekuna, który przyszedł na zajęcia terapeutyczne wraz z dzieckiem. Osoba taka powinna nie tylko wspierać dziecko w sytuacji terapeutycznej, ale także współuczestniczyć w procesie oddziaływania na dziecko, by potem w warunkach domowych kontynuować te pozytywne doświadczenia.

Od terapeuty oczekuje się również przygotowania się do zajęć (zapoznanie ze scenariuszem w taki sposób, by swobodnie i płynnie prowadzić zajęcia, ewentualnie korzystać z przygotowanych materiałów w dyskretny sposób).

3.1.3 Po zajęciach terapeutycznych

Po całym cyklu zajęć opisanych w proponowanych scenariuszach (5 lub więcej spotkań terapeutycznych, podczas których wykorzystano wszystkie proponowane zabawy) terapeuta powinien przeprowadzić rediagnozę, czyli ponowną diagnozę poziomu rozwoju i potrzeb dziecka. Na podstawie rediagnozy ustala aktualny poziom rozwoju umysłowego dziecka oraz aktualne potrzeby zdrowotne i psychofizyczne wcześniaka, a następnie tworzy nowe zabawy, nowe dostosowania lub przeprojektowuje zabawki.

W przypadku, gdy po cyklu proponowanych zajęć opisanych w scenariuszu dziecko z różnych powodów³ nie osiągnęło jeszcze kolejnego poziomu, należy kontynuować oddziaływania terapeutyczne z wcześniejszego poziomu wieku rozwojowego, powtarzając cykl zajęć od dowolnego miejsca. Wielokrotne powtarzanie tych samych doświadczeń pomaga dziecku dokończyć zbudowanie schematów intelektualnych, które powstały w umyśle dziecka pod wpływem wcześniejszych oddziaływań. Ponadto, znane zabawy dają dziecku większe zadowolenie z zajęć i wzmacniają jego poczucie radzenia sobie z codziennymi wyzwaniami.

3.2 Uwagi ogólne o realizacji programu zajęć terapeutycznych

Wszystkie scenariusze zajęć zostały podporządkowane realizacji tego samego celu ogólnego. Jest nim: wspomaganie rozwoju psychoruchowego dziecka poprzez stymulowanie wszystkich sfer rozwoju – fizycznej (ruchowej, motorycznej), poznawczej (intelektualnej i mowy) oraz społeczno-emocjonalnej. Wspomaganie to bazuje na naturalnej aktywności i spontaniczności dziecka, a także ciekawości poznawczej i otwartości na nowe doświadczenia.

³ Na przykład każde dziecko na indywidualne tempo osiągnięcia kamieni milowych w rozwoju. Na rozwój każdego dziecka mogą wpływać różne czynniki (zarówno czynniki ochronne lub wspierające, jak i szkodliwe czy utrudniające funkcjonowanie dziecka), które będą skutkowały innymi doświadczeniami dziecka w relacji ze światem zewnętrznym, itp.

Cele szczegółowe zostaną opisane przy każdym scenariuszu zajęć oddzielnie dla każdego poziomu wieku dziecka.

Pragniemy podkreślić, iż cele te nie zostały wybrane przypadkowo, lecz są zgodne z poszczególnymi poziomami rozwoju dzieci (tj. dla 6., 9., 12., 18. i 24. miesiąca życia umysłowego).

Wszystkie scenariusze zajęć opracowano według jednego, ogólnego schematu, zawierającego informacje o metodach i formach pracy, proponowanym czasie zajęć oraz wykorzystywanych zabawkach terapeutycznych i innych pomocach. Zdajemy sobie sprawę, że prezentujemy w nich naszą, autorską wizję realizacji zajęć, którą sprawdziliśmy w toku testowania tej innowacji i za którą bierzemy pełną odpowiedzialność. Mamy jednak świadomość, że każde dziecko rozwija się w sposób indywidualny, stąd niektóre zabawy będą wymagały modyfikacji, odpowiedniej do możliwości lub potrzeb danego dziecka. Jeśli te modyfikacje będą nieznaczne, wskazane przez nas cele (zarówno ogólne, jak i szczegółowe) zostaną zrealizowane. W innym przypadku nie jesteśmy w stanie zagwarantować zamierzonych efektów.

Zaproponowane zabawy wymagają powtarzania – zarówno podczas jednej sesji terapeutycznej, jak i między zajęciami terapeutycznymi z wykorzystaniem scenariuszy zajęć. Z doświadczenia wiemy, że powtarzanie zabaw jest bardzo ważną częścią zajęć terapeutycznych, gdyż małe dzieci lubią powracać do dobrze znanych schematów czynnościowych w celu utrwalenia ich, a także umocnienia poczucia sprawstwa i przeżywania radości z wyuczonych już czynności.

Po każdym zajęciach należy zaopatrzyć dziecko i jego rodzica/opiekuna w zabawki, którymi posługiwaliśmy się podczas zajęć, aby w warunkach domowych mogło doskonalić sprawności zaproponowane podczas zajęć terapeutycznych. W tym celu warto prowadzić dziennik zajęć i na koniec wpisywać przedmioty, które zostały wydane rodzicom do domu i które powinny być przyniesione na kolejne zajęcia, gdyż niektóre z tych zabawek będą wykorzystywane podczas kolejnych zajęć w inny sposób.

W każdym scenariuszu dla poszczególnych grup wiekowych znajdują się stałe punkty programu, takie jak powitanka oraz zabawa na koniec zajęć. Zabawy te mają na celu ustrukturalizowanie zajęć i podkreślenie lub przypomnienie dziecku, kiedy zajęcia się zaczynają, a kiedy kończą. Są one zbudowane według jednego schematu, który nieznacznie zmienia się podczas kolejnych sesji terapeutycznych z uwagi na stopniowo zwiększające się możliwości rozwojowe dziecka. Ponadto na początku każdego scenariusza znajduje się spis wykorzystanych podczas zajęć terapeutycznych wszystkich zabawek (które należy wcześniej wydrukować) oraz innych, potrzebnych pomocy. Dodatkowo każde spotkanie rozpoczyna się od wskazania tych pomocy, które będą potrzebne na konkretnej sesji terapeutycznej.

3.3 Scenariusze zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem zabawek wydrukowanych na drukarce 3D dla dzieci przedwcześnie urodzonych w wieku rozwojowym 6, 9, 12, 18 i 24 miesięcy

Na kolejnych stronach publikacji znajdują się scenariusze zajęć terapeutycznych z wykorzystaniem zabawek wydrukowanych na drukarce 3D dla dzieci przedwcześnie urodzonych w wieku rozwojowym 6, 9, 12, 18 i 24 miesięcy. Każdy scenariusz podzielony jest na 5 spotkań terapeutycznych.

3.3.1 SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 6 MIESIĘCY

Cele szczegółowe:

- rozwijanie zainteresowania światem zewnętrznym (ćwiczenie fiksacji wzroku na przedmiocie, nauka śledzenia przedmiotu będącego w ruchu itp.)
- tworzenie prawidłowych schematów ruchowych i stymulowanie motoryki małej (wyciągania ręki po przedmioty i manipulowanie nimi)
- stymulowanie motoryki dużej (obracanie, pełzanie lub raczkowanie w celu zbliżania się lub oddalania się dziecka od przedmiotów)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej (ćwiczenie schematów ruchowych pod kontrolą wzroku)
- rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych dziecka (poznawanie przedmiotów wszystkimi zmysłami)
- ćwiczenie koncentracji uwagi
- stymulowanie zaangażowania emocjonalnego w wykonywane czynności
- uczenie budowania bezpiecznej relacji z opiekunem
- wprowadzenie do ćwiczenia pojęcia stałości w umyśle dziecka (stałości opiekuna, stałości przedmiotu itp.)
- rozwijanie fundamentów mowy i języka (zarówno rozumienia, jak i mówienia)

Metody pracy: zabawy manipulacyjne, proste wierszyki, zabawy paluszkowe, dziecięce masażyki

Formy pracy: indywidualna (dziecko + rodzic)

Większość zabaw należy przeprowadzić w pozycji leżącej lub półleżącej w leżaczkach lub fotelikach dziecięcym albo w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w leżaczkach/fotelikach dziecięcym, ewentualnie na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane) – zależy to od możliwości ruchowych dziecka.

Czas zajęć: 15-25 minut (w zależności od możliwości dziecka)

Wykorzystane zabawki:

- figurka dużego misia
- dwie figurki małego misia
- dinozaur

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym
- latarka
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)

SPOTKANIE 1

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- czerwony sznurek

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia z przywiązanym do niej czerwonym sznurkiem, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte (np. z powodu MPD), terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”. Następnie pokazujemy, gdzie mama/tata ma buzię oraz prosimy, aby dziecko dotknęło buzi rodzica. W dalszej kolejności prosimy rodzica, aby dotknął buzi dziecka i mówimy: „Tu (imię dziecka) ma buzię”. Dalej rodzic ręką dziecka dotyka jego buzi. Następnie prosimy, aby dziecko pokazało nam, gdzie ma swoją buzię. Jeśli nie potrafi, ponownie prosimy rodzica, aby pomógł dziecku dotknąć ręką dziecka jego buzi. Podobnie robimy z nosem i oczami.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę, siedzącą w leżaczku. Terapeuta podaje jej figurkę dużego misia do zabawy. Dziewczynka dotyka misia rączkami.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia trzymanego na sznurku w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka i mówi: „Uwaga, oto miś”. Zachęca tym samym dziecko do patrzenia na misia. W razie konieczności terapeuta nakierowuje wzrok dziecka na misia poprzez np. przekręcenie główki dziecka, zastosowanie

„przyciągaczy uwagi” w postaci czerwonego przedmiotu trzymanego razem z misiem czy czerwonej rękawiczki założonej na swoją rękę.

Zabawę można przeprowadzić w pozycji leżącej lub półleżącej, w pozycji leżącej na brzuchu i w pozycji siedzącej (dziecko siedzi na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane) – zależy to od możliwości ruchowych dziecka.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie będącym w ruchu

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia i podążać za nim wzrokiem. Zaczynamy ćwiczenie hasłem: „Uwaga! Oto miś. (Imię dziecka) patrz na misia!”

Terapeuta przesuwa misia w różnych kierunkach (prawo-lewo/góra-dół/przód-tył), śpiewając przy tym bardzo wolno i wyraźnie prostą piosenkę:

Na prawo, na lewo patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do góry, do dołu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do przodu, do tyłu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Jak dobrze nam! Pa, pa! (odsuwamy misia na większą odległość)

I kończymy ćwiczenie hasłem: „Koniec – już idzie sobie miś!”

W zabawie ważne jest wprowadzenie informacji sygnałowej przed i po – przed zabawą stosujemy komunikat: „Uwaga! Oto miś, patrz na misia!”, aby dziecko skupiło na nim uwagę. Po zabawie i piosence stosujemy komunikat: „Koniec – już idzie sobie miś!”, aby dziecko wiedziało, że zabawa się skończyła i może oderwać wzrok od misia.

Zabawę można przeprowadzić i powtarzać w pozycji leżącej lub półleżącej, w pozycji leżącej na brzuchu i w pozycji siedzącej (dziecko siedzi na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane).

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie, podążanie ręką za przedmiotem, stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka, dziecko skupia wzrok na misiui. Następnie terapeuta przysuwa misia do rączki dziecka, dotyka nim palców dziecka i odsuwa misia. Mówi przy tym: Złap misia!. Zadaniem dziecka jest podążanie rączką za zabawką i chwycenie misia. Gdy dziecko chwyci misia, terapeuta mówi wierszyk:

„Niedźwiedź” Jan Brzechwa

Proszę Państwa, oto miś,
miś jest bardzo grzeczny dziś,
chętnie Państwu łapę poda,
nie chce podać? – A to szkoda!

Kiedy dziecku uda się złapać misia, przez pewien czas zachęcamy je do eksploracji zabawki – oglądania, obracania, wkładania paluszków w dziurki itp.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: wprowadzenie do ćwiczenie pojęcia stałości osoby, uczenie bezpiecznej relacji z dzieckiem

Przebieg:

Terapeuta chowa się za misiem, wychyla się i robi: „a ku ku!”
Następnie rodzic chowa się za misiem i robi: „a ku ku!”

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: stymulowanie motoryki dużej i małej – podążanie ciałem za przedmiotem (pełzanie lub raczkowanie)

Przebieg:

Terapeuta układa dziecko w pozycji do pełzania lub do raczkowania (w zależności od możliwości dziecka). Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w takiej odległości, by zachęcić dziecko do zbliżenia się do niej. Mówi przy tym: „Złap misia!”. Zadaniem dziecka jest podpełznięcie lub doraczkowanie do misia.

Gdy dziecko chwyci misia, terapeuta mówi wierszyk:

„**Niedźwiedź**” Jan Brzechwa

Proszę Państwa, oto miś,
miś jest bardzo grzeczny dziś,
chętnie Państwu łapę poda,
nie chce podać? – A to szkoda!

Kiedy dziecku uda się złapać misia, ponownie zachęcamy je do eksploracji zabawki – oglądania, obracania, wkładania paluszków w dziurki itp.

ZABAWA 7 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś zmęczył się zabawą i musi już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia. Terapeuta chowa misia do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości, można zachęcić dziecko do położenia misia w kartoniku).

SPOTKANIE 2

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym
- latarka

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, ćwiczenie nazywania części twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka – oczy, nos, buzia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte (np. z powodu MPD), terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu,

nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiui, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, chustka lub delikatny szalik w kolorze czerwonym

Cel: rozwijanie schematu ciała (buzia, język) oraz schematów ruchowych (wyciąganie rączek po przedmioty), ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta przez buzię misia przewleka szalik i mówi, że to język misia (np. „Zobacz, jaki misiu ma język”). Zachęca dziecko do chwycenia języka (chusty lub szalika) i przeciągnięcia przez buzię misia słowami: „Ciągnij, ciągnij język misia, mocno jak potrafisz, mama/tata popatrzy, jak się fajnie bawisz”. Jeśli dziecko nie kojarzy, co ma zrobić, terapeuta pokazuje swój język i lekko dotyka go (lub pociąga za swój język), a następnie zachęca dziecko do wyciągnięcia języka i prosi rodzica o dotknięcie lub pociągnięcie języka dziecka. Rodzic również może wyciągnąć swój język i dotknąć go. Następnie ćwiczymy wyciąganie języka z buzi misia wielokrotnie.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę, siedzącą w leżaczku. Terapeuta podaje jej figurkę dużego misia z przewleczonym przez buzię szalikiem. Dziecko przeciąga szalik przez misia.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, świecąca delikatnym światłem latarka

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie

Przebieg:

Przyciemniamy światło w pokoju. Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia, podświetloną latarką. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia. W razie konieczności terapeuta nakierowuje wzrok dziecka na misia.

Zabawę można przeprowadzić w pozycji leżącej lub półleżącej, w pozycji leżącej na brzuchu i w pozycji siedzącej (dziecko siedzi na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane).



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę, siedzącą w leżaczku. Terapeuta stoi przed nią i podświetla misia latarką. Dziewczynka patrzy na misia.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, latarka

Cel: nauka fiksacji wzroku na ruchomym przedmiocie

Przebieg:

Przyciemniamy światło w pokoju. Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia, podświetloną latarką. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia i podążać za nim wzrokiem.

Terapeuta przesuwają misia w różnych kierunkach (prawy-lewy/góra-dół/przód-tył), śpiewając przy tym bardzo wolno i wyraźnie prostą piosenkę:

Na prawo, na lewo patrz na misia! (kołysamy misia zgodnie z kierunkiem)

Do góry, do dołu patrz na misia!" (kołysamy misia zgodnie z kierunkiem)

Do przodu, do tyłu patrz na misia! (kołysamy misia zgodnie z kierunkiem)

Jak dobrze nam! Pa, pa! (odsuwamy misia na większą odległość)

W zabawie ważne jest wprowadzenie informacji sygnałowej przed i po – przed zabawą stosujemy komunikat: „Uwaga! Oto miś, patrz na misia!”, aby dziecko skupiło na nim uwagę. Po zabawie i piosence stosujemy komunikat: „Koniec – już idzie sobie miś!”, aby dziecko wiedziało, że zabawa się skończyła i może oderwać wzrok od misia.

Zabawę można przeprowadzić w pozycji leżącej lub półleżącej, w pozycji leżącej na brzuchu i w pozycji siedzącej (dziecko siedzi na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane).

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej (utrzymanie głowy, utrzymanie równowagi, wyciąganie ręki po przedmiot)

Przebieg:

Terapeuta sadza sobie dziecko na kolanach, plecami do siebie. Naprzeciwko siada rodzic/drugi terapeuta i trzyma figurkę misia. Terapeuta razem z dzieckiem przysuwa i oddala się od misia.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych

Przebieg:

Terapeuta umieszcza w zasięgu wzroku dziecka figurkę misia. Misia może również trzymać rodzic/drugi terapeuta. Terapeuta podśpiewuje:

Idzie, idzie misiu – tup tup tup! (terapeuta rusza/tupie nogami dziecka)

Macha rączką misiu – ho ho ho! (terapeuta porusza/macha rączkami dziecka)

Zabawę kontynuujemy tak długo, aż dziecko się znudzi i przestanie z nami współpracować.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę, siedzącą w leżaczkę. Terapeuta stoi przed nią, trzyma figurkę misia i porusza nogami dziecka. Dziewczynka śmieje się.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, chustka

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu

Przebieg:

Terapeuta kładzie misia na stół i mówi: „Jest miś”. Przykrywa go chustką, pozostawiając jednak wystające spod chustki ucho misia i mówi: „Nie ma misia”. Po kilku sekundach odkrywa misia, mówiąc: „Jest miś”. W kolejnym etapie terapeuta chowa pod chustką całego misia, a następnie (po kilku sekundach) odkrywa go. Zadaniem dziecka jest wskazanie, gdzie znajduje się miś. Dziecko powinno spojrzeć na chustkę, pod którą jest miś, a jeśli ma umiejętności motoryczne, to również ściągnąć z misia chustkę.

ZABAWA 8 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś zmęczył się zabawą i musi już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia. Terapeuta chowa misia do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości, można zachęcić dziecko do położenia misia w kartoniku).

SPOTKANIE 3

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, przypomnienie nazw części twarzy misia

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami dziecka po misiu. Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części twarzy misia, gdy dziecko ich dotyka. Jeśli dziecko nie jest

w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia na wstążce lub sznurku (najlepiej czerwonym)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach albo na brzuchu na macie (lub innym miękkim podłożu). Pokazuje mu misia – trzyma go nad głową dziecka, przesuwa w stronę prawą i lewą, do góry i na dół tak, by dziecko wodziło wzrokiem za misiem. Następnie wieszka misia na wstążce lub sznureczku i trzyma nad dzieckiem tak, by dziecko wyciągnąwszy rękę, mogło go dotknąć i rozbujać. Zadaniem dziecka jest uderzenie w misia.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka małego misia

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach/brzuchu na macie (lub innym miękkim podłożu). Pokazuje mu małego misia i mówi wierszyk:

Mały miś, mały miś skacze dookoła,
czy (imię dziecka) złapać go zdoła?

Następnie przesuwamy misia w różnych kierunkach (do góry nad główkę dziecka, na dół, na boki), a dziecko wodzi za nim wzrokiem i próbuje chwycić. Robimy to w taki sposób, by miś umieszczony z boku stymulował ruch przewracania się z pleców na brzuch i z brzucha na plecy oraz by miś umieszczony na górze stymulował podnoszenie i utrzymanie głowy dziecka.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka małego misia na wstążce lub sznurku

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach na podłodze. Pokazuje mu misia – trzyma go nad głową dziecka, przesuwając w stronę prawą i lewą, do góry na dół. Następnie wieszka misia na sznureczku i trzyma nad dzieckiem tak, by dziecko wyciągnąwszy rękę, mogło go dotknąć i rozbujać. Zadaniem dziecka jest uderzanie w misia.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko sam korpus dinozaura)

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie, koncentracja uwagi, doskonalenie schematu wyciągania rąk do przedmiotu

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i podaje ją w kierunku dziecka. Zadaniem dziecka jest utrzymanie wzroku na kuli i wyciągnięcie ku niej ręki. Jeżeli dziecko posiada umiejętność chwytu, terapeuta stara się, aby chwyciło kulę do ręki.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko sam korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie zmysłu dotyku, czucia głębokiego i siły chwytu

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku kulę sensoryczną, dziecko bierze ją do ręki. Terapeuta mówi wierszyk:

Ściśnij, ściśnij zabaweczkę, mocno jak potrafisz,
przyjdzie tatuś/mamusia i popatrzy, jak się fajnie bawisz.

Zadaniem dziecka jest ścisnąć zabawkę najmocniej jak potrafi.

W kolejnym etapie zabawę można powtórzyć przy lustrze, aby dziecko widziało siebie w lustrze.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko sam korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie chwytu, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych, budowanie relacji z rodzicem

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i toczy ją w stronę dziecka oraz do siebie. Mówi przy tym wiersz:

Tocz się dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta kulę i przy wierszyku próbuje toczyć ją w kierunku terapeuty.

Następnie kładziemy dziecko na podłodze, na miękkim podłożu. Przy wierszyku toczymy dziecko, przekręcając je na bok, przy którym znajduje się rodzic.

ZABAWA 8 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś zmęczył się zabawą i musi już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia. Terapeuta chowa misia do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości, można zachęcić dziecko do położenia misia w kartoniku).

SPOTKANIE 4

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, grochem, płatkami śniadaniowymi) lub kulkami hydrożelowymi itp.
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, przypomnienie nazw części twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię Panie Janie):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć

rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia na wstążce lub sznurku (najlepiej czerwonym)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie rozpoznawania przedmiotów różnej wielkości

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach albo na brzuchu na macie (lub innym miękkim podłożu). Pokazuje wiszącego na wstążce najpierw dużego misia – trzyma go nad głową dziecka, przesuwa w stronę prawą i lewą, do góry i na dół tak, by dziecko wodziło wzrokiem za misiem. Następnie do dużego misia dołącza małego misia również zawieszzonego na wstążce lub sznureczku i trzyma nad dzieckiem obydwie misie tak, by dziecko wyciągnąwszy rękę lub ręce, mogło je dotknąć. Terapeuta nazywa misia odpowiedniej wielkości („Idzie do (imię dziecka) duży miś” lub „Idzie do (imię dziecka) mały miś”) i przybliża do dziecka misia odpowiedniej wielkości, tj. raz dużego, a raz małego misia. Powtarza zabawę wielokrotnie. Następnie zadaniem dziecka jest uderzanie rączką w misia takiej wielkości, jaka została wskazana przez terapeutę (rodzic lub terapeuta mogą pomóc dziecku uderzać w misia odpowiedniej wielkości).

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurka małego misia, pudełko wypełnione np. kaszą, grochem lub płatkami śniadaniowymi

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta wkłada dużego i małego misia do pudełka z materiałami o różnej fakturze. Zadaniem dziecka jest wyciągnąć stamtąd misia. Jeśli dziecko ma taką chęć i potrzebę, może również pobawić się materiałami – przesypywać kaszę, brać do ręki i ścisnąć płatki śniadaniowe.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych, uczenie rozpoznawania części ciała – nóg i rąk

Przebieg:

Terapeuta umieszcza w zasięgu wzroku dziecka figurkę misia. Misia może również trzymać rodzic/drugi terapeuta.

Terapeuta podśpiewuje piosenkę, którą dziecko już zna:

Idzie, idzie misiu – tup tup tup! (terapeuta tupie nogami dziecka)

Klaszcze rączką misiu – klap klap klap! (terapeuta porusza rączkami dziecka w sposób przypominający klaskanie)

Następnie powtarza zabawę z dzieckiem przy lustrze, aby dziecko widziało siebie w lustrze.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka małego misia

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach/brzuchu na macie (lub innym miękkim podłożu). Pokazuje mu małego misia i mówi wierszyk:

Mały miś, mały miś skacze dookoła,
czy (imię dziecka) złapać go zdoła?

Następnie przesuwa misia w różnych kierunkach (do góry nad główkę dziecka, na dół, na boki), a dziecko wodzi za nim wzrokiem i próbuje chwycić. Robimy to w taki sposób, by miś umieszczony z boku stymulował ruch przewracania się z pleców na brzuch i z brzucha na plecy oraz by miś umieszczony na górze stymulował podnoszenie i utrzymanie głowy dziecka.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko sam korpus dinozaura)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je (np. „Masujemy, masujemy, masujemy rączki; masujemy, masujemy, masujemy nóżki; masujemy, masujemy, masujemy brzuszek; masujemy, masujemy, masujemy plecy” itp.). Zabawa może być wykonywana w pozycji leżącej (gdy dziecko leży na plecach lub brzuchu) lub półsiedzącej.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg, „skarpetki” na nogi dinozaura (np. miękki materiał, futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, rozwijanie schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta zaczyna zabawę od piosenki:

Idzie, idzie dinek – tup tup tup!

Terapeuta nakłada na stopy dinozaura różnorodne „skarpetki” i masuje nimi dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je i sprawdza reakcje dziecka – kontynuuje zabawę tak długo, aż dziecko oswoi się z różnymi fakturami.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: stymulowanie mowy (wyraży dźwiękonaśladowcze)

Przebieg:

Terapeuta zaczyna zabawę od piosenki:

Idzie, idzie dinek – tup tup tup!

Klaszcze rączką dinek – klap klap klap! (terapeuta klaszcze rączkami dziecka)

Następnie terapeuta bierze do ręki dinozaura i imituje odgłosy, jakie on wydaje, np. „roar”, „tup tup”, „klap klap” i zachęca dziecko do powtarzania tych wyrażen dźwiękonaśladowczych.

ZABAWA 9 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia i dinka. Terapeuta chowa zabawki do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości, można zachęcić dziecko do położenia misia lub dinka w kartoniku).

SPOTKANIE 5

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)

ZABAWA – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, przypomnienie nazw części twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka – oczy, nos, buzia oraz dodaje jeszcze nazwę: uszy. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są

one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: antycypacja bodźca

Przebieg:

Terapeuta nakłada na palec frotkę. Przytrzymuje figurkę misia na wysokości oczu dziecka i w określonej kolejności (zawsze w tej samej) wkłada na chwilę palec do dziurek na oczy, przytrzymuje go 3 sekundy i wyjmuje. Zadaniem dziecka jest śledzić ruch palca terapeuty, przewidzieć, gdzie on się za chwilę pojawi i ściągnąć gumkę z palca terapeuty.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, gąbka

Cel: ćwiczenie motoryki małej, stymulowanie percepcji dotykowej

Przebieg:

Gąbkę rozcinamy tak, by można ją było nałożyć na uszy misia. Zadaniem dziecka jest ścisnąć gąbkę, a następnie zdjąć ją z uszu misia. Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gąbki – miękkie, twarde, szorstkie itp.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta nakłada frotki na uszy misia. Zadaniem dziecka jest zdjąć frotki z uszu misia. Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gumki – cienkie i grubsze, węższe i szersze, także „puchate”, w zależności od możliwości dziecka.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: dwie figurki małego misia

Cel: chwytanie dwóch przedmiotów obiema rękami

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki dwie figurki misia i podaje je dziecku – jedną do prawej, a drugą do lewej ręki. Dziecko próbuje chwycić w dwie rączki dwa różne misie.

Zabawę można przeprowadzić w dowolnej pozycji – na siedząco, leżąc albo gdy dziecko siedzi lub stoi.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko sam korpus dinozaura)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je (np. „Masujemy, masujemy, masujemy rączki; masujemy, masujemy, masujemy nóżki; masujemy, masujemy, masujemy brzuszek; masujemy, masujemy, masujemy plecy” itp.). Zabawa może być wykonywana w pozycji leżącej (gdy dziecko leży na plecach lub brzuchu) lub półsiedzącej.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg, „skarpetki” na nogi dinozaura (np. miękki materiał, futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta zaczyna zabawę od piosenki:

Idzie, idzie dinek – tup tup tup!

Terapeuta nakłada na stopy dinozaura różnorodne „skarpetki” i masuje nimi dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je i sprawdza reakcje dziecka – kontynuuje zabawę tak długo, aż dziecko oswoi się z różnymi fakturami.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur, złożona z korpusu i nóg

Cel: stymulowanie mowy (wyrazy dźwiękonaśladowcze), doskonalenie schematu tupania i klaskania

Przebieg:

Terapeuta zaczyna zabawę od piosenki:

Idzie, idzie dinek – tup tup tup! (terapeuta zachęca dziecko do tupania nóżkami lub za pomocą swoich rąk tupie nóżkami dziecka)

Klaszcze rączką dinek – klap klap klap! (terapeuta klaszcze rączkami dziecka)

Następnie terapeuta bierze do ręki dinozaura i imituje odgłosy, jakie on wydaje, np. „roar”, „tup tup”, „klap klap” i zachęca dziecko do powtarzania tych wyrażen dźwiękonaśladowczych.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: brak

Cel: stymulowanie zmysłu słuchu, dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie schematu ciała, doskonalenie mowy dziecka

Przebieg:

Terapeuta wykonuje palcami masaż ciała dziecka, wykorzystując w tym celu wierszyk o dinozaurze.

Ma pazury do drapania (drapiemy plecy)

Silny ogon do machania (przesuwamy ręką po plecach)

Wielką paszczę do łapania (podszczypujemy dłońmi plecy)

Dino robi: CHAP, CHAP, CHAP! (udajemy, że zjadamy dziecko)⁴

ZABAWA 10 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

⁴ Wiersz pochodzi ze strony internetowej www.charezinska.pl

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia i dinka. Terapeuta chowa zabawki do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości, można zachęcić dziecko do położenia misia lub dinka w kartoniku).

3.3.2 SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 9 MIESIĘCY

Cele szczegółowe:

- rozszerzanie zainteresowania światem zewnętrznym (doskonalenie fiksacji wzroku na przedmiocie i śledzenia przedmiotu będącego w ruchu)
- doskonalenie schematów i procedur ruchowych w zakresie motoryki małej (różne sposoby manipulowania przedmiotami)
- ćwiczenie antycypacji bodźca
- uczenie poczucia skuteczności własnych działań
- doskonalenie motoryki dużej (raczkowanie lub chodzenie w celu zbliżania lub oddalania się dziecka od przedmiotów)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej (ćwiczenie procedur pod kontrolą wzroku)
- rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych dziecka (poznawanie przedmiotów wszystkimi zmysłami)
- ćwiczenie koncentracji uwagi
- stymulowanie zaangażowania emocjonalnego w wykonywane czynności
- uczenie budowania bezpiecznej relacji z opiekunem
- ćwiczenie pojęcia stałości w umyśle dziecka (stałości opiekuna, stałości przedmiotu itp.)
- rozwijanie mowy i języka (zarówno rozumienia, jak i mówienia)

Metody pracy: zabawa manipulacyjna, wiersz, zabawy paluszkowe, dziecięce masażyki

Formy pracy: indywidualna

W zależności od możliwości ruchowych dziecka zabawy można przeprowadzić w pozycji pólężącej w leżaczkę lub foteliku dziecięcym albo w pozycji siedzącej – dziecko siedzi w leżaczkę/foteliku dziecięcym, ewentualnie na kolanach rodzica lub samodzielnie na macie.

Czas trwania spotkania: ok. 20-30 minut (w zależności od możliwości dziecka)

Wykorzystane zabawki:

- figurka dużego misia
- figurki małego misia (w kolorze białym i czarnym)
- miś z 1 dziurką i podkładka pod misia z 1 bolcem
- dinozaur
- 1-elementowa figurka awokado i podkładka
- 2-elementowa figurka gruszka i podkładka

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym i druga chustka w dowolnym, innym kolorze
- latarka
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, grochem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- kaszka, którą lubi dziecko, miseczka, łyżeczka
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłka, gruszki, awokado
- 2 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna)
- nóż (do przekrojenia owoców przez osobę dorosłą)

SPOTKANIE 1

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- latarka
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia z przywiązanym do niego sznurkiem, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta, pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte (np. z powodu MPD), terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu,

rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”. Następnie pokazujemy, gdzie mama/tata ma buzię oraz prosimy, aby dziecko dotknęło buzi rodzica. W dalszej kolejności prosimy rodzica, aby dotknął buzi dziecka i mówimy: „Tu (imię dziecka) ma buzię”. Dalej rodzic ręką dziecka dotyka jego buzi. Następnie prosimy, aby dziecko pokazało nam, gdzie ma swoją buzię. Jeśli nie potrafi, ponownie prosimy rodzica, aby pomógł dziecku dotknąć ręką dziecka jego buzi. Podobnie robimy z nosem i oczami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wieku 6 miesięcy lub zna terapeutę, zabawa może wyglądać nieco inaczej. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię. A gdzie mama/tata buzię? A gdzie (imię dziecka) ma buzię?” i dotykamy ręką buzi dziecka, a następnie ręką dziecka jego buzi. Następnie pytamy: „A gdzie ja mam buzię?” i dotykamy ręką swoją („Tu mam buzię”), a następnie ręką dziecka swojej buzi. Podobnie robimy z nosem i oczami.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: doskonalenie fiksacji wzroku na przedmiocie

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia trzymanego na sznurku w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka i mówi: „Uwaga – oto miś”. Zachęca tym samym dziecko do patrzenia na misia. W razie konieczności terapeuta nakierowuje wzrok dziecka na misia poprzez np. przekręcenie główki dziecka, zastosowanie „przyciągaczy uwagi” w postaci czerwonego przedmiotu trzymanego razem z misiem czy czerwonej rękawiczki założonej na swoją rękę.

Zabawę można przeprowadzić w pozycji leżącej lub półleżącej, albo w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w leżaczkach/foteliku ewentualnie na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane) – zależy to od możliwości ruchowych dziecka.



Zdjęcie przedstawia chłopca, siedzącego w leżaczku. Terapeuta trzyma przed nim figurkę dużego misia. Chłopiec patrzy na misia.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie będącym w ruchu

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia i podążać za nim wzrokiem. Zaczynamy ćwiczenie stwierdzeniem: „Uwaga! – Oto miś, (imię dziecka) patrz na misia!”

Terapeuta przesuwa misia w różnych kierunkach (pravo-lewo/góra-dół/przód-tył), śpiewając przy tym bardzo wolno i wyraźnie prostą piosenkę:

Na prawo, na lewo patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do góry, do dołu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do przodu, do tyłu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Jak dobrze nam! (odsuwamy misia na większą odległość)

I kończymy ćwiczenie stwierdzeniem: „Koniec – już idzie sobie miś!”

W zabawie ważne jest wprowadzenie informacji sygnałowej przed i po – przed zabawą stosujemy komunikat: „Uwaga! Oto miś, patrz na misia!”, aby dziecko skupiło na nim uwagę. Po zabawie i piosence stosujemy komunikat: „Koniec – już idzie sobie miś!”, aby dziecko wiedziało, że zabawa się skończyła i może oderwać wzrok od misia.

Zabawę można przeprowadzić i powtarzać w pozycji leżącej lub półleżącej albo w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w leżaku/foteliku lub na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane) – w zależności od możliwości psychoruchowych dziecka.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie fiksacji wzroku na przedmiocie, doskonalenie schematu twarzy, stymulowanie motoryki małej – podążanie ręką za przedmiotem

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka, dziecko skupia wzrok na misiui. Następnie terapeuta przysuwa misia do rączki dziecka, dotyka nim palców dziecka i odsuwa misia. Mówi przy tym: Złap misia!. Zadaniem dziecka jest podążanie rączką za zabawką i chwycenie misia. Gdy dziecko chwyci misia, terapeuta mówi wierszyk:

„Niedźwiedź” Jan Brzechwa

Proszę państwa, oto miś,
miś jest bardzo grzeczny dziś,
chętnie państwu łapę poda,
nie chce podać? – A to szkoda!

Kiedy dziecku uda się złapać misia, przez pewien czas zachęcamy je do eksploracji zabawki – oglądania, obracania, wkładania paluszków w dziurki itp. Ponownie rozmawiamy o elementach twarzy, gdy dziecko włoży palec do buzi misia. Mówimy: „Tu miś ma buzię, a gdzie ty masz buzię?” – czekamy, żeby dziecko pokazało, gdzie

ma buzię, a jeśli nie potrafi tego zrobić, bierzemy rączkę dziecka i przykładamy ją do jego ust i mówimy: „Tu masz buzię”. Podobnie robimy z nosem i oczami.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: nauka fiksacji wzroku na przedmiocie, podążanie ciałem za przedmiotem (pełzanie lub raczkowanie), stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta układa dziecko w pozycji do pełzania lub do raczkowania (w zależności od możliwości dziecka). Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w takiej odległości, by zachęcić dziecko do zbliżenia się do niej. Mówi przy tym: „Złap misia!”. Zadaniem dziecka jest podpełznięcie lub doraczkowanie do misia. Gdy dziecko chwyci misia, terapeuta mówi wierszyk:

„Niedźwiedź” Jan Brzechwa

Proszę Państwa, oto miś,
miś jest bardzo grzeczny dziś,
chętnie Państwu łapę poda,
nie chce podać? – A to szkoda!

Kiedy dziecku uda się złapać misia, przez pewien czas zachęcamy je do eksploracji zabawki – oglądania, obracania, wkładania paluszków w dziurki itp.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, latarka

Cel: wzmocnienie schematu fiksacji wzroku na przedmiocie

Przebieg:

Przyciemniamy światło w pokoju. Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia, podświetloną latarką. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia. W razie konieczności terapeuta nakierowuje wzrok dziecka na misia.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, latarka

Cel: wzmocnienie schematu fiksacji wzroku na przedmiocie będącym w ruchu

Przebieg:

Przyciemniamy światło w pokoju. Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia, podświetlonego latarką. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia i podążać za nim wzrokiem.

Terapeuta przesuwając misia w kierunkach prawo-lewo/góra-dół/przód-tył, śpiewając przy tym piosenkę:

Na prawo, na lewo patrz na misia!

Do góry, do dołu patrz na misia!

Do przodu, do tyłu patrz na misia!

Jak dobrze nam!

W zabawie ważne jest wprowadzenie informacji sygnałowej przed i po – przed zabawą stosujemy komunikat: „Patrz na misia!”, aby dziecko skupiło na nim uwagę. Po zabawie i piosence stosujemy komunikat: „Stop!”, aby dziecko wiedziało, że zabawa się skończyła i może oderwać wzrok od misia.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych

Przebieg:

Terapeuta umieszcza w zasięgu wzroku dziecka figurkę misia. Misia może również trzymać rodzic/drugi terapeuta.

Terapeuta podśpiewuje:

Idzie, idzie misiu – tup, tup, tup! (terapeuta porusza/tupie nogami dziecka)

Klaszcze rączką misiu – klap, klap, klap! (terapeuta porusza/klaszcze rączkami dziecka)

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, czerwona chustka lub szalik

Cel: rozwijanie schematu ciała (buzia, język) oraz schematów ruchowych (wyciąganie rączek po przedmioty), ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta prosi dziecko o pokazanie języka. Następnie przez buzię misia przewleka szalik i mówi, że miś też wytyka język. Zadaniem dziecka jest chwycić język misia (szalik) i przeciągnąć go przez buzię misia tak daleko, jak to możliwe dla dziecka.

Jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta mówi: „Zobacz, jaki misiu ma język” i zachęca dziecko do chwycenia języka (szalika) i przeciągnięcia przez buzię misia słowami: „Cięgnij, ciągnij język misia, mocno jak potrafisz, mama/tata popatrzy, jak się fajnie bawisz”. Następnie ponownie zachęca dziecko do wyciągnięcia języka i prosi rodzica o dotknięcie lub pociągnięcie języka dziecka. Rodzic również może wyciągnąć swój język i dotknąć go. Ćwiczymy wyciąganie języka z buzi dziecka i misia wielokrotnie.



Zdjęcie przedstawia chłopca, siedzącego w leżaczkach. Terapeuta trzyma przed nim figurkę dużego misia z przewleczonym przez buzię czerwonym szalikiem. Chłopiec ciągnie szalik.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: uczenie pojęcia stałości osoby

Przebieg:

Terapeuta lub rodzic chowa się za misiem, wychyla się i robi: „a ku ku!”

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, chustka

Cel: wprowadzenie do zrozumienia pojęcia stałości przedmiotu

Przebieg:

Terapeuta lub rodzic kładzie misia na stół i mówi: „Jest miś”. Przykrywa go chustką, pozostawiając jednak wystające spod chustki ucho misia i mówi: „Nie ma misia”. Następnie po kilku sekundach odkrywa misia, mówiąc: „Jest miś”.

W kolejnym etapie terapeuta chowa pod chustką całego misia, a następnie (po kilku sekundach) odkrywa go.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś zmęczył się zabawą i musi już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia do pudełka.

SPOTKANIE 2

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym i druga chustka w dowolnym kolorze
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka – oczy, nos, buzia oraz uszy. Jeśli dziecko nie

jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, przypominamy zabawę: „Tu miś ma buzię, a gdzie mama/tata buzię? A gdzie (imię dziecka) ma buzię?” i dotykamy ręką buzi dziecka, a następnie ręką dziecka jego buzi. Następnie pytamy: „A gdzie ja mam buzię?” i dotykamy ręką swoją („Tu mam buzię”), a następnie ręką dziecka swojej buzi. Podobnie robimy z nosem, oczami i uszami.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, chustka

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie misia na stół i mówi: „Jest miś”. Przykrywa go chustką, pozostawiając jednak wystające spod chustki ucho misia i mówi: „Nie ma misia”. Następnie po kilku sekundach odkrywa misia, mówiąc: „Jest miś”. W kolejnym etapie zabawy terapeuta przykrywa całego misia chustką i mówi: „Nie ma misia”. Pyta dziecko: „Gdzie jest miś?” i zachęca do zdjęcia chustki z misia. Gdy dziecko to zrobi, terapeuta mówi: „Brawo, jest miś!”

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, dwie chustki w różnych kolorach

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej i poczucia sprawstwa u dziecka

Przebieg:

Terapeuta ponownie kładzie misia przy dziecku i mówi: „Jest miś”. Następnie przykrywa całego misia chustką i mówi: „Nie ma misia”. Obok przykrytego chustką

misia po jego jednej stronie (np. lewej) kładzie drugą chustę w innym kolorze. Wszystko robi tak, by dziecko dokładnie widziało ruchy terapeuty. Pyta dziecko: „Gdzie jest miś – tu czy tu?”, a zadaniem dziecka jest odgadnąć, pod którą chustą jest miś i pokazać to lub zdjąć z niego chustę.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, dwie chustki w różnych kolorach

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu (błąd A nie B)

Przebieg:

Terapeuta kontynuuje zabawę w przykrywanie misia pod tą samą chustą. Gdy dziecko już wie, gdzie jest miś (np. zawsze po prawej stronie), zmieniamy położenie misia pod drugą chustką i ponownie pytamy: „Gdzie jest miś?”, zachęcając dziecko do wskazania lub odsłonięcia misia. Wraz z kilkoma powtórkami zabawy dziecko powinno coraz krócej zatrzymywać wzrok na pierwotnym położeniu misia i poprawnie odgadywać nowe miejsce położenia, co świadczy o coraz wyższym poziomie jego rozwoju.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: antycypacja bodźca

Przebieg:

Terapeuta nakłada na palec frotkę. Przytrzymuje figurkę misia na wysokości oczu dziecka i wkłada na chwilę palec do dziurek na oczy (zawsze w tej samej kolejności), przytrzymuje go 3 sekundy i wyjmuje. Zadaniem dziecka jest śledzić ruch palca terapeuty, przewidzieć, gdzie on się za chwilę pojawi i ściągnąć gumkę z palca terapeuty.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta nakłada frotki na uszy misia. Zadaniem dziecka jest zdjęć frotki z uszu misia. Jeśli dziecko potrafi, może je potem z powrotem nałożyć.

Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gumki – cienkie i grubsze, węższe i szersze, także „puchate”, w zależności od możliwości dziecka.



Zdjęcie przedstawia ręce chłopca. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurkę małego misia z nałożonymi na uszy kolorowymi gumkami. Chłopiec próbuje zdjąć palcem gumki.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, gąbka (lub różne rodzaje gąbek)

Cel: ćwiczenie motoryki małej, stymulowanie percepcji dotykowej, doskonalenie schematu ciała

Przebieg:

Gąbkę (najlepiej w jaskrawym kolorze) przycinamy na kształt uszu misia i rozcinamy w środku tak, aby można ją było swobodnie nałożyć na uszy misia. Początkowo terapeuta zakłada gąbkę na uszy misia, a dziecko ją tylko zdejmuje. Po kilku próbach zachęcamy dziecko do samodzielnego założenia gąbki na uszy misia. Jeśli dziecka ma z tym trudności, delikatnie pomagamy dziecku, aby odniosło sukces. Zabawę powtarzamy tak długo, aż dziecko przestanie się nią interesować. Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gąbki – miękkie, twarde, szorstkie itp.



Zdjęcie przedstawia chłopca. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurkę małego misia z założonymi na uszy gąbkami. Chłopiec ściska gąbki i próbuje je zdjąć.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, wstążka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz poczucia skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach/na brzuchu na podłodze, na miękkim podłożu. Pokazuje mu misia – trzyma go nad głową dziecka, przesuwa w stronę prawą i lewą, do góry i na dół tak, aby dziecko wodziło wzrokiem za misiem. Następnie wiesz misia

na sznureczku i trzyma nad dzieckiem tak, by dziecko wyciągnąwszy rękę, mogło go dotknąć i rozbujać. Zadaniem dziecka jest uderzanie w misia.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurka małego misia, wstążka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej i poczucia skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta kładzie dziecko na plecach na podłodze. Pokazuje mu misia – trzyma go nad głową dziecka, przesuwa w stronę prawą i lewą, do góry i na dół. Następnie wieszka misia na sznureczku i trzyma nad dzieckiem tak, by dziecko wyciągnąwszy rękę, mogło go dotknąć i rozbujać. Zadaniem dziecka jest uderzanie w ruchomego misia.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, wstążka/sznurek

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, stymulowanie procesu myślenia

Przebieg:

Terapeuta sadza dziecko na podłodze. Sam staje w odległości ok. 40-50 cm od dziecka, przytrzymuje misia na sznurku na wysokości wzroku dziecka, a następnie kładzie go na macie, sznurkiem w stronę dziecka. Zachęca dziecko, by chwyciło sznurek i przyciągnęło za niego misia. Jeśli dziecko nie potrafi samodzielnie siedzieć (np. z powodu MPD), terapeuta sadza dziecko w pozycji pólężącej w foteliku i układa sznurek i misia w taki sposób, aby dziecko mogło pociągnąć sznurek i przyciągnąć za niego misia. Zabawa kończy się, gdy dziecku uda się przyciągnąć do siebie misia za sznurek.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia, wstążka

Cel: rozpoznawanie słów „duży” i „mały”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku dużego misia i mówi: „To jest duży miś”. Następnie pokazuje dziecku małego misia i mówi: „To jest mały miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż dużego misia” lub „Pokaż małego misia”. W zależności od możliwości dziecka zabawę można przeprowadzić w pozycji siedzącej lub półsiedzącej, zachęcając dziecko, by wyciągnęło rękę w kierunku właściwego misia, dotknęło go albo tylko spojrzało na misia odpowiedniej wielkości.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego w leżaczku. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurki małego misia i dużego misia, zawieszzone na sznurku. Chłopiec patrzy na misie.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurki misiów używanych w trakcie zajęć, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że misie już zmęczyły się zabawą i muszą iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować wszystkie używane w trakcie spotkania misie do pudełka.

SPOTKANIE 3

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- kaszka, którą lubi dziecko, miseczka, łyżeczka
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcie awokado
- nóż

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych

części misia, gdy dziecko ich dotyka. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, przypominamy zabawę: „Tu miś ma buzię” i zachęcamy do pokazania, gdzie dziecko ma swoją buzię. Następnie pytamy: „A gdzie mama/tata buzię”? i zachęcamy do pokazania buzi mamy lub taty. Podobnie robimy z oczami, zachęcając do pokazania po kolei każdego oka.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia

Cel: przypomnienie pojęć „duży” i „mały”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku dużego misia i mówi: „To jest duży miś”. Następnie pokazuje dziecku małego misia i mówi: „To jest mały miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż dużego misia”, „Pokaż małego misia”.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurki dwóch małych misiów w kolorze białym i czarnym

Cel: rozpoznawanie kolorów „biały” i „czarny”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku białego misia i mówi: „To jest biały miś”. Następnie pokazuje dziecku czarnego misia i mówi: „To jest czarny miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż białego misia”, „Pokaż czarnego misia”. W zależności od możliwości dziecka zabawę można przeprowadzić w pozycji siedzącej lub półsiedzącej, zachęcając dziecko, by wyciągnęło rękę w kierunku właściwego misia, dotknęło go albo tylko spojrzało na misia odpowiedniego koloru.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego w leżaczku. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurki czarnego i białego misia, zawieszona na sznurku. Chłopiec patrzy na misie.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka małego misia z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem

Cel: stymulowanie motoryki małej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie procesu myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia, trzymając w drugiej ręce podkładkę z bolcem. Zadaniem dziecka jest nałożyć misia z 1 dziurką na bolce poprzez aktywne eksperymentowanie, np. wkładając jeden palec w dziurkę misia, a drugim poszukując bolca na podkładce.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego w leżaczku. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurkę misia z jedną dziurką i podkładkę z jednym bolcem. Chłopiec próbuje nałożyć misia na bolce.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurki małych misiów w różnych kolorach i dużego misia, „teatrzyk”

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej i myślenia

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku jednego, dowolnego misia. Chowa go za teatrzyk. Kiedy go odsłania, dziecko widzi dwa/trzy misie – tego, którego wcześniej pokazywał mu terapeuta i inne, nowe (o różnej wielkości, o innym kolorze). Zadaniem dziecka jest wskazać na misia, którego pokazywał mu terapeuta.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka z kaszką, łyżeczka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś jest już głodny po zabawie i czas go nakarmić. Pokazuje, jak nabrać łyżeczką pokarm i włożyć łyżeczkę do buzi misia, obrócić ją tak, by pokarm zsunął się z łyżeczki (z tyłu za misiem terapeuta ma miseczkę, by pokarm się do niej zsuwał). Zadaniem dziecka jest nakarmić misia.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka z kaszką, łyżeczka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, zachęcanie do samodzielnego jedzenia, ćwiczenie naprzemienności w działaniu, doskonalenie mowy i pamięci

Przebieg:

Zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie. Terapeuta mówi do dziecka, żeby raz miś zjadł kaszkę, a raz dziecko. Podczas tej zabawy można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść! Nie, nie, nie!

Po tych słowach mówimy, że „(Imię dziecka) będzie karmić misia, bo kaszka jest dobra – am, am, am!”

LUB można użyć zmodyfikowanej wersji tego wiersza, która zachęca dzieci do jedzenia (szczególnie polecana wersja dla „niejadków”):

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Nasze małe głodne misie

Bardzo chciały jeść! Am, am, am!

Jaka dobra kaszka – dla misia i dla (imię dziecka).

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: koszyk, prawdziwe owoce – awokado, gruszka, jabłko, figurki owoców

Cel: wprowadzenie nowych zabawek, wstępne zapoznanie dziecka z nimi

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,
wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta wyciąga z koszyka prawdziwe owoce i mówi: „Awokado, gruszka, jabłko” i pokazuje je dziecku, a następnie pokazuje ich odpowiedniki (figurki owoce-zabawki) i nazywa je. Kładzie na stole prawdziwe owoce i obok lub poniżej umieszcza zabawki (zielone awokado, żółte części gruszki oraz czerwone części jabłka) i powtarza ich nazwy.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc awokado, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa, poznanie owocu awokado

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc awokado do dotykania i powąchania. Następnie kroi go na pół i pozwala dziecku, by dotykało pestkę (mówiąc: „Twarda”) i połówkę owocu (mówiąc: „Miękkie”). Terapeuta pozwala dziecku wziąć do ręki trochę miękkiego owocu i ścisnąć go.



Zdjęcie przedstawia ręce chłopca. Terapeuta stojący przed nim podaje mu połówkę awokado. Chłopiec ściska awokado.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc awokado, łyżeczka

Cel: stymulacja wielozmysłowa, poznanie owocu awokado

Przebieg:

Terapeuta trzyma owoc awokado i pozwala dziecku wziąć do ręki trochę miękkiego owocu, aby go posmakować. Jeśli dziecko nie chce posmakować tak owocu, nabiera owoc na łyżeczkę i podaje dziecku do buzi, zachęcając, by dziecko poznało smak awokado.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka, łyżeczka, prawdziwy owoc awokado

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie naprzemienności w działaniu

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że czas nakarmić misia. Nabiera na łyżeczkę awokado i karmi misia. Podaje dziecku łyżeczkę, a zadaniem dziecka jest nakarmić misia.

Po kilku próbach mówimy do dziecka, że teraz raz miś zjada owoc, a raz dziecko. Zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że misie już zmęczyły się zabawą i muszą iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować wszystkie używane w trakcie spotkania misie do pudełka.

SPOTKANIE 4

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcie awokado
- łyżeczka
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce

w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, przypominamy zabawę: „Tu miś ma buzię” i zachęcamy do pokazania, gdzie dziecko ma swoją buzię. Następnie pytamy: „A gdzie mama/tata buzię?” i zachęcamy do pokazania buzi mamy lub taty. Podobnie robimy z oczami, zachęcając do pokazania po kolei każdego oka.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: koszyk, prawdziwe owoce – awokado, gruszka, jabłko, owoce-zabawki oraz obrazki owoców

Cel: przypomnienie owoców i zabawek-owoców, oswojenie dziecka z nimi, zainteresowanie obrazkami owoców

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk, który dziecku już zna z poprzednich zajęć:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,
wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta wyciąga z koszyka prawdziwe owoce (awokado, gruszkę, jabłko) i pokazuje je dziecku, a następnie pokazuje owoce-zabawki, nazywa je oraz pokazuje obrazki odpowiednich owoców. Kładzie obrazki i owoce-zabawki na stole i umieszcza obok prawdziwe owoce. Daje dziecku do eksplorowania prawdziwe owoce – zachęca do dotykania, trzymania, powąchania, ściskania itp.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc awokado, 1-elementowa figurka awokado, podkładka, zdjęcie awokado

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku prawdziwy owoc awokado oraz figurkę awokado z podkładką. Zadaniem dziecka jest włożyć figurkę plastikowego owocu (zielonego, okrągłego) w otwór podkładki, która jest ustawiona pionowo. Terapeuta nazywa owoc awokado – pokazując prawdziwy owoc, owoc-zabawkę na podkładce oraz obrazek z odpowiednim owocem. Prosi, aby dziecko pokazało gdzie jest awokado. Niezależnie od tego, czy dziecko pokaże prawdziwy owoc czy owoc zabawkę lub obrazek z owocem awokado, terapeuta mówi: „Tak, brawo! Tu jest awokado, tu jest awokado i tu jest awokado”.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, zdjęcie awokado

Cel: stymulowanie motoryki małej, doskonalenie procesu myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta wyjmuje owoc-zabawkę awokado z podkładki i obraca podkładkę tak, aby znajdowała się w pozycji poziomej do dziecka, po czym prosi o ponowne włożenie awokado na podkładkę, jednocześnie pokazując dziecku odwrócone o 90 stopni zdjęcie awokado (awokado na obrazku powinno być w pozycji leżącej).

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka awokado, pudełko wypełnione np. kaszą, grochem lub kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Terapeuta wkłada figurkę awokado do pudełka z materiałami o różnej fakturze. Zadaniem dziecka jest wyciągnąć stamtąd owoc-zabawkę. Jeśli dziecko ma taką chęć i potrzebę, może również pobawić się materiałami – przesypywać kaszę, brać do ręki i ścisnąć kulki hydrożelowe itp.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: owoce-zabawki (awokado, gruszka w dwóch częściach), pudełko wypełnione np. kaszą, grochem lub kulkami hydrożelowymi, obrazek z awokado

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Terapeuta wkłada ponownie figurkę awokado oraz 2 części gruszki do pudełka z materiałami o różnej fakturze. Zadaniem dziecka jest wyciągnąć stamtąd owoce-zabawki. Po wyciągnięciu prosimy, aby dziecko pokazało nam, które to awokado. Jeśli ma z tym problem – przypominamy za pomocą obrazka, jak wygląda awokado.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie zmysłu dotyku, czucia głębokiego i siły chwytu

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku kulę sensoryczną, a gdy dziecko bierze ją do ręki, terapeuta mówi wierszyk:

Ściśnij, ściśnij zabaweczkę, mocno jak potrafisz,

przyjdzie tatuś i popatrzy, jak się fajnie bawisz.

Zadaniem dziecka jest ścisnąć zabawkę najmocniej jak potrafi. W kolejnym etapie zabawę można powtórzyć przy lustrze, aby dziecko widziało siebie w lustrze.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie chwytu, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych

Przebieg:

Terapeuta bierze kulę sensoryczną i trzymając na niej rękę prezentuje dziecku, jak można ją toczyć w przód i w tył. Mówi przy tym wiersz:

Tocz się, dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Następnie podaje dziecku kulę i kładzie rękę dziecka na kuli, zachęcając do toczenia jej w przód i w tył. W kolejnym kroku kładziemy dziecko na podłodze, na miękkim podłożu. Przy wierszyku toczymy dziecko, przekręcając je na ten bok, przy którym znajduje się rodzic. Następnie ponownie mówimy wierszyk i zachęcamy dziecko do samodzielnego obracania się w kierunku rodzica.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko korpus dinozaura)

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie prawidłowych schematów motorycznych, uczenie orientacji przestrzennej

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i toczy ją w stronę dziecka oraz do siebie. Mówi przy tym wiersz:

Tocz się, dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta kulę i przy wierszyku próbuje toczyć ją w kierunku terapeuty, a gdy kula zostanie ponownie pokulana w stronę dziecka, toczy ją do rodziców (raz jednego, raz drugiego według tego samego schematu wymiany kuli z dzieckiem poprzez toczenie jej).

ZABAWA 10 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia i dinka. Terapeuta chowa zabawki do pudełka (lub zachęcamy, by dziecko zrobiło to samodzielnie, jeśli ma takie możliwości).

SPOTKANIE 5

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcie gruszki
- łyżeczka, nóż
- 2 woreczki
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna)

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę

trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta. Terapeuta lub rodzic przypomina nazwy poszczególnych części misia, gdy dziecko ich dotyka. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte, terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, nazywając poszczególne części twarzy misia, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, przypominamy zabawę: „Tu miś ma buzię” i zachęcamy do pokazania, gdzie dziecko ma swoją buzię. Następnie pytamy: „A gdzie mama/tata ma buzię?” i zachęcamy do pokazania buzi mamy lub taty. Podobnie robimy z oczami, zachęcając do pokazania po kolei każdego oka.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: koszyk, prawdziwe owoce – awokado, gruszka, jabłko, owoce-zabawki oraz obrazki owoców

Cel: stymulowanie mowy – przypomnienie owoców i ich nazw, rozwój procesów poznawczych – zainteresowanie obrazkami owoców

Przebieg:

Terapeuta mówi znany już dziecku wierszyk:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,
wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta ponownie wyciąga z koszyka prawdziwe owoce (awokado, gruszkę, jabłko) i pokazuje je dziecku. Następnie pokazuje owoce-zabawki oraz obrazki odpowiednich owoców i nazywa je. Kładzie obrazki i owoce-zabawki na stole i umieszcza obok prawdziwe owoce. Daje dziecku do eksplorowania prawdziwe owoce – zachęca do dotykania, trzymania, powąchania, ściskania itp.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwój procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta kładzie na stole prawdziwą gruszkę, a obok podkładkę z miejscem na włożenie części gruszki-zabawki i podaje dziecku 2 części figurki gruszki. Zadaniem dziecka jest włożyć je w otwór, gdy podkładka ułożona jest w pozycji pionowej.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego w leżaczku. Terapeuta stojący przed nim trzyma dwuelementową figurkę gruszki i podkładkę. Chłopiec układa gruszkę na podkładce.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki, obrazek z gruszką

Cel: doskonalenie motoryki małej, rozwój procesów myślenia

Przebieg:

Na stole, przy którym siedzi dziecko, nadal leży prawdziwy owoc gruszki. Terapeuta wyjmuje części gruszki z podkładki i obraca podkładkę o 90 stopni, tak, aby podkładka była odwrócona do pozycji poziomej. Następnie podaje dziecku 2 części figurki gruszki i prosi o ponowne ich włożenie na podkładkę. Zadaniem dziecka jest włożyć je odpowiednio w otwór, dopasowując do podkładki. Jeśli dziecko ma problem z dopasowaniem elementów gruszki do podkładki, terapeuta pokazuje obrazek z przekreśloną do pozycji leżącej gruszką.

Terapeuta kolejny raz wyjmuje części gruszki z podkładki i obraca podkładkę o kolejne 90 stopni, tak, aby podkładka była teraz ponownie w pozycji pionowej, ale odwrócona wąską częścią do dołu. Następnie podaje dziecku 2 części figurki gruszki i prosi o ponowne ich włożenie na podkładkę. Zadaniem dziecka jest włożyć je odpowiednio w otwór, dopasowując do podkładki. Jeśli dziecko ma problem z dopasowaniem elementów gruszki do podkładki, terapeuta pokazuje obrazek z przekreśloną do odpowiedniej pozycji gruszką.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki, zdjęcie gruszki, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc gruszki do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało jedną połówkę owocu. Terapeuta nabiera owoc na łyżeczkę i karmi dziecko – zachęca, by dziecko poznało smak owocu.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, duży miś

Cel: stymulacja motoryki małej i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta pokazuje, że figurką gruszki można nakarmić misia. Zadaniem dziecka jest włożenie kawałków figurki do buzi misia.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego w leżaczkę. Terapeuta stojący przed nim trzyma figurkę dużego misia. Chłopiec karmi misia elementami figurki gruszki.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka awokado i gruszki, woreczek

Cel: stymulacja motoryki małej i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko, by pomogło mu posprzątać po zabawie. Dziecko bierze po kawałku owocu i wkłada je do woreczka.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (tylko korpus dinozaura)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego na kolanach terapeuty. Terapeuta masuje plecy chłopca kulą sensoryczną.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg, „skarpetki” na nogi dinozaura, przygotowane z materiałów o różnych fakturach (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Terapeuta nakłada na stopy dinozaura skarpetki i masuje nimi dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur, złożona z korpusu i nóg

Cel: stymulowanie mowy (wyrazy dźwiękonaśladowcze)

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki dinozaura i imituje odgłosy, jakie on wydaje, np. „roar”, „tup tup”.

Dziecko powtarza wyrażenia dźwiękonaśladowcze.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna)

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku masę plastyczną, aby ją pougniatało. Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem.

Dziecko stopami dinozaura robi odciski w masie plastycznej. Nazywamy wzór, jaki wykonało dziecko.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczeni się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zachęcamy dziecko do pomachania rączkami do misia i dinka. Terapeuta chowa zabawki do pudełka (lub jeśli dziecko ma takie możliwości samo odkłada zabawki do kartonika).

3.3.3 SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 12 MIESIĘCY

Cele szczegółowe:

- rozszerzanie zainteresowania światem zewnętrznym (doskonalenie fiksacji wzroku na przedmiocie i śledzenia przedmiotu będącego w ruchu)
- uczenie dziecka samodzielnego tworzenia nowych schematów lub procedur ruchowych (aktywnego eksperymentowania z przedmiotami)
- doskonalenie antycypowania bodźca
- uczenie poczucia skuteczności własnych działań
- doskonalenie motoryki dużej (raczkowanie lub chodzenie w celu zbliżania lub oddalania się dziecka od przedmiotów)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej (ćwiczenie intencjonalnego manipulowania pod kontrolą wzroku)
- rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych dziecka (poznawanie przedmiotów wszystkimi zmysłami)
- ćwiczenie koncentracji uwagi
- stymulowanie zaangażowania emocjonalnego w wykonywane czynności
- rozwijanie bezpiecznej relacji z opiekunem
- ćwiczenie pojęcia stałości w umyśle dziecka (stałości opiekuna, stałości przedmiotu itp.)
- doskonalenie mowy i języka (zarówno rozumienia, jak i mówienia)
- uczenie budowania relacji z innymi dziećmi

Metody pracy: zabawa manipulacyjna, wiersz, zabawy paluszkowe, dziecięce masażyki

Formy pracy: indywidualna lub w parach

W zależności od możliwości ruchowych dzieci zabawy można przeprowadzić w pozycji półleżącej lub siedzącej (dziecko siedzi w leżaczku/foteliku albo na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane), ewentualnie dziecko siedzi samodzielnie w krzeselku dziecięcym lub na macie.

Po kilku indywidualnych spotkaniach z dzieckiem kolejne zajęcia można będzie według opisanego poniżej scenariusza przeprowadzić w parach (tj. dwoje dzieci z opiekunami), aby rozwijać kompetencje społeczne dzieci. Dzięki temu, że dotychczas wszystkie dzieci ćwiczyły podobne umiejętności, słyszały podobne wierszyki czy piosenki, zajęcia będą dla nich kontynuacją, a jednocześnie pojawi się nowy element – kontakt z rówieśnikiem oraz charakterystyczna dla tego wieku zabawa równoległa.

Czas pojedynczego spotkania: 25-35 minut (w zależności od możliwości dziecka)

Wykorzystane zabawki:

- figurka dużego misia
- figurki małego misia (w kolorze białym i czarnym)
- miś z 1 dziurką i podkładka pod misia z 1 bolcem
- miś z 2 dziurkami i podkładka pod misia z 2 bolcami
- dinozaur
- 1-elementowa figurka awokado i podkładka
- 2-elementowa figurka gruszka i podkładka
- 3-elementowa figurka jabłko i podkładka
- figurki-klucze sensoryczne (ślimak, kura, kot)
- podkładka z bolcem na 1 klucz

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym i druga, inna chustka
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- podkładka (np. kawałek kartonu, tacka)
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)

- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- kaszka, którą lubi dziecko, miseczka, łyżeczka
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłko, gruszki, awokado
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona)
- obrazki dinozaura i zwierząt – ślimaka, kury i kota
- kolorowanka – dinozaur
- farby do malowania rękami
- nóż (do przekrojenia owoców przez osobę dorosłą)

SPOTKANIE 1

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik w kolorze czerwonym i druga, inna chustka
- podkładka (np. kawałek kartonu, tacka)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są

one zaciśnięte (np. z powodu MPD), terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało.

Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”. Następnie pokazujemy, gdzie mama/tata ma buzię oraz prosimy, aby dziecko dotknęło buzi rodzica. W dalszej kolejności prosimy rodzica, aby dotknął buzi dziecka i mówimy: „Tu (imię dziecka) ma buzię”. Dalej rodzic ręką dziecka dotyka jego buzi. Następnie prosimy, aby dziecko pokazało nam, gdzie ma swoją buzię. Jeśli nie potrafi, ponownie prosimy rodzica, aby pomógł dziecku dotknąć ręką dziecka jego buzi. Podobnie robimy z nosem i oczami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego lub zna terapeutę, zabawa może wyglądać w inny sposób. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię, a gdzie mama/tata ma buzię? A gdzie (imię dziecka) ma buzię?”. Potem dotykamy ręką buzi dziecka, a następnie ręką dziecka jego buzi. Następnie pytamy: „A gdzie ja mam buzię?” i dotykamy ręką swoją („Tu mam buzię”) oraz ręką dziecka swojej buzi. Podobnie robimy z nosem i oczami.

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie schematu własnej twarzy, doskonalenie myślenia i pamięci

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia trzymanego na sznurku w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka i mówi: „Uwaga – oto miś”.

Mówiąc poniższy wierszyk zachęca dziecko do współpracy – obserwowania misia i odwzorowywania części własnej twarzy:

Tutaj swoje uszka mam, (pokazuje uszy misia i zachęca dziecko do pokazania swoich uszu)

oczka patrzą tu i tam, (w otwory na oczy misia wkłada swoje palce i porusza nimi w prawo i lewo oraz zachęca dziecko do poruszania oczami w jedną i drugą stronę)

buzia robi am, am, am, (wkłada palce w otwór na buzię misia, porusza palcami tak, jakby usta się otwierały i zamykały oraz zachęca dziecko do otwierania i zamykania swojej buzi)

a na nosie sobie gram. (dotyka palcem nosa misia i zachęca dziecko do dotknięcia swojego nosa)

Zabawę można przeprowadzić w pozycji pólężącej lub w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w leżaku/foteliku lub na kolanach rodzica i jest przez niego podtrzymywane, albo siedzi samodzielnie na macie) – zależy to od możliwości ruchowych dziecka.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej na przedmiocie będącym w ruchu

Przebieg: Terapeuta pokazuje dziecku figurkę dużego misia. Trzyma ją w odległości ok. 25-30 cm od twarzy dziecka. Zadaniem dziecka jest patrzeć na misia i podążać za nim wzrokiem. Zaczynamy ćwiczenie stwierdzeniem: „Uwaga! – oto miś, (imię dziecka) patrz na misia!”

Terapeuta przesuwa misia w różnych kierunkach (prawo-lewo/góra-dół/przód-tył), śpiewając przy tym bardzo wolno i wyraźnie prostą piosenkę:

Na prawo, na lewo patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do góry, do dołu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Do przodu, do tyłu patrz na misia! (kołyszemy misia zgodnie z kierunkiem)

Jak dobrze nam! (odsuwamy misia na większą odległość)

I kończymy ćwiczenie stwierdzeniem: „Koniec – już idzie sobie miś!”

W zabawie ważne jest wprowadzenie informacji sygnałowej przed i po – przed zabawą stosujemy komunikat: „Uwaga! – oto miś, patrz na misia!”, aby dziecko skupiło na nim uwagę. Po zabawie i piosence stosujemy komunikat: „Koniec – już

idzie sobie miś!", aby dziecko wiedziało, że zabawa się skończyła i może oderwać wzrok od misia.

Zabawę można przeprowadzić i powtarzać w pozycji leżącej lub półleżącej, w pozycji siedzącej, gdy dziecko siedzi na kolanach rodzica lub siedzi samodzielnie na macie.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie prawidłowych schematów ruchowych, rozwijanie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta umieszcza w zasięgu wzroku dziecka figurkę misia. Misia może również trzymać rodzic/drugi terapeuta.

Terapeuta podśpiewuje i zachęca dziecko do współpracy:

Idzie, idzie misiu – tup tup tup! (terapeuta lub rodzic tupie nogami dziecka)

Klaszcze rączką misiu – klap klap klap! (terapeuta lub rodzic macha rączkami dziecka)

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości osoby

Przebieg:

Terapeuta chowa się za misiem, a następnie wychyla się zza misia i mówi: „a ku ku!”

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, chustka

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu i poczucia skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta kładzie misia na stół i mówi: „Jest miś”. Przykrywa go chustką, pozostawiając jednak wystające spod chustki ucho misia i mówi: „Nie ma misia”. Następnie po kilku sekundach odkrywa misia, mówiąc: „Jest miś!”.

W kolejnym etapie terapeuta chowa pod chustką całego misia, a następnie (po kilku sekundach) zachęca dziecko do odsłonięcia misia (tj. zdjęcia z niego chustki).

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, dwie chusty w różnych kolorach

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu

Przebieg:

Terapeuta kładzie misia przy dziecku i mówi: „Jest miś”. Następnie przykrywa misia chustką i mówi: „Nie ma misia”. Pyta dziecko: „Gdzie jest miś?” i zachęca do zdjęcia chustki z misia. Gdy dziecko to zrobi, terapeuta mówi: „Brawo, jest miś!”. Po kilku próbach terapeuta obok przykrytego chustą misia po jego jednej stronie (np. lewej) kładzie drugą chustę w innym kolorze. Wszystko robi tak, by dziecko dokładnie widziało ruchy terapeuty. Pyta dziecko: „Gdzie jest miś – tu czy tu?”, a zadaniem dziecka jest odgadnąć, pod którą chustą jest miś i pokazać to lub zdjąć z niego chustę.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, dwie chusty w różnych kolorach, podkładka

Cel: ćwiczenie pojęcia stałości przedmiotu, antycypacja bodźca

Przebieg:

Terapeuta kontynuuje zabawę: „Gdzie jest miś?” za każdym razem kładąc misia pod tą samą chustę. Po kilku próbach, gdy dziecko już wie, gdzie jest miś (np. zawsze

pod chustą po prawej stronie) na oczach dziecka zmieniamy położenie misia i ponownie pytamy: „Gdzie jest miś?”. Jeśli dziecko poprawnie odnajdzie misia i zdejmie z niego chustę, to mówimy: „Brawo, jest miś!”. Następnie zasłaniamy dziecku widok misia i chustek podkładką oraz chowamy misia pod chustę tak, aby dziecko nie widziało naszych ruchów. Odsłaniamy podkładkę i ponownie pytamy: „Gdzie jest miś?”. Kontynuujemy zabawę jeszcze kilka razy, zmieniając położenie misia pod chustą w taki sposób, aby dziecko nie widziało naszych ruchów (czyli tego, pod którą chustkę chowamy misia).

Jednak jeśli dziecko nie odgadnie właściwego położenia misia i wskaże jego pierwotne położenie (np. pod chustą po prawej stronie), to pokazujemy, pod którą chustą jest miś i powracamy do początkowego schematu zabawy, w której miś był schowany pod chustą po jednej stronie (np. prawej). Zabawę powtarzamy kilka razy, za każdym razem kładąc obok drugą chustę w tym samym miejscu bez misia, aby dziecko łatwo mogło odgadnąć, pod którą chustką jest miś i zdjąć z niego chustkę. Gdy dziecko to opanuje, dopiero wtedy przechodzimy do zmiany miejsca położenia misia i kontynuujemy zabawę opisaną powyżej z zamianą misia pod chustą.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: antycypacja bodźca, ćwiczenie myślenia

Przebieg:

Terapeuta nakłada na palec frotkę. Przytrzymuje figurkę misia na wysokości oczu dziecka i w określonej (zawsze tej samej) kolejności wkłada na chwilę palec do dziurek na oczy, przytrzymuje go 3 sekundy i wyjmuje. Zadaniem dziecka jest śledzić ruch palca terapeuty, przewidzieć, gdzie on się za chwilę pojawi i ściągnąć gumkę z palca terapeuty.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: ćwiczenie motoryki małej, uczenie poczucia skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta nakłada frotki na uszy misia. Zadaniem dziecka jest zdjąć frotki z uszu misia. Jeśli dziecko potrafi, może je potem z powrotem nałożyć.

Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gumki – cienkie i grubsze, węższe i szersze, także „puchate”, w zależności od możliwości dziecka.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, gąbka (lub gąbki o różnej strukturze)

Cel: ćwiczenie motoryki małej, stymulowanie percepcji dotykowej, ćwiczenie poczucia skuteczności własnych działań

Przebieg:

Gąbkę (najlepiej w jaskrawym kolorze) przycinamy na kształt uszu misia i rozcinamy w środku tak, aby można ją było swobodnie nałożyć na uszy misia. Na początku terapeuta zakłada gąbkę na uszy misia, a dziecko ją tylko zdejmuje. Jeśli dziecko nie ma problemu ze zdejmowaniem gąbki, zachęcamy dziecko do samodzielnego założenia gąbki na uszy misia. Zabawę możemy wielokrotnie powtarzać (w zależności od poziomu zainteresowania dziecka), używając różnego rodzaju gąbki – miękkiej, twardej, szorstkiej, itp.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Dziewczynka trzyma w prawej ręce figurkę małego misia z nałożonymi na uszy gąbkami.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś zmęczył się zabawą i musi już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia do pudełka.

SPOTKANIE 2

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- kaszka, którą lubi dziecko, miseczka, łyżeczka

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, rozwijanie schematu ciała dziecka

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Ponieważ dziecko już zna misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko,
gdzie masz ucho, a gdzie nos,
gdzie na głowie rośnie włos,
daj mi rękę, tupnij nogą,
kiwnij głową tak i nie,
kłaśnij w ręce,
hop, do góry,
razem zabawimy się!⁵

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, wstążka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie podążania wzrokiem za ruchomym przedmiotem

Przebieg:

Terapeuta sadza dziecko na podłodze. Przytrzymuje misia na sznurku nad głową dziecka i spuszcza go na podłogę w pobliżu dziecka. Zadaniem dziecka jest wodzić wzrokiem za spadającym przedmiotem, a następnie sięgnąć do niego (do misia, do sznureczka) i przyciągnąć go do siebie.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia, wstążka

Cel: rozpoznawanie słów „duży” i „mały”

⁵ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku dużego misia i mówi: „To jest duży miś”. Następnie pokazuje dziecku małego misia i mówi: „To jest mały miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż dużego misia”, „Pokaż małego misia”.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurki dwóch małych misiów w kolorze białym i czarnym

Cel: rozpoznawanie kolorów „biały” i „czarny”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku białego misia i mówi: „To jest biały miś”. Następnie pokazuje dziecku czarnego misia i mówi: „To jest czarny miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż białego misia”, „Pokaż czarnego misia”.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka miś z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem

Cel: stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na bolce.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurki małych misiów w różnych kolorach i dużego misia, „teatrzyk”

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku jednego, dowolnego misia. Chowa go za teatrzyk. Kiedy go odsłania, dziecko widzi dwa/trzy misie – tego, którego wcześniej pokazywał mu terapeuta i inne, nowe (o różnej wielkości, o innym kolorze). Zadaniem dziecka jest wskazać na misia, którego pokazywał mu terapeuta.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka z kaszką, łyżeczka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie naprzemienności w działaniu

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś jest już głodny po zabawie i czas go nakarmić. Pokazuje, jak nabrać łyżeczką pokarm i włożyć łyżeczkę do buzi misia, obrócić ją tak, by pokarm zsunął się z łyżeczki (z tyłu za misiem terapeuta ma miseczkę, by pokarm się do niej zsuwał). Zadaniem dziecka jest nakarmić misia.

Po kilku próbach mówimy do dziecka, że teraz raz miś zjada kaszkę, a raz dziecko. Zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie.

Można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść!

Po tych słowach mówimy, że „(Imię dziecka) będzie karmić misia, bo kaszka jest dobra – am, am, am!”

LUB można użyć zmodyfikowanej wersji tego wiersza, która zachęca dzieci do jedzenia (szczególnie polecana wersja dla „niejadków”):

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Nasze małe głodne misie
Bardzo chciały jeść! Am, am, am!
Jaka dobra kaszka – dla misia i dla (imię dziecka).

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: dwie figurki małego misia

Cel: chwytanie dwóch przedmiotów obiema rękami, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki dwie figurki misia i podaje je dziecku – jedną do prawej, a drugą do lewej ręki. Dziecko chwytą na raz oba misie i próbuje przekładać je z ręki do ręki.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: kula sensoryczna

Cel: ćwiczenie zmysłu dotyku, czucia głębokiego i siły chwytu

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku kulę sensoryczną, dziecko bierze ją do ręki. Terapeuta mówi wierszyk:

Ściśnij, ściśnij zabaweczkę, mocno jak potrafisz,
Przyjdzie tatuś i popatrzy, jak się fajnie bawisz.

Zadaniem dziecka jest ścisnąć zabawkę najmocniej jak potrafi.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Dziewczynka trzyma w dłoniach kulę sensoryczną i próbuje ją toczyć.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: kula sensoryczna

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie schematu własnego ciała oraz mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: kula sensoryczna

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie chwytu, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i toczy ją w stronę dziecka oraz do siebie.

Mówi przy tym wiersz:

Tocz się, dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta kulę i przy wierszyku próbuje toczyć ją w kierunku terapeuty.

Następnie kładziemy dziecko na podłodze, na miękkim podłożu. Przy wierszyku toczymy dziecko.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur złożona z korpusu i nóg

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia i dinka do pudełka.

SPOTKANIE 3

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcie awokado
- łyżeczka, nóż
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie schematu ciała, ćwiczenie mowy

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami

dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało. Tak jak podczas poprzedniego spotkania terapeuta mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy:

Pokaż (imię dziecka) gdzie masz oko,
gdzie masz ucho, a gdzie nos,
gdzie na głowie rośnie włos,
daj mi rękę, tupnij nogą,
kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki, zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)
kłaśnij w ręce,
hop do góry,
razem zabawimy się!⁶

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurka małego misia, pudełko wypełnione np. kaszą, płatkami kukurydzianymi, kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, rozwijanie myślenia i poszukiwania ukrytych przedmiotów

Przebieg:

Terapeuta wkłada dużego i małego misia do pudełka z różnymi materiałami (kaszą, płatkami kukurydzianymi, kulkami hydrożelowymi). Zadaniem dziecka jest wyciągnąć stamtąd misie. Jeśli dziecko ma taką chęć i potrzebę, może również pobawić się materiałami – przesypywać kaszę, brać do ręki i ścisnąć płatki lub kulki hydrożelowe.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem

⁶ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej i procesów myślenia

Przebieg:

Dziecko siedzi na kolanach rodzica przy stoliku lub samodzielnie (np. w krzeselku do karmienia lub na macie). Terapeuta podaje dziecku figurkę misia i obok kładzie podkładkę z jednym bolcem. Zadaniem dziecka jest nałożyć figurkę misia z jedną dziurką na bolec.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka misia z 2 dziurkami, podkładka z 2 bolcami

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej i procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia z dwoma dziurkami oraz podkładkę z dwoma bolcami. Zadaniem dziecka jest nałożyć misia na podkładkę. Zabawę powtarzamy, zdejmując figurkę misia i zachęcając dziecko do ponownego nałożenia figurki misia na podkładkę.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką, figurka misia z 2 dziurkami, podkładka z 1 bolcem, podkładka z 2 bolcami

Cel: doskonalenie motoryki małej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej i procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta pokazuje, jak połączyć ze sobą podkładki (z jednym i dwoma bolcami) i po rozłożeniu ich zachęca dziecko do ponownego połączenia podkładek. Następnie kładzie przed odpowiednimi podkładkami figurki misia (tj. misia z 1 dziurką przed

podkładką z 1 bolcem, a misia z 2 dziurkami przed podkładką z 2 bolcami). Zadaniem dziecka jest nałożyć misia na odpowiednią podkładkę. W kolejnym etapie zdejmujemy figurki misia i ponownie kładziemy je przed odpowiednimi podkładkami. Zabawę kontynuujemy tak długo, dopóki dziecko ma ochotę na zdejmowania i nakładanie figurek misiów na podkładki.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: owoce w koszyku, prawdziwe owoce – jabłko, gruszka, awokado

Cel: zapoznanie dziecka z owocami (stymulacja wielozmysłowa)

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,
wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta wyciąga z koszyka prawdziwe owoce i nazywa je oraz pokazuje dziecku ich odpowiedniki owoce-zabawki. Kładzie na stole prawdziwe owoce i obok lub poniżej umieszcza owoce-zabawki (zielone awokado, żółte części gruszki oraz czerwone części jabłka). Daje dziecku do powąchania prawdziwe owoce i wymienia ich kolory oraz nazwy.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, prawdziwy owoc awokado, zdjęcie awokado, łyżeczka

Cel: stymulacja wielozmysłowa, koordynacja wzrokowo-ruchowa, zachęcanie do samodzielności

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku prawdziwy owoc awokado i pozwala go obejrzeć, dotknąć, powąchać. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało pestkę (mówiąc: „Twarda”) i połówkę owocu (mówiąc: „Miękkie”). Dalej terapeuta nabiera owoc na łyżeczkę i karmi dziecko – zachęca, by dziecko poznało smak owocu (lub jeśli dziecko chce jeść samo, pozwala łyżką nabrać trochę miękkiego miąższu awokado i zjeść go).

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka, łyżeczka, awokado

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie naprzemienności w działaniu

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że czas nakarmić misia. Nabiera na łyżeczkę awokado i karmi misia. Podaje dziecku łyżeczkę, a zadaniem dziecka jest nakarmić misia.

Po kilku próbach mówimy do dziecka, że teraz raz miś zjada owoc, a raz dziecko. Zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie.

Można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,

a tych misiów było sześć.

Siadły raz przy pełnej misie,

ale żaden nie chciał jeść! Nie, nie, nie!

Po tych słowach mówimy, że „(Imię dziecka) będzie karmić misia, bo awokado jest dobre – am, am, am!”

LUB można użyć zmodyfikowanej wersji tego wiersza, która zachęca dzieci do jedzenia (szczególnie polecana wersja dla „niejadków”):

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Nasze małe głodne misie
Bardzo chciały jeść! Am, am, am!
Jakie dobre awokado – dla misia i dla (imię dziecka).



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Terapeuta siedzący przed nią trzyma figurkę dużego misia. Dziewczynka karmi misia awokado nabranym na łyżeczkę.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, prawdziwy owoc awokado, zdjęcie awokado

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie procesów myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę awokado i zachęca do obejrzenia jej lub poznania dotykami. Pokazuje zdjęcie awokado i powtarza nazwę owocu, jednocześnie trzymając prawdziwy owoc i figurkę awokado. Następnie kładzie przed dzieckiem

podkładkę z otworem pasującym do figurki awokado. Zadaniem dziecka jest włożyć figurkę awokado w otwór.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Przed nią leży prawdziwy owoc awokado oraz figurka awokado wraz z podkładką. Dziewczynka wkłada figurkę awokado w otwór w podkładce.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura, rozłożona na części

Cel: stymulowanie motoryki małej i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta rozkłada przed dzieckiem poszczególne części dinozaura i nazywa je (np. „To jest dinuś, a to jego ogon, to są łapy, a to głowa”). Demonstruje, jak włożyć ogon i głowę w korpus dinozaura, a następnie zachęca dziecko do złożenia w całość dwóch części dinozaura – ogona i głowy.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona z głowy oraz nóg, „skarpetki” na nogi dinozaura, przygotowane z materiałów o różnych fakturach (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta nakłada na stopy dinozaura skarpetki o różnej fakturze i dotyka nimi dziecko. Gdy terapeuta chce zmienić skarpetkę, prosi dziecko, by pomogło mu ją zdjąć z nogi dinozaura. Zadaniem dziecka jest ściągnięcie dinozaurowi skarpetek. Jeśli reakcje dziecka na dotyk skarpetką dinozaura o określonej fakturze są pozytywne, można podjąć próbę delikatnego masażu dziecka tymi skarpetkami. Masując poszczególne części ciała, terapeuta nazywa je (np. „Teraz masuję twoją rękę, teraz nogę, teraz plecy, teraz brzusek” itp.).



Zdjęcie przedstawia zabawkę dinozaura z nałożoną na nogę skarpetką. W tle stoi dziewczynka.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia i dinka do pudełka.

SPOTKANIE 4

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcie gruszki i jabłka
- łyżeczka, nóż
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona)
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie schematu ciała, ćwiczenie mowy i myślenia

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami

dziecka po misiui, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Tak jak podczas poprzedniego spotkania terapeuta mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania różnych części swojego ciała oraz zachęca do powtarzania wybranych części ciała:

Pokaż (imię dziecka) gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (powiedz: „hop”)

razem zabawimy się!⁷

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki, zdjęcie gruszki, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa, rozwijanie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku prawdziwy owoc gruszki do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało cząstkę owocu, wachało ją lub spróbowało wziąć do ust. Jeśli dziecko nie spróbuje samo posmakować gruszki, terapeuta nabiera owoc na łyżeczkę lub daje dziecku cząstkę do ręki i zachęca, by dziecko poznało smak owocu.

Do zabawy można wykorzystać zmodyfikowaną wersję wiersza:

Wpadła gruszka do fartuszka,

a za gruszką trzy jabłuszka,

⁷ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

awokado też by chciało,
lecz się tutaj nie dostało.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Przed nią leży owoc gruszki. Dziewczynka je gruszkę.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc gruszki, 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, zdjęcie gruszki

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem prawdziwy owoc gruszki, a następnie podaje dziecku figurkę gruszki, składającą się z dwóch części, zachęcając do obejrzenia elementów figurki lub poznania dotykaniem. Pokazuje zdjęcie gruszki i powtarza nazwę owocu na zdjęciu, jednocześnie pokazując prawdziwy owoc i figurkę złożonej w całość gruszki. Następnie kładzie przed dzieckiem podkładkę z otworem pasującym do figurki gruszki. Zadaniem dziecka jest złożyć części gruszki w całość i włożyć je w otwór podkładki.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Przed nią leży figurka gruszki wraz z podkładką. Dziewczynka wkłada figurkę w otwór w podkładce.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc jabłka, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa, rozwijanie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc jabłka do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało cząstkę owocu, wąchało ją lub smakowało. Jeśli dziecko nie spróbuje samo posmakować jabłka, terapeuta nabiera owoc na łyżeczkę lub daje dziecku cząstkę do ręki i zachęca, by dziecko poznało smak owocu.

Podczas tej zabawy można wykorzystać wiersz (lub jego część):

Rosną jabłka na jabłoni,
jedno jabłko trzymam w dłoni,

gdy ja stoję pod jabłonią,
jabłka zbieram z ziemi dłonią,
zrobię z jabłek marmoladę,
myślę, że dam sobie radę,
gdy obiorę jabłka ze skórki,
dalej praca pójdzie z górki
i ta smaczna marmolada
do jedzenia w mig się nada.⁸

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: prawdziwy owoc jabłka, 3-elementowa figurka jabłka, podkładka, zdjęcie jabłka

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem prawdziwy owoc oraz zdjęcie jabłka, a następnie kładzie podkładkę z otworem na figurkę jabłka i trzy części jabłka. Najpierw demonstruje dziecku, jak można złożyć trzy części figurki jabłka w całość w odpowiedniej przestrzeni podkładki. Zachęca dziecko do ułożenia części jabłka w podkładce, a jeśli to zadanie jest dla dziecka za trudne, terapeuta samodzielnie wkłada części jabłka do podkładki i zachęca dziecko do wyjmowania ich z podkładki.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurki owoców, pudełko wypełnione sypkim materiałem (np. kaszą, płatkami śniadaniowymi lub kulkami hydrożelowymi)

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, doskonalenie myślenia i aktywnego poszukiwania przedmiotów

⁸ Wiersz pochodzi ze strony <https://www.facebook.com/autorularusin/posts/810257989012680/>

Przebieg:

Terapeuta umieszcza w pudełku z sypkim materiałem figurki owoców. Zadanie dziecka polega na zanurzeniu ręki w pudełku i znalezieniu ukrytych w niej cząstek owoców. Po odszukaniu wszystkich elementów dziecko może chwilę pobawić się kaszą czy kulkami – przesypywać, dotykać, ścisnąć.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki-owoce

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, rozwijanie mowy i schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta wykonuje dziecku delikatny masaż, dotykając różnych części ciała figurkami owoców. Korzysta przy tym z wiersza:

Narysuję Ci na rączce: (delikatnie dotykamy rączkę dziecka figurką awokado lub figurką części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!

Narysuję Ci na nóżce: (delikatnie dotykamy nogę dziecka figurką awokado lub części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!

Narysuję Ci na plecach: (delikatnie dotykamy plecy dziecka figurką awokado lub części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!⁹

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurki owoców (gruszki i jabłka), miseczka

Cel: stymulowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej i motoryki małej, stymulowanie mowy

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że czas nakarmić misia, mówiąc wiersz o karmieniu misia:

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Nasze małe głodne misie
Bardzo chciały jeść! Am, am, am!

Zachęca dziecko, by brało części figurek owoców i karmiło nimi misia, wkładając elementy owoców do otworu w buzi dużego misia (za misiem jest podłożona miseczka, aby części owoców tam wpadały). Zabawę powtarzamy wielokrotnie, wyciągając części owoców z miseczki i karmiąc nimi ponownie misia.

⁹ Wiersz jest modyfikacją wiersza ze strony internetowej www.charezinska.pl



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na podłodze. Terapeuta siedzący przed nią trzyma figurkę dużego misia. Dziewczynka karmi misia elementami figurki gruszki.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 kawałki plasteliny w kolorze owoców (zielony, czerwony, żółty)

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego – uczenie kolorów

Przebieg:

Terapeuta na figurki owoców kładzie kawałki plasteliny – na awokado zieloną, na gruszkę żółtą, na jabłko czerwoną. Nazywa przy tym kolory plasteliny i owoców. Następnie przesuwają plastelinę i kładzie ją pod figurkami owoców, a dziecko prosi o to, by dopasowało kolory plasteliny, kładąc ją na odpowiedniej figurce owocu.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 kawałki plasteliny w kolorze owoców

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta siedzi naprzeciwko dziecka i pokazuje ruch rąk, imitujący wałkowanie plasteliny. Dziecko trzyma w rękach plastelinę i próbuje ją wałkować jak terapeuta.

Zachęcamy dziecko do wałkowania, ugniatania plasteliny, a następnie do ponownego dopasowania jej koloru do koloru owoców.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 woreczki

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Mówimy do dziecka, że czas zakończyć zabawę owocami. Mieszamy figurki owoców i zachęcamy, by dziecko schowało je do woreczków, segregując według kolorów.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura, pudełko (to, w którym miś przybył na zajęcia)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś już się najadł i razem z dinkiem musi iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia i dinka do pudełka.

SPOTKANIE 5

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- obrazki dinozaura i zwierząt – ślimaka, kury i kota
- plastelina
- kolorowanka – dinozaur
- farby do malowania rękami

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie mowy i procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta trzyma przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami

dziecka po misiui, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Tak jak podczas poprzednich spotkań, terapeuta mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

„kłaśnij w ręce,

hop do góry, (powiedz: „hop”)

razem zabawimy się!¹⁰

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurki zwierząt-kłuczy (ślimaka z otworem na 1 klucz, kurki z otworem na 2 klucze i kota z otworem na 3 klucze)

Cel: stymulowanie mowy (wyrazy dźwiękonaśladowcze)

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem po kolei figurki zwierząt-kłuczy (ślimak, kurka, kot), nazywa je oraz imituje odgłosy, jakie one wydaje, np. „ko, ko”, „miau”. Zachęca dziecko do powtarzania wyrażen dźwiękonaśladowczych oraz nazw zwierząt. W kolejnym etapie zabawy terapeuta nazywa zwierzęta lub wydaje odgłosy zwierząt, a zadaniem dziecka jest wskazać odpowiednie zwierzątko.

¹⁰ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, plastelina

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie uwagi i pamięci

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę ślimaka i mówi wierszyk:

Ślimak, ślimak pokaż rogi,
dam ci sera na pierogi,
jak nie sera to kapusty,
od kapusty będziesz tusty.

Następnie bierze do ręki plastelinę i wałkuje ją na stole, powtarzając wierszyk. Zakręca wałek w kształt ślimaka. Drugi kawałek plasteliny daje dziecku i zachęca do wałkowania jej i uformowania z niej ślimaka. W razie trudności z wałkowaniem plasteliny dziecku może pomagać rodzic.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, podkładka z bolcem na 1 klucz

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta demonstruje, jak nałożyć na boliec figurkę z 1 kluczem. Podaje dziecku figurkę. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na boliec, a następnie zdjąć z bolca.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na materacu. Przed nią stoi figurka ślimaka z otworem na jeden klucz i podkładka z bolcem na jeden klucz. Dziewczynka z pomocą terapeuty próbuje nałożyć ślimaka na bolce.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurki małych misiów w różnych kolorach i dużego misia, figurki zwierząt-kluczy, „teatrzyk”

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej, rozwijanie procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku jednego, dowolnego misia. Chowa go za teatrzyk. Kiedy go odsłania, dziecko widzi dwa/trzy misie – tego, którego wcześniej pokazywał mu terapeuta i inne, nowe (o różnej wielkości, o innym kolorze, a także np. misia i zwierzątko-klucz). Zadaniem dziecka jest wskazać na misia, którego pokazywał mu terapeuta.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona z wszystkich części

Cel: stymulowanie mowy (wyraży dźwiękonaśladowcze)

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki dinozaura i imituje odgłosy, jakie on wydaje, np. „roar”, „tup tup”. Dziecko powtarza wyrażenia dźwiękonaśladowcze.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona z wszystkich części, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna)

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku masę plastyczną, aby ją pougniałało. Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem. Dziecko stopami dinozaura robi odciski w masie plastycznej. Nazywamy wzór, jaki wykonało dziecko.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona z wszystkich części, figurki ślimaka, kurki, kota

Cel: ćwiczenie pamięci i mowy, doskonalenie schematu ciała

Przebieg:

Na początku terapeuta śpiewa dziecku piosenkę demonstrując poszczególne ruchy:

Rączki robią klap klap klap, (klaszczy w dłonie)

nóżki robią tup tup tup, (tupiemy nóżkami)

tutaj swoją główkę mam, (dotykamy własnej głowy)
a na brzuszku bam bam bam. (uderzamy się delikatnie w brzuszek)¹¹

Następnie powtarza piosenkę wraz z figurką dinozaura, którą dotyka poszczególnych części ciała dziecka odpowiednio do śpiewanych słów piosenki. To samo wykonuje z innymi poznanymi wcześniej figurkami zwierząt (ślimakiem, kurką i kotem). Na koniec śpiewa piosenkę i zachęca dziecko do samodzielnego wykonywania ruchów przy słowach piosenki oraz powtarzania wybranych słów piosenki (np. „klap, klap”, „tup, tup”, „bam, bam”).

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona, gumki, wstążki

Cel: stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Zadaniem dziecka jest nałożenie na ogon dinozaura gumek oraz okręcenie go kolorowymi wstążkami.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur, kolorowanka-dinozaur, farby do malowania rękami

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowankę i farby do malowania rękami. Zadaniem dziecka jest pomalowanie dinozaura.

¹¹ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura, figurki zwierząt-kluczy, obrazki dinozaura i innych zwierząt (ślimak, kurka, kot)

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego

Przebieg:

Zadaniem dziecka jest dopasowanie zwierząt do zaprezentowanych dziecku obrazków.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś, zabawki dinozaura oraz innych zwierząt-kluczy

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i pozostałe zwierzęta zmęczyły się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest schować misia i inne zwierzątka do pudełka.

3.3.4 SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 18 MIESIĘCY

Cele szczegółowe:

- rozszerzanie zainteresowania światem zewnętrznym (doskonalenie percepcji wzrokowej)
- doskonalenie aktywnego eksperymentowania z przedmiotami
- doskonalenie antycypowania bodźca
- uczenie poczucia skuteczności własnych działań
- doskonalenie motoryki dużej (chodzenia i pokonywania przeszkód)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej (doskonalenie intencjonalnego manipulowania pod kontrolą wzroku)
- rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych dziecka (poznawanie przedmiotów wszystkimi zmysłami)
- nauka kolorów
- uczenie myślenia logicznego i rozwiązywanie problemów różnymi sposobami
- stymulowanie zaangażowania emocjonalnego w wykonywane czynności
- doskonalenie pozytywnych relacji z opiekunem
- doskonalenie pojęcia stałości w umyśle dziecka oraz ćwiczenie reprezentacji umysłowych
- ćwiczenie koncentracji uwagi i wykonywania skomplikowanych zadań
- doskonalenie mowy i języka (zarówno rozumienia, jak i mówienia)
- nauka nawiązywania kontaktu z rówieśnikami

Metody pracy: zabawa manipulacyjna, wiersz, zabawy paluszkowe, dziecięce masażyki

Formy pracy: indywidualna, w parach

W zależności od możliwości ruchowych dzieci zabawy można przeprowadzić w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w krzeselku dziecięcym albo na kolanach rodzica, ewentualnie dziecko siedzi samodzielnie na macie) lub w pozycji stojącej. Dziecko w tym wieku uczy się podnosić przedmioty z podłogi, wspinać się (po

schodach, na kanapę itp.). Przygotowując się do zajęć, warto niektóre potrzebne nam pomoce wcześniej ukryć – położyć na podłogę, pod krzesło, na fotel, na schodach i w odpowiednim momencie poprosić dziecko o ich podanie, przyniesienie.

Po kilku indywidualnych spotkaniach z dzieckiem, kolejne zajęcia można będzie według opisanego poniżej scenariusza przeprowadzić w parach (tj. dwoje dzieci z opiekunami), aby rozwijać kompetencje społeczne dzieci. Dzięki temu, że dotychczas wszystkie dzieci ćwiczyły podobne umiejętności, słyszały podobne wierszyki czy piosenki, zajęcia będą dla nich kontynuacją, a jednocześnie pojawi się kontakt z rówieśnikiem oraz charakterystyczna dla tego wieku zabawa równoległa.

Czas spotkania: 35-40 minut (w zależności od możliwości dziecka)

Wykorzystane zabawki:

- figurka dużego misia
- miś z 1 dziurką i podkładka pod misia z 1 bolcem
- miś z 2 dziurkami i podkładka pod misia z 2 bolcami
- miś z 3 dziurkami i podkładka pod misia z 3 bolcami
- dinozaur
- 1-elementowa figurka awokado i podkładka
- 2-elementowa figurka gruszka i podkładka
- 3-elementowa figurka jabłko i podkładka
- figurki-klucze sensoryczne (ślimak, kura, kot)
- podkładka z bolcem na 1 klucz
- podkładka z bolcem na 2 klucze

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik do zawiązania oczu dziecka
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.

- taca z kaszą
- kilka dowolnych przedmiotów z najbliższego otoczenia w kolorach takich jak misie
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- miseczka, łyżeczka, jedzenie dla misia – ziarenka, miód itp.
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłka, gruszki, awokado
- nóż (do przekrojenia owoców przez osobę dorosłą)
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona) i w innych kolorach do lepienia
- 9 klocków w kolorze owoców (3 czerwone, 3 żółte, 3 zielone)
- kolorowanka – miś
- kolorowanki – owoce
- kolorowanki – ślimak, kura, kot
- farby do malowania rękami
- kredki, kartka papieru

SPOTKANIE 1

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- miseczka, łyżeczka, jedzenie dla misia – ziarenka, miód itp.
- kolorowanka – miś
- farby do malowania rękami
- chustka lub szalik do zawiązania oczu dziecka

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do

dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta, pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samo wyciągnąć rączek w kierunku misia lub są one zaciśnięte (np. z powodu MPD), terapeuta wodzi rączkami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka na misiu, pomaga dziecku chwycić misia, obraca zabawkę, by dziecko dokładnie ją obejrzało. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”. Potem pytamy: „A gdzie mama/tata buzię?”, „A gdzie (imię dziecka) ma buzię?”, „A gdzie ja mam buzię?”. Podobnie robimy z nosem i oczami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

„kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (powiedz: „hop”)

razem zabawimy się!¹²

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: antycypacja bodźca, ćwiczenie motoryki dużej

¹² Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Przebieg:

Terapeuta nakłada na palec frotkę. Przytrzymuje figurę misia na wysokości oczu dziecka i w określonej kolejności (zawsze tej samej) wkłada na chwilę palec do dziurek na oczy, przytrzymuje go 3 sekundy i wyjmuje. Zadaniem dziecka jest śledzić ruch palca terapeuty, przewidzieć, gdzie on się pojawi oraz podejść (ewentualnie podpełznąć, gdy dziecko jeszcze nie chodzi) i zsunąć gumkę z palca terapeuty.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, różne rodzaje gąbek

Cel: ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie poczucia skuteczności własnych działań, stymulowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie uwagi i procesów mowy

Przebieg:

Gąbkę (najlepiej w jasnym kolorze) przycinamy na kształt uszu misia i rozcinamy w środku w taki sposób, aby można ją było swobodnie nałożyć na uszy misia. Zadaniem dziecka jest zakładanie i zdejmowanie gąbki z uszu misia.

Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gąbki i odpowiednio je nazywać, np. miękka, twarda, szorstka itp.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uwagi i mowy

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku frotki w różnych kolorach i nazywa kolory, a także zachęca dziecko do nakładania ich na uszy misia. Można zaproponować nakładanie frotek na uszy misia w określonej kolejności, tj. najpierw na jedno ucho, kiedy to terapeuta podpowiada, jakie kolory należy nałożyć, a następnie zachęca, aby dziecko odwzorowało te kolory na drugim uchu.

Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju frotki – cienkie i grubsze, węższe i szersze, także „puchate”, w zależności od możliwości dziecka.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurki małego misia (w różnych kolorach), pudełko wypełnione materiałami sypkimi (np. kaszą) lub kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie pamięci i nazw kolorów

Przebieg:

Terapeuta wkłada dużego i małego misia do pudełka z materiałami o różnej fakturze i nazywa poszczególne zabawki (np. „Popatrz, co wkładam: duży biały miś, mały czarny miś, mały żółty miś”). Zadaniem dziecka jest wyciągnąć stamtąd odpowiednie misie, których nazwy wypowiada terapeuta. Jeśli dziecko ma taką chęć i potrzebę, może również pobawić się materiałami – przesypywać kaszę, brać do ręki i ścisnąć kulki hydrożelowe itp.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, wstążka, łyżeczka, jedzenie (miód, płatki, kaszka sypka itp.), miseczka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej i uwagi podczas wykonywania skomplikowanych zadań, doskonalenie motoryki dużej i zabawy symbolicznej (karmienia misia), doskonalenie mowy i pamięci

Przebieg:

Dziecko stoi lub siedzi na macie. Terapeuta przytrzymuje misia na sznurku nad głową dziecka i opuszcza go na podłogę w niedalekiej odległości od dziecka. Zadaniem dziecka jest wodzić wzrokiem za spadającym przedmiotem, a następnie sięgnąć do niego (z pozycji stojącej dziecko musi się schylić po misia, z pozycji

siedzącej dziecko musi zmienić pozycję ciała tak, aby dosięgnąć do misia) i przyciągnąć go do siebie.

Po kilku próbach terapeuta mówi do dziecka, że miś jest już głodny po zabawie i czas go nakarmić. Pokazuje, jak nabrać łyżeczką pokarm i włożyć łyżeczkę do buzi misia, obrócić ją tak, by pokarm zsunął się z łyżeczki (z tyłu za misiem terapeuta ma miseczkę, by pokarm się do niej zsuwał). Zadaniem dziecka jest nakarmić misia.

Można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść!
Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!
Prosi mama niedźwiedziowa,
prosi tata, duży miś:
„Moi mili jedzcie obiad,
dobry (miodek, płatki, kaszkę) mamy dziś!

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką oraz podkładka z 1 bolcem, kolorowanka z obrazkiem misia, farby do malowania rękami

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku figurkę misia oraz kładzie przed dzieckiem kolorowankę misia i farby do malowania rękami. Nazywa kolory i zachęca dziecko do pomalowania kolorowanki misia wybranym kolorem.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpus dinozaura)

Cel: rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych, ćwiczenie aktywnego eksperymentowania z przedmiotem

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku kulę sensoryczną i zachęca dziecko do manipulowania nią – dotykania, obracania, kulania itp. Jeśli dziecko uczestniczyło w zajęciach dla wcześniejszych poziomów wieku, terapeuta zachęca do zabawy w znany dziecku sposób, tj. ściskania zabawki.

Jeśli dziecko tego nie potrafi lub nie pamięta, terapeuta demonstruje zabawę, mówiąc wierszyk:

Ściśnij, ściśnij zabaweczkę, mocno jak potrafisz,
przyjdzie tatuś i popatrzy jak się fajnie bawisz.

Zadaniem dziecka jest ścisnąć zabawkę najmocniej jak potrafi.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych i naprzemienności w zabawie

Przebieg:

Dziecko siedzi na macie, terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i toczy ją w stronę dziecka oraz do siebie. Mówi przy tym wiersz:

Tocz się, dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta kulę i przy wierszyku próbuje toczyć ją w kierunku terapeuty. Zabawę można również przeprowadzić z udziałem innego dziecka – w ten sposób dzieci turlają dinka do siebie.

Następnie kładziemy dziecko na podłodze, na miękkim podłożu. Przy wierszyku toczymy dziecko w jedną i drugą stronę. Zachęcamy też rodzica do toczenia dziecka. Następnie zamieniamy się rolami i dziecko próbuje toczyć inne dziecko lub rodzica albo terapeutę.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: kula sensoryczna

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie schematu własnego ciała, rozwijanie mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, nazywa je i zachęca dziecko do powtarzania nazw części ciała.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: kula sensoryczna, ewentualnie chusta do zawiązania oczu

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i czucia głębokiego, rozwijanie mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną. Dziecko zamyka oczy lub zawiązujemy oczy dziecka chustką. Terapeuta masuje kulą różne części ciała dziecka. Zadaniem dziecka jest powiedzenie (a jeśli nie potrafi mówić, to pokazanie), gdzie poczuło dotyk kuli.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek i inne zabawki zmęczyły się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

SPOTKANIE 2

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- kilka dowolnych przedmiotów z najbliższego otoczenia w kolorach takich jak misie
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, ćwiczenie motoryki dużej i mowy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Dziecko zna już misia, dlatego terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem w pozycji stojącej, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)¹³

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem

Cel: stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Dziecko siedzi w krzeselku dziecięcym lub na macie. Terapeuta podaje dziecku figurkę misia. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na bolec.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka misia z 2 dziurkami, podkładka z 2 bolcami

Cel: stymulowanie motoryki małej, ćwiczenie myślenia i rozwiązywania problemów

¹³ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia z dwoma dziurkami. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na podkładkę z 2 bolcami oraz połączyć z podkładką z jednym bolcem, na którym jest już miś.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka misia z 3 dziurkami, podkładka z 3 bolcami

Cel: stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia z 3 dziurkami. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na podkładkę z 3 bolcami oraz połączyć z pozostałymi podkładkami. Następnie terapeuta zdejmuje misie z bolców i zmienia ich kolejność, a dziecko musi dopasować misie do odpowiednich podkładek.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle z blatem. Przed dziewczynką leżą połączone podkładki z jednym, dwoma i trzema bolcami. Dziewczynka nakłada misie na odpowiednie podkładki.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurki dwóch małych misiów w kolorze białym i czarnym

Cel: rozpoznawanie kolorów „biały” i „czarny”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku białego misia i mówi: „To jest biały miś”. Następnie pokazuje dziecku czarnego misia i mówi: „To jest czarny miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż białego misia”, „Pokaż czarnego misia”.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurki misiów z 1, 2 i 3 dziurkami wraz z podkładkami, kilka innych przedmiotów w takich kolorach jak misie

Cel: nauka myślenia i powtarzania kolorów, rozszerzanie zainteresowania innymi przedmiotami

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem wszystkie trzy misie, nazywa ich kolory. Dziecko powtarza nazwy kolorów za terapeutą. Następnie terapeuta wymienia nazwę koloru, a dziecko ma wziąć misia w odpowiednim kolorze i nałożyć na odpowiednią podkładkę. Po kilku próbach dziecko dopasowuje do misiów inne przedmioty w tych samych kolorach. W kolejnej wersji tej zabawy dziecko wykonuje polecenia terapeuty, np. „Podaj mi coś żółtego”, „Pokaż mi czarnego misia”, itp.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia

Cel: rozpoznawanie pojęć „duży” i „mały”, ćwiczenie mowy

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku dużego misia i mówi: „To jest duży miś”. Następnie pokazuje dziecku małego misia i mówi: „To jest mały miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż dużego misia”, „Pokaż małego misia”. Zachęca do powtarzanie słów: „duży”, „mały”

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona z wszystkich części

Cel: stymulowanie motoryki małej, ćwiczenie mowy i myślenia

Przebieg:

Terapeuta rozkłada przed dzieckiem poszczególne części dinozaura i nazywa je (np. „To jest ogon dinka, to są łapy, a to głowa”).

Demonstruje, jak włożyć ogon, głowę i nogi w korpus dinozaura, a następnie zachęca dziecko do złożenia w całość i powtórzenie nazw części ciała (tyłu, ile dziecko jest w stanie powtórzyć).

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona, „skarpetki” na nogi dinozaura o różnej fakturze (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i motoryki małej, ćwiczenie schematu ciała oraz mowy i pamięci dziecka

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do nałożenia na stopy dinozaura skarpetek. Jeśli dziecko tego nie potrafi, demonstruje, jak to zrobić. Następnie masuje dziecko nogami dinka w różnych skarpetkach. Masując poszczególne części ciała, nazywa je. Zmieniając z dzieckiem skarpetki na nogach dinka nazywa ich fakturę lub kolor (np. puchate,

szorstkie, gładkie, czerwone, żółte itp.). Zachęca dziecko do zmiany dinkowi skarpetek zgodnie z podpowiedziami terapeuty.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura, „skarpetki” na nogi dinozaura o różnej fakturze (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, rozwijanie mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki dinozaura i imituje odgłosy, jakie on wydaje, np. „roar”, „tup tup”. Dziecko powtarza wyrażenia dźwiękonaśladowcze. Następnie dziecko nakłada dinozaurowi na stopy poszczególne skarpetki. Terapeuta zasłania dziecku oczy chustką lub prosi o ich zamknięcie. Masuje różnymi skarpetkami dinozaura poszczególne części ciała dziecka. Zadaniem dziecka jest nazwanie lub wskazanie, gdzie poczuło dotyk stóp dinozaura i jaki to był rodzaj faktury, używając wyrażeń dźwiękonaśladowczych (np. puchaty – „puch”, szorstki – „ała”).

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna)

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku masę plastyczną, aby ją pougniało. Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem.

Dziecko stopami dinozaura robi odciski w masie plastycznej. Nazywamy wzór, jaki wykonało dziecko.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle z blatem. Dziewczynka trzyma zabawkę dinozaura. Stopami dinozaura robi pieczątki w masie solnej, znajdującej się na blacie.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

SPOTKANIE 3

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłka, gruszki, awokado
- łyżeczka, miseczka, nóż
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- kartka papieru, kredki

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, ćwiczenie motoryki dużej, motoryki małej i mowy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Ponieważ dziecko zna już misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem w pozycji stojącej, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)¹⁴

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: prawdziwe owoce w koszyku – jabłko, gruszka, awokado oraz figurki owoców-zabawek

Cel: wprowadzenie nowych zabawek, rozwój mowy

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,

wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta wyciąga z koszyka poszczególne owoce oraz figurki owoców i nazywa je oraz ich kolory. Kładzie na stole figurki owoców-zabawek, a obok nich prawdziwe owoce. Daje dziecku do obejrzenia, powąchania i dotykania prawdziwe owoce.

¹⁴ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, prawdziwy owoc awokado, zdjęcie awokado, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc awokado do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało pestkę (mówi: „Twarde”) i jedną połówkę owocu (mówi: „Miękkie”). Terapeuta zachęca dziecko do posmakowania owocu – nabrania go łyżeczką lub wzięcia cząstki owocu do ręki.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, prawdziwe owoce i zdjęcia owoców: awokado, jabłko, gruszka

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie mowy i myślenia

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę awokado oraz podkładkę. Zadaniem dziecka jest włożyć zabawkę w otwór. Dziecko dopasowuje do zabawki prawdziwy owoc i jego zdjęcie, wybierając je ze zdjęć owoców, które terapeuta kładzie obok dziecka.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki, zdjęcie gruszki, łyżeczka, nóż

Cel: rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych, ćwiczenie samodzielności dziecka

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc gruszki do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by w różny sposób poznawało połówkę owocu. Terapeuta zachęca dziecko, by poznało smak owocu i samodzielnie przecięło połówkę gruszki łyżeczką oraz włożyło ją do buzi. W trakcie zabawy terapeuta mówi wierszyk:

Wpadła gruszka do fartuszka,
a za gruszką trzy jabłuszka,
awokado też by chciało,
lecz się tutaj nie dostało.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, zdjęcie gruszki

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie logicznego myślenia i poczucia sprawstwa

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku, jak wygląda cała gruszka na obrazku oraz podaje dziecku 2 części figurki gruszki. Zadaniem dziecka jest włożyć je odpowiednio w otwór w podkładce. Po prawidłowym wykonaniu tego zadania terapeuta wyjmuje części gruszki i obraca podkładkę o 180 stopni (tak, aby podkładka leżała wąską częścią w stronę dziecka). Zachęca dziecko do ponownego ułożenia gruszki na podkładce. Poprawne wykonanie zadania nagradzamy brawami.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: 3-elementowa figurka jabłka, podkładka, prawdziwy owoc jabłka, zdjęcie jabłka, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa, rozwijanie samodzielności dziecka

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by w różny sposób poznawało połówkę owocu. Terapeuta zachęca dziecko, by posmakowało owoc i samodzielnie przecięło połówkę jabłka łyżeczką oraz włożyło je do buzi.

Podczas tej zabawy można wykorzystać wiersz (lub jego część):

Rosną jabłka na jabłoni,
jedno jabłko trzymam w dłoni,
gdy ja stoję pod jabłonią,
jabłka zbieram z ziemi dłonią,
zrobię z jabłek marmoladę,
myślę, że dam sobie radę,
gdy obiorę jabłka ze skórki,
dalej praca pójdzie z górki
i ta smaczna marmolada
do jedzenia w mig się nada.¹⁵

¹⁵ Wiersz pochodzi ze strony <https://www.facebook.com/autorularusin/posts/810257989012680/>



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle przy stole. Przed nią leżą podkładki pod figurki owoce oraz elementy figurek gruszki i jabłka. Dziewczynka układa figurki na podkładkach.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: 3-elementowa figurka jabłka, podkładka, zdjęcie jabłka

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie logicznego myślenia i poczucia sprawstwa

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku, jak wygląda całe jabłko na obrazku oraz podaje dziecku części figurki jabłka. Zadaniem dziecka jest włożyć je odpowiednio w otwór podkładki. Jeśli dziecko ma z tym problem, terapeuta demonstruje dziecku, jak można to zrobić, a następnie zachęca do ponownego włożenia trzech części w otwór podkładki.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki wszystkich owoców, pudełko wypełnione sypkim materiałem (np. kaszą) czy kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, doskonalenie mowy

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku poszczególne figurki owoców i nazywa je oraz ich kolory. Następnie umieszcza je w pudełku z sypkim materiałem i zachęca dziecko do zanurzenia ręki w sypkim materiale lub kulkach hydrożelowych, by odnalazło ukryte kawałki owoców. Zadaniem dziecka jest także nazwanie koloru wyciągniętego z miski owocu. Jeśli dziecko jest zainteresowane, może chwilę pobawić się kaszą czy kulkami – przesypywać, dotykać, ścisnąć.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę, która wyjmuje elementy figurek owoców z pudełka wypełnionego kulkami hydrożelowymi.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka, łyżeczka, figurki owoce, prawdziwe owoce

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie zabawy symbolicznej

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że czas nakarmić misia. Najpierw zachęca dziecko do wkładania do buzi misia części plastikowych figurek owoców. Po włożeniu wszystkich części, terapeuta proponuje dziecku, by wybrało jakiś prawdziwy owoc

i przecinając łyżeczką cząstkę owocu nakarmiło nią misia. Jeśli dziecko potrafi samo przeciąć łyżeczką cząstkę owocu, terapeuta demonstruje, jak to zrobić i zachęca dziecko do samodzielnego „krojenia” owocu łyżeczką, by nakarmić misia. Po kilku próbach zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie.

Można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść! Nie, nie, nie!

Po tych słowach mówimy, że „(Imię dziecka) będzie karmić misia, bo awokado, gruszka lub jabłko jest dobre – am, am, am!”

LUB można użyć zmodyfikowanej wersji tego wiersza, która zachęca dzieci do jedzenia (szczególnie polecana wersja dla „niejadków”):

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.
Nasze małe głodne misie
Bardzo chciały jeść! Am, am, am!
Jakie dobre (awokado, gruszka lub jabłko) – dla misia i dla (imię dziecka).

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figura awokado, zielona kredka, kartka

Cel: nauka bazgrania (rysowania)

Przebieg:

Terapeuta kładzie figurkę awokado pod kartką. Rysuje po kartce zieloną kredką tak, by awokado się na niej odbiło. Następnie zachęca dziecko do powtórzenia tej

czynności. Proponuje dziecku, by obrysowało kształt owocu na kartce, gdy już nie ma awokado pod spodem.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

SPOTKANIE 4

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona) i w innych kolorach do lepienia
- 9 klocków w kolorze owoców (3 czerwone, 3 żółte, 3 zielone)
- kolorowanki – owoce
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona)
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- taca z kaszą

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie motoryki dużej, motoryki małej i mowy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Jeśli dziecko nie jest

w stanie samodzielnie utrzymać misia, figurkę trzyma terapeuta i wodzi rękami dziecka po misiu, rozkłada palce dziecka, by dotykało czy chwyciło misia, obraca misia, by dziecko go dokładnie obejrzało.

Ponieważ dziecko zna już misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem w pozycji stojącej, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz:” nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokoło)¹⁶

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurki-owoce, podkładki, 3 klocki oraz 3 kawałki plasteliny w kolorach owoców (zielony, żółty, czerwony)

Cel: stymulacja rozwoju poznawczego (procesów uwagi i myślenia) oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Prosimy dziecko, by połączyło ze sobą podkładki (w dowolnej kolejności), a następnie dopasowało do nich figurki owoców (ułożyło je na podkładkach). Prosimy dziecko, by przyporządkowało kolor plasteliny i klocka do odpowiedniego koloru owocu, a następnie zbudowało wieżę z klocków – kolory klocków w wieży muszą odzwierciedlać kolejność kolorów owoców na podkładkach. W dalszej części zajęć zamieniamy kolejność podkładek i kontynuujemy zabawę tak długo, dopóki dziecko jest zainteresowane taką zabawą.

¹⁶ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle przy stole. Przed nią znajdują się figurki owoce ułożone na podkładkach, plastelina i klocki dopasowane kolorami. Dziewczynka buduje wieżę z klocków.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figury-owoce, podkładki, 9 klocków w kolorach owoców (po 3 w każdym kolorze)

Cel: doskonalenie aktywnego eksperymentowania z przedmiotami, powtórzenie nazw kolorów, wprowadzenie pojęcia liczby

Przebieg:

Ponownie prosimy dziecko, by połączyło ze sobą podkładki (w dowolnej kolejności) i dopasowało do nich figurki owoce. Następnie prosimy, by dziecko przyporządkowało wszystkie klocki tego samego koloru do odpowiedniego koloru figurki owocu. Zachęcamy dziecko, aby zbudowało wieżę z jak największej liczby klocków – na początku w dowolnej kolejności, a potem w kolejności wskazywanej przez terapeutę (np. 2 klocki zielone, potem 1 klocek żółty, dalej 2 klocki czerwone itd.).

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 kawałki plasteliny w kolorze owoców (zielony, czerwony, żółty)

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta siedzi naprzeciwko dziecka i pokazuje ruch rąk imitujący wałkowanie plasteliny. Dziecko trzyma w rękach plastelinę i próbuje ją wałkować tak, jak terapeuta. Zachęcamy dziecko do wałkowania, ugniatania plasteliny, a następnie do dopasowania jej koloru do koloru owoców.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle przy stole. Przed nią znajdują się figurki owoce ułożone na podkładkach oraz plastelina. Dziewczynka dopasowuje kolor plasteliny do koloru owocu.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: kolorowanki owoców – jabłko, gruszka, awokado, plastelina

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowanki owoców oraz plastelinę. Dziecko odrywa kawałki plasteliny w odpowiednich kolorach i wypełnia nią obrazki owoców.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurki owoców, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna)

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem. Dziecko lepi z masy plastycznej owoce.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki owoców, zdjęcia prawdziwych owoców, owoce ulepione przez dziecko

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego

Przebieg:

Zadaniem dziecka jest połączyć ze sobą zabawkę owoc, zdjęcie owocu i owoc ulepiony z plasteliny.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurki owoce

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, rozwijanie mowy i schematu ciała

Przebieg:

Terapeuta wykonuje dziecku delikatny masaż, dotykając różnych części ciała figurkami owoców. Korzysta przy tym z wiersza:

Narysuję Ci na rączce: (delikatnie dotykamy rączkę dziecka figurką awokado lub figurką części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!

Narysuję Ci na nóżce: (delikatnie dotykamy nogę dziecka figurką awokado lub części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!

Narysuję Ci na plecach: (delikatnie dotykamy plecy dziecka figurką awokado lub części gruszki albo jabłka)

zielone awokado, (rysujemy palcem kształt awokado z jedną pestką)

żółtą gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki z dwoma pestkami)

czerwone jabłuszko (rysujemy kształt jabłka z trzema pestkami)

czyli zdrowe witaminki od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)

Jak już wszystkie wymienimy, to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)

Mniam, Mniam, Mniam!¹⁷

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 woreczki

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Mówimy do dziecka, że czas zakończyć zabawę owocami. Mieszamy figurki owoców i zachęcamy, by dziecko schowało je do woreczków, segregując według kolorów.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur, rozłożona na części, gumki, wstążki

Cel: stymulowanie motoryki małej, myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Zadaniem dziecka jest złożenie figurki dinozaura w całość (włożenie w korpus głowy, ogona i łap) oraz nałożenie na ogon dinozaura gumek i owinięcie go kolorowymi wstążkami.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur, kasza (lub kaszka manna) wysypana na tacę

Cel: ćwiczenie zmysłu dotyku, nauka rysowania

¹⁷ Wiersz jest modyfikacją wiersza ze strony internetowej www.charezinska.pl

Przebieg:

Zadanie dziecka polega na obrysowaniu dinozaura palcem w kaszy. Następnie wyjmujemy figurkę dinozaura i stawiamy przed dzieckiem – zachęcamy dziecko do narysowania dinozaura na podstawie tego, co widzi. Jeśli dziecko sobie z tym nie radzi, ponownie wkładamy dinozaura do kaszy i powtarzamy obrysowanie kształtu na tacy z kaszą.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaur

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać. Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

SPOTKANIE 5

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- plastelina
- kolorowanki – ślimak, kura, kot
- farby do malowania rękami

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie mowy i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia – pozwalamy, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia i dokładnie go obejrzało.

Ponieważ dziecko zna już misia, terapeuta proponuje dziecku zabawę z misiem w pozycji stojącej, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)
gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)
Gdzie na głowie rośnie włos,
daj mi rękę, tupnij nogą,
kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało:
„tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)
kłaśnij w ręce,
hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)
razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)¹⁸

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurki zwierząt

Cel: stymulowanie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki po kolei figurki zwierząt, nazywa je i omawia, wykorzystując różne wierszyki. Na przykład, gdy terapeuta pokazuje dziecku figurkę ślimaka, mówi wierszyk:

Ślimak, ślimak pokaż rogi,
dam ci sera na pierogi.

Podczas prezentacji figurki kurki, terapeuta mówi wierszyk:

Wyszły w pole kurki trzy,
i wesoło sobie szły.

Natomiast pokazując dziecku kotka, terapeuta mówi wierszyk:

Wlazł kotek na płotek i mruga.
Ładna to historia, niedługa.

¹⁸ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurki zwierząt

Cel: stymulowanie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki figurki kurki i kotka i dopytuje, jakie odgłosy wydają te zwierzątka. Jeśli dziecko nie wie, terapeuta imituje odgłosy, jakie one wydają, np. „ko ko”, „miau”. Zachęca dziecko do powtarzania nazw zwierząt i wyrażen dźwiękonaśladowczych. W kolejnym etapie zabawy terapeuta wydaje odgłosy zwierząt, a zadaniem dziecka jest wskazać zwierzątko na podstawie odgłosu.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, podkładka z bolcem na 1 klucz

Cel: rozwijanie myślenia i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do aktywnego eksperymentowania z zabawką kluczem w celu nałożenia figurki ślimaka na podkładkę-klucz. Jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta demonstruje, jak nałożyć na bolce figurkę ślimaka i podaje dziecku, zachęcając do ponownego eksperymentowania.



Zdjęcie przedstawia dziewczynkę siedzącą na krześle z blatem. Przed nią znajduje się figurka ślimaka z otworem na jeden klucz i podkładka z bolcem na jeden klucz. Terapeuta pokazuje, jak nałożyć figurkę na bolec.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka kury z otworem na 2 klucze, podkładka z bolcem na 2 klucze

Cel: stymulowanie myślenia i aktywnego eksperymentowania

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do ponownego eksperymentowania z zabawką-kluczem – tym razem z kurką i podkładką na 2 klucze. W razie potrzeby demonstruje, jak nałożyć na bolec figurkę kurki z 2 kluczami i podaje dziecku, zachęcając do ponownego eksperymentowania i założenia kurki na podkładkę z bolcem na 2 klucze.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, podkładka z bolcem na 1 klucz, figurka kury z otworem na 2 klucze, podkładka z bolcem na 2 klucze

Cel: stymulowanie motoryki małej i rozwoju poznawczego

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko, by połączyło ze sobą podkładki. Podaje mu raz ślimaka, a raz kurkę, a zadaniem dziecka jest nałożyć figurki na odpowiedni boleć.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurka kota z otworem na 3 klucze, podkładka z bolcem na 3 klucze

Cel: stymulowanie myślenia i aktywnego eksperymentowania, transfer wiedzy

Przebieg:

Terapeuta ponownie zachęca dziecko do eksperymentowania z zabawką-kluczem (kotkiem) i podkładką na 3 klucze. W razie potrzeby ponownie demonstruje nakładanie poprzednich figurek (ślimaka i kurki) na boleć z 1 lub 2 kluczami i zachęca dziecko do samodzielnego rozwiązania problemu, jak można nałożyć kotka na podkładkę z bolcem na 3 klucze.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurka kota

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, ćwiczenie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta wykonuje dziecku masaż, mówiąc przy tym wiersz o kocie.

KOT – wierszyk-masażyk

Jak się czujesz kotku bury?

Czy umyłeś dziś pazury? (drapiemy lub dotykamy swoich dłoni)

Już masz uszy wyczyszczone, (pokazujemy uszy)

jeszcze plama! Na ogonie! (rysujemy długi ogon)

Trzeba też wyczesać futro, (czeszemy ciało lub włosy na głowie)
nie odkładać nic na jutro!

Wąsy wypielęgnowane, (od nosa udajemy długie wąsy)
więc możemy zjeść śniadanie. (dłoń złożona w łódeczkę dotyka ust)

Mniam, mniam, mniam! (masujemy się po brzuchu)¹⁹

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki małych misiów w różnych kolorach i dużego misia, figurki zwierząt-kluczy, „teatrzyk”

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej i procesów myślenia

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku jednego, dowolnego misia. Chowa go za teatrzyk. Kiedy go odsłania, dziecko widzi dwa/trzy misie – tego, którego wcześniej pokazywał mu terapeuta i inne, nowe zabawki (misie o różnej wielkości i w innym kolorze lub zwierzątko-klucz). Zadaniem dziecka jest wskazać na misia, którego pokazywał mu terapeuta.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurki owoców, zwierzątek i misiów

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej i myślenia logicznego

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem 3 owoce i misia (3 misie i owoc, 3 owoce i kurkę itp.) i zadaje pytanie: „Co tu nie pasuje?”. Zadaniem dziecka jest wskazać, który element nie pasuje do pozostałych.

¹⁹ Wiersz pochodzi ze strony internetowej www.charezinska.pl

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurki kury i kota, plastelina

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta razem z dzieckiem ustalają, co jedzą poszczególne zwierzątka. Dziecko lepi z plasteliny robaki dla kury, miskę na mleko dla kota. Dalej następuje wspólna zabawa w karmienie zwierzątek.

ZABAWA 12

Potrzebne materiały: zabawka klucze sensoryczne, kolorowanka z obrazkami zwierząt – ślimaka, kury i kota, farby do malowania palcami

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowanki i farby do malowania palcami. Zadaniem dziecka jest pomalowanie zwierząt odpowiednimi kolorami.

ZABAWA 13 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz inne zabawki użyte podczas spotkania

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że zabawki już zmęczyły się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

3.3.5 SCENARIUSZE ZAJĘĆ TERAPEUTYCZNYCH DLA DZIECI PRZEDWCZEŚNIE URODZONYCH W WIEKU ROZWOJOWYM 24 MIESIĘCY

Cele szczegółowe:

- doskonalenie percepcji wzrokowej
- ćwiczenie tworzenia reprezentacji umysłowych
- doskonalenie aktywnego antycypowania bodźców i zdarzeń
- uczenie poczucia skuteczności własnych działań
- doskonalenie motoryki dużej (samodzielnego chodzenia i pokonywania przeszkód)
- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych dziecka (poznawanie przedmiotów wszystkimi zmysłami)
- nauka kolorów i wzorów
- uczenie myślenia logicznego i rozwiązywanie problemów
- rozwijanie emocjonalnego radzenia sobie z porażkami
- doskonalenie pozytywnych relacji z opiekunem
- ćwiczenie koncentracji uwagi i wykonywania skomplikowanych zadań
- doskonalenie mowy i języka (zarówno rozumienia, jak i mówienia)
- nauka zaimków „ja” i „moje”
- nauka nawiązywania kontaktu z rówieśnikami

Metody pracy: zabawa manipulacyjna, wiersz, zabawy paluszkowe, dziecięce masażyki

Formy pracy: indywidualna, w parach

W zależności od możliwości ruchowych dzieci zabawy można przeprowadzić w pozycji siedzącej (dziecko siedzi w krzeselku dziecięcym albo na kolanach rodzica, ewentualnie dziecko siedzi samodzielnie na macie) lub w pozycji stojącej. Dziecko w tym wieku uczy się podnosić przedmioty z podłogi, wspinać się (po schodach, na kanapę itp.). Przygotowując się do zajęć, warto niektóre potrzebne nam pomoce

wcześniej ukryć – położyć na podłogę, pod krzesło, na fotel, na schodach i w odpowiednim momencie poprosić dziecko o ich podanie, przyniesienie.

Po kilku indywidualnych spotkaniach z dzieckiem, kolejne zajęcia można będzie według opisanego poniżej scenariusza przeprowadzić w parach (tj. dwoje dzieci z opiekunami), aby rozwijać kompetencje społeczne dzieci. Dzięki temu, że dotychczas wszystkie dzieci ćwiczyły podobne umiejętności, słyszały podobne wierszyki czy piosenki, zajęcia będą dla nich kontynuacją, a jednocześnie pojawi się nowy element – kontakt z rówieśnikiem oraz charakterystyczna dla tego wieku zabawa równoległa.

Czas spotkania: 35-45 minut (w zależności od możliwości dziecka)

Wykorzystane zabawki:

- figurka dużego misia
- miś z 1 dziurką i podkładka pod misia z 1 bolcem
- miś z 2 dziurkami i podkładka pod misia z 2 bolcami
- miś z 3 dziurkami i podkładka pod misia z 3 bolcami
- dinozaur
- 1-elementowa figurka awokado i podkładka
- 2-elementowa figurka gruszka i podkładka
- 3-elementowa figurka jabłko i podkładka
- figurki-klucze sensoryczne (ślimak, kura, kot)
- podkładka z bolcem na 1 klucz
- podkładka z bolcem na 2 klucze
- podkładka z bolcem na 3 klucze

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- chustka lub szalik do zawiązania oczu dziecka
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- taca z kaszą

- kilka dowolnych przedmiotów z najbliższego otoczenia w kolorach takich jak misie i owoce
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- pęseta
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- zamykane pudełko z dziurami po bokach do włożenia rąk
- miseczka, łyżeczka, jedzenie dla misia – ziarenka, miód itp.
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłka, gruszki, awokado
- nóż (do przekrojenia owoców przez osobę dorosłą)
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona) i w innych kolorach do lepienia
- 9 klocków w kolorze owoców (3 czerwone, 3 żółte, 3 zielone)
- kolorowanka – miś
- kolorowanki – owoce
- kolorowanki – ślimak, kura, kot
- farby do malowania rękami
- kredki, biała kartka papieru, kilka kartek kolorowego papieru

SPOTKANIE 1

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- kolorowe gumki i frotki
- gąbki kąpielowe (o różnej fakturze)
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kaszą, makaronem, płatkami śniadaniowymi), kulkami hydrożelowymi itp.
- miseczka, łyżeczka, jedzenie dla misia – ziarenka, miód itp.
- kolorowanka – miś
- farby do malowania rękami
- chustka lub szalik do zawiązania oczu dziecka
- kilka kartek kolorowego papieru

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, wprowadzenie do zabawy figurką misia, uczenie schematu twarzy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem otwarte pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyciągnęło rączki w kierunku misia i spróbowało go wyjąć za sznurek (jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta wyjmuje misia i przybliża do dziecka). Jeśli dziecko nie jest w stanie samodzielnie utrzymać misia (np. z powodu niepełnosprawności rąk), figurkę trzyma terapeuta pozwalając, by dziecko dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia i aktywnie go eksplorowało. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”. Następnie pytamy: „A gdzie mama/tata buzię?”, „A gdzie (imię dziecka) ma buzię?”, „A gdzie ja (terapeuta) mam buzię?” Podobnie robimy z nosem, oczami i uszami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokoło)²⁰

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, kolorowe frotki

Cel: antycypacja bodźca

Przebieg:

Terapeuta nakłada na palec frotkę. Przytrzymuje figurę misia na wysokości oczu dziecka i w określonej kolejności (zawsze tej samej) wkłada na chwilę palec do

²⁰ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

dziurek na oczy, przytrzymuje go 3 sekundy i wyjmuję. Zadaniem dziecka jest śledzić ruch palca terapeuty, przewidzieć, gdzie on się za chwilę pojawi i ściągnąć gumkę z palca terapeuty.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, gąbka

Cel: doskonalenie motoryki małej i percepcji dotykowej, ćwiczenie koncentracji uwagi i myślenia

Przebieg:

Gąbkę rozcinamy tak, by można ją było nałożyć na uszy misia. Zachęcamy dziecko do eksperymentowania z gąbką w celu nałożenia jej na uszy misia. Zabawę możemy powtarzać wielokrotnie, aż dziecko przestanie być nią zainteresowane. Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gąbki – miękkie, twarde, szorstkie itp.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurka małego misia, kolorowe frotki

Cel: doskonalenie motoryki małej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta prezentuje dwa misie – dużego i małego i zachęca dziecko do nakładania i zdejmowania frotek (różnej wielkości) na uszy misia dużego i małego. Do ćwiczenia możemy zastosować różnego rodzaju gumki – większe i mniejsze, cienkie i grubsze, węższe i szersze, a zadaniem dziecka jest dopasowanie rozmiaru frotek do odpowiedniego misia, aby pasowały na jego uszy.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego na krześle przy stole. Przed nim leżą figurki dużego i małego misia. Chłopiec nakłada kolorowe gumki na uszy misia.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, figurki małych misiów, pudełko wypełnione np. kaszą lub kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie mowy

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do włożenia do pudełka z materiałami o różnej fakturze figurek misiów. Następnie zadaniem dziecka jest wyciągnięcie stamtąd misia wskazanego przez terapeutę lub rodzica (np. małego żółtego misia, dużego białego misia itp.). Jeśli dziecko ma taką potrzebę, może również pobawić się materiałami sypkimi – przesypywać kaszę, brać do ręki i ścisnąć kulki hydrożelowe itp.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, wstążka, łyżeczka, jedzenie (miód, płatki śniadaniowe itp.), miseczka

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie koncentracji uwagi i wykonywania skomplikowanych czynności

Przebieg:

Terapeuta przytrzymuje misia na sznurku nad głową dziecka stojącego i opuszcza zabawkę na podłogę w pobliżu dziecka. Zadaniem dziecka jest wodzić wzrokiem za spadającym przedmiotem, a następnie sięgnąć do niego, schylając się do podłogi. Po kilku próbach terapeuta mówi do dziecka, że miś jest już głodny i czas go nakarmić. Zadaniem dziecka jest nakarmić misia pokarmami dostępnymi podczas zajęć. Jeśli dziecko tego nie potrafi, terapeuta demonstruje, jak nabrać łyżeczką pokarm i włożyć łyżeczkę do buzi misia, a także jak obrócić ją, by pokarm zsunął się z łyżeczki do miseczki postawionej za misiem.

W trakcie zabawy można wykorzystać znany wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.

Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść!

Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Prosi mama niedźwiedziowa,
prosi tata, duży miś:

„Moi mili jedzcie obiad,
dobry miodek mamy dziś”!

Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Zjadła mama, zjadł i tata,
a niedźwiadki – hopsa – w las.
„Co tam obiad, mała strata!
Tysiąc przygód czeka nas”.
Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Wyhasały się niedźwiadki,
jeść wołają wszystkie sześć.
„Wielka szkoda – mówi mama –
ale nie ma już co jeść”.
Mówią misie: Oj, chce mi się,
oj, chce mi się jeść!”
Biedne misie, głodne misie,
co nie chciały jeść!

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki małego misia, kolorowanki z obrazkiem misia, farby do malowania palcami

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i koordynacji wzrokowo-ruchowej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowanki z obrazkiem misia oraz farby do malowania palcami. Zadaniem dziecka jest pomalowanie palcami obrazków z misiem, kolorami odpowiadającymi figurkom misia.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpus dinozaura)

Cel: rozszerzanie doświadczeń sensomotorycznych, ćwiczenie aktywnego eksperymentowania z przedmiotem

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku kulę sensoryczną i zachęca dziecko do manipulowania nią – dotykania, obracania, kulania itp. Jeśli dziecko uczestniczyło w zajęciach dla wcześniejszych poziomów wieku, terapeuta zachęca do zabawy w znany dziecku sposób, tj. ściskania zabawki. Jeśli dziecko tego nie potrafi lub nie pamięta, terapeuta demonstruje zabawę, mówią wierszyk:

Ściśnij, ściśnij zabaweczkę, mocno jak potrafisz,
przyjdzie tatuś i popatrzy jak się fajnie bawisz.

Zadaniem dziecka jest ścisnąć zabawkę najmocniej jak potrafi.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpus dinozaura)

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych i naprzemienności w zabawie, rozwijanie mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną oraz toczy w stronę dziecka, mówiąc przy tym wiersz:

Tocz się, dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta kulę i powtarzając wierszyk (lub jego fragmenty) toczy kulę w kierunku terapeuty. Zabawę można również przeprowadzić z udziałem innego dziecka – w ten sposób dzieci turlają dinka do siebie.

Następnie kładziemy dziecko na podłodze, na miękkim podłożu. Przy wierszyku toczymy dziecko w jedną i drugą stronę. Zachęcamy też rodzica do toczenia dziecka. Następnie zamieniamy się rolami i dziecko próbuje toczyć inne dziecko, rodzica albo terapeutę, powtarzając wiersz lub jego fragmenty.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpus dinozaura), kilka kartek kolorowego papieru

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie prawidłowych schematów motorycznych i naprzemienności w zabawie, rozwijania mowy

Przebieg:

Terapeuta rozdaje dziecku, rodzicowi i sobie kilka kartek papieru w określonym kolorze i nazywa kolory, które dostały poszczególne osoby (np. dziecko ma czerwony kolor, rodzic niebieski, a terapeuta żółty). Bierze do ręki kulę sensoryczną i zawija ją w papier w swoim kolorze, toczy w stronę dziecka, mówiąc, że teraz toczy się do niego żółty dinek:

Tocz się, mój żółty dinku, tocz się ładnie,
małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij.

Dziecko chwyta korpus dinka i otacza ją papierem w swoim kolorze oraz wskazuje, że jego dinek jest czerwony. Powtarzając wierszyk: „Tocz się, mój czerwony dinku, tocz się ładnie, pani (imię terapeuty) w rączki wpadnij” toczy kulę w kierunku terapeuty.

Zabawę można również przeprowadzić z udziałem innego dziecka (które dostanie papier w innym kolorze) – w ten sposób dzieci nakładają kolejne warstwy papieru i turlają dinka do siebie, mówiąc: „Mój dinek jest...” lub powtarzając wierszyk: „Tocz się, mój (kolor) dinku, tocz się ładnie, małej/małemu (imię dziecka) w rączki wpadnij”.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: kula sensoryczna (korpuz dinozaura)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie schematu ciała, rozwijanie mowy

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną i masuje nią dziecko. Masując poszczególne części ciała, najpierw nazywa je, a następnie prosi dziecko o nazwanie części ciała, które są masowane.

ZABAWA 12

Potrzebne materiały: kula sensoryczna, ewentualnie chusta do zawiązania oczu

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki kulę sensoryczną. Dziecko zamyka oczy lub zawiązujemy oczy dziecka chustką. Terapeuta masuje kulą różne części ciała dziecka. Zadaniem dziecka jest nazwanie części ciała, na której czuje dotyk kuli.

ZABAWA 13 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyły się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki oraz schowanie wszystkich zabawek, które były użyte do zajęć do pudełka.

SPOTKANIE 2

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- kilka dowolnych przedmiotów z najbliższego otoczenia w kolorach takich jak misie
- wstążka lub sznurek w kolorze czerwonym
- „skarpetki” na nogi dinozaura (kawałki materiału o różnej fakturze, woreczki foliowe, balony itp.)
- masa plastyczna (np. plastelina, modelina, masa solna) do robienia pieczętek

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie mowy i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia. Pozwalamy, by dziecko aktywnie go eksplorowało – dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”.

Potem pytamy: „A gdzie mama/tata buzię?”, „A gdzie (imię dziecka) ma buzię?”, „A gdzie ja (terapeuta) mam buzię?” Podobnie robimy z nosem, oczami i uszami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)²¹

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem

Cel: doskonalenie motoryki małej, ćwiczenie pamięci i myślenia

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na bolec.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka misia z 1 dziurką, podkładka z 1 bolcem, figurka misia z 2 dziurkami, podkładka z 2 bolcami

Cel: doskonalenie motoryki małej, ćwiczenie pamięci i myślenia

²¹ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na odpowiednią podkładkę i połączyć podkładki ze sobą.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurki misiów z 1, 2 i 3 dziurkami wraz z podkładkami

Cel: doskonalenie motoryki małej, ćwiczenie pamięci i myślenia

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku figurkę misia z 3 dziurkami. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na bolce i połączyć z pozostałymi podkładkami. Następnie terapeuta zdejmuje wszystkie trzy misie i zmienia kolejność ich ułożenia przy podkładkach i prosi dziecko o ponowne włożenie misia na odpowiednią podkładkę.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego na krześle przy stole. Przed nim leżą połączone ze sobą podkładki z jednym, dwoma i trzema bolcami. Chłopiec nakłada misie na odpowiednie podkładki.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurki misiów z 1, 2 i 3 dziurkami wraz z podkładkami, kilka innych przedmiotów w takich kolorach jak misie

Cel: nauka kolorów, doskonalenie pamięci

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem misie, nazywa ich kolory. Dziecko powtarza nazwy kolorów za terapeutą. Następnie terapeuta wymienia nazwę koloru, a dziecko bierze misia w tym kolorze i nakłada go na odpowiednią podkładkę.

Dziecko dopasowuje do misiów inne przedmioty w tych samych kolorach.

Terapeuta prosi: „Podaj mi coś żółtego”, „Pokaż mi misia” itp. – dziecko wykonuje polecenia terapeuty.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka dużego i małego misia, wstążka

Cel: rozpoznawanie słów „duży” i „mały”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku dużego misia i mówi: „To jest duży miś”. Następnie pokazuje dziecku małego misia i mówi: „To jest mały miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż dużego misia”, „Pokaż małego misia”.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki dwóch małych misiów w kolorze białym i czarnym

Cel: rozpoznawanie kolorów „biały” i „czarny”

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku białego misia i mówi: „To jest biały miś”. Następnie pokazuje dziecku czarnego misia i mówi: „To jest czarny miś”. Powtarza to kilkakrotnie. Następnie prosi dziecko: „Pokaż białego misia”, „Pokaż czarnego misia”.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura, rozłożona na części

Cel: stymulowanie motoryki małej, myślenia i rozwiązywania problemów, rozwijanie emocjonalnego radzenia sobie z porażkami

Przebieg:

Terapeuta rozkłada przed dzieckiem poszczególne części dinozaura i zachęca do złożenia go w całość. Jeśli dziecko po kilku próbach nie potrafi tego zrobić, terapeuta demonstruje, jak włożyć ogon, głowę i nogi w korpus dinozaura i ponownie rozkłada dinka. Zadaniem dziecka jest złożenie dinozaura w całość.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona w całość, „skarpetki” na nogi dinozaura, przygotowane z materiałów o różnych fakturach (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku i koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie mowy i myślenia

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do nałożenia na stopy dinozaura skarpetek. Jeśli dziecko tego nie potrafi, demonstruje jak to zrobić. Następnie masuje dziecko nogami dinka w różnych skarpetkach. Masując poszczególne części ciała, nazywa je. Zmieniając z dzieckiem skarpetki na nogach dinka, nazywa ich fakturę lub kolor (np. puchate, szorstkie, gładkie, czerwone, żółte itp.). Zachęca dziecko do zmiany dinkowi skarpetek zgodnie z podpowiedziami terapeuty.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona, „skarpetki” na nogi dinozaura, przygotowane z materiałów o różnych fakturach (futerko, woreczek foliowy, balon itp.)

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Jeśli dziecko jest w stanie, nakłada dinozaurowi na stopy poszczególne skarpetki. Jeśli nie, robi to terapeuta. Dziecko zamyka oczy lub zawiązujemy oczy dziecka chustką. Terapeuta masuje stopami dinozaura różne części ciała dziecka. Zadaniem dziecka jest wskazanie, gdzie poczuło dotyk stóp dinozaura.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaura złożona w całość, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna) w różnych kolorach

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza, utrwalanie nazw kolorów i wzorów

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku masę plastyczną, aby ją pougniatało. Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem. Aby uzyskać różne kolory, można dodać do nich farbki do malowania palcami lub barwniki spożywcze. Dziecko stopami dinozaura robi odciski w masie plastycznej. Terapeuta nazywa wzór, który jest na łapie dinozaura, a następnie zachęca dziecko, by nazwało wzór, który odbił się w masie plastycznej. Podobne odciski robi dziecko w masach o różnych kolorach i nazywa te kolory.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki oraz schowanie misia i dinka do pudełka.

SPOTKANIE 3

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- owoce w koszyku: jabłko, gruszka, awokado
- zdjęcia owoców: jabłka, gruszki, awokado
- łyżeczka, miseczka, nóż
- pudełka wypełnione różnymi materiałami sypkimi (np. kasza, makaron, płatki śniadaniowe), kulkami hydrożelowymi itp.
- kartka papieru, kredki

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, doskonalenie mowy i koordynacji wzrokowo-ruchowej

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia. Pozwalamy, by dziecko aktywnie go eksplorowało – dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia. Kiedy dziecko włoży palec do buzi misia, mówimy: „Tu miś ma buzię”.

Potem pytamy: „A gdzie mama/tata buzię?”, „A gdzie (imię dziecka) ma buzię?”, „A gdzie ja (terapeuta) mam buzię?” Podobnie robimy z nosem, oczami i uszami.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje jeszcze inną zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)²²

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: prawdziwe owoce w koszyku – jabłko, gruszka, awokado oraz figurki owoców-zabawek i obrazki owoców

Cel: wprowadzenie nowej zabawki, rozwój mowy i myślenia

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk:

Jadę dziś na targ, na moim koniku,

wiozę do sprzedania owoce w koszyku.

Terapeuta wyciąga z koszyka poszczególne owoce oraz figurki owoców-zabawek i nazywa je oraz ich kolory. Na stole kładzie obrazki owoców i prosi dziecko, aby przy

²² Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

nich położyło figurki owoców-zabawek oraz prawdziwe owoce. Daje dziecku do obejrzenia, powąchania i podotykania prawdziwe owoce.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładka, prawdziwy owoc awokado, zdjęcie awokado, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc awokado do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało pestkę (mówi: „Twarde”) i jedną połówkę owocu (mówi: „Miękkie”). Terapeuta zachęca dziecko do posmakowania owocu – nabrania go łyżeczką lub wzięcia cząstki owocu do buzi.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: 1-elementowa figurka awokado, podkładki pochodzące z różnych owoców (jabłka, gruszki, awokado), prawdziwy owoc awokado, zdjęcie awokado

Cel: stymulowanie myślenia i rozwiązywania problemów, ćwiczenie poczucia skuteczności swoich działań

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku prawdziwy owoc i jego zdjęcie oraz figurkę awokado. Przed dzieckiem układa podkładki z otworem na różne owoce. Zadaniem dziecka jest włożyć figurkę awokado do otworu w odpowiedniej podkładce. Poprawne wykonanie zadania nagradzamy pochwałą.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki, podkładka, prawdziwy owoc gruszki, zdjęcie gruszki, łyżeczka, nóż

Cel: doskonalenie doświadczeń wielozmysłowych

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc gruszki do dotknięcia i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by dotykało jedną połówkę owocu. Terapeuta zachęca dziecko, by poznało smak owocu i samodzielnie przecięło połówkę gruszki łyżeczką oraz włożyło ją do buzi.

W trakcie zabawy terapeuta mówi wierszyk:

Wpadła gruszka do fartuszka,
a za gruszką trzy jabłuszka,
awokado też by chciało,
lecz się tutaj nie dostało.



Zdjęcie przedstawia chłopca siedzącego na krześle przy stole. Przed nim znajduje się podkładka z włożoną do niej figurką gruszki. Chłopiec trzyma w dłoni prawdziwy owoc gruszki i uśmiecha się.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszka, podkładka

Cel: doskonalenie motoryki małej, myślenia i rozwiązywania problemów, rozwijanie poczucia skuteczności swoich działań

Przebieg:

Terapeuta podaje dziecku prawdziwy owoc gruszki, zdjęcie oraz 2 części figurki gruszki. Przed dzieckiem układa podkładki z otworem na różne owoce. Zadaniem dziecka jest włożyć 2 części figurki gruszki do otworu w odpowiedniej podkładce. Poprawne wykonanie zadania nagradzamy brawami.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: 3-elementowa figurka jabłka, podkładka, prawdziwy owoc jabłka, zdjęcie jabłka, łyżeczka, nóż

Cel: stymulacja wielozmysłowa

Przebieg:

Terapeuta daje dziecku owoc do dotykania i powąchania. Następnie przekraja go na pół i pozwala dziecku, by w różny sposób poznawało połówkę owocu. Terapeuta zachęca dziecko, by poznało smak owocu i samodzielnie przecięło połówkę jabłka łyżeczką oraz włożyło je do buzi.

Podczas tej zabawy można wykorzystać wiersz (lub jego część):

Rosną jabłka na jabłoni,
jedno jabłko trzymam w dłoni,
gdy ja stoję pod jabłonią,
jabłka zbieram z ziemi dłonią.
Zrobię z jabłek marmoladę.
Myślę, że dam sobie radę
Gdy obiorę jabłka ze skórki

Dalej praca pójdzie z górki

I ta smaczna marmolada

Do jedzenia w mig się nada.²³

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: 2-elementowa figurka gruszki oraz 3-elementowa figurka jabłka wraz z podkładkami, zdjęcie jabłka i zdjęcie gruszki

Cel: stymulowanie motoryki małej, rozwijanie logicznego myślenia i poczucia sprawstwa

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku, jak wygląda całe jabłko i cała gruszka na zdjęciu, a także podaje dziecku 2 części figurki gruszki oraz 3 części figurki jabłka. Zadaniem dziecka jest włożyć je w odpowiednie otwory w podkładkach. Jeśli dziecko ma z tym problem, terapeuta demonstruje dziecku, jak można to zrobić, a następnie zachęca do ponownego włożenia figurek owoców w otwory podkładki.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki owoców, pudełko wypełnione sybkim materiałem (np. kaszą) czy kulkami hydrożelowymi

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, rozwój myślenia, pamięci i mowy

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko, aby umieściło poszczególne figurki owoców w pudełku z materiałem sybkim lub kulkami żelowymi. Podczas wkładania prosi dziecko, aby nazywało owoc oraz jego kolor. Jeśli dziecko czegoś nie pamięta, terapeuta podpowiada dziecku pierwsze sylaby. Następnie zachęca dziecko do zanurzenia ręki w sybkim materiale lub kulkach hydrożelowych i wyjmowania ukrytych tam owoców

²³ Wiersz pochodzi ze strony <https://www.facebook.com/autorularusin/posts/810257989012680/>

i nazwania ich oraz ich kolorów. Jeśli dziecko jest zainteresowane, może chwilę pobawić się kaszą czy kulkami – przesypywać, dotykać, ścisnąć.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, miseczka, łyżeczka, owoce

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczenie motoryki małej, ćwiczenie naprzemienności w działaniu

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że czas nakarmić misia. Najpierw zachęca dziecko do wkładania do buzi misia cząstek figurek owoców. Po włożeniu wszystkich cząstek, terapeuta proponuje dziecku, by wybrało jakiś prawdziwy owoc i przecinając łyżeczką cząstkę owocu nakarmiło nim misia.

Po kilku próbach mówimy do dziecka, że teraz raz miś zjada owoc, a raz dziecko. Zachęcamy, by dziecko na przemian karmiło misia i siebie.

Można wykorzystać wierszyk (lub jego fragmenty) o karmieniu misia:

„Niedźwiadki niejadki” S. Karaszewski

Żyły w lesie małe misie,
a tych misiów było sześć.

Siadły raz przy pełnej misie,
ale żaden nie chciał jeść!

Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Prosi mama niedźwiedziowa,
prosi tata, duży miś:

„Moi mili jedzcie obiad,
dobry miodek mamy dziś”!

Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Zjadła mama, zjadł i tata,
a niedźwiadki – hopsa – w las.
„Co tam obiad, mała strata!
Tysiąc przygód czeka nas”.
Co tu robić, co tu robić,
nie chcą misie jeść!

Wyhasały się niedźwiadki,
jeść wołają wszystkie sześć.
„Wielka szkoda – mówi mama –
ale nie ma już co jeść”.
Mówią misie: Oj, chce mi się,
oj, chce mi się jeść!”
Biedne misie, głodne misie,
co nie chciały jeść!

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: figurka awokado, kredki w różnym kolorze, kartka

Cel: nauka rysowania, utrwalenie nazw kolorów i kształtów

Przebieg:

Terapeuta kładzie figurkę awokado na kartce i prosi dziecko o obrysowanie kredką owocu. Następnie proponuje dziecku, by pokolorowało owoc odpowiednim kolorem kredki, którą dziecko wybiera samo.

ZABAWA 12 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz inne zabawki

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że zabawki już zmęczyły się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki (tyle, ile dziecko potrafi) i schowanie wszystkich zabawek, które uczestniczyły w zajęciach do pudełka.

SPOTKANIE 4

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona) i w innych kolorach do lepienia
- 9 klocków w kolorze owoców (3 czerwone, 3 żółte, 3 zielone)
- kilka dowolnych przedmiotów z najbliższego otoczenia w kolorach takich jak owoce
- kolorowanki – owoce
- plastelina w kolorze owoców (czerwona, żółta, zielona)
- 3 woreczki (do wkładania do nich figurek owoców po zabawie)
- kolorowe gumki i frotki, kolorowe wstążki
- pęseta
- taca z kaszą

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, ćwiczenie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia. Pozwalamy, by dziecko aktywnie go eksplorowało – dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje dodatkową zabawę z misiem, tj. mówi wierszyk i zachęca dziecko do współpracy podczas pokazywania oraz nazywania różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)

gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)

gdzie na głowie rośnie włos,

daj mi rękę, tupnij nogą,

kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało: „tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)

kłaśnij w ręce,

hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)

razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokół)²⁴

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurki-owoce, podkładki, 3 klocki w kolorach owoców

Cel: stymulacja rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Prosimy dziecko, by połączyło ze sobą podkładki (w dowolnej kolejności), a następnie dopasowało do nich figurki-owoce. Prosimy dziecko, by przyporządkowało kolor klocka do owocu, a następnie zbudowało wieżę z klocków – kolory klocków we wieży muszą być w takiej samej kolejności jak kolory owoców na podkładkach.

Zamieniamy kolejność podkładek i powtarzamy zabawę z klockami lub innymi przedmiotami w kolorach owoców.

²⁴ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurki-owoce, podkładki, 9 klocków w kolorach owoców (po 3 w kolorze każdego owocu)

Cel: stymulacja rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Prosimy dziecko, by połączyło ze sobą puste podkładki do owoców takiej kolejności, jak pokazują to kolory klocków w szeregu przed dzieckiem, a następnie dopasowało do nich figurki-owoce. Prosimy dziecko, by zbudowało wieżę z klocków, których kolory wypowiemy (zielony, czerwony żółty), a następnie dokładało kolejne klocki w tej samej kolejności.

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurki owoców, podstawki, kilka innych przedmiotów w takich kolorach jak owoce

Cel: rozwój mowy, ćwiczenie uwagi selektywnej, wykonywanie poleceń „podaj” i „pokaż”

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyki o owocach (przedstawione poniżej) i zachęca dziecko do odgadnięcia, o jakim owocu mówi. Gdy dziecko odgadnie rodzaj owocu, dopasowuje do nich inne przedmioty w tych samych kolorach. Następnie terapeuta zachęca dziecko do wypełniania poleceń, np. „Podaj mi zielony owoc”, „Podaj mi wszystkie żółte zabawki”, „Pokaż mi jakiś czerwony przedmiot”. W dalszej części zabawy terapeuta stosuje polecenia dwuczłonowe, np. „Weź awokado i połóż je na krześle przy stole”, zachęcając dziecko do wykonania tych poleceń.

Awokado:

Zjem zielone, miękkie, smaczne awokado na kolację.

Gruszka:

Wpadła gruszka do fartuszka, tak żółciutka jak kaczuszka.

Jabłko:

Gdy stoję pod jabłonią, czerwone jabłko zbieram z ziemi dłonią.

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurki owoców

Cel: stymulowanie mowy, nauka zaimków „ja” i „moje”

Przebieg:

Terapeuta bierze do ręki figurkę owoc, kładzie przed sobą i mówi: „Moje”. Zachęca dziecko, by zrobiło to samo. Następnie mówi: „Ja mam owoc. To jest mój owoc” i zachęca dziecko, by zrobiło to samo. Terapeuta i dziecko dzielą w ten sposób wszystkie kawałki owoców.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurki owoców

Cel: stymulacja zmysłu dotyku, doskonalenie pamięci i mowy

Przebieg:

Najpierw terapeuta mówi wierszyk i wykonuje dziecku masaż, a następnie prosi dziecko o zrobienie masażu rodzicowi lub terapeutce z wykorzystaniem słów, które dziecko pamięta. Jeśli dziecko nic nie pamięta, podpowiadamy powoli pojedyncze słowa z każdej linijki wiersza:

Narysuję Ci na rączce/plecach: (dotykamy rączkę, plecy lub inną masowaną część ciała)

zielone awokado, (rysujemy kształt awokado)

czerwone jabłuszko, (rysujemy kształt jabłka)
zieloną gruszeczkę, (rysujemy kształt gruszki)
czyli zdrowe witaminki
od samego rana! (rysujemy uśmiech/uśmiechniętą buźkę)
Jak już wszystkie wymienimy/policzymy,
to do buzi je włożymy! (udajemy, że wkładamy do buzi/zjadamy)
Mniam, Mniam, Mniam!²⁵

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki-owoce, kolorowanki owoców – jabłko, gruszka, awokado, plastelina

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, ekspresja twórcza

Przebieg:

Terapeuta siedzi naprzeciwko dziecka i pokazuje ruch rąk imitujący wałkowanie plasteliny. Zachęcamy dziecko do wałkowania, ugniatania plasteliny, a następnie do dopasowania jej kolorem do koloru owoców. W kolejnym kroku terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowanki owoców oraz plastelinę. Dziecko odrywa kawałki plasteliny w odpowiednich kolorach i wypełnia nią kolorowanke.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurki owoców, dowolna masa plastyczna (plastelina, modelina, masa solna)

Cel: stymulowanie motoryki małej, ekspresja twórcza

Przebieg:

Masę solną można przygotować wspólnie z dzieckiem. Dziecko lepi z masy plastycznej kształty przypominające owoce, które poznało wcześniej (awokado, gruszka, jabłko).

²⁵ Wiersz jest modyfikacją wiersza ze strony internetowej www.charezinska.pl

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki owoców, zdjęcia prawdziwych owoców, owoce ulepione przez dziecko

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego

Przebieg:

Zadaniem dziecka jest połączyć ze sobą – zabawkę owoc, zdjęcie owocu i owoc ulepiony z plasteliny.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: figurki owoców, 3 woreczki

Cel: stymulowanie rozwoju poznawczego i motoryki małej

Przebieg:

Mówimy do dziecka, że czas zakończyć zabawę owocami. Mieszamy figurki owoców i zachęcamy, by dziecko schowało je do woreczków, segregując według kolorów.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka dinozaur złożona, kolorowe wstążki, kolorowe gumki (frotki, recepturki), ewentualnie pęseta

Cel: stymulowanie motoryki małej, stymulowanie zmysłu dotyku, percepcja kolorów

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem figurkę dinozaura oraz gumki i wstążki. Zadaniem dziecka jest nałożenie gumek na ogon dinozaura i/lub okręcenie go kolorowymi wstążkami. Po skończonej zabawie zadaniem dziecka jest ściągnąć gumki i wstążki. Jeśli dziecko jest w stanie, może próbować ściągnąć gumki za pomocą np. pęsety.

W kolejnym etapie zabawy terapeuta podaje dziecku nazwę koloru, a zadaniem dziecka jest nałożyć na ogon dinozaura gumkę lub wstążkę w określonym kolorze.



Zdjęcie przedstawia ręce chłopca, który zakłada na ogon zabawki dinozaura kolorowe gumki.

ZABAWA 12

Potrzebne materiały: figurki dinozaura, kasza wysypana na tacę

Cel: nauka bazgrania (rysowania), ćwiczenie zmysłu dotyku

Przebieg: Zadaniem dziecka jest narysowanie palcem w kaszy dinozaura.

ZABAWA 13 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczeni się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,
pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki oraz schowanie wszystkich zabawek, które były użyte do zajęć do pudełka.

SPOTKANIE 5

Potrzebne pomoce:

- pudełko (do przechowywania dużego misia)
- „teatrzyk” (np. pudełko z przesuwaną kurtyną)
- zamknięte pudełko z dziurami po bokach do włożenia rąk
- plastelina
- kolorowanki – ślimak, kura, kot
- farby do malowania rękami

ZABAWA 1 – POWITANKA

Potrzebne materiały: figurka dużego misia, przyniesiona w dowolnym otwartym pudełku

Cel: nawiązanie kontaktu z dzieckiem i rodzicem, ćwiczenie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem pudełko z figurką misia. Mówi, że miś w pudełku czekał na spotkanie i spał, a teraz należy go obudzić i zaprosić do zabawy. Terapeuta śpiewa piosenkę (na melodię „Panie Janie”):

Panie misiu, panie misiu, pora wstać, pora wstać!

Wszystkie dzwony biją, wszystkie dzwony biją! Bim bam bom! Bim bam bom!

Zachęcamy dziecko, by wyjęło misia. Pozwalamy, by dziecko aktywnie go eksplorowało – dotykało powierzchni misia, wkładało palce w otwory na oczy i usta, obracało misia.

Jeśli dziecko jest już po etapie zabaw dla wcześniejszego okresu rozwojowego i zna misia, terapeuta proponuje dodatkową zabawę z misiem, tj. wspólne mówienie wierszyka i pokazywanie różnych części swojego ciała:

Pokaż (imię dziecka), gdzie masz oko, (powiedz: „oko”)
gdzie masz ucho, a gdzie nos, (powiedz: „nos”)
gdzie na głowie rośnie włos,
daj mi rękę, tupnij nogą,
kiwnij głową tak i nie, (wraz z kiwnięciem głową zachęcamy, by dziecko powiedziało:
„tak”, a gdy kręcimy głową na boki zachęcamy, by dziecko powiedziało: „nie”)
kłaśnij w ręce,
hop do góry, (skacze z dzieckiem i zachęca do powiedzenia: „hop”)
razem zabawimy się! (kręci się z dzieckiem wokoło)²⁶

ZABAWA 2

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, podkładka z bolcem na 1 klucz

Cel: stymulowanie motoryki małej, mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta mówi wierszyk oraz zachęca dziecko do nałożenia na bolce figurki ślimaka z 1 kluczem.

Ślimak, ślimak pokaż rogi,
dam ci sera na pierogi,
jak nie sera, to kapusty,
od kapusty będziesz tusty.

ZABAWA 3

Potrzebne materiały: figurka kury z otworem na 2 klucze, podkładka z bolcem na 2 klucze

Cel: stymulowanie motoryki małej

²⁶ Wiersz pochodzi ze strony internetowej <https://loogomowa.pl/wierszyki-z-pokazywaniem/>

Przebieg:

Terapeuta śpiewa piosenkę o kurkach (tradycyjną dziecięcą francuską piosenkę z XVIII wieku²⁷) oraz zachęca dziecko do nałożenia figurki kurki na bolec z 2 kluczami. Powtarza piosenkę wielokrotnie i zachęca dziecko do wspólnego śpiewania.

Wyszły w pole kurki trzy i wesoło sobie szły.

Pierwsza przodem, w środku druga,

trzecia z tyłu oczkiem mruga,

i tak sobie kurki trzy

Raz, dwa! Raz dwa! W pole szły!

ZABAWA 4

Potrzebne materiały: figurka kota

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, doskonalenie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta wykonuje dziecku masaż, mówiąc przy tym wiersz o kocie:

„Kot” – wierszyk-masażyk

Jak się czujesz kotku bury?

Czy umyłeś dziś pazury? (drapiemy lub dotykamy swoich dłoni)

Już masz uszy wyczyszczone, (pokazujemy uszy)

jeszcze plama! Na ogonie! (rysujemy długi ogon)

Trzeba też wczesać futro, (czeszemy ciało lub włosy na głowie)

nie odkładać nic na jutro!

Wąsy wypielęgnowane, (od nosa udajemy długie wąsy)

więc możemy zjeść śniadanie. (dłoń złożona w łódeczkę dotyka ust)

Mniam, mniam, mniam! (masujemy się po brzuchu)²⁸

²⁷ Słowa do polskiej wersji tej piosenki były napisane przez Karola Huberta Rostworowskiego i znane są pod nazwą „Kurki trzy” ([link](#))

²⁸ Wiersz pochodzi ze strony internetowej www.charezinska.pl

ZABAWA 5

Potrzebne materiały: figurka kota z otworem na 3 klucze, podkładka z bolcem na 3 klucze

Cel: stymulowanie motoryki małej oraz myślenie i rozwiązywania problemów

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko do nałożenia na boliec figurkę z 3 kluczami. Jeśli dziecko tego nie potrafi zrobić, terapeuta demonstruje, jak nałożyć na boliec figurkę, a następnie ponownie podaje ją dziecku. Zadaniem dziecka jest nałożyć ją na boliec.

ZABAWA 6

Potrzebne materiały: figurka ślimaka z otworem na 1 klucz, podkładka z bolcem na 1 klucz, figurka kury z otworem na 2 klucze, podkładka z bolcem na 2 klucze, figurka kota z otworem na 3 klucze, podkładka z bolcem na 3 klucze

Cel: stymulowanie motoryki małej i rozwoju poznawczego, uczenie skuteczności własnych działań

Przebieg:

Terapeuta zachęca dziecko, by połączyło ze sobą podkładki. Podaje mu raz ślimaka, raz kurkę, a raz kota. Zadaniem dziecka jest nałożyć odpowiednią figurkę na właściwy boliec, a potem zdjąć ją. Zabawę można powtarzać kilkakrotnie, aż dziecku nie znudzi się zdejmowanie i nakładanie figurek.

ZABAWA 7

Potrzebne materiały: figurki małych misiów w różnych kolorach i dużego misia, „teatrzyk”

Cel: doskonalenie procesów poznawczych

Przebieg:

Terapeuta pokazuje dziecku jednego, dowolnego misia. Chowa go za teatrzyk. Kiedy go odsłania, dziecko widzi dwa/trzy misie – tego, którego wcześniej pokazywał mu terapeuta i inne, nowe (o różnej wielkości, o innym kolorze, a także misia i zwierzątko-klucz). Zadaniem dziecka jest wskazać na misia, którego pokazywał mu terapeuta.

ZABAWA 8

Potrzebne materiały: figurki owoców, zwierzątek i misiów

Cel: stymulowanie percepcji wzrokowej i myślenia logicznego

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem 3 owoce i misia (3 misie i owoc, 3 owoce i kurkę itp.) i pyta: „Co tu nie pasuje?”. Zadaniem dziecka jest wskazać niepasujący element.

ZABAWA 9

Potrzebne materiały: figurki ślimaka, kury i kota, zamykane pudełko z dziurami na ręce

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku

Przebieg:

Terapeuta wkłada pojedynczo do pudełka kształty – ślimaka, kurę, kota, ale też misia, awokado. Dziecko wkłada do pudełka ręce i bez udziału wzroku rozpoznaje, jaki to kształt. Nazywa go.

ZABAWA 10

Potrzebne materiały: zabawka klucze sensoryczne, plastelina

Cel: stymulowanie zmysłu dotyku, stymulowanie motoryki małej

Przebieg:

Terapeuta razem z dzieckiem ustalają, co i z czego jedzą poszczególne zwierzątka. Dziecko lepi z plasteliny robaki dla kury, miskę na mleko i myszkę dla kota. Następuje wspólna zabawa w karmienie zwierzątek.

ZABAWA 11

Potrzebne materiały: zabawka klucze sensoryczne, kolorowanka z obrazkami zwierząt – ślimaka, kury i kota, farby do malowania rękami

Cel: stymulowanie motoryki małej i dotyku, ekspresja twórcza, doskonalenie mowy i pamięci

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem kolorowanki i farby do malowania rękami. Zadaniem dziecka jest pomalowanie zwierząt oraz powtarzanie wierszyka o ślimaku podczas malowania tego zwierzątka.

Ślimak, ślimak pokaż rogi,
dam ci sera na pierogi,
jak nie sera, to kapusty,
Od kapusty będziesz tłusty.

ZABAWA 12

Potrzebne materiały: zabawki klucze sensoryczne, taca z kaszą manną

Cel: stymulacja zmysłu dotyku oraz uczenie skuteczności własnych działań, rozwój pamięci i mowy

Przebieg:

Terapeuta kładzie przed dzieckiem tacę z kaszą manną oraz figurki zwierząt. Zachęca dziecko do obrysowania palcem kształtów poszczególnych zwierząt. Terapeuta i dziecko wspólnie śpiewają piosenkę o trzech kurkach.

Wyszły w pole kurki trzy i wesoło sobie szły:

pierwsza przodem, w środku druga,

trzecia z tyłu oczkiem mruga,

i tak sobie kurki trzy.

Raz, dwa! Raz dwa! W pole szły!

ZABAWA 13 – KONIEC ZAJĘĆ

Potrzebne materiały: duży miś oraz zabawka dinozaura

Cel: ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, uczenie schematu końca zajęć

Przebieg:

Terapeuta mówi do dziecka, że miś i dinek zmęczyli się zabawą i muszą już iść spać.

Śpiewa prostą piosenkę, najpierw głośniej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia!

a następnie ciszej:

Do widzenia, do widzenia, do wi-dze-nia, do mi-łe-go zo-ba-cze-nia,

pa, pa, pa!

Zadaniem dziecka jest powtarzanie słów piosenki kończącej zajęcia, a także schowanie wszystkich zabawek, które były użyte do zajęć do pudełka.

BIBLIOGRAFIA:

- Bieleninik, Ł. (2012). *Dzieci urodzone przedwcześnie w percepcji matek*. Gdańsk: Harmonia Universalis
- Braun, A., Niedźwiedzka, A. (2015). *Wczesne wspomaganie Rozwoju Dziecka. Problemy i Wyzwania*. Projekt Wszystko Jasne, Warszawa: Stowarzyszenie Nie-Grzeczne-Dzieci, Publikacja dofinansowana ze środków funduszy norweskich i EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii, wolny dostęp ze strony: <https://www.wszystkojasne.waw.pl>
- Chrzan-Dętkoś, M. (2012). *Wcześniaki. Rozwój psychoruchowy w pierwszych latach życia*. Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia.
- Cytowska B., Winczura B. (red). (2006). *Wczesna interwencja i wspomaganie rozwoju małego dziecka*. Kraków: Impuls.
- Dziopa, M., Trzcina, V. (2009). *Wczesne wspomaganie. Organizacja wsparcia i świadczenia socjalne*. Kraków: Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego.
- Kmita, G. (red.) (2007). *Małe dziecko i jego rodzina. Z teorii i praktyki wczesnej interwencji psychologicznej*. Warszawa: Wydawnictwo Emu
- Kmita, G. Majewska, M. (2013). *Regulacja interakcyjna w diadach matka – niemowlę urodzone przedwcześnie*. [w:] Kmita, G. (red.) *Dziecko urodzone przedwcześnie i jego rodzice. Wybrane zagadnienia psychologiczne*. Warszawa: Wyd. Paradygmat.
- Mulder, H., Pitchford, N. J., Hagger, M. S., Marlow, N. (2009). Development of executive function and attention in preterm children: a systematic review. *Developmental Neuropsychology*, 4, 393-421.
- Murray, A. L., Thompson, D. K., Pascoe, L., Leemans, A., Inder, T. E., Doyle, L. W. i in. (2016). White Matter Abnormalities and Impaired Attention Abilities in Children Born Very Preterm. *NeuroImage*, 1(124), 75-84.
- Wójtowicz-Szefler, M. (2018). *Diagnozowanie rozwoju małego dziecka. Część 1*, Warszawa: Wyd. Difin.
- Wójtowicz-Szefler, M. (red.) (2018a). *Dzieci przedwcześnie urodzone. Możliwości wsparcia i pomocy*, Warszawa: Wyd. Difin.
- Wójtowicz-Szefler, M. (2020). *Diagnozowanie rozwoju małego dziecka. Część 2*, Warszawa: Wyd. Difin.
- Wygotski, L.S. (1971). *Wybrane prace psychologiczne*. Warszawa: PWN
- Za życiem, (2017). *Program Kompleksowego wsparcia dla Rodzin „Za życiem”*, Monitor Polski, 1250, Warszawa: Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej



Dr Małgorzata Wójtowicz-Szeffler – psycholog, specjalista z zakresu integracji sensorycznej, a także wczesnego wspomaganie rozwoju dziecka i wczesnej interwencji z wykorzystaniem metod neurofizjologicznych. Ukończyła liczne szkolenia z zakresu diagnozowania rozwoju i zaburzeń rozwojowych dzieci i młodzieży, a także kursy i warsztaty dotyczące pomocy i wsparcia w rozwoju dzieci z utrudnieniami rozwojowymi, zagrożonych niepełnosprawnością lub niepełnosprawnych. Doświadczenie zawodowe zdobywała w różnych placówkach oświatowych lub oświatowo-wychowawczych (przedszkolach, szkołach, placówkach pomocy dziecku i rodzinie). Od ponad 25 lat pracuje na Wydziale Psychologii Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy i prowadzi zajęcia dotyczące diagnozowania i wspomaganie rozwoju dzieci i młodzieży dla studentów psychologii, pedagogiki i logopedii. Jest autorką wielu publikacji naukowych dotyczących problematyki rozwoju dzieci i młodzieży, w tym książek „Diagnozowanie rozwoju małego dziecka” (cz. 1 i cz. 2) oraz „Dzieci przedwcześnie urodzone. Możliwości wsparcia i pomocy”, a także artykułów popularnonaukowych zamieszczonych m. in. w czasopismach „Charaktery” i „Kwartalnik Integracji Sensorycznej”.



Dr Monika Deja – psycholog, specjalista z zakresu wczesnego wspomaganie rozwoju dziecka i wczesnej interwencji z wykorzystaniem metod neurofizjologicznych, ukończyła kurs terapii ręki. Jest zatrudniona na Wydziale Psychologii Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy i prowadzi zajęcia głównie z psychologii rozwoju człowieka. Pracuje także w przedszkolu z dziećmi z opinią o wczesnym wspomaganie rozwoju i orzeczeniem o kształceniu specjalnym, prowadząc dla nich terapię psychologiczną i terapię ręki. Jest autorką licznych publikacji z zakresu psychologii rozwoju człowieka i psychologii rodziny.

