



Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

- Opis e-materiału
 - [Podstawowe informacje o e-materiale](#)
- Materiały multimedialne
 - [Rozwój psychomotoryczny dziecka](#)
 - [Zmiany rozwojowe u małego dziecka](#)
 - [Klasyfikacja rodzajów zabaw](#)
 - [Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych](#)
 - [Interaktywne materiały sprawdzające](#)
 - [Słownik pojęć dla e-materiału](#)
 - [Przewodnik dla nauczyciela](#)
 - [Przewodnik dla uczącego się](#)
 - [Netografia i bibliografia](#)
 - [Instrukcja użytkowania](#)

E-materiały do kształcenia zawodowego

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

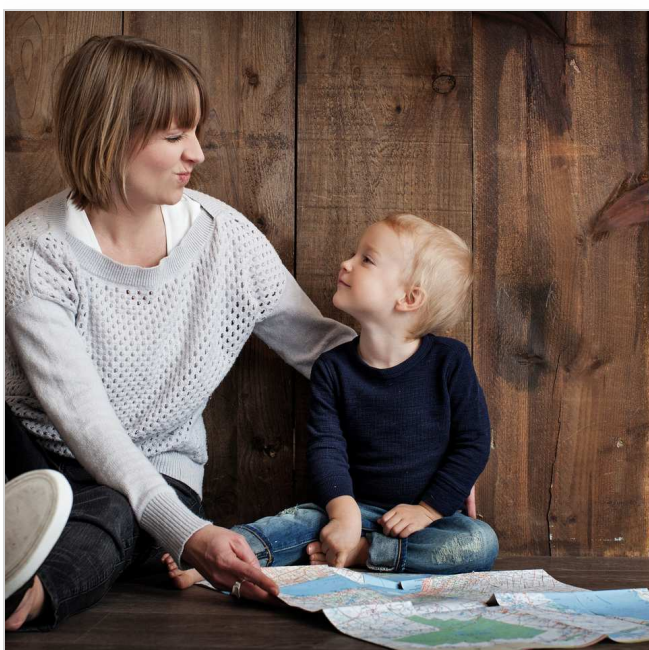
SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka -
Opiekunka dziecięca 325905

Konsultant: **Dorota Mączka**

E-materiał przygotowany zgodnie ze stanem prawnym obowiązującym na dzień
14.09.2023 r.

Źródło: Pexels.com, licencja: CC BY 3.0.

Spis treści



Rozwój psychomotoryczny dziecka

Film edukacyjny



Zmiany rozwojowe u małego dziecka

Grafika interaktywna



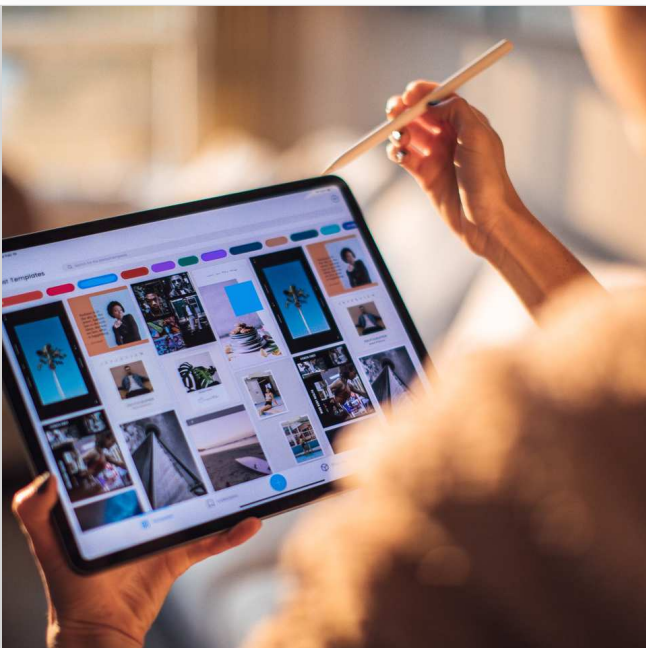
Klasyfikacja rodzajów zabaw

Plansza interaktywna

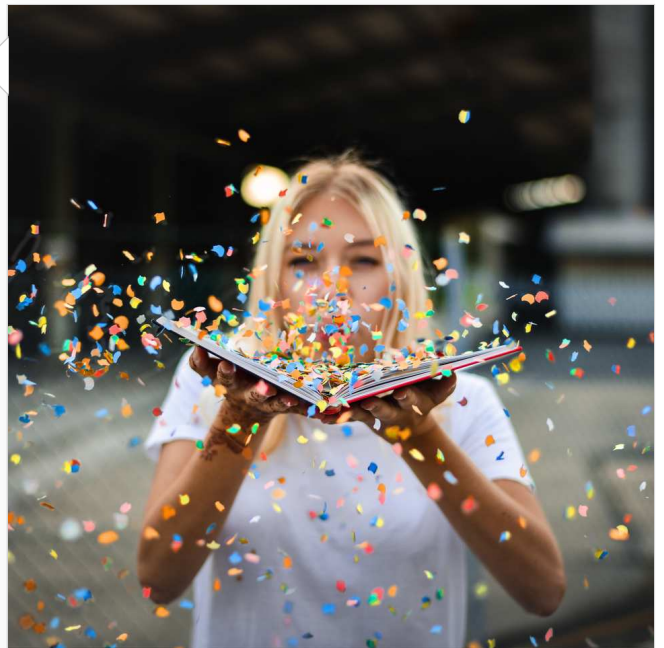


Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie



Interaktywne materiały sprawdzające



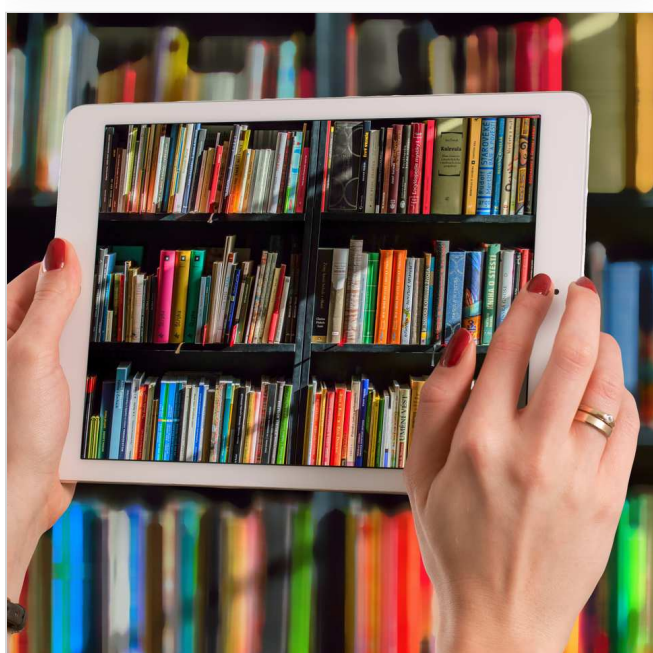
Słownik pojęć dla e-materiału



Przewodnik dla nauczyciela



Przewodnik dla uczącego się



Netografia i bibliografia



Instrukcja użytkowania

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Rozwój psychomotoryczny dziecka

FILM EDUKACYJNY



Film dostępny pod adresem </preview/resource/RQXs4F7PAwpxm>

Rozwój psychomotoryczny dziecka

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

Film przedstawiający informacje dotyczące rozwoju psychomotorycznego dziecka.

Powiązane ćwiczenia

4. Okresy rozwojowe dziecka

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Zmiany rozwojowe u małego dziecka

GRAFIKA INTERAKTYWNA

Spis treści

- Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym
- Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie wczesnego dzieciństwa
- Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w wieku przedszkolnym

Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym

Okres niemowlęcy

Okres niemowlęcy



1

Rozwój fizyczny w okresie niemowlęcym

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Okres niemowlęcy charakteryzuje się ścisłym zespoleniem rozwoju procesów poznawczych z rozwojem funkcji ruchowych.

Podwojenie urodzeniowej masy ciała → 5. miesiąc życia.

Potrojenie urodzeniowej masy ciała → 11.-12. miesiąc życia.

W ciągu pierwszych 12 miesięcy niemowlę zwiększa długość ciała o 25 cm, czyli o 50% długości urodzeniowej.

Okolo 3. miesiąca życia obwód klatki piersiowej niemowlęcia staje się większy niż obwód jego głowy.

Cięmiączko przednie zmniejsza się okolo 6. miesiąca życia, a zarasta między 9. a 18. miesiącem życia.

Cięmiączko tylne zarasta zwykle do 6. tygodnia życia, najpóźniej do 4. miesiąca życia.

Zanikanie przewagi mięśni zginaczy kończyn górnych i dolnych.

2

Wyrzynanie się zębów mlecznych

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

- 5.-7. miesiąc życia → pierwsze siekacze żuchwy.
- 6.-8. miesiąc życia → pierwsze siekacze szczęki.
- 7.-10. miesiąc życia → drugie siekacze żuchwy.
- 8.-11. miesiąc życia → drugie siekacze szczęki.
- 10.-16. miesiąc życia → pierwsze trzonowce.

- 12. miesiąc życia → dziecko ma przeciętnie 6-8 zębów.

Istnieją dość znaczne różnice osobnicze dotyczące czasu wyrzynania się zębów, często o podłożu rodzinnym. Dziewczynki ząbkują na ogół wcześniej niż chłopcy.

3

Zadania rozwojowe w okresie niemowlęcym

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

- Przywiązanie społeczne.
- Inteligencja sensomotoryczna i prymitywna przyczynowość (płacz – pokarm).
- Zrozumienie stałości przedmiotu.
- Uczucie się chodzenia.
- Uczucie się przyjmowania stałego pokarmu.
- Uczucie się mówienia.
- Uczucie się kontroli nad własnym ciałem.
- Samoświadomość.
- Lęk separacyjny.

Okres niemowlęcy

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

2. miesiąc życia

3. miesiąc życia

4. miesiąc życia

5. miesiąc życia

6. miesiąc życia

7. miesiąc życia

8. miesiąc życia

9. miesiąc życia

10. miesiąc życia

11. miesiąc życia

12. miesiąc życia

[Powrót do spisu treści](#)

Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie wczesnego dzieciństwa

Wczesne dzieciństwo



1

Wczesne dzieciństwo

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Wiek poniemowlęcy, czyli wczesne dzieciństwo, to drugi i trzeci rok życia, czyli okres od 13. miesiąca życia dziecka do ukończenia 36. miesiąca. Jest to z jednej strony czas największej zależności dziecka od innych ludzi, którzy warunkują możliwość jego przeżycia i dalszego rozwoju, a z drugiej strony czas stopniowo zwiększającej się samodzielności i niezależności dziecka.

Podstawowe zadanie rozwojowe wczesnego dzieciństwa to rozwinięcie i pogodzenie ze sobą dwóch osiowych dla funkcjonowania człowieka obszarów: poczucia bliskości i więzi z innymi, dającego poczucie bezpieczeństwa, akceptacji i ufności, z poczuciem własnej autonomii, niezależności i samodzielności.

Okres ten cechuje znaczne zwolnienie tempa wzrastania. Przyrosty wysokości i masy ciała wynoszą odpowiednio: w 2. roku życia – około 12 cm i 2,5 kg, a w 3. roku życia – około 8 cm i 2 kg. Wyraźnie zmniejsza się ilość tkanki podskórnej tłuszczowej i zwiększa się masa mięśni (w następstwie zwiększonego łaknienia oraz większej aktywności ruchowej).

Zadania rozwojowe w okresie wczesnego dzieciństwa

- Uczenie się różnic związanych z płcią.
- Fantazja i zabawa.

- Uczenie się wstydu (emocja kontrolna: blokada lub wyzwalenie zachowania).
- Samokontrola (hamowanie niektórych emocji, odporność na pokusy, zdolność do odraczania gratyfikacji).
- Uczenie się mowy do opisu rzeczywistości społecznej i fizycznej.
- Uczenie się rozróżniania dobra i zła.

Wczesne dzieciństwo

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

Rozwój psychomotoryczny w okresie wczesnego dzieciństwa

15. miesiąc życia

18. miesiąc życia

21. miesiąc życia

24. miesiąc życia

30. miesiąc życia

3. rok życia

[Powrót do spisu treści](#)

Zmiany w zakresie rozwoju fizycznego, psychicznego i w obszarze funkcjonowania społecznego w wieku przedszkolnym

Wiek przedszkolny



Wiek przedszkolny

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Wiek przedszkolny trwa od 4. do 6.-7. roku życia.

Rozwój motoryczny dotyczy doskonalenia ruchów postawno-lokomocyjnych (chodu, biegu, skoków, wspinania się) oraz manipulacyjnych. Wzrasta zaradność i samodzielność dziecka. Dominuje duża ruchliwość, impulsywność, skłonność do agresji, egocentryzmu. Ten okres charakteryzuje się dalszym rozwojem kontaktów społecznych i potrzebą zabawy z rówieśnikami. Zabawa jest dominującą formą aktywności dziecka, kształtuje rozwój jego sfery poznawczej i ma doniosłe znaczenie dla poznawania otaczającej rzeczywistości.

Okolo 5. roku życia u dziecka wzrasta aktywność intelektualna i dociekliwość, następuje rozwój wyobraźni oraz bujnej, bezkrytycznej fantazji. Zaczyna się okres pytań, przekory. Mowa ma charakter sytuacyjny, związany z bezpośrednio wykonywanymi czynnościami.

W wieku 6-7 lat dziecko swobodnie posługuje się mową potoczną. Pod koniec okresu przedszkolnego rozszerza się zakres jego zainteresowań i wydłuża się umiejętność skupienia uwagi w czasie zajęć przedszkolnych. Kształtują się sposoby zachowania, nawyki i wzory osobowościowe – poprzez naśladownictwo rodziców (ojca przez chłopca i matki przez dziewczynkę) dziecko kształtuje w sobie model postępowania właściwy dla swojej płci. W tym wieku bardzo duże znaczenia ma wychowanie w pełnej, harmonijnej rodzinie. Specyfikę rozwoju dziecka w wieku przedszkolnym można scharakteryzować jako pomost między wczesnym dzieciństwem a okresem szkolnym, jako okres, który z jednej strony jest kontynuacją osiągnięć z wczesnego dzieciństwa, a z drugiej – czasem przygotowania do podjęcia zadań specyficznych dla wieku szkolnego.

W wieku 6-7 lat dziecko osiąga tzw. dojrzałość szkolną, którą cechują: poziom myślenia odpowiedni do wieku, celowa działalność, poczucie obowiązku, koncentracja uwagi, umiejętność wykonywania zadań w zespole, rozumienie symboli słownych.

Zadania rozwojowe w wieku przedszkolnym

- Identyfikacja z płcią.
- Wczesny rozwój moralny, uczenie się reguł.
- Uczenie się zabawy grupowej.
- Uczenie się przebywania z rówieśnikami, bez obecności dorosłych.
- Nabywanie sprawności fizycznych potrzebnych w codziennym życiu.
- Kształtowanie się fundamentalnych sprawności związanych z pisaniem, czytaniem i liczeniem.

Wiek przedszkolny

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

4.-5. rok życia

[Powrót do spisu treści](#)

Miejsce na notatki

Miejsce na notatki

Powiązane ćwiczenia

6. Rozwój fizyczny, psychiczny
i społeczny dziecka

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Klasyfikacja rodzajów zabaw

PLANSZA INTERAKTYWNA

Spis treści

- Definicje i funkcje zabawy
- Klasyfikacja zabaw
- Opis zabaw
- Przykłady poszczególnych rodzajów zabaw
 - Zabawy tematyczne
 - Zabawy konstrukcyjne
 - Zabawy dydaktyczne
 - Zabawy ruchowe
 - Zabawy manipulacyjne

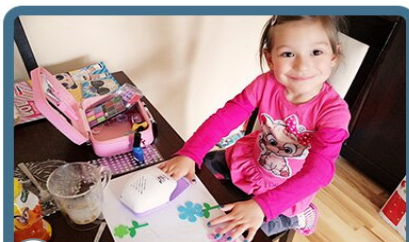
Definicje i funkcje zabawy

DEFINICJE I FUNKCJE ZABAWY



1

Zabawa



2

Funkcja kształcąca



3

Funkcja wychowawcza



4

Funkcja terapeutyczna



5

Funkcja projekcyjna

1

Zabawa

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawa to podstawowa forma aktywności dziecka, działalność spontaniczna i dobrowolna, której nie towarzyszą inne cele niż zadowolenie i przyjemność.

2

Funkcja kształcąca

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Dziecko w trakcie zabawy:

- kształci świat zmysłów,
- wzbogaca wiedzę o świecie,
- poznaje siebie,
- rozwija zasób słownictwa,
- nabywa umiejętności komunikowania się,
- dokonuje samooceny,
- poznaje swoje możliwości.

3

Funkcja wychowawcza

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Dziecko w trakcie zabawy:

- poznaje normy, przepisy, wartości społeczne i reguły postępowania,
- wyraża swój stosunek do otoczenia społecznego,
- uczy się dobroci, szacunku, rzetelności, uczciwości.

4

Funkcja terapeutyczna

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Dziecko w trakcie zabawy:

- wyraża swoje emocje i uczucia,
- uwalnia się od napięć emocjonalnych,
- podejmuje próby rozwiązywania problemów.

5

Funkcja projekcyjna

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Dziecko w trakcie zabawy:

- pełni role społeczne,
- wykonuje powierzone mu zadania,
- wykazuje swoje mocne i słabe strony,
- podejmuje próby działania w różnych sytuacjach.

Definicje i funkcje zabawy

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Klasyfikacja zabaw

KLASYFIKACJA ZABAW



1 Klasyfikacja zabaw według P.A. Rudika



2 Klasyfikacja zabaw według M. Kwiatkowskiej

1

Klasyfikacja zabaw według P.A. Rudika

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Istnieje wiele propozycji **klasyfikacji zabaw**. Różna jest też ich terminologia, co oznacza, że ten sam rodzaj zabawy jest różnie nazywany. Według przyjętej w polskiej psychologii rozwojowej klasyfikacji, dokonanej przez P.A. Rudika wyróżniamy:

- zabawy tematyczne (twórcze, iluzyjne, fikcyjne, zabawy „w coś”),
- zabawy konstrukcyjne,
- zabawy dydaktyczne,
- zabawy ruchowe.

2

Klasyfikacja zabaw według M. Kwiatkowskiej

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Maria Kwiatkowska wyróżnia dodatkowo **zabawy manipulacyjne**, które są ważnym czynnikiem rozwoju umysłowego dziecka. W zabawach tych dziecko kieruje się własnymi zainteresowaniami, bez udziału dorosłych. Każda zabawa manipulacyjna rozpoczyna się od spostrzeżenia zmysłowego, po którym następuje przejaw aktywności. Towarzyszy jej poczucie zadowolenia płynące z pokonywania trudności, zdobywania nowych doświadczeń podczas manipulowania dostępnymi przedmiotami.

Klasyfikacja zabaw

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

Opis zabaw



1

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

W **zabawach tematycznych** dzieci odtwarzają życie i pracę dorosłych. Czynności i sytuacje zabawowe łączą się w łańcuchy tematyczne, w których często dochodzi do mieszania się obiektywnej rzeczywistości ze światem fantazji. Treści zabaw tematycznych zależą od wiedzy dziecka o świecie i w dużej mierze poziom ich jest uzależniony od rozwoju poznawczego. Można podzielić je na następujące kategorie:

- zabawy dotyczące spraw rodzinnych,
- zabawy w prace domowe i czynności gospodarcze,
- zabawy na temat pracy zawodowej dorosłych,
- zabawy związane z życiem zwierząt.

2

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawy konstrukcyjne polegają na wytworzeniu przedmiotów, obiektów z różnorodnych materiałów bądź gotowych elementów (np. klocki). Rozwijają zdolności manualne, twórcze myślenie, wytrwałość, przygotowują do świadomego przekształcania rzeczywistości.

3

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Istotą **zabaw dydaktycznych** jest rozwiązywanie zadań kończących się określonym wynikiem. Są one przygotowane przez dorosłych w celu rozwijania zdolności poznawczych dziecka.

4

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawy ruchowe są związane z wykonywaniem ruchów, głównie lokomocyjnych, wymagających szybkości, zręczności i wysiłku, zaspokajają „głód” ruchu. Zapewniają harmonijny rozwój fizyczny, wdrażają do czynnego wypoczynku.

5

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Pierwsze **zabawy manipulacyjne** można zaproponować maluszkowi już w 4. bądź w 5. miesiącu jego życia, gdy posiada już rozwiniętą umiejętność chwytania i ukształtowany odpowiednio tzw. chwyt dłoni. Warto wówczas zadbać o różnorodność przedmiotów/zabawek podawanych dzieciom.

Opis zabaw

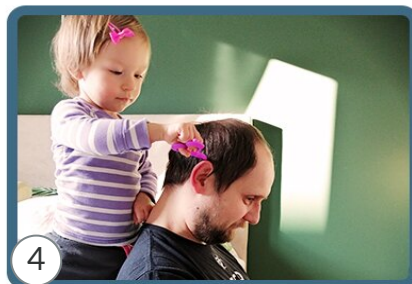
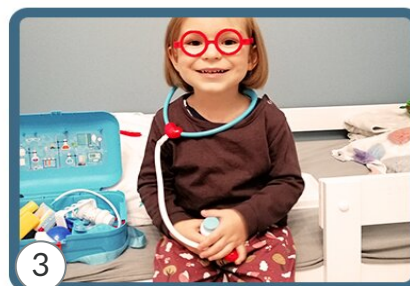
Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Przykłady poszczególnych rodzajów zabaw

Zabawy tematyczne

ZABAWY TEMATYCZNE



1

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawa w gotowanie z wykorzystaniem zabawkowej kuchenki (gotowanie, podawanie do stołu, zmywanie naczyń itp.).

2

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Pielęgnowanie lalki/misia (karmienie, przebieranie, zmiana pieluchy, przebieranie, usypianie).

3

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawa w lekarza z użyciem zestawu „Mały lekarz” (badanie stetoskopem, zaglądnienie do gardła, wywiad, robienie zastrzyków, opatrunków).

4

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawa we fryzjera (czesanie i pielęgnacja włosów, strzyżenie włosów, farbowanie włosów, golenie zarostu na twarzy).

5

Zabawy tematyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawa w sklep (kupowanie, sprzedawanie, wydawanie pieniędzy, używanie kasy).

Zabawy tematyczne

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Zabawy konstrukcyjne



1

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Budowanie wysokiej wieży z klocków.

2

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Budowanie pociągu/węża z klocków (wieża pozioma).

3

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Budowanie tunelu dla samochodów, drogi/torów dla samochodów.

4

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Budowanie domów, miast, własnych konstrukcji z różnego rodzaju klocków.

5

Zabawy konstrukcyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Budowanie namiotów/bazy z koców, poduszek itp.

Zabawy konstrukcyjne

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Zabawy dydaktyczne



1

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Memory – gra, która uczy koncentracji i rozwija pamięć. Składa się z kilku/kilkunastu lub kilkudziesięciu par kartoników z obrazkami pasującymi do siebie. Zadaniem dzieci jest odnalezienie par.

2

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Strażnik – dzieci siadają w kole, jedna osoba – strażnik – siada w środku z zawiązanymi oczami. Pozostali zdejmują po jednym bucie i układają wokół niej. Są to skarby. Następnie każde dziecko kolejno, skradając się w ciszy, stara się odzyskać swego buta. Strażnik może poruszać tylko rękami, jeśli wskaże lub dotknie osobę skradającą się. Osoba ta siada i nie zdobywa w tej turze skarbu.

3

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Detektyw – jedna osoba (opiekunka lub dziecko) opisuje wybraną osobę z grupy, wskazując na jej indywidualne cechy. Pozostali starają się odgadnąć o kim mowa. Kto pierwszy odgadnie, wymyśla nową zagadkę, kto poda błędną odpowiedź, nie zdobywa punktu w tej rundzie.

4

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Pytanie i odpowiedź – dzieci stoją na obwodzie koła i podają sobie dwie piłki z rąk do rąk. Jedna piłka to pytania, druga odpowiedzi. Gdy opiekunka uderzy w tamburyno, dziecko, które trzyma piłkę oznaczającą pytanie, zadaje pytanie, a dziecko, które trzyma piłkę oznaczającą odpowiedź, powinno na nie odpowiedzieć.

5

Zabawy dydaktyczne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Klasyfikowanie według kolorów – dzieci siedzą na dywanie na obwodzie koła, w środku stoją kolorowe pudełka na klocki. Każde dziecko otrzymuje klocki w kolorach koszy. Zadaniem każdego jest wrzucenie klocka w kolorze odpowiednim do koloru kosza.

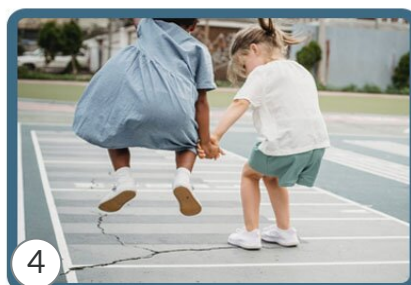
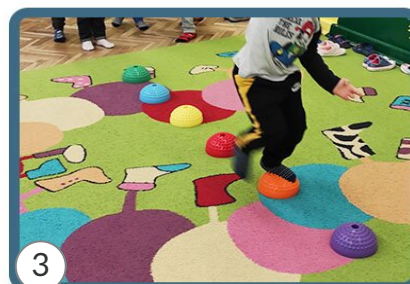
Zabawy dydaktyczne

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Zabawy ruchowe

ZABAWY RUCHOWE



1

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Ślalom – przechodzenie ślalomem pomiędzy pachołkami (butelki, krzesła, poduszki, kubki) na różne sposoby, np. biegiem, na palcach, tyłem, na czworakach, z piłeczką na łyżce, z woreczkiem na głowie. Odległości między pachołkami i sposoby przechodzenia ślalomu dostosowuje się do możliwości dziecka.

2

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawy z piłką – toczenie piłki do siebie nawzajem, rzucanie i łapanie, rzuty do celu, ślalom z piłką przy nodze.

3

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Tory przeszkód – można do tego wykorzystać krzesła (przechodzenie pod lub nad), poduszki (przechodzenie z jednej na drugą lub ich przeskakiwanie), taśmę malarską (wyznaczenie linii do „przechodzenia po linii” lub rozpięcie taśmy między krzesłami, by przechodzić pod nią) i wiele innych. Ogranicza nas tylko wyobraźnia i wielkość mieszkania.

4

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawy skoczne – podskoki obunóż lub na jednej nodze „jak daleko doskoczysz”, przeskakiwanie nad skakanką/linką.

5

Zabawy ruchowe

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Czarodziej i inne zabawy w naśladowanie – jedna osoba jest czarodziejem i zamienia uczestników zabawy, np. w zwierzęta. Kiedy powie „czary-mary, czary-mary zmieniam was (nas) w...” i poda nazwę zwierzęcia, to pozostali uczestnicy zabawy (czarodziej też) naśladują jego ruchy i odgłosy.

Zabawy ruchowe

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Zabawy manipulacyjne



1

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Przedmiot/zabawka/grzechotka – podaj je dziecku, a będzie mogło poznać zmysłem wzroku (zobaczyć), dotyku (poczuć fakturę), słuchu (usłyszeć dźwięk).

2

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Tablica manipulacyjna – tablica wykonana z płyty/drewna, do której są przymocowane różne przedmioty, o różnej strukturze i funkcjonalności, które występują także w naturalnym środowisku dziecka i którym ono zwykle bardzo się interesuje. Na tablicy wszystkie elementy muszą być bezpiecznie zamontowane, aby dziecko bez obaw i zagrożenia mogło się nimi bawić, co wpływa pozytywnie na rozwój motoryki małej (sensomotoryki).

3

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Zabawy z masami plastycznymi, takimi jak: piankolina, ciastolina czy piasek kinetyczny zachęcają dzieci do wążania, dotykania, obserwowania i poznawania świata wokół za pomocą zmysłów. Dziecko w ten sposób poznaje nie tylko siebie, ale również zjawiska zachodzące wokół.

Przepis na piankolinę.

Potrzebujesz:

- 1 kg mąki ziemniaczanej,
- jedno opakowanie pianki do golenia,
- odrobinę płynu do mycia naczyń, najlepiej białego lub bezbarwnego.

Wykonanie piankoliny:

Wszystkie elementy należy połączyć ze sobą w dużej misce lub plastikowej kuwecie. Z piankoliny można tworzyć rozmaite babki, budowle, zakopywać skarby, bawić się autami czy ludzikami, odciskać dłonie, a nawet pisać literki za pomocą wykałaczki. Do białej masy można dodać odrobinę barwników spożywczych, a nawet brokatu, co spowoduje, że zabawa nie będzie nudna. Możliwość mieszania różnych produktów daje dzieciom wiele radości i dostarcza pozytywnych przeżyć i emocji. Dzieci mają możliwość odkrywania i doświadczania świata, który je otacza.

4

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Składanie klocków, np. języków z kolcami o właściwościach sensorycznych. Klocki-języki wyróżniają się elastycznością, co w głównej mierze sprawia, że ich łączenie ze sobą lub późniejsze rozłączanie będzie dla dziecka nie tylko proste, ale i również przyjemne. Są one mocne i odporne, więc nie ma obaw o ich trwałe odkształcenie, nawet podczas intensywnej zabawy. Można je w dowolny sposób naginać, żeby stworzyć z nich oryginalne konstrukcje i budowle. Mają odpowiednio duży rozmiar, posiadają różne elementy konstrukcyjne w ciekawych kształtach i ładnych kolorach, a także o różnych wielkościach, które można swobodnie ze sobą łączyć, żeby powstały zróżnicowane konfiguracje.

Zabawy manipulacyjne

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/b/PWhienksW>

Sortery kształtów dla niemowląt – pojemniki z otworami; mogą występować w różnych kształtach i wielkościach. Zabawa polega na tym, że dziecko dopasowuje kształt i kolor klocka do odpowiedniego otworu pojemnika.

Zabawy manipulacyjne

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.

[Powrót do spisu treści](#)

Miejsce na notatki

Miejsce na notatki

Powiązane ćwiczenia

1. Rozpoznawanie rodzajów zabaw

3. Aktywność zabawowa dziecka

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych

PROGRAM ĆWICZENIOWY DO PROJEKTOWANIA PRZEZ DOBIERANIE

Samouczek

Instrukcja obsługi programu ćwiczeniowego do projektowania przez dobieranie



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D1BR3kpEy>

Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY-SA 3.0.







Powiązane ćwiczenia

2. Wyposażenie kącików zainteresowań

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Interaktywne materiały sprawdzające

1. Rozpoznawanie rodzajów zabaw 
2. Wyposażenie kątek zainteresowań 
3. Aktywność zabawowa dziecka 
4. Okresy rozwojowe dziecka 
5. Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych 
6. Rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny dziecka 

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Słownik pojęć dla e-materiału

Filtruj pojęcie



chwyt pęsetkowy

chwytanie przedmiotu dwoma palcami: kciukiem i palcem wskazującym, pojawia się około 12 miesiąca życia, a poprzedza go chwyt pęsetkowy pierwotny, gdzie pozostałe palce pozostają zgięte i w ten sposób stabilizują chwyt

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

ciemniaczko

łonniaste połączenie kości czaszki u niemowlęcia, u noworodków zawsze występuje ciemniaczko przednie, ale może być także wyczuwalne ciemniaczko tylne i boczne. W przeciągu 12–18 miesięcy życia te połączenia kostne zostają zastąpione połączeniami kostno-kostnymi, czyli szwami

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

czynniki genetyczne

determinanty genetyczne, które są zespołem genów dziedziczonych po rodzicach, inaczej mówiąc, to zespół informacji genetycznej

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

czynniki paragenetyczne

czynniki niegenetyczne wywierające wpływ na dziecko w okresie płodowym, prawdopodobnie także rzutujące na jego dalszy rozwój, np. genotyp matki i jej środowisko wewnętrzne, oddziałują w okresie rozwoju wewnątrzmacicznego

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- #### czynniki środowiskowe

czynniki, które oddziałują na dziecko w życiu pozamaciecznym, tam gdzie dziecko mieszka i rozwija się, obejmuje to klimat i ukształtowanie terenu oraz czynniki ekonomiczno-społeczne

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

głuchota

etap rozwoju mowy dziecka w pierwszych miesiącach życia. dziecko wydaje dźwięki nieartykułowane, długie i melodyjne, typu piski, pomruki, mlaski, itp.

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

integracja sensoryczna

proces, w którym mózg organizuje docierające do niego informacje płynące z ciała i środowiska, po czym wysyła odpowiednią reakcję. Zmysły podstawowe dla integracji sensorycznej (dotyk, równowaga oraz czucie ciała) mają zasadnicze znaczenie w naszym codziennym funkcjonowaniu

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

koordynacja wzrokowo-ruchowa

może być zdefiniowana jako zdolność, która pozwala nam na wykonanie czynności, które wymagają od nas jednoczesnego użycia oczu i rąk. Wykorzystujemy oczy, aby skierować naszą uwagę, a ręce, aby przeprowadzić zdecydowane działanie

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)

kreatywność

proces umysłowy, który pociąga za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji lub nowych skojarzeń i powiązań z już istniejącymi

- [Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie](#)

lateralizacja

tak zwana przewaga stronna jednej strony dziecka nad drugą, dotycząca ruchów rąk, nóg, tułowia, funkcji oczu i uszu

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

lokomocja

poruszanie się, przemieszczanie, chodzenie

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

manipulacja

umiejętność wykorzystywania ruchów ręki, tzw. motoryka mała

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- odruch Babińskiego**

ważny wrodzony odruch pierwotny, który występuje u noworodków i niemowląt. Jest dowodem niedojrzałości układu nerwowego. Polega na tym, że noworodek pogłaskany w stopę napina i prostuje palce unosząc je do góry, w przeciwieństwie do dorosłego, który pod wpływem tego samego bodźca podkuli palce

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- odruch Moro**

reakcja noworodka na ostre dźwięki, duże hałasy czy gwałtowną zmianę pozycji jego ciała, wynika to z różnicy między środowiskiem, w jakim przebywał w brzuchu matki, a otoczeniem po narodzinach, odruch Moro utrzymuje się przez pierwsze tygodnie życia dziecka, po czym powinien zaniknąć

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- odruchy bezwarunkowe**

reakcje, które zachodzą bez udziału naszej woli, przykładem jest sytuacja, w której cofamy kończynę od gorącego naczynia po tym, kiedy przypadkowo go dotkniemy, z odruchy bezwarunkowe towarzyszą nam od urodzenia – nie musimy się ich uczyć

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- okres niemowlęcy**

trwa od 2 miesiąca życia do końca pierwszego roku życia i charakteryzuje się intensywnym rozwojem

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

okres noworodkowy

okres w życiu dziecka od urodzenia do skończenia pierwszego miesiąca życia

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

okres poniemowlęcy

okres wczesnego dzieciństwa, obejmuje 2 i 3 rok życia

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

okres przedszkolny

okres w życiu dziecka obejmujący 4, 5 i 6 rok życia lub do 7 roku życia

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

piasek kinetyczny

w całości składa się z ziaren zwykłego piasku, a w jego składzie znajduje się także specjalny polimer, który nadaje piaskowi jego wyjątkową konsystencję, przypominającą plastelinę i piasek. Piasek kinetyczny nie jest sypki, ale też nie jest twardy. Dziecko, dotykając piasku, ma wrażenie, że przesypuje się przez jego ręce, a mimo to można go formować jak plastelinę

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)

pomoc dydaktyczna

przedmioty oddziałujące na zmysły dzieci, których zadaniem jest ułatwienie poznawania rzeczywistości

- [Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie](#)

procesy poznawcze

podstawowe funkcje służące do poznania rzeczywistości, orientacji w otoczeniu, przyswajania wiedzy o otaczającym nas świecie i przetwarzania uzyskanych informacji, a następnie wyprowadzania ich do otoczenia w formie reakcji, jaką jest nasze zachowanie

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

rozwój psychomotoryczny

wzajemne oddziaływania i połączenie rozwoju procesów poznawczych z rozwojem funkcji ruchowych u małego dziecka

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka – grafika interaktywna](#)

ruchy błędne

nieskoordynowane, nerwowe ruchy noworodka, które są objawem fizjologicznym, dziecko prostuje ręce, nogi i wygina ciało w łuk, odchylając główkę ku tyłowi

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

sensomotoryka

dziedzina czynności zmysłowo-ruchowych oraz uzdolnień do takich czynności

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)

zabawa

czynności cieszące, bawiące kogoś, pozwalające przyjemnie spędzić czas i stanowiące rozrywkę. To działanie oparte na wyobraźni, które ma charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznawania i przekształcania rzeczywistości, stanowiąc podstawową aktywność dziecka

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)
- [Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie](#)
- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

zabawy dydaktyczne

zabawy, których istotą jest rozwiązywanie zadań, które kończą się określonym wynikiem. Są one przygotowane przez dorosłych w celu rozwijania zdolności poznawczych dziecka

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)

zabawy konstrukcyjne

zabawy polegające na wytworzeniu przedmiotów i obiektów z różnorodnych materiałów lub gotowych elementów, na przykład klocków

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)
- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

zabawy manipulacyjne

najprostsza forma **zabawy** dziecięcej, występująca przede wszystkim w okresie niemowlęcym. Pojawiają się około 4–5 miesiąca życia, gdy dziecko osiągnie sprawność chwytania. Doskonalenie zachowania ruchowego polega na chwytaniu różnych przedmiotów i manipulowaniu nimi, takimi jak różnego rodzaju klocki, pudełka, grzechotki, łyżki drewniane, miski i miękkie piłki. Ta czynność na początku nie ma określonego celu, ale zaspokaja ciekawość i dostarcza wiele zadowolenia z zabawy

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)
- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

zabawy ruchowe

zabawy związane z wykonywaniem ruchów, głównie lokomocyjnych, wymagających szybkości i zręczności. Zapewniają harmonijny rozwój fizyczny i wdrażają do czynnego wypoczynku

- [Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna](#)
- [Rozwój psychomotoryczny dziecka – film edukacyjny](#)

zabawy twórcze

zabawy tematyczne, iluzyjne, fikcyjne, w których dzieci odtwarzają życie i pracę dorosłych

- Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Przewodnik dla nauczyciela

Autor przewodnika: Dorota Mączka

Konsultant przewodnika: Jolanta Grądecka

Spis treści

- Podstawowe informacje o e-materiale
- Wskazówki do wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie dydaktycznym
- Opis interaktywnych materiałów sprawdzających dla e-materiału
- Wykorzystanie e-materiału do pracy z uczącymi się o specjalnych potrzebach edukacyjnych
- Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału

Podstawowe informacje o e-materiale

Tytuł e-materiału

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

Nazwa i symbol cyfrowy zawodu

Opiekunka dziecięca 325905

Kod i nazwa kwalifikacji

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka

Oznaczenie i nazwa jednostki efektów kształcenia

SPO.04.2. Podstawy opieki nad dzieckiem

SPO.04.5. Wychowanie i edukowanie dziecka

Efekty kształcenia i odpowiadające im kryteria weryfikacji właściwe dla e-materiału

Osoba ucząca się:

SPO.04.2.3) przedstawia rozwój dziecka w różnych okresach życia:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2) ocenia rozwój psychomotoryczny dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych:

SPO.04.5.2)1) pisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka;

SPO.04.5.5) włącza zabawki w proces wychowawczo dydaktyczny:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)2) wyjaśnia rolę zabawek w procesie dydaktycznym;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6) wybiera zabawy dostosowane do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka w zakresie poszczególnych sfer rozwojowych:

SPO.04.5.6)1) wyjaśnia pojęcie: zabawa;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)4) organizuje środowisko do zabaw eksploracyjnych i twórczych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)7) prowadzi zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych oraz dostosowane do wieku dziecka.

Cele ogólne e-materiału

Materiał wspiera osiąganie celów kształcenia określonych dla kwalifikacji SPO.04.

Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka:

- planowania i organizowania pracy opiekuńczej, wychowawczej i edukacyjnej;

- prowadzenia działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka.

Struktura e-materiału, tytuły materiałów multimedialnych wraz z ich typem

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka - film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka - grafika interaktywna](#)
- [Klasyfikacja rodzajów zabaw - plansza interaktywna](#)
- [Kącki zainteresowań/zabaw tematycznych - program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie](#)
- [Interaktywne materiały sprawdzające](#)
- [Słownik pojęć dla e-materiału](#)
- [Przewodnik dla nauczyciela](#)
- [Przewodnik dla uczącego się](#)
- [Netografia i bibliografia](#)
- [Instrukcja użytkownika](#)

Materiały multimedialne zawierają różny zakres tematyczny i są ze sobą powiązane. Film edukacyjny „Rozwój psychomotoryczny dziecka” przedstawia informacje o rozwoju psychomotorycznym dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych. Uwzględniono okres noworodkowy i niemowlęcy. Zaprezentowano zadania opiekunki dziecięcej związane z dbaniem o rozwój dziecka i towarzyszeniem mu w nim oraz udziałem w jego wychowaniu, a także oceną rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych oraz dbaniem o rozwój dziecka przez jego stymulowanie. Wiedza oraz umiejętności z tego zakresu są niezbędne w pracy opiekunki dziecięcej.

Film może stanowić osobny materiał pogłębiający wiedzę osoby uczącej się w zakresie rozwoju psychomotorycznego małego dziecka. Może być też wprowadzeniem lub uzupełnieniem wiedzy przedstawionej w grafice interaktywnej „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Grafika interaktywna „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” przedstawia szczegółowy opis zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego u dziecka w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym. W materiale tym zaprezentowano również zadania rozwojowe w każdym z wymienionych okresów rozwojowych. Grafika zawiera szczegółowy opis rozwoju ruchowego, procesów sensorycznych i czynności percepcyjnych, rozwoju emocjonalnego i kontaktów społecznych, a także rozwój mowy w podziale na poszczególne miesiące życia dziecka.

Grafika może stanowić osobny materiał zwiększający wiedzę osoby uczącej się na temat zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w następujących okresach rozwojowych: niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i wieku przedszkolnym. Może stanowić rozszerzenie informacji zawartych

w filmie edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”, jak również być podstawą do rozumienia wiedzy przedstawionej w planszy interaktywnej „Klasyfikacja rodzajów zabaw” oraz programie ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Plansza interaktywna „Klasyfikacja rodzajów zabaw” może stanowić osobny materiał edukacyjny zwiększający wiedzę osoby uczącej się z zakresu klasyfikacji rodzajów zabaw wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka. Ponadto materiał może stanowić materiał do podsumowań i pracy samokształceniowej poprzez przedstawione w nim definicje i funkcje zabawy, a także szczegółowy opis i przykłady poszczególnych rodzajów zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, dydaktycznych, ruchowych i manipulacyjnych.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” umożliwi osobie uczącej się planowanie i projektowanie wyposażenia kącika czytelniczego, przyrodniczego, artystycznego i konstrukcyjnego dla dzieci w okresie wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym. W pierwszym etapie zadaniem osoby uczącej się jest prawidłowe dobranie elementów i pomocy dydaktycznych, które powinny znaleźć się w odpowiednich kącikach tematycznych. W drugim etapie uczący się musi je przyporządkować do kategorii wiekowej odpowiadającej wiekowi dziecka w okresie wczesnego dzieciństwa i okresie przedszkolnym.

Z materiałami multimedialnymi osoby uczące mogą zapoznać się w dowolnej kolejności, chociaż zapoznanie się najpierw z filmem edukacyjnym i grafiką interaktywną pozwoli uczącemu się na zrozumienie funkcjonowania dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych, a także poznanie jego możliwości w zakresie rozwoju psychomotorycznego i społeczno-emocjonalnego. W dalszej kolejności proponuje się zapoznanie z materiałami przedstawionymi w planszy interaktywnej, w której znajduje się klasyfikacja, opis i podział zabaw z konkretnymi przykładami zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, dydaktycznych, ruchowych i manipulacyjnych. Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie może stanowić sprawdzenie stopnia opanowania wiedzy i umiejętności z zakresu klasyfikacji zabaw wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka i wyposażenia kącików zainteresowań.

Wszystkie materiały mogą zostać wykorzystane przy powtórkach przed sprawdzianem lub egzaminem zawodowym.

[Powrót do spisu treści](#)

Wskazówki do wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie dydaktycznym

Tytuł materiału multimedialnego

Rozwój psychomotoryczny dziecka

Typ materiału multimedialnego

Film edukacyjny

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Film edukacyjny „Rozwój psychomotoryczny dziecka” przedstawia specyfikę zmian zachodzących u noworodków i niemowląt w zakresie rozwoju psychomotorycznego. Wiedza ta jest niezbędna do wykonywania obowiązków zawodowych opiekunki dziecięcej.

Film prezentuje podstawowe informacje z zakresu zmian w rozwoju u małego dziecka, zaczynając od okresu noworodkowego z uwzględnieniem przebiegu adaptacji do samodzielnego życia poza organizmem matki wraz z odruchami bezwarunkowymi, typowymi dla tej fazy rozwoju. W dalszej części materiału znajduje się opis zmian zachodzących w rozwoju dziecka od 2. do 12. miesiąca życia. W filmie zwrócono również uwagę na zadania opiekunki dziecięcej związane z dbaniem o rozwój dziecka i towarzyszeniem mu w nim oraz udziałem w jego wychowaniu, a także oceną rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych i dbaniem o rozwój dziecka przez jego stymulowanie.

Film edukacyjny może być wprowadzeniem do zrozumienia zagadnień dotyczących zmian rozwojowych występujących u małego dziecka, a także materiałem służącym do powtórzenia i usystematyzowania wiedzy przed sprawdzianami lub egzaminem zawodowym.

Materiał powiązany jest z:

- grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Materiał powiązany jest z interaktywnym materiałem sprawdzającym:

- krzyżówka „Okresy rozwojowe dziecka”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Film wspiera osiągnięcie następujących celów:

- planowanie i organizowanie pracy opiekuńczej, wychowawczej i edukacyjnej;
- prowadzenie działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka;
- ocenianie rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych;
- planowanie realizacji zadań zawodowych.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w trakcie zajęć

Film edukacyjny może zostać wykorzystany przez nauczyciela podczas lekcji, a także podczas realizacji zajęć w placówkach kształcenia praktycznego, zarówno do pracy indywidualnej każdego uczącego się, jak i podczas wykonywania zadań w grupach lub na wykładach z całym zespołem w celu przybliżenia tematyki realizowanej na zajęciach dydaktycznych.

Praca indywidualna

Osoba ucząca się może samodzielnie obejrzeć film edukacyjny i dokonać analizy informacji w nim zawartych, zdobywając nową lub porządkując posiadaną wiedzę w zakresie cech charakterystycznych dla rozwoju dziecka w okresie noworodkowym i niemowlęcym.

Uczący się, z pomocą nauczyciela lub korzystając z jego wskazówek po obejrzeniu materiału filmowego, może stworzyć mapę myśli lub broszurę informacyjną dotyczącą odruchów bezwarunkowych, występujących w okresie noworodkowym.

Osoba ucząca się może także przygotować:

- plakat, np. charakterystyka zmian rozwojowych u noworodka,
- fiszki, np. definicja i funkcje rozwoju psychomotorycznego,
- prezentację multimedialną, np. skoki rozwojowe w pierwszym roku życia dziecka,
- grę dydaktyczną, np. cechy charakterystyczne dla rozwoju psychoruchowego dziecka od urodzenia do 12. miesiąca życia,
- graf lub schemat, np. rozwój psychomotoryczny małego dziecka – charakterystyka.

Praca w grupach

Uczący się, po zapoznaniu się z materiałem przedstawionym w filmie, przygotowują w grupach zadania i pytania dla pozostałych grup, np. normy w rozwoju psychoruchowym małego dziecka.

Osoby uczące się mogą wspólnie obejrzeć wybrany przez nauczyciela fragment filmu i przedyskutować poruszane w nim treści. Mogą też wykonać ćwiczenia utrwalające i porządkujące materiał przed sprawdzianem lub egzaminem zawodowym (np. uczący się

w 2-4-osobowych grupach przygotowują broszurę informacyjną na temat czynników wpływających na rozwój dziecka).

Po obejrzeniu filmu edukacyjnego nauczyciel może podzielić uczących się na 2 grupy, z których każda opracuje określony materiał:

- grupa 1 - charakterystyka rozwoju dziecka od urodzenia do 6. miesiąca życia,
- grupa 2 - charakterystyka rozwoju dziecka od 7. do 12. miesiąca życia.

Zadaniami do wykonania w grupach mogą być także:

- udział w grach dydaktycznych w formie sytuacji symulacyjnych (np. symulacja rozmowy z matką dziecka, której dziecko nie raczkuje),
- burza mózgów (np. charakterystyka rozwoju psychoruchowego dziecka w okresie niemowlęcym),
- dyskusja (np. różnice indywidualne w tempie rozwoju małego dziecka),
- analiza SWOT (mocne i słabe strony, szanse i zagrożenia wynikające ze stosowania urządzeń pomocniczych przy nauce chodzenia dla dzieci).

Praca z całym zespołem

Uczący się mogą wspólnie obejrzeć film edukacyjny w trakcie zajęć, a następnie po kolei odpowiadają na zadane przez nauczyciela pytania na temat zagadnień poruszonych w materiale.

W celu lepszego utrwalenia i zrozumienia materiału można go zilustrować, przygotowując i wykorzystując następujące metody aktywizujące:

- grę korzystającą z metody sześciu myślowych kapeluszy (np. zalety i wady stymulowania rozwoju niemowląt),
- metaplan (np. zadania opiekunki dziecięcej związane z oceną rozwoju psychoruchowego dziecka),
- gry słowne (np. ostatnia litera-pierwsza litera),
- burzę mózgów (np. przetrwałe odruchy bezwarunkowe i ich wpływ na rozwój dziecka),
- grę dydaktyczną (np. związek między zaspokajaniem potrzeby bliskości z matką a rozwojem dziecka).

Wykorzystanie materiału multimedialnego poza zajęciami

Film edukacyjny może zostać wykorzystany przez osobę uczącą się:

- do lekcji odwróconej – uczący się, korzystając z materiałów, przygotowuje się do zajęć w szkole, np. ogląda film edukacyjny, w którym przedstawiono rozwój psychomotoryczny dziecka. Poznaje także rolę i zadania opiekunki dziecięcej w stymulacji rozwoju dziecka. Wiedzę tę stosuje na zajęciach praktycznych, wykonując

czynności zawodowe związane z opieką nad małymi dziećmi, a także obserwując rozwój dziecka;

- do przygotowania się do egzaminu – dzięki materiałom filmowym uczący się ma możliwość przyswojenia i utrwalenia wiedzy potrzebnej do egzaminu zawodowego w zawodzie opiekunka dziecięca;
- praca samokształceniowa – uczący się ma możliwość samodzielnie lub podczas pracy w małych zespołach zdobywać i utrwalać wiedzę oraz treści związane z wykonywaniem czynności zawodowych;
- aktywna powtórka oraz powtórzenie materiału – podsumowanie cyklu zajęć. Materiał w postaci filmu jest okazją dla uczącego się do powtórzenia i utrwalenia materiału realizowanego podczas zajęć w szkole i na zajęciach praktycznych.

Praca indywidualna

Film edukacyjny może zostać wykorzystany w pracy indywidualnej do:

- utrwalenia podstawowych pojęć związanych z rozwojem psychoruchowym małego dziecka i obserwacją zachodzących zmian rozwojowych,
- powtórzenia materiału,
- przygotowania do zajęć,
- pracy samokształceniowej
- lekcji odwróconej (jako przygotowanie się do zajęć lub powtórzenie materiału przed kolejnym działem),
- utrwalenia i usystematyzowania wiedzy przed egzaminem lub sprawdzianem,
- opracowania prezentacji na temat zmian w rozwoju noworodka i niemowlęcia,
- utrwalania, porządkowania i poszerzania wiedzy.

Praca w grupach

W celu utrwalenia i uporządkowania materiału uczący się przygotowują w grupach:

- plakat, np. związek między zaspokajaniem potrzeb fizjologicznych a rozwojem dziecka,
- mapę myśli, np. karmienie naturalne i sztuczne małego dziecka a wpływ na budowanie więzi z matką,
- grafu/schematu, np. rozpoznawanie skoków rozwojowych.

Wykorzystanie materiału multimedialnego do indywidualizacji pracy z uczącymi się

Materiał w postaci filmu nadaje się doskonale do pracy z osobami, które mają trudności w uczeniu się i wolne tempo pracy. Uczący się, którzy mają trudności z opanowaniem materiału prezentowanego w medium, mogą wykorzystać film edukacyjny „Rozwój psychomotoryczny dziecka”, aby przygotować się do zajęć czy egzaminu oraz powtórzyć materiał na lekcję. W celu utrwalenia wiedzy uczący się może samodzielnie przygotować prezentację na wybrany temat, np. rozwój ruchowy małego dziecka.

Film edukacyjny może pobudzać kreatywność, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy, a także pomóc w przygotowaniach do konkursów. Przystrojony materiał można wykorzystać do odwrócenia ról – osoba ucząca się prowadzi lekcję na wybrany temat, np. przygotowanie rodzica do obserwowania rozwoju małego dziecka.

Uczący się, korzystając indywidualnie z medium, literatury i innych źródeł, może opracować materiały (np. prezentację) podnoszące poziom jego wiedzy w zakresie omówionym w filmie. Na jego podstawie uczący się może też stworzyć:

- mapę myśli na zadany przez nauczyciela temat, np. obserwacja zmian rozwoju małego dziecka,
 - broszurę czy ulotkę dotyczącą skoków rozwojowych u małego dziecka,
 - grę dydaktyczną na zadany przez nauczyciela temat, np. rozwój ruchowy dziecka a normy rozwojowe.
-

Tytuł materiału multimedialnego

Zmiany rozwojowe u małego dziecka

Typ materiału multimedialnego

Grafika interaktywna

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Grafika interaktywna „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” przedstawia:

- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym,
- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie wczesnego dzieciństwa,
- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w wieku przedszkolnym.

Materiał ten może być wprowadzeniem do zagadnień związanych ze specyfiką rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w następujących okresach rozwojowych: niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym, a także elementem powtórzenia i usystematyzowania wiedzy przed sprawdzianami lub egzaminem zawodowym.

Materiał powiązany jest z filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”.

Zawiera rozszerzenie oraz uzupełnienie informacji na temat zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa, a także w wieku przedszkolnym.

Materiał powiązany jest także z interaktywnym materiałem sprawdzającym:

- zadanie typu prawda czy fałsz „Rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny dziecka”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Grafika interaktywna wspiera osiągnięcie następujących celów:

- określanie zadań rozwojowych w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym;
- prezentowanie kluczowych zmian zachodzących w rozwoju dziecka w różnych okresach rozwojowych;
- analizowanie zmian zachodzących w rozwoju ruchowym, emocjonalnym, mowy oraz procesów sensorycznych i czynności percepcyjnych u małego dziecka;
- obserwowanie i ocenianie rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych;
- planowanie i prowadzenie działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka;
- planowanie realizacji zadań zawodowych.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w trakcie zajęć

Grafika interaktywna może zostać wykorzystana przez nauczyciela podczas lekcji, a także podczas realizacji zajęć w placówkach kształcenia praktycznego, zarówno do pracy indywidualnej każdego uczącego się, jak i podczas wykonywania zadań w grupach lub na wykładach z całym zespołem w celu przybliżenia tematyki realizowanej na zajęciach dydaktycznych. Wykorzystanie materiału może być pomocne także w trakcie przygotowania do egzaminu zawodowego. Uczący się na podstawie grafiki poznaje zmiany w rozwoju małego dziecka, nowe umiejętności, które opanowuje dziecko w poszczególnych okresach rozwojowych, a także zadania rozwojowe w okresie niemowlęctwa, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym.

Praca indywidualna

Osoba ucząca się może samodzielnie zapoznać się grafiką interaktywną i dokonać analizy informacji w niej zawartych.

Nauczyciel może zachęcić osobę uczącą się do samodzielnego stworzenia mapy myśli w ramach utrwalenia wiedzy z zakresu charakterystycznych zmian w rozwoju ruchowym, poznawczym i emocjonalno-społecznym małego dziecka. Posiadanie tej wiedzy jest niezbędne do zdania egzaminu zawodowego w zawodzie opiekunka dziecięca, a umiejętności z tego zakresu są kluczowe podczas realizacji zadań zawodowych.

Po analizie grafiki interaktywnej uczący się, z pomocą nauczyciela lub korzystając z jego wskazówek, może także opracować broszurę informacyjną na temat różnic i zmian w poszczególnych okresach rozwojowych małego dziecka.

Osoba ucząca się może także przygotować:

- fiszki, np. cechy charakterystyczne dla rozwoju dziecka we wczesnym dzieciństwie,
- prezentację multimedialną, np. rozwój mowy u małego dziecka,
- plakat, np. zadania rozwojowe w wieku przedszkolnym,
- grę dydaktyczną, np. zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego u dziecka w różnych okresach rozwojowych,
- graf lub schemat, np. czynniki wpływające na rozwój mowy u dziecka.

Praca w grupach

Po zapoznaniu się z grafiką interaktywną uczący się przygotowują w grupach zadania i pytania dla pozostałych grup, np. cechy charakterystyczne dla rozwoju okresu niemowlęcego i wczesnego dzieciństwa.

Osoby uczące się mogą wspólnie odtworzyć wybraną przez nauczyciela część grafiki interaktywnej oraz wykonać ćwiczenia utrwalające i porządkujące materiał przed sprawdzianem bądź egzaminem zawodowym, np. uczący się w 3-4-osobowych grupach przygotowują broszurę informacyjną na temat zadań rozwojowych w poszczególnych okresach rozwojowych małego dziecka.

Nauczyciel może także podzielić uczących się na 3 grupy, z których każda opracuje określony materiał:

- grupa 1 – omówienie okresu niemowlęcego i zmiany charakterystyczne dla tego okresu rozwojowego,
- grupa 2 – omówienie wczesnego dzieciństwa i zmiany charakterystyczne dla tego okresu rozwojowego,
- grupa 3 – omówienie wieku przedszkolnego i zmiany charakterystyczne dla tego okresu rozwojowego.

Zadaniami do wykonania w grupach mogą być także:

- udział w grach dydaktycznych w formie gier symulacyjnych, np. symulacja rozmowy z rodzicem dziecka na temat przebiegu jego rozwoju i sytuacji związanej z zakończeniem pobytu w żłobku i przygotowaniem dziecka do przedszkola,
- burza mózgów, np. rozwój ruchowy małego dziecka,
- grafika, np. wzór karty obserwacji dziecka z możliwością odnotowania zmian, zachodzących w jego rozwoju psychoruchowym w poszczególnych okresach rozwojowych,
- dyskusja, np. sposoby stymulowania rozwoju małego dziecka,
- analiza SWOT (mocne i słabe strony, szanse i zagrożenia dla rozwoju dziecka, wynikające z jego uczestniczenia w opiece sprawowanej przez żłobek lub klub dziecięcy),
- rozwiązywanie zadań, np. rozpoznawanie nieprawidłowości w rozwoju dziecka na podstawie analizy studium przypadku.

Praca z całym zespołem

Uczący się mogą wspólnie zapoznać się z grafiką interaktywną w trakcie zajęć, a następnie po kolei odpowiadać na zadane przez nauczyciela pytania na temat zagadnień poruszonych w materiale.

W celu lepszego utrwalenia i zrozumienia treści mogą przygotować materiały ilustracyjne wykorzystujące następujące metody aktywizujące:

- grę korzystającą z metody 6 myślowych kapeluszy (np. jak przebiega proces rozwoju emocjonalnego i kontaktów społecznych w okresie niemowlęcym i wczesnego dzieciństwa),
- metaplan (np. rola rodziców i opiekunów w żłobku a wpływ na rozwój dziecka),
- gry słowne (np. ostatnia litera-pierwsza litera),
- burzę mózgów (np. czynniki ograniczające rozwój mowy u dziecka),
- grę dydaktyczną (np. związek między zaspokajaniem potrzeb biopsychospołecznych a rozwojem dziecka).

Wykorzystanie materiału multimedialnego poza zajęciami

Grafika interaktywna może zostać wykorzystana przez osobę uczącą się:

- do lekcji odwróconej – uczący się samodzielnie zapoznają się z treściami grafiki interaktywnej, natomiast na zajęciach wykonują polecenia i ćwiczenia interaktywne, a także wraz z nauczycielem podsumowują to, czego się nauczyli.
- przygotowanie do egzaminu – dzięki prześledzeniu grafiki interaktywnej uczący się ma możliwość utrwalenia, przyswojenia i przypomnienia wiedzy potrzebnej do egzaminu zawodowego w zawodzie opiekunka dziecięca.

- praca samokształceniowa – uczący się ma możliwość powracania do treści zamieszczonych w grafice interaktywnej, aby zdobywać, utrwałać i przyswajać wiedzę i treści związane z wykonywaniem w przyszłości czynności zawodowych.
- aktywne powtórki i powtórzenie materiału – podsumowanie cyklu zajęć. Materiał w postaci grafiki interaktywnej jest okazją dla uczącego się do powtarzania i utrwalania materiału realizowanego podczas zajęć w szkole oraz na zajęciach praktycznych.

Praca indywidualna

Grafika interaktywna może zostać wykorzystana w pracy indywidualnej do:

- powtórzenia materiału,
- przygotowania do zajęć praktycznych i praktyki zawodowej,
- utrwalenia wiedzy przed egzaminem lub sprawdzianem,
- utrwalenia podstawowych pojęć związanych z rozwojem małego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych przedstawionych w grafice interaktywnej,
- opracowania mapy myśli na temat rozwoju procesów sensorycznych i czynności percepcyjnych u małego dziecka,
- opracowania prezentacji na temat roli obserwacji rozwoju małego dziecka przez rodzica lub opiekunkę dziecięcą we wczesnym wspomaganiu jego rozwoju,
- pracy nad projektem, np. na temat tego, na co zwrócić uwagę obserwując zmiany zachodzące w rozwoju u małego dziecka,
- utrwalania, porządkowania i poszerzania wiedzy,
- poszerzenia wiedzy dotyczącej zagadnień związanych z normami rozwojowymi małego dziecka.

Praca w grupach

W celu utrwalenia i uporządkowania materiału uczący się mogą przygotować w grupach:

- plakat, np. związek między zaspokajaniem potrzeb fizjologicznych a rozwojem dziecka,
- mapę myśli, np. cechy charakterystyczne dla wieku przedszkolnego,
- graf lub schemat, np. przebieg rozwoju mowy u małego dziecka.

Wykorzystanie materiału multimedialnego do indywidualizacji pracy z uczącymi się

Materiał w postaci grafiki interaktywnej dostosowany jest do indywidualizacji pracy z uczącymi się, zwłaszcza z osobami, które mają trudności w uczeniu się i wolne tempo pracy.

Na grafice interaktywnej można wskazywać wybrane obiekty, co spowoduje rozwinięcie związanych z nimi tematów. Głośność może zostać dostosowana do potrzeb uczącego się, można również wracać do poszczególnych elementów z grafiki, aby nauczyciel mógł

uszczegółowić kwestie, których uczący się nie rozumie lub z innych powodów nie przyswoił.

Uczący się może wykonywać notatki dotyczące niejasnych pojęć zawartych w grafice, a następnie próbuje samodzielnie je wyjaśnić, korzysta z pomocy innych uczących się lub nauczyciela.

Uczący się, którzy mają trudności z opanowaniem materiału prezentowanego w medium, mogą wykorzystać grafikę interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”, aby przygotować się do zajęć lub egzaminu oraz powtórzyć materiał na lekcję. W celu utrwalenia wiedzy uczący się może samodzielnie przygotować prezentację na wybrany temat, np. zmiany w rozwoju 2- i 3-letnich dzieci, które mogą niepokoić rodziców.

Grafika interaktywna może pobudzać twórcze myślenie, aktywizować uczącego się, poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy, pomóc w przygotowaniach do konkursów i egzaminu. Przyswojony materiał można wykorzystać do odwrócenia ról – osoba ucząca się prowadzi z kolegami lekcje, na przykład na temat przygotowania rodzica do stymulacji mowy u małego dziecka.

Uczący się, korzystając indywidualnie z medium, literatury i innych źródeł, może opracować materiały (np. prezentację) podnoszące poziom jego własnej wiedzy w zakresie omówionym w grafice interaktywnej. Na jego podstawie uczący się może też stworzyć:

- mapę myśli na zadany przez nauczyciela temat, np. wspieranie rozwoju emocjonalnego małego dziecka,
- broszurę czy ulotkę dotyczącą norm rozwojowych w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym,
- grę dydaktyczną na zadany przez nauczyciela temat, np. jak stymulować rozwój małego dziecka, żeby pomóc, a nie zaszkodzić.

Tytuł materiału multimedialnego

Klasyfikacja rodzajów zabaw

Typ materiału multimedialnego

Plansza interaktywna

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Plansza interaktywna przedstawia definicję i funkcje zabawy oraz opis i prezentację graficzną poszczególnych rodzajów zabaw. Przedstawiona klasyfikacja zabaw i ich podział

jest według P.A. Rudnika i M. Kwiatkowskiej, zwracając uwagę na zabawy tematyczne, konstrukcyjne, dydaktyczne, ruchowe i manipulacyjne.

Plansza interaktywna „Klasyfikacja rodzajów zabaw” zawiera zdjęcia i elementy graficzne prezentujące dzieci w wieku do lat 3 podczas różnych rodzajów aktywności zabawowych, a także pomoce i sprzęty, które mogą być używane w danej zabawie.

Materiał powiązany jest z:

- grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”,
- filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”,
- programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Materiał powiązany jest także z interaktywnymi materiałami sprawdzającymi:

- zadanie dobierania w pary „Rozpoznawanie rodzajów zabaw”,
- zadanie z lukami „Aktywność zabawowa dziecka”,
- uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)2) wyjaśnia rolę zabawek w procesie dydaktycznym;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6)1) wyjaśnia pojęcie: zabawa;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)7) prowadzi zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych oraz dostosowane do wieku dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Plansza interaktywna wspiera osiągnięcie następujących celów:

- wyjaśnienie pojęcia zabawa,
- wskazywanie funkcji zabawy,
- rozróżnianie rodzajów zabaw,
- podawanie przykładów aktywności zabawowej dziecka dostosowanych do odpowiednich rodzajów zabaw.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w trakcie zajęć

Plansza interaktywna może zostać wykorzystana przez nauczyciela podczas lekcji, a także podczas realizacji zajęć w placówkach kształcenia praktycznego, zarówno do pracy indywidualnej każdego ucznia, jak i podczas wykonywania zadań w grupach lub na wykładach z całym zespołem w celu przybliżenia tematyki realizowanej na zajęciach dydaktycznych.

Wykorzystanie materiału może być pomocne w trakcie przygotowywania się do egzaminu zawodowego. Uczący się na podstawie planszy poznaje podstawowe definicje, funkcje i rodzaje zabaw. Posiadanie tej wiedzy jest niezbędne do zdania egzaminu zawodowego, a umiejętności z tego zakresu są kluczowe podczas realizacji zadań zawodowych w przyszłej pracy zawodowej.

Praca indywidualna

Osoba ucząca się może samodzielnie zapoznać się z materiałem multimedialnym i dokonać analizy informacji zawartych w poszczególnych planszach.

Nauczyciel może zachęcić osobę uczącą się do samodzielnego stworzenia mapy myśli w ramach utrwalenia wiedzy z zakresu doboru aktywności zabawowej do wieku dziecka i rozwoju psychomotorycznego.

Po analizie planszy interaktywnej uczący się może, z pomocą nauczyciela lub korzystając z jego wskazówek, stworzyć broszurę informacyjną dla rodziców z zakresu rodzajów zabaw i ich wpływu na rozwój małego dziecka. Osoba ucząca się może także przygotować:

- plakat (np. funkcje zabawy),
- prezentację multimedialną (np. dobieranie zabaw do możliwości i etapów rozwojowych dziecka),
- grę dydaktyczną (np. klasyfikacja zabaw w ujęciu różnych autorów).

Praca w grupach

Uczący się po zapoznaniu się z planszą interaktywną przygotowują w grupach zadania i pytania dla pozostałych grup, np. polegające na rozpoznaniu i scharakteryzowaniu rodzajów zabaw.

Osoby uczące się mogą wspólnie odtworzyć wybraną przez nauczyciela część planszy interaktywnej oraz wykonać ćwiczenia utrwalające i porządkujące materiał przed sprawdzianem bądź egzaminem zawodowym. Uczący się mogą w 2-4-osobowych grupach przygotować broszury informacyjne z przykładami poszczególnych rodzajów zabaw.

Nauczyciel może podzielić uczących się na 5 grup, z których każda opracuje dany materiał:

- grupa 1 - pomoce dydaktyczne do zabaw tematycznych,
- grupa 2 - pomoce dydaktyczne do zabaw konstrukcyjnych,
- grupa 3 - pomoce dydaktyczne do zabaw dydaktycznych,

- grupa 4 - pomoce dydaktyczne do zabaw ruchowych,
- grupa 5 - pomoce dydaktyczne do zabaw manipulacyjnych.

Zadaniami do wykonania w grupach mogą być także:

- rozwiązywanie zadań (np. przypisywanie poszczególnych rodzajów zabaw do wieku dziecka),
- udział w grach dydaktycznych w formie symulacji (np. rozmowa z rodzicem dziecka o pozytywnym wpływie zabawy na wszechstronny rozwój dziecka),
- dyskusja dydaktyczna (np. trudności opiekunki dziecięcej w zakresie doboru zabawek i pomocy dydaktycznych do wieku dziecka),
- skrzynka pytań dotycząca funkcji zabawy,
- burza mózgów (np. zasady obowiązujące podczas zabawy z małym dzieckiem),
- debata oksfordzka (np. motywowanie opiekunek dziecięcych do zwiększania wiedzy i podnoszenia kwalifikacji poprzez udział w kursach z zakresu prowadzenia zabaw stymulujących rozwój dziecka).

W celu lepszego utrwalenia i zrozumienia materiału można go zilustrować za pomocą:

- fiszek (np. charakterystyka rodzajów zabaw),
- plakatu (np. funkcje zabawy),
- prezentacji multimedialnej (np. klasyfikacja zabaw).

Praca z całym zespołem

Uczący się mogą wspólnie odtworzyć planszę interaktywną w trakcie zajęć, a następnie po kolei odpowiadać na zadane przez nauczyciela pytania na temat zagadnień poruszonych w materiale.

W celu lepszego utrwalenia i zrozumienia zagadnień materiał można zilustrować, wykorzystując następujące metody aktywizujące:

- mapę pojęciową (np. objaśnianie pojęć dotyczących rodzajów zabaw, które można zastosować w pracy z małym dzieckiem),
- gry słowne (np. ostatnia litera-pierwsza litera),
- metaplan (np. wady i zalety wczesnego podejmowania aktywności zabawowej przez rodziców ze swoim dzieckiem),
- metodę 6 myślowych kapeluszy (np. rodzaje i charakterystyka zabaw w pracy z małym dzieckiem),
- studium przypadku (np. wskazanie zmian w rozwoju małego dziecka z uwzględnieniem aktywności zabawowych stosowanych przez opiekunki dziecięce w placówkach opieki nad dziećmi do lat 3 na podstawie opisu przypadku).

Wykorzystanie materiału multimedialnego poza zajęciami

Praca indywidualna

Plansza interaktywna może zostać wykorzystana w pracy indywidualnej do:

- powtórzenia materiału,
- utrwalenia wiedzy przed egzaminem lub sprawdzianem,
- przygotowania do zajęć praktycznych i praktyki zawodowej,
- opracowania prezentacji na temat wpływu zabawy na rozwój dziecka,
- opracowania zależności pomiędzy podejmowaniem aktywności zabawowej rodzic-dziecko a rozwojem więzi,
- pracy nad projektem (np. sposoby stymulowania rozwoju mowy poprzez zabawy dydaktyczne),
- opracowania studium przypadku dotyczącego prowadzenia zabaw z dzieckiem w różnych okresach rozwojowych,
- utrwalania, porządkowania i poszerzania wiedzy.

Materiał może być pomocny w utrwaleniu podstawowych pojęć i rozróżnianiu rodzajów zabaw, które opiekunka dziecięca może stosować w pracy z małym dzieckiem, a także w przygotowaniu się do egzaminu zawodowego.

Praca w grupach

W celu utrwalenia i uporządkowania materiału uczący się przygotowują w grupach:

- plakat (np. charakterystyka zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, dydaktycznych, ruchowych i manipulacyjnych),
- mapę myśli (np. funkcje zabawy),
- prezentację multimedialną (np. planowanie zabaw w pracy z małym dzieckiem).

Wykorzystanie materiału multimedialnego do indywidualizacji pracy z uczącymi się

Materiał w postaci planszy interaktywnej nadaje się do pracy z osobami z trudnościami w uczeniu się i wolnym tempem pracy. Plansza interaktywna „Klasyfikacja rodzajów zabaw” jest dostosowana do indywidualizacji pracy z uczącymi się. Na planszy interaktywnej można wskazywać wybrane obiekty, co spowoduje rozwinięcie związanych z nimi tematów. Głośność można dostosować do potrzeb uczącego się, jak również wracać do poszczególnych elementów z planszy. W ten sposób nauczyciel może uszczegółwić kwestie, których uczący się nie zrozumiał lub z innych powodów nie przyswoił. Uczący się może wykonywać notatki.

Plansza interaktywna może pobudzać twórcze myślenie, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy, a także pomóc w przygotowaniach do konkursów i egzaminu. Przyswojony materiał można wykorzystać do odwrócenia ról –

uczący się prowadzi lekcję na wybrany temat, np. wspieranie wszechstronnego rozwoju dziecka poprzez stosowanie różnego rodzaju zabaw.

Uczący się, korzystając indywidualnie z medium, literatury i innych źródeł, może opracować materiały (np. prezentację) podnoszące poziom jego własnej wiedzy w zakresie omówionym w planszy interaktywnej. Na jej podstawie uczący się może też stworzyć:

- broszurę lub ulotkę dotyczącą rodzajów zabaw i ich charakterystyki,
 - mapę myśli na zadany przez nauczyciela temat (np. klasyfikacje zabaw).
-

Tytuł materiału multimedialnego

Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych

Typ materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” umożliwi osobie uczącej się wcielanie się w rolę osoby (opiekunki dziecięcej), która planuje i projektuje cztery kąciki zainteresowań i zabaw tematycznych dla małego dziecka.

W programie występują dwa poziomy trudności. Na poziomie pierwszym zadaniem uczącego się jest dobranie pomocy dydaktycznych dla dzieci do wybranego kącika tematycznego: czytelniczy, przyrodniczy, artystyczny i konstrukcyjny. Na drugim poziomie należy podzielić pomoce dydaktyczne, uwzględniając wiek dziecka, czyli okres wczesnego dzieciństwa i okres przedszkolny.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie może posłużyć do sprawdzenia wiedzy i umiejętności z zakresu wyposażenia kącików tematycznych w odpowiednie elementy i pomoce, które będą wpływały na stymulowanie rozwoju małego dziecka. Może też zostać wykorzystany przy powtórkach przed sprawdzianem lub egzaminem zawodowym.

Materiał jest powiązany treściowo z:

- grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”,
- filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”,
- planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Materiały te mogą stanowić wprowadzenie do programu oraz porządkować i poszerzać wiedzę z zakresu podejmowania aktywności zabawowej przez małe dziecko w odpowiednim kąciku zainteresowań, dostosowanym do wieku dziecka.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie powiązany jest z interaktywnymi materiałami sprawdzającymi:

- zadanie ukierunkowane na grupowanie „Wyposażenie kącików zainteresowań”,
- uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)4) organizuje środowisko do zabaw eksploracyjnych i twórczych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie wspiera osiągnięcie następujących celów:

- planowanie wyposażenia kącików zainteresowań dla dzieci,
- dobieranie i przyporządkowywanie pomocy dydaktycznych dla dzieci do odpowiedniego kącika: czytelniczego, przyrodniczego, artystycznego i konstrukcyjnego,
- dobieranie pomocy dydaktycznych do wieku dziecka, uwzględniając okres wczesnego dzieciństwa i okres przedszkolny.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w trakcie zajęć

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” może zostać wykorzystany przez nauczyciela podczas lekcji, a także podczas realizacji zajęć w placówkach kształcenia praktycznego, zarówno do pracy indywidualnej każdego uczącego się, jak i podczas wykonywania zadań w grupach lub na wykładach z całym zespołem w celu przybliżenia tematyki realizowanej na zajęciach dydaktycznych.

Praca indywidualna

Osoba ucząca się może samodzielnie wykonać zadania zaprezentowane w programie w celu sprawdzenia lub poszerzenia wiedzy, a następnie dokonać analizy informacji w nim zawartych. Nauczyciel może zachęcić osobę uczącą się do samodzielnego stworzenia broszury informacyjnej lub mapy myśli, dotyczącej np. rodzajów kącików tematycznych wspierających rozwój zainteresowań małego dziecka.

Osoba ucząca się może samodzielnie opracować:

- prezentację multimedialną (np. rodzaje kącików zainteresowań),
- schemat lub grafu (np. przykładowe wyposażenie kącika czytelniczego),
- broszurę (np. lista niezbędnych elementów, stanowiących wyposażenie kącika artystycznego).

W celu lepszego utrwalenia i zrozumienia materiału nauczyciel zaproponować osobie uczącej się zilustrować wybranego tematu za pomocą:

- plakatu (np. przykładowe rozmieszczenie pomocy dydaktycznych i sprzętów w kąciku przyrodniczym),
- grafu (np. rodzaje kącików tematycznych dla dziecka w okresie przedszkolnym),
- krzyżówki (np. planowanie wyposażenia kącików zainteresowań z hasłem: zabawa).

Na podstawie opracowanego materiału osoba ucząca się może samodzielnie zaprezentować – w formie plakatu, prezentacji lub krzyżówki – nowe wiadomości na zajęciach w klasie, jako element lekcji odwróconej.

Praca w grupach

Osoby uczące się mogą wspólnie rozwiązać zadania umieszczone w programie ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie, a następnie wykonać ćwiczenia utrwalające oraz porządkujące materiał przed sprawdzianem bądź egzaminem zawodowym. Przykładowo uczący się mogą przygotować w grupach 4-5-osobowych broszurę informacyjną na temat rodzajów kącików zainteresowań dla dziecka w okresie wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym.

Nauczyciel może również podzielić uczących się na 4 grupy, z których każda opracuje określony temat:

- grupa 1 – wyposażenie kącika czytelniczego,
- grupa 2 – wyposażenie kącika przyrodniczego,
- grupa 3 – wyposażenie kącika artystycznego,
- grupa 4 – wyposażenie kącika konstrukcyjnego.

Na koniec zajęć grupy prezentują swoją pracę za pomocą plakatu, broszury lub mapy myśli.

Zadaniami do wykonania w grupach mogą być także:

- udział w grach dydaktycznych (np. elementy wyposażenia wspólne dla kącików tematycznych w okresie wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym),
- prezentacja multimedialna (np. sposoby doboru pomocy dydaktycznych do kącików zainteresowań dla małego dziecka),
- dyskusja lub burza mózgów (np. dlaczego planując wyposażenie kącików zainteresowań należy brać pod uwagę wiek dziecka),
- stawianie pytań i rozwiązywanie problemów (np. nauczyciel dzieli zespół klasowy na grupy – zadanie polega na określeniu zasad pomocnych przy doborze pomocy dydaktycznych do odpowiedniego kącika tematycznego dla małego dziecka. Na koniec zajęć grupy prezentują swoją pracę z wykorzystaniem metody webquest).

W celu lepszego zapamiętania i zrozumienia materiału można go zilustrować za pomocą:

- plakatu (np. zasady projektowania przestrzeni dla małego dziecka, w której będzie miało możliwość rozwijania swoich zainteresowań),
- fiszek (np. rodzaje kącików zainteresowań).

Praca z całym zespołem

Uczący się mogą wspólnie rozwiązać zadania zaprezentowane w programie ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie. W trakcie zajęć zapisują na kartkach odpowiedzi na pytania zadane przez nauczyciela, a następnie pogrupują je i tworzą mapę myśli w celu uporządkowania informacji.

Aby lepiej utrwalić i zrozumieć materiał, można go zilustrować, przygotowując:

- pajęczynę lub kłębek (np. uczenie się/powtarzanie zasad doboru pomocy dydaktycznych do kącików tematycznych z uwzględnieniem wieku dziecka),
- gry słowne (np. ostatnia litera/pierwsza litera),
- niedokończone zdania (np. wyposażenie kącika czytelniczego zależy od...).

Wykorzystanie materiału multimedialnego poza zajęciami

Praca indywidualna

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie może zostać wykorzystany w pracy indywidualnej do:

- powtórzenia materiału,
- utrwalenia wiedzy przed egzaminem lub sprawdzianem,
- przygotowania się do zajęć,
- opracowania prezentacji (np. zasady doboru elementów wyposażenia do odpowiedniego rodzaju kącika zainteresowań),
- pracy nad projektem (np. stymulowanie rozwoju małego dziecka),

- utrwalania, porządkowania i poszerzania wiedzy,
- opracowania zależności (np. wyposażenie kącików zainteresowań przez rodziców i opiekunki dziecięce a rozwój dziecka),
- poszerzenia wiedzy dotyczącej zagadnień związanych z rozpoznawaniem możliwości podejmowania aktywności zabawowych przez małe dzieci.

Praca w grupach

W celu utrwalenia i usystematyzowania materiału uczący się przygotowują w grupach:

- plakat (np. zasady projektowania kącików tematycznych dla małego dziecka),
- mapa myśli (np. wyposażenie kącika czytelniczego dla dziecka w okresie wczesnego dzieciństwa),
- graf lub schemat (np. rodzaje kącików tematycznych i ich charakterystyka).

Wykorzystanie materiału multimedialnego do indywidualizacji pracy z uczącymi się

Materiał w postaci programu ćwiczeniowego do projektowania przez dobieranie nadaje się do pracy z osobami, które mają trudności w uczeniu się i wolne tempo pracy.

Multimedium może pobudzać kreatywność, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy, a także pomóc w przygotowaniach do konkursów i sprawdzianów. Przyswojony materiał można wykorzystać do odwrócenia ról, czyli osoba ucząca się prowadzi lekcję lub dyskusję na wybrany temat, np. zasad doboru wyposażenia do kącików zainteresowań dla małego dziecka.

Uczący się może wykorzystać program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie, aby przygotować się do zajęć czy egzaminu, a także powtórzyć materiał na lekcję. W celu utrwalenia wiedzy uczący się może samodzielnie przygotować prezentację o tematyce dotyczącej różnic w doborze wyposażenia kącików tematycznych w zależności od wieku dziecka. Uczący się, korzystając indywidualnie z programu ćwiczeniowego do projektowania przez dobieranie, literatury i innych źródeł, może opracować dodatkowe materiały, np. prezentację dotyczącą planowania i doboru pomocy dydaktycznych rozwijających zainteresowania przyrodnicze, czytelnicze, artystyczne i konstrukcyjne małego dziecka.

[Powrót do spisu treści](#)

Opis interaktywnych materiałów sprawdzających dla e-materiału

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie dobierania w pary „Rozpoznawanie rodzajów zabaw”

Opis materiału sprawdzającego

Dobieranie w pary to ćwiczenie interaktywne o łatwym stopniu trudności, złożone z 5 par: tekst-tekst. Zadanie polega na przyporządkowaniu i odpowiednim połączeniu w pary właściwych rodzajów zabaw do ich opisów.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał może być wykorzystany podczas podsumowania zajęć lekcyjnych jako materiał sprawdzający poziom opanowanej wiedzy, może stanowić także formę zadania domowego dla uczących się albo służyć do sprawdzenia wiedzy przez nauczyciela podczas kartkówki lub sprawdzianu podsumowującego dział.

Materiał powiązany jest z planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu rozróżniania rodzajów zabaw.

Materiał sprawdza spełnienie następującego kryterium weryfikacji:

- SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.
-

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie ukierunkowane na grupowanie „Wyposażenie kącików zainteresowań”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie ukierunkowane na grupowanie to ćwiczenie interaktywne o średnim stopniu trudności. Zadaniem uczącego się jest przyporządkowanie odpowiednich elementów wyposażenia do kącików tematycznych: czytelniczego, przyrodniczego, konstrukcyjnego i artystycznego.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał może być wykorzystany podczas podsumowania zajęć lekcyjnych do sprawdzenia poziomu opanowanej wiedzy, może stanowić zadanie domowe dla uczących się, a także służyć do sprawdzenia wiedzy przez nauczyciela podczas kartkówki lub sprawdzianu podsumowującego dział.

Materiał powiązany jest z programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąćki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu projektowania i wyposażenia kąćków zainteresowań i tematycznych odpowiednich dla małego dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie z lukami „Aktywność zabawowa dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie z lukami to ćwiczenie interaktywne o łatwym poziomie trudności. Uczący się ma za zadanie uzupełnić luki w tekście. Wśród propozycji odpowiedzi, które może wybrać uczący się do uzupełnienia luk w zdaniach, są także błędne informacje. Materiał sprawdzający dotyczy klasyfikacji zabaw oraz doboru odpowiednich rodzajów zabaw i pomocy do wieku dziecka.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony

i drogi osiągnięcia sukcesu.

Zadanie może być wykorzystane podczas podsumowania zajęć lekcyjnych jako materiał sprawdzający poziom opanowania wiedzy, jako zadanie domowe dla uczących się, a także służyć do sprawdzenia wiedzy przez nauczyciela podczas kartkówki lub sprawdzianu podsumowującego dział.

Materiał powiązany jest z planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu klasyfikacji zabaw i doboru odpowiedniego rodzaju zabawy i pomocy dydaktycznych do wieku dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Krzyżówka „Okresy rozwojowe dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Uczący się ma za zadanie rozwiązać krzyżówkę dotyczącą okresów rozwojowych dziecka. Krzyżówka składa się z sześciu haseł o łatwym stopniu trudności, które uczący się musi odgadnąć, aby pojawiło się hasło główne „rozwój”.

Pod krzyżówką znajduje się zadanie otwarte, które związane jest z hasłem krzyżówki.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał może być wykorzystany podczas podsumowania zajęć lekcyjnych jako materiał sprawdzający poziom opanowanej wiedzy, może stanowić zadanie domowe dla uczących się, a także służyć do sprawdzenia wiedzy przez nauczyciela podczas kartkówki lub sprawdzianu podsumowującego dział, kiedy krzyżówka jest jednym z kilku pytań.

Materiał powiązany jest z filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości dotyczących okresów rozwojowych człowieka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie składa się z siedmiu zdjęć, które przedstawiają dzieci podczas zabawy z użyciem różnych pomocy dydaktycznych lub same obrazy przedstawiające pomoce dydaktyczne i zabawki. Zadaniem osoby uczącej się jest dopasowanie nazwy odpowiedniej pomocy dydaktycznej do grafiki. Jest to zadanie o łatwym poziomie trudności.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtarzania ćwiczenia i jego sprawdzania, aż do momentu, gdy rozwiązanie będzie w pełni poprawne,
- uzyskania informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego i wskazujących uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Wykonanie tego zadania w procesie edukacyjnym może zostać wykorzystane do pracy indywidualnej, pracy w grupach oraz pracy z całym zespołem na każdym etapie kształcenia, jako sprawdzenie wiedzy po omówieniu danej tematyki lub jako powtórka przed egzaminem zawodowym.

Materiał powiązany jest z:

- planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”,
- programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu projektowania kącików zainteresowań/tematycznych, odpowiednich dla małego dziecka oraz doboru pomocy dydaktycznych do pracy z dziećmi do lat 3.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie typu prawda czy fałsz „Rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie składa się z siedmiu zdań. Uczący się ma za zadanie ocenić, które z zaprezentowanych zdań dotyczących rozwoju dziecka jest prawdziwe, a które fałszywe. To zadanie o dużym stopniu trudności.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtarzania ćwiczenia i jego sprawdzania, aż do momentu, gdy rozwiązanie będzie w pełni poprawne,
- uzyskania informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego i wskazujących uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Zadanie typu prawda czy fałsz może zostać wykorzystane w procesie edukacyjnym do pracy indywidualnej, pracy w grupach oraz pracy z całym zespołem na każdym etapie kształcenia, jako sprawdzenie wiedzy po omówieniu danej tematyki lub jako powtórka przed egzaminem zawodowym.

Materiał powiązany jest z grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu zmian zachodzących w rozwoju fizycznym i psychicznym oraz w obszarze kontaktów społecznych w różnych okresach rozwojowych dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;
SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową.

[Powrót do spisu treści](#)

Wykorzystanie e-materiału do pracy z uczącymi się o specjalnych potrzebach edukacyjnych

E-materiały ułatwiają zindywidualizowanie procesu dydaktycznego, co jest szczególnie istotne dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Odtwarzanie każdego e-materiału jest możliwe również w trybie dostępności, który zawiera alternatywne wersje materiałów dostępne dla użytkowników z dysfunkcjami wzroku, słuchu. Ułatwia to dostęp do informacji, likwiduje niektóre bariery społeczne i komunikacyjne oraz zapewnia wyrównywanie szans.

[Powrót do spisu treści](#)

Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału

Minimalne wymagania sprzętowe zgodne z wymaganiami zpe.gov.pl

[Powrót do spisu treści](#)

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Przewodnik dla uczącego się

Autor przewodnika: Dorota Mączka

Konsultant przewodnika: Jolanta Grądecka

Spis treści

- Podstawowe informacje o e-materiale
- Wskazówki do wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie samokształcenia
- Opis interaktywnych materiałów sprawdzających dla e-materiału
- Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału

Podstawowe informacje o e-materiale

Tytuł e-materiału

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

Nazwa i symbol cyfrowy zawodu

Opiekunka dziecięca 325905

Kod i nazwa kwalifikacji

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka

Efekty kształcenia i odpowiadające im kryteria weryfikacji właściwe dla e-materiału

Osoba ucząca się:

SPO.04.2.3) przedstawia rozwój dziecka w różnych okresach życia:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2) ocenia rozwój psychomotoryczny dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych:

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka;

SPO.04.5.5) włącza zabawki w proces wychowawczo-dydaktyczny:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)2) wyjaśnia rolę zabawek w procesie dydaktycznym;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6) wybiera zabawy dostosowane do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka w zakresie poszczególnych sfer rozwojowych:

SPO.04.5.6)1) wyjaśnia pojęcie: zabawa;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)4) organizuje środowisko do zabaw eksploracyjnych i twórczych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)7) prowadzi zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych oraz dostosowane do wieku dziecka.

Cele ogólne e-materiału

Materiał wspiera osiągnięcie celów kształcenia określonych dla kwalifikacji: SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka:

- planowanie i organizowanie pracy opiekuńczej, wychowawczej i edukacyjnej;
- prowadzenie działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka.

Struktura e-materiału, tytuły materiałów multimedialnych wraz z ich typem

- [Rozwój psychomotoryczny dziecka - film edukacyjny](#)
- [Zmiany rozwojowe u małego dziecka - grafika interaktywna](#)

- Klasyfikacja rodzajów zabaw – plansza interaktywna
- Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie
- Interaktywne materiały sprawdzające
- Słownik pojęć dla e-materiału
- Przewodnik dla nauczyciela
- Przewodnik dla uczącego się
- Netografia i bibliografia
- Instrukcja użytkownika

Materiały multimedialne zawierają różny zakres tematyczny i są ze sobą powiązane. Film edukacyjny „Rozwój psychomotoryczny dziecka” przedstawia informacje o rozwoju psychomotorycznym dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych. Uwzględniono okres noworodkowy i niemowlęcy. Zaprezentowano zadania opiekunki dziecięcej związane z dbaniem o rozwój dziecka i towarzyszeniem mu w nim oraz udziałem w jego wychowaniu, a także oceną rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych oraz dbaniem o rozwój dziecka przez jego stymulowanie. Wiedza oraz umiejętności z tego zakresu są niezbędne w pracy opiekunki dziecięcej.

Film może stanowić osobny materiał pogłębiający wiedzę osoby uczącej się w zakresie rozwoju psychomotorycznego małego dziecka. Może być też wprowadzeniem lub uzupełnieniem wiedzy przedstawionej w grafice interaktywnej „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Grafika interaktywna „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” przedstawia szczegółowy opis zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego u dziecka w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym. W materiale zaprezentowano również zadania rozwojowe w każdym z wymienionych okresów rozwojowych. Grafika zawiera szczegółowy opis rozwoju ruchowego, procesów sensorycznych i czynności percepcyjnych, rozwoju emocjonalnego i kontaktów społecznych, a także rozwój mowy w podziale na poszczególne miesiące życia dziecka.

Grafika może stanowić osobny materiał zwiększający wiedzę osoby uczącej się na temat zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w następujących okresach rozwojowych: niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i wieku przedszkolnym. Może stanowić rozszerzenie informacji zawartych w filmie edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka, jak również być podstawą do rozumienia wiedzy przedstawionej w planszy interaktywnej „Klasyfikacja rodzajów zabaw” oraz programie ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Plansza interaktywna „Klasyfikacja rodzajów zabaw” może stanowić osobny materiał edukacyjny zwiększający wiedzę osoby uczącej się z zakresu klasyfikacji rodzajów zabaw wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka. Ponadto materiał może stanowić

materiał do podsumowań i pracy samokształceniowej poprzez przedstawione w nim definicje i funkcje zabawy, a także szczegółowy opis i przykłady poszczególnych rodzajów zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, dydaktycznych, ruchowych i manipulacyjnych.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” umożliwi osobie uczącej się planowanie i projektowanie wyposażenia kącika czytelniczego, przyrodniczego, artystycznego i konstrukcyjnego dla dzieci w okresie wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym. W pierwszym etapie zadaniem osoby uczącej się jest prawidłowe dobranie elementów i pomocy dydaktycznych, które powinny znaleźć się w odpowiednich kącikach tematycznych. W drugim etapie uczący się musi je przyporządkować do kategorii wiekowej odpowiadającej wiekowi dziecka w okresie wczesnego dzieciństwa i okresie przedszkolnym.

Z materiałami multimedialnymi osoby uczące mogą zapoznać się w dowolnej kolejności, chociaż zapoznanie się najpierw z filmem edukacyjnym i grafiką interaktywną pozwoli uczącemu się na zrozumienie funkcjonowania dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych, a także poznanie jego możliwości w zakresie rozwoju psychomotorycznego i społeczno-emocjonalnego. W dalszej kolejności proponuje się zapoznanie z materiałami przedstawionymi w planszy interaktywnej, w której znajduje się klasyfikacja, opis i podział zabaw z konkretnymi przykładami zabaw tematycznych, konstrukcyjnych, dydaktycznych, ruchowych i manipulacyjnych. Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie może stanowić sprawdzenie stopnia opanowania wiedzy i umiejętności z zakresu klasyfikacji zabaw wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka i wyposażenia kącików zainteresowań.

Wszystkie materiały mogą zostać wykorzystane przy powtórkach lub podczas przygotowywania się do egzaminu zawodowego eksternistycznego.

[Powrót do spisu treści](#)

Wskazówki do wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie samokształcenia

Tytuł materiału multimedialnego

Rozwój psychomotoryczny dziecka

Typ materiału multimedialnego

Film edukacyjny

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Film edukacyjny „Rozwój psychomotoryczny dziecka” przedstawia specyfikę zmian zachodzących u noworodków i niemowląt w zakresie rozwoju psychomotorycznego. Wiedza ta jest niezbędna do wykonywania obowiązków zawodowych opiekunki dziecięcej.

Film prezentuje podstawowe informacje z zakresu zmian w rozwoju u małego dziecka, zaczynając od okresu noworodkowego z uwzględnieniem przebiegu adaptacji do samodzielnego życia poza organizmem matki wraz z odruchami bezwarunkowymi, typowymi dla tej fazy rozwoju. W dalszej części materiału znajduje się opis zmian zachodzących w rozwoju dziecka u dziecka od 2. do 12. miesiąca życia.

Materiał powiązany jest z grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Materiał powiązany jest interaktywnym materiałem sprawdzającym: krzyżówka „Okresy rozwojowe dziecka”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Film wspiera osiągnięcie następujących celów:

- planowanie i organizowanie pracy opiekuńczej, wychowawczej i edukacyjnej;
- prowadzenie działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka;
- ocenianie rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych;
- planowanie realizacji zadań zawodowych.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w procesie samokształcenia

Materiał multimedialny może pobudzać kreatywność, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy.

Uczący się może wykorzystać film edukacyjny w pracy samokształceniowej, podczas przekwalifikowywania się lub doksztalcania, podczas przygotowywania się do egzaminu zawodowego eksternistycznego oraz do poszerzenia i utrwalenia materiału dotyczącego rozwoju psychomotorycznego małego dziecka. W celu utrwalenia wiedzy uczący się może

samodzielnie przygotować prezentację na wybrany temat (np. skoki rozwojowe w pierwszym roku życia dziecka), opracować plakat lub mapę myśli (np. dotyczącą charakterystycznych cech dla rozwoju psychoruchowego u dziecka od urodzenia do 12. miesiąca życia), czy przygotować fiszki opisujące etapy rozwoju psychomotorycznego.

Po obejrzeniu filmu uczący się, korzystając z literatury i innych źródeł, może opracować materiały (np. prezentację) podnoszące poziom wiedzy w zakresie omówionym w filmie. Na jego podstawie uczący się może też stworzyć:

- broszurę, plakat lub ulotkę dotyczącą charakterystyki zmian rozwojowych u noworodka (w wersji dla rodziców i opiekunów),
- grę dydaktyczną związaną z charakterystyką rozwoju psychomotorycznego małego dziecka,
- scenariusz spotkania z rodzicami na temat zauważonych nieprawidłowości w rozwoju dziecka.

Film edukacyjny może zostać wykorzystany w procesie samokształceniowym do:

- powtórzenia materiału,
- utrwalenia wiedzy przed egzaminem zawodowym eksternistycznym,
- opracowania prezentacji na temat cech charakterystycznych dla poszczególnych okresów rozwojowych małego dziecka,
- przygotowania plakatu (np. charakterystyka rozwoju dziecka od urodzenia do 6. miesiąca życia);
- stworzenia mapy myśli (np. zalety i wady stymulowania rozwoju niemowląt);
- opracowania grafu lub schematu (np. zadania opiekunki dziecięcej związane z oceną rozwoju psychoruchowego dziecka);
- pracy nad projektem (np. przetrwałe odruchy bezwarunkowe i ich wpływ na rozwój dziecka);
- poszerzenia wiedzy dotyczącej zagadnień związanych z zasadami prowadzenia obserwacji rozwoju psychomotorycznego dziecka.

Tytuł materiału multimedialnego

Zmiany rozwojowe u małego dziecka

Typ materiału multimedialnego

Grafika interaktywna

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Grafika interaktywna „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” przedstawia:

- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym,
- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie wczesnego dzieciństwa,
- zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w wieku przedszkolnym.

Materiał powiązany jest z filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”.

Zawiera rozszerzenie oraz uzupełnienie informacji na temat zmian w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa, a także w wieku przedszkolnym.

Materiał powiązany jest także z interaktywnym materiałem sprawdzającym: zadanie typu prawda czy fałsz „Rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny dziecka”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową;

SPO.04.5.2)3) planuje działania wspierające rozwój psychomotoryczny małego dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Grafika interaktywna wspiera osiągnięcie następujących celów:

- określanie zadań rozwojowych w okresie niemowlęcym, wczesnego dzieciństwa i w wieku przedszkolnym;
- prezentowanie kluczowych zmian zachodzących w rozwoju dziecka w różnych okresach rozwojowych;
- analizowanie zmian zachodzących w rozwoju ruchowym, emocjonalnym, mowy oraz procesów sensorycznych i czynności percepcyjnych u małego dziecka;
- obserwowanie i ocenianie rozwoju psychomotorycznego dziecka w poszczególnych okresach rozwojowych;
- planowanie i prowadzenie działań wychowawczych i edukacyjnych wspomagających rozwój psychomotoryczny dziecka;
- planowanie realizacji zadań zawodowych.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w procesie samokształcenia

Materiał multimedialny może pobudzać twórcze myślenie, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy. Grafika interaktywna może pomóc

w podjęciu decyzji o poszerzeniu kwalifikacji, a także pomóc w przygotowaniach do egzaminu zawodowego eksternistycznego.

Osoba ucząca się może samodzielnie odtworzyć grafikę interaktywną i dokonać analizy informacji w niej zawartych.

Po analizie grafiki interaktywnej może opracować broszurę informacyjną dla rodziców na temat różnic i zmian w poszczególnych okresach rozwojowych małego dziecka.

Osoba ucząca się może także przygotować:

- broszurę lub ulotkę (np. czynniki wpływające na rozwój mowy u dziecka),
- prezentację multimedialną (np. zmiany w zakresie rozwoju fizycznego i psychicznego oraz w obszarze funkcjonowania społecznego u dziecka w różnych okresach rozwojowych),
- plakat (np. rozwój mowy u małego dziecka a czytanie dziecku książeczek),
- graf lub schemat (np. cechy charakterystyczne dla rozwoju dziecka we wczesnym dzieciństwie).

Grafika interaktywna może zostać wykorzystana w pracy indywidualnej do:

- powtórzenia materiału,
- utrwalenia wiedzy,
- utrwalenia podstawowych pojęć związanych z rozwojem psychomotorycznym u małego dziecka,
- opracowania mapy myśli dotyczącej charakterystyki okresu niemowlęcego i zmian charakterystycznych dla tego okresu rozwojowego,
- opracowania prezentacji na temat zadań rozwojowych w wieku przedszkolnym,
- przygotowania plakatu (np. związek między zaspokajaniem potrzeb fizjologicznych dziecka a jego rozwojem),
- stworzenia mapy myśli (np. rozwój ruchowy małego dziecka),
- opracowania grafu lub schematu (np. rozwój ruchowy małego dziecka),
- pracy nad projektem (np. opracowanie wzoru dokumentacji dotyczącej obserwacji dziecka),
- poszerzenia wiedzy dotyczącej zagadnień związanych z rozpoznawaniem nieprawidłowości w rozwoju małego dziecka.

Tytuł materiału multimedialnego

Klasyfikacja rodzajów zabaw

Typ materiału multimedialnego

Plansza interaktywna

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Plansza interaktywna przedstawia definicję i funkcje zabawy oraz opis i prezentację graficzną poszczególnych rodzajów zabaw. Przedstawiona klasyfikacja zabaw i ich podział jest według P.A. Rudnika i M. Kwiatkowskiej, zwracając uwagę na zabawy tematyczne, konstrukcyjne, dydaktyczne, ruchowe i manipulacyjne.

Plansza interaktywna „Klasyfikacja rodzajów zabaw” zawiera zdjęcia i elementy graficzne prezentujące dzieci w wieku do lat 3 podczas różnych rodzajów aktywności zabawowych, a także pomoce i sprzęty, które mogą być używane w danej zabawie.

Materiał powiązany jest z:

- grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”,
- filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”,
- programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Materiał powiązany jest także z interaktywnymi materiałami sprawdzającymi:

- zadanie dobierania w pary „Rozpoznawanie rodzajów zabaw”,
- zadani z lukami „Aktywność zabawowa dziecka”,
- uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)2) wyjaśnia rolę zabawek w procesie dydaktycznym;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6)1) wyjaśnia pojęcie: zabawa;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)7) prowadzi zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych oraz dostosowane do wieku dziecka.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Plansza interaktywna wspiera osiągnięcie następujących celów:

- wyjaśnienie pojęcia zabawa,

- wskazywanie funkcji zabawy,
- rozróżnianie rodzajów zabaw,
- podawanie przykładów aktywności zabawowej dziecka dostosowanych do odpowiednich rodzajów zabaw.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w procesie samokształcenia

Materiał multimedialny może pobudzać kreatywność, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy. Może także pomóc w przygotowaniach do egzaminu zawodowego eksternistycznego, a nawet w podjęciu decyzji o poszerzeniu kwalifikacji zawodowych. Może stanowić formę pracy samokształceniowej.

W celu utrwalenia wiedzy uczący się może samodzielnie przygotować prezentację o tematyce dotyczącej rodzajów aktywności zabawowej podejmowanej przez małe dzieci.

Uczący się, korzystając indywidualnie z materiału interaktywnego, literatury i innych źródeł, może opracować materiały (np. prezentację) podnoszące poziom wiedzy w zakresie omówionym w planszy interaktywnej. Na jego podstawie uczący się może też stworzyć:

- broszurę czy ulotkę informacyjną dla rodziców dzieci do lat 3, dotyczącą dobierania zabaw do możliwości i etapów rozwojowych dziecka,
- grę dydaktyczną na temat planowania zabaw ruchowych z małym dzieckiem.

Plansza interaktywna może zostać wykorzystana w procesie samokształcenia do:

- powtórzenia materiału,
- przygotowania się do egzaminu eksternistycznego zawodowego,
- opracowania prezentacji na temat zasad obowiązujących podczas zabawy z małym dzieckiem,
- utrwalania, porządkowania i poszerzania wiedzy,
- opracowania plakatu (np. klasyfikacja zabaw w ujęciu różnych autorów),
- przygotowania prezentacji multimedialnej (np. charakterystyka rodzajów zabaw).

Materiał może być pomocny w utrwalaniu podstawowych pojęć z zakresu doboru aktywności zabawowej do wieku dziecka z uwzględnieniem rozwoju psychomotorycznego.

Tytuł materiału multimedialnego

Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych

Typ materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego i powiązania pomiędzy elementami materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” umożliwi osobie uczącej się wcielanie się w rolę osoby opiekunki dziecięcej, która planuje i projektuje cztery kąciki zainteresowań i zabaw tematycznych dla małego dziecka.

W programie występują dwa poziomy trudności. Na poziomie pierwszym zadaniem uczącego się jest dobranie pomocy dydaktycznych dla dzieci do wybranego kącika tematycznego: czytelniczy, przyrodniczy, artystyczny i konstrukcyjny. Na drugim poziomie należy podzielić pomoce dydaktyczne, uwzględniając wiek dziecka, czyli okres wczesnego dzieciństwa i okres przedszkolny.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie może stanowić sprawdzenie stopnia zdobycia wiedzy i umiejętności z zakresu wyposażenia kącików tematycznych w odpowiednie elementy i pomoce, które będą wpływały na stymulowanie rozwoju małego dziecka. Może też zostać wykorzystany przy powtórkach lub egzaminem zawodowym eksternistycznym.

Materiał jest powiązany treściowo z:

- grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”,
- filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”,
- planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Materiały te mogą stanowić wprowadzenie do programu, mogą także porządkować i poszerzać wiedzę z zakresu podejmowania aktywności zabawowej przez małe dziecko w odpowiednim kąciku zainteresowań dostosowanym do jego wieku.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie powiązany jest również z interaktywnymi materiałami sprawdzającymi:

- zadanie ukierunkowane na grupowanie „Wyposażenie kącików zainteresowań”,
- uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”.

Materiał multimedialny powiązany jest z następującymi kryteriami weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka;

SPO.04.5.6)3) planuje zabawy stymulujące rozwój dziecka w poszczególnych sferach rozwojowych;

SPO.04.5.6)4) organizuje środowisko do zabaw eksploracyjnych i twórczych;

SPO.04.5.6)5) dobiera do zajęć zabawy eksploracyjne i twórcze;

SPO.04.5.6)6) przedstawia zabawy eksploracyjne i twórcze.

Cele szczegółowe materiału multimedialnego

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie wspiera osiągnięcie następujących celów:

- planowanie wyposażenia kącików zainteresowań dla dzieci,
- dobieranie i przyporządkowywanie pomocy dydaktycznych dla dzieci do odpowiedniego kącika: czytelniczego, przyrodniczego, artystycznego i konstrukcyjnego,
- dobieranie pomocy dydaktycznych do wieku dziecka, uwzględniając okres wczesnego dzieciństwa i okres przedszkolny.

Wykorzystanie materiału multimedialnego w procesie samokształcenia

Materiał multimedialny może pobudzać kreatywność, aktywizować uczącego się oraz poszerzać jego zainteresowania i zakres wiedzy. Może także pomóc w przygotowaniach egzaminu zawodowego eksternistycznego, a nawet w podjęciu decyzji o poszerzeniu kwalifikacji zawodowych. Stanowi formę pracy samokształceniowej.

Osoba ucząca się może samodzielnie wykonać zadania zaprezentowane w programie i dokonać analizy informacji w nim zawartych. Może także samodzielnie rozwiązać zadania i opracować:

- broszurę informacyjną lub plakat dotyczący rodzajów kącików zainteresowań,
- prezentację multimedialną (np. rodzaje kącików tematycznych dla dziecka w okresie przedszkolnym),
- schemat lub graf (np. lista niezbędnych elementów, stanowiących wyposażenie kącika artystycznego),
- broszurę (np. przykładowe wyposażenie kącika przyrodniczego).

Aby lepiej utrwalić i zrozumieć materiał, uczący się może go zilustrować, przygotowując:

- pajęczynę lub kłębek (np. uczenie się/powtarzanie zasad dotyczących przygotowywania wyposażenia kącików tematycznych),
- gry słowne (np. ostatnia litera/pierwsza litera),
- rebusy rysunkowe (np. rodzaje kącików zainteresowań),
- niedokończone zdania (np. wiek dziecka a wyposażenie kącików zainteresowań).

[Powrót do spisu treści](#)



Opis interaktywnych materiałów sprawdzających dla e-materiału

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie dobierania w pary „Rozpoznawanie rodzajów zabaw”

Opis materiału sprawdzającego

Dobieranie w pary to ćwiczenie interaktywne o łatwym stopniu trudności, złożone z 5 par: tekst-tekst. Zadanie polega na przyporządkowaniu i odpowiednim połączeniu w pary właściwych rodzajów zabaw do ich opisów.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu rozróżniania rodzajów zabaw.

Materiał sprawdza spełnienie następującego kryterium weryfikacji:

- SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadania ukierunkowane na grupowanie „Wyposażenie kącików zainteresowań”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie ukierunkowane na grupowanie to ćwiczenie interaktywne o średnim stopniu trudności. Zadaniem uczącego się jest przyporządkowanie odpowiednich elementów wyposażenia do kącików tematycznych: czytelniczego, przyrodniczego, konstrukcyjnego i artystycznego.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu projektowania i wyposażenia kącików zainteresowań i tematycznych odpowiednich dla małego dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.5)3) dobiera zabawki adekwatne do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie z lukami „Aktywność zabawowa dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie z lukami to ćwiczenie interaktywne o łatwym poziomie trudności. Uczący się ma za zadanie uzupełnić luki w tekście. Wśród propozycji odpowiedzi, które może wybrać uczący się do uzupełnienia luk w zdaniach, są także błędne informacje. Materiał sprawdzający dotyczy klasyfikacji zabaw oraz doboru odpowiednich rodzajów zabaw i pomocy do wieku dziecka.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu klasyfikacji zabaw i doboru odpowiedniego rodzaju zabawy i pomocy dydaktycznych do wieku dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Krzyżówka „Okresy rozwojowe dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Uczący się ma za zadanie rozwiązać krzyżówkę dotyczącą okresów rozwojowych dziecka. Krzyżówka składa się z sześciu haseł o łatwym stopniu trudności, które uczący się musi odgadnąć, aby pojawiło się hasło główne.

Pod krzyżówką znajduje się zadanie otwarte, które związane jest z hasłem krzyżówki.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtórzenia ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie;
- wyświetlenia informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego, które wskazują uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z filmem edukacyjnym „Rozwój psychomotoryczny dziecka”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości dotyczących okresów rozwojowych człowieka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Uzupełnianie podpisów obrazka „Pomoce dydaktyczne w kącikach tematycznych”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie składa się z siedmiu zdjęć, które przedstawiają dzieci podczas zabawy z użyciem różnych pomocy dydaktycznych lub same obrazy przedstawiające pomoce dydaktyczne i zabawki. Zadaniem osoby uczącej się jest dopasowanie nazwy odpowiedniej pomocy dydaktycznej do grafiki. Jest to zadanie o łatwym poziomie trudności.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtarzania ćwiczenia i jego sprawdzania, aż do momentu, gdy rozwiązanie będzie w pełni poprawne,
- uzyskania informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego i wskazujących uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z:

- planszą interaktywną „Klasyfikacja rodzajów zabaw”,
- programem ćwiczeniowym do projektowania przez dobieranie „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu projektowania kącików zainteresowań/tematycznych, odpowiednich dla małego dziecka oraz doboru pomocy dydaktycznych do pracy z dziećmi do lat 3.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.5.5)1) klasyfikuje zabawki według ich przeznaczenia i dostosowania do wieku dziecka;

SPO.04.5.6)2) klasyfikuje rodzaje zabaw.

Typ i tytuł materiału sprawdzającego

Zadanie typu prawda czy fałsz „Rozwój fizyczny, psychiczny i społeczny dziecka”

Opis materiału sprawdzającego

Zadanie składa się z siedmiu zdań. Uczący się ma za zadanie ocenić, które z zaprezentowanych zdań dotyczących rozwoju dziecka jest prawdziwe, a które fałszywe. To zadanie o dużym stopniu trudności.

Istnieje możliwość sprawdzenia poprawności wykonania zadania, a także:

- wielokrotnego powtarzania ćwiczenia i jego sprawdzania, aż do momentu, gdy rozwiązanie będzie w pełni poprawne,
- uzyskania informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania, opartych na zasadach oceniania kształtującego i wskazujących uczącemu się jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu.

Materiał powiązany jest z grafiką interaktywną „Zmiany rozwojowe u małego dziecka”.

Kryteria weryfikacji, powiązane z materiałem sprawdzającym

Celem materiału sprawdzającego jest utrwalenie wiadomości z zakresu zmian zachodzących w rozwoju fizycznym i psychicznym oraz w obszarze kontaktów społecznych w różnych okresach rozwojowych dziecka.

Materiał sprawdza spełnienie następujących kryteriów weryfikacji:

SPO.04.2.3)1) opisuje rozwój dziecka w różnych okresach życia;

SPO.04.5.2)1) opisuje podstawowe procesy psychiczne małego dziecka;

SPO.04.5.2)2) porównuje rozwój psychomotoryczny dziecka z normą rozwojową.

[Powrót do spisu treści](#)

Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału

Minimalne wymagania sprzętowe zgodne z wymaganiami zpe.gov.pl

[Powrót do spisu treści](#)

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Netografia i Bibliografia

Netografia

Czub M., Rozwój dziecka. Wczesne dzieciństwo, Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Redakcja: prof. dr hab. Anna Izabela Brzezińska, Seria I Rozwój w okresie dzieciństwa i dorastania, tom 1 [online]

http://produkty.ibe.edu.pl/docs/ndn/NDN_Rozwoj_dziecka_1_Wczesne_dziecinstwo.pdf [data dostępu: 10.01.2023]

Plik pdf o rozmiarze 1,7 MB w języku polskim.

- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Appelt K., Mielcarek M., Opieka i wychowanie. Wczesne dzieciństwo, Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Redakcja: prof. dr hab. Anna Izabela Brzezińska, Seria II Opieka i wychowanie w okresie dzieciństwa i dorastania, tom 1 [online]

http://produkty.ibe.edu.pl/docs/ndn/NDN_Opieka_i_wychowanie_1_Wczesne_dziecinstwo.pdf [data dostępu: 10.01.2023]

Plik pdf o rozmiarze 0,9 MB w języku polskim.

- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Kram A., Mielcarek M., Wczesna edukacja dziecka, Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Redakcja: prof. dr hab. Anna Izabela Brzezińska, Seria III Edukacja w okresie dzieciństwa i dorastania, tom 1 [online]

http://produkty.ibe.edu.pl/docs/ndn/NDN_Edukacja_1_Wczesne_dziecinstwo.pdf [data dostępu: 10.01.2023]

Plik pdf o rozmiarze 0,8 MB w języku polskim.

- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Matejczuk J., Rozwój dziecka. Wiek przedszkolny Niezbędnik Dobrego Nauczyciela, Redakcja: prof. dr hab. Anna Izabela Brzezińska, Seria I Rozwój w okresie dzieciństwa

i dorastania, tom 2 [online]

http://produkty.ibe.edu.pl/docs/ndn/NDN_Rozwoj_dziecka_2_Wiek_przedszkoly.pdf
[data dostępu: 10.01.2023]

Plik pdf o rozmiarze 1,7 MB w języku polskim.

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Blog Parentingowy dla Rodziców o Dzieciach [online]

www.dobrzsiebaw.pl [data dostępu: 28.12.2021]

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna

Funkcje mózgu. Jaka jest funkcja mózgu? Co to są funkcje poznawcze? Jakie są główne funkcje poznawcze?, Brain Training, Brain Games, Memory Games, and Brain Fitness with CogniFit [online]

<https://www.cognifit.com/brain-functions> [data dostępu: 10.01.2023]

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Piszemy, publikujemy, rozmawiamy o rodzicielstwie [online]

www.dziecisawazne.pl [data dostępu: 27.12.2021]

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna
- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Moje Dzieci Kreatywnie – Zabawy dla dzieci, eksperymenty, nauka przez zabawę, zrób to sam, twórczość plastyczna [online]

www.mojedziecikreatywnie.pl [data dostępu: 28.12.2021]

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna

Wyposażenie żłobka, szkół i przedszkoli | sklep Moje Bambino [online]

mojebambino.pl [data dostępu: 29.12.2021]

- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Mataja – Blog położnej o ciąży, porodzie i rodzicielstwie, Blog ekspercki, parentingowy, rodzicielski [online]

www.mataja.pl [data dostępu: 28.12.2021]

- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Świat Przedszkolanki – strona dla rodziców i nauczycieli [online]
www.swiatprzedszkolanki.pl [data dostępu: 29.12.2021]

- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Bibliografia

Brzezińska A., Modele i strategie zmiany rozwojowej, [w:] Psychologia. Podręcznik akademicki, t. 1, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2000

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Cieślak M., Gry i zabawy dla dzieci, Poznań 2007

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna
- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Clark L., Ireland C., Uczymy się mówić, mówimy, by się uczyć, Poznań 1998

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny

Ferland F., Rozwój dziecka na co dzień: od kołyski do szkolnej ławki, Klub dla Ciebie, Warszawa 2008

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Gorzelnny T., Zych M., Aue W., Kowalska K., Borecki S., Opiekunka dziecięca – podręcznik do nauki zawodu, WSiP, Warszawa 2016

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Jakubowska B., Jak mądrze kochać dzieci, Warszawa 2007

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny

Karbowniczek J., Kwaśniewska M., Surma B., Podstawy pedagogiki przedszkolnej z metodyką, Wydawnictwo WAM, Kraków 2011

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna
- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Kwiatkowska M., Podstawy pedagogiki przedszkolnej, Warszawa 1988

- „Klasyfikacja rodzajów zabaw” – plansza interaktywna
- „Kąciki zainteresowań/zabaw tematycznych” – program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Szajner-Milart I. (red.), Choroby wieku rozwojowego. Podręcznik dla średnich szkół medycznych, PZWL, Warszawa 2010

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Trempała J., Koncepcje rozwoju człowieka, [w:] Psychologia. Podręcznik akademicki, t. 1, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2000

- „Rozwój psychomotoryczny dziecka” – film edukacyjny
- „Zmiany rozwojowe u małego dziecka” – grafika interaktywna

Rozwój psychomotoryczny dziecka i jego wspomaganie

SPO.04. Świadczenie usług opiekuńczych i wspomagających rozwój dziecka - Opiekunka dziecięca 325905

Instrukcja użytkownika

Spis treści

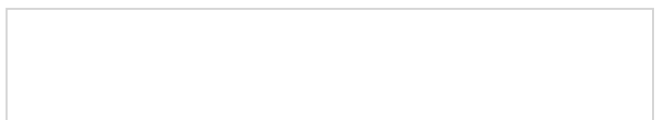
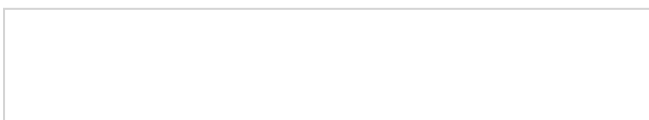
- [Struktura e-materiału](#)
- [Materiały multimedialne](#)
- [Obudowa dydaktyczna](#)
 - [Interaktywne materiały sprawdzające](#)
 - [Słownik pojęć dla e-materiału](#)
 - [Przewodnik dla nauczyciela](#)
 - [Przewodnik dla uczącego się](#)
 - [Netografia i bibliografia](#)
- [Minimalne wymagania techniczne](#)

Struktura e-materiału

E-materiał składa się z podstawowych informacji, materiałów multimedialnych oraz obudowy dydaktycznej.

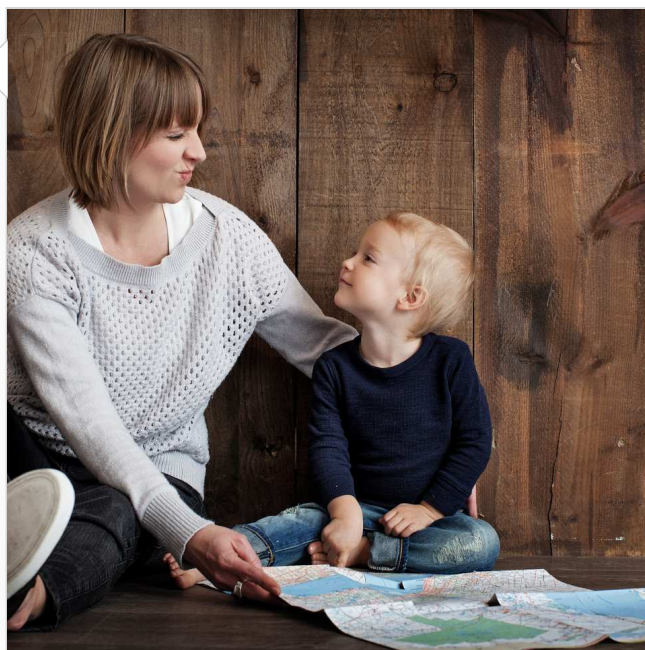
Na stronie z podstawowymi informacjami znajduje się tytuł e-materiału, kod i nazwa kwalifikacji, nazwa i symbol cyfrowy zawodu oraz nazwisko konsultanta.

Do poszczególnych elementów e-materiału można przejść za pomocą interaktywnego spisu treści.





Podstawowe informacje o e-materiale



Rozwój psychomotoryczny dziecka

Film edukacyjny



Zmiany rozwojowe u małego dziecka

Grafika interaktywna



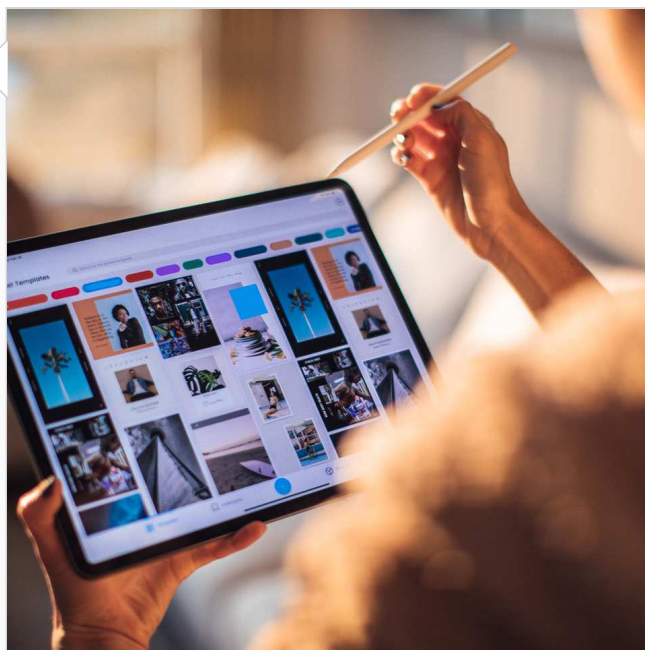
Klasyfikacja rodzajów zabaw

Plansza interaktywna

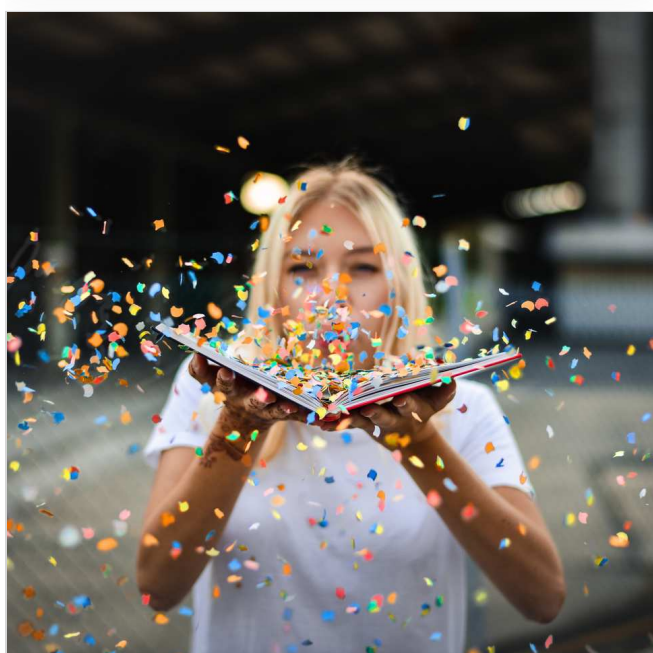


Kącki zainteresowań/zabaw tematycznych

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie



Interaktywne materiały sprawdzające



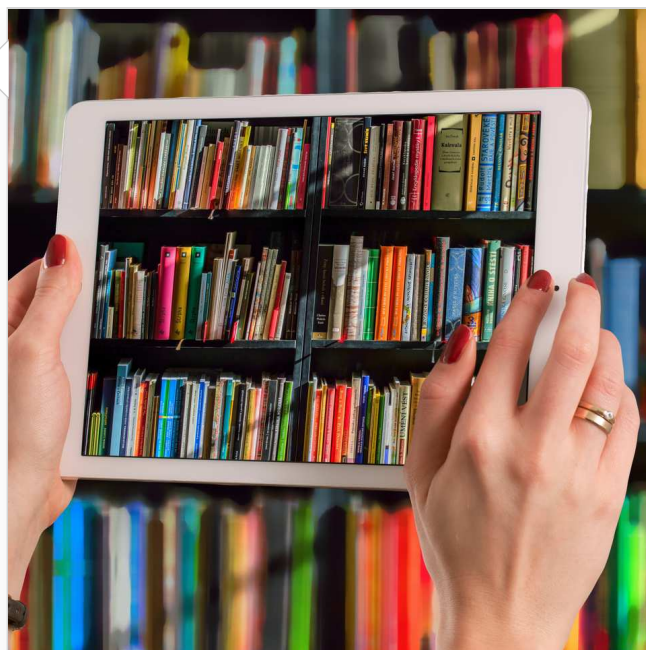
Słownik pojęć dla e-materiału



Przewodnik dla nauczyciela



Przewodnik dla uczącego się



Netografia i bibliografia

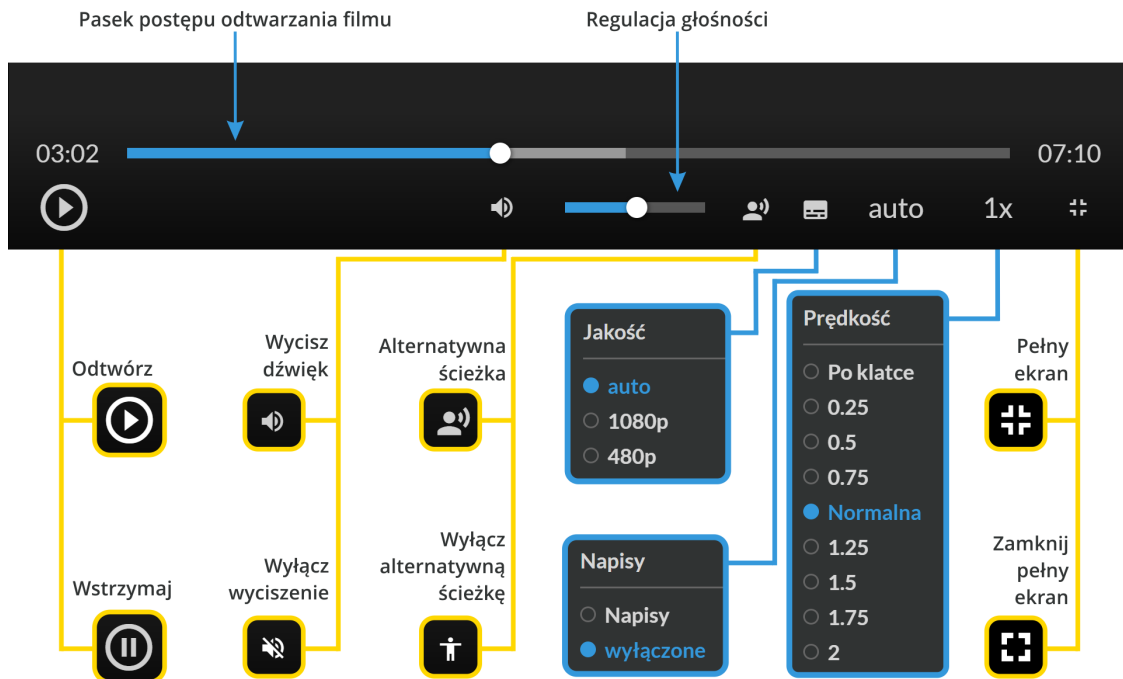
Odtwarzanie każdego e-materiału jest możliwe również w trybie dostępności, który zawiera alternatywne wersje materiałów dostępne dla użytkowników z dysfunkcjami wzroku, słuchu.

[Powrót do spisu treści](#)

Materiały multimedialne

Film edukacyjny

Utwór audiowizualny zrealizowany na podstawie scenariusza. Użytkownik ma możliwość wielokrotnego odtworzenia filmu, również w trybie pełnoekranowym. Użytkownik może zatrzymać odtwarzanie w dowolnym momencie, wznowić, przewinąć lub obejrzeć od początku. Odtwarzacz pozwala na włączenie i wyłączenie dźwięku oraz ustawienie jego głośności, włączenie lub wyłączenie napisów, ustawienie jakości wyświetlanego materiału. Dodatkowo można włączyć tryb filmu z audiodeskrypcją.



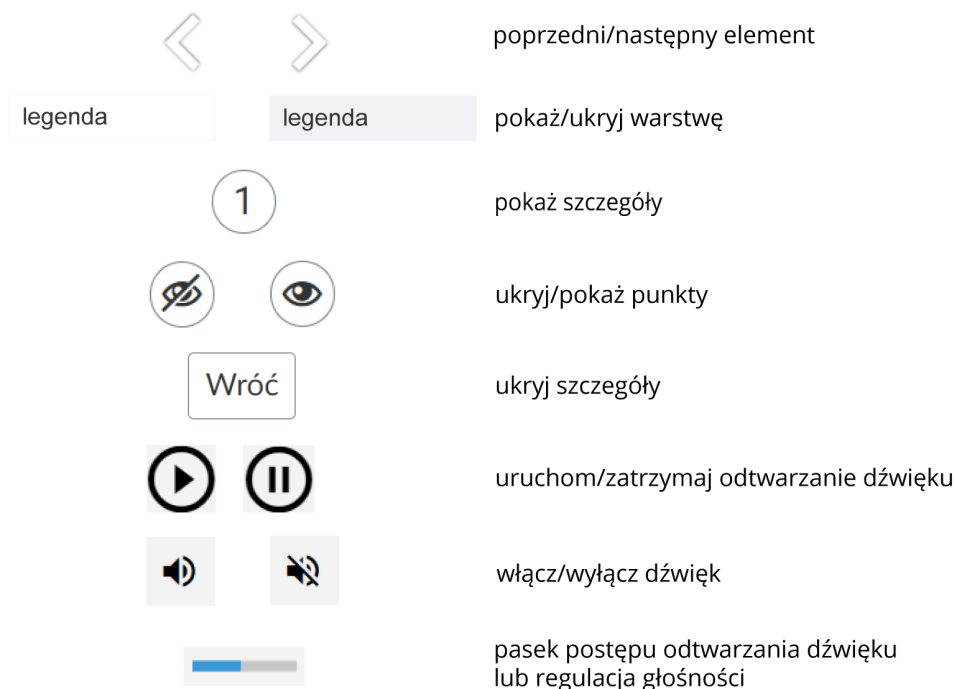
Panel użytkownika odtwarzacza filmów

Źródło: Zespół autorski Politechniki Łódzkiej, licencja: CC BY 3.0.

Poniżej filmu edukacyjnego znajdują się powiązane z nim ćwiczenia interaktywne, które można również znaleźć na stronie Interaktywnych materiałów sprawdzających.

Grafika i plansza interaktywna

Interaktywny zbiór fotografii i grafik wyposażony w nawigację. Każda plansza składa się z kilku zdjęć lub grafik z aktywnymi punktami. Po kliknięciu w wybrany punkt następuje powiększenie i przybliżenie planszy. Każdy z punktów opatrzony jest komentarzem w postaci tekstu i nagrania lektorskiego. Użytkownik ma możliwość wielokrotnego odsłuchania informacji.



Pod grafiką lub planszą interaktywną znajduje się miejsce na notatki.

Poniżej grafiki lub planszy znajdują się powiązane z nią ćwiczenia interaktywne, które można również znaleźć na stronie Interaktywnych materiałów sprawdzających.

Program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie

Aplikacja otwierana i używana na ekranie urządzenia elektronicznego typu: komputer, laptop, tablet, smartfon. Umożliwia działanie w ramach ustalonych reguł, przechodzenie przez różne poziomy zaawansowania. Dobierania elementów zgromadzonych w formie bibliotek w celu zaprojektowania rozwiązania zgodnie z opisanymi zadaniami. Szczegółowa instrukcja użytkowania programu znajduje się na stronie medium.

Poniżej programu ćwiczeniowego do projektowania przez dobieranie znajdują się powiązane z nim ćwiczenia interaktywne, które można również znaleźć na stronie Interaktywnych materiałów sprawdzających.

[Powrót do spisu treści](#)

Obudowa dydaktyczna

Interaktywne materiały sprawdzające

Materiały sprawdzające dostępne są w zakładkach. Każdy materiał sprawdzający ma tytuł wskazujący zakres tematyczny, którego dotyczy.

Każde ćwiczenie opatrzone jest ikoną informującą o poziomie trudności: łatwy, średni lub trudny.

Po kliknięciu wybranego tematu ukaże się zadanie lub test. Pod tytułem ćwiczenia znajduje się polecenie, które wskazuje uczącemu się, co konkretnie ma wykonać, np.: wskaż poprawną odpowiedź, wskaż wszystkie poprawne odpowiedzi, uzupełnij luki w tekście, nazwij wskazane na rysunku elementy, rozwiąż krzyżówkę, ułóż w prawidłowej kolejności, oceń, czy podane zdania są prawdziwe, czy fałszywe.

Po udzieleniu odpowiedzi uczący się może:

- sprawdzić poprawność rozwiązania ćwiczenia poprzez wybranie przycisku „Sprawdź”,
- zobaczyć poprawną odpowiedź poprzez wybranie przycisku „Pokaż odpowiedź”,
- wyczyścić swoje odpowiedzi wybierając przycisk z ikoną gumki.

W przypadku udzielenia poprawnej odpowiedzi uczący otrzymuje informację zwrotną wskazującą umiejętności, które zostały sprawdzone poprzez wykonanie zadania.

Jeśli odpowiedź jest błędna, uczący dowiaduje się, w jakim materiale multimedialnym znajdzie informacje potrzebne do poprawnego rozwiązania zadania.

Opis przykładowych typów materiałów sprawdzających występujących w e-materiale

Zadania dobierania w pary

Zadanie polega na połączeniu w pary odpowiadających sobie opisów, zgodnie z poleceniem.

Zadania ukierunkowane na grupowanie

Zadanie polega na przyporządkowaniu podanych elementów do odpowiednich grup. W tym celu należy przeciągnąć elementy do wybranej komórki.

Zadania z lukami

Zadanie zawiera zdania, w których należy uzupełnić luki, wybierając wyrazy lub wyrażenia umieszczone pod tekstem. Aby umieścić wybraną odpowiedź w luce, należy w nią kliknąć i przeciągnąć w to miejsce. Można również kliknąć w lukę, pojawi się wówczas lista rozwijana zawierająca wszystkie możliwe dystraktory.

Krzyżówka

Zadanie polega na wpisaniu odgadniętych haseł w odpowiednie pola. Pod krzyżówką znajduje się dodatkowe pytanie powiązane z rozwiązaniem krzyżówki. Uczący znajdzie również przykładową odpowiedź ukrytą pod przyciskiem.

Uzupełnianie podpisów obrazka

Zadanie polega na nazwaniu wszystkich zdjęć lub ilustracji. W tym celu należy przeciągnąć odpowiedni element pod grafikę.

Zadania typu prawda czy fałsz

Zadaniem uczącego się jest ocenić, czy podane zdania są prawdziwe, czy fałszywe. W tym celu należy zaznaczyć odpowiedzi w odpowiedniej kolumnie.

[Powrót do spisu treści](#)

Słownik pojęć dla e-materiału

Słownik pojęć posiada strukturę listy. Znajdują się w nim występujące w e-materiale pojęcia wraz z ich definicjami. Pod każdym pojęciem znajduje się hiperłącze do odpowiedniego multimediu, w którym występuje dane pojęcie.

W górnej części słownika znajduje się pole wyszukiwania pojęć „Filtruj pojęcie”. W celu wyszukania terminu w słowniku należy wpisać go lub jego fragment w pole filtrujące. Na stronie pozostaną tylko pojęcia zawierające wpisaną frazę. Aby wrócić do pełnej listy, należy kliknąć w ikonę krzyżyka.

[Powrót do spisu treści](#)

Przewodnik dla nauczyciela

Przewodnik dla nauczyciela jest podzielony na pięć części. Każda z nich jest wyróżniona w interaktywnym spisie treści. Po kliknięciu na dany podrozdział przewodnika, wyświetli się jego odpowiedni fragment.

W pierwszej części „Podstawowe informacje o e-materiale” podane są następujące informacje: tytuł e-materiału, nazwa i symbol cyfrowy zawodu, kod i nazwa kwalifikacji, oznaczenie i nazwa jednostki efektów kształcenia, efekty kształcenia i odpowiadające im kryteria weryfikacji właściwe dla e-materiału, cele ogólne e-materiału oraz struktura e-materiału zawierająca hiperłącza, które umożliwiają przejście do wszystkich jego składowych.

Druga część zawiera wskazówki dotyczące wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie dydaktycznym, w tym:

- tytuł i typ materiału multimedialnego,
- opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego, powiązania pomiędzy jego elementami, listę powiązanych kryteriów weryfikacji oraz materiałów sprawdzających,
- cele szczegółowe materiału multimedialnego,
- wykorzystanie materiału multimedialnego w trakcie zajęć do pracy indywidualnej, w grupach i z całym zespołem,
- wykorzystanie materiału multimedialnego poza zajęciami do pracy indywidualnej oraz w grupach,
- wykorzystanie materiału multimedialnego do indywidualizacji pracy z uczącymi się.

Trzecia część zawiera charakterystykę poszczególnych interaktywnych materiałów sprawdzających, w tym: typ, tytuł, opis i powiązane kryteria weryfikacji.

Czwarta część opisuje wykorzystanie e-materiału do pracy z uczącymi się o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Piąta część obejmuje minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału.

[Powrót do spisu treści](#)

Przewodnik dla uczącego się

Przewodnik dla uczącego się jest podzielony na cztery części. Każda z nich jest wyróżniona w interaktywnym spisie treści. Po kliknięciu na dany podrozdział przewodnika, wyświetli się jego odpowiedni fragment.

W pierwszej części „Podstawowe informacje o e-materiale” podane są następujące informacje: tytuł e-materiału, nazwa i symbol cyfrowy zawodu, kod i nazwa kwalifikacji, efekty kształcenia i odpowiadające im kryteria weryfikacji właściwe dla e-materiału, cele ogólne e-materiału oraz struktura e-materiału zawierająca hiperłącza, które umożliwiają przejście do wszystkich jego składowych.

Druga część zawiera wskazówki dotyczące wykorzystania materiałów multimedialnych w procesie samokształcenia, w tym:

- tytuł i typ materiału multimedialnego,
- opis zawartości merytorycznej materiału multimedialnego, powiązania pomiędzy jego elementami, listę powiązanych kryteriów weryfikacji oraz materiałów sprawdzających,
- cele szczegółowe materiału multimedialnego,
- wykorzystanie materiału multimedialnego w procesie samokształcenia.

Trzecia część zawiera charakterystykę poszczególnych interaktywnych materiałów sprawdzających, w tym: typ, tytuł, opis i powiązane kryteria weryfikacji.

Czwarta część obejmuje minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-materiału.

[Powrót do spisu treści](#)

Netografia i bibliografia

Netografia i bibliografia jest to spis adresów internetowych oraz pozycji literaturowych powiązanych z e-materiałem. Przy każdym linku podana jest data dostępu. Aby przejść na daną stronę, należy skopiować adres internetowy do paska przeglądarki.

Przy każdej pozycji netografii i bibliografii umieszczony jest link do materiału multimedialnego, z którym jest ona powiązana.

[Powrót do spisu treści](#)

Minimalne wymagania techniczne

[Minimalne wymagania sprzętowe zgodne z wymaganiami zpe.gov.pl](#)

Problemy techniczne z odtwarzaniem e-materiałów

W przypadku problemów z wyświetlaniem się materiałów w e-materiale należy upewnić się, że urządzenie (komputer, laptop, smartfon itp.) ma dostęp do sieci internetowej. Czasami zbyt wolny internet może spowodować dłuższe ładowanie się stron, szczególnie w przypadkach, gdy znajdują się na nich wizualizacje 3D. Można sprawdzić co spowalnia internet. Najczęściej jest to otwarcie zbyt wielu zakładek w przeglądarce internetowej, przeciążenie systemu (zbyt wiele otwartych aplikacji). Jeżeli użytkownik korzysta z internetu mobilnego, słaba jakość połączenia może być spowodowana wyczerpaniem się danych pakietowych w ofercie.

[Powrót do spisu treści](#)