

KORP

PT **PROGRAMY TERAPII**



O autorach



mgr Elżbieta Bogacz - psycholog i neurologopeda z wieloletnim doświadczeniem zawodowym w pracy z dziećmi od wieku niemowlęcego do wieku młodszego szkolnego z różnorodnymi zaburzeniami rozwojowymi i niepełnosprawnościami. Zajmuje się diagnozą i terapią rozwoju psychoruchowego i mowy dziecka. Jest autorką narzędzi diagnostycznych: Kart Oceny Rozwoju Psychoruchowego KORP, Kart Oceny Zachowania i Emocji KOZE oraz publikacji i wystąpień na temat zaburzeń rozwoju dziecka.



mgr Anna Bogacz-Rybczak - psycholog, specjalista terapii pedagogicznej, rewalidacji i wczesnego wspomaganie rozwoju. Zajmuje się diagnozą i terapią dzieci wieku przedszkolnym i szkolnym z zaburzeniami rozwoju, w tym zaburzeniami zachowania i emocji oraz różnorodnymi niepełnosprawnościami. Jest autorką narzędzi diagnostycznych: Kart Oceny Rozwoju Psychoruchowego KORP oraz Kart Oceny Zachowania i Emocji KOZE.



Współpraca

dr Joanna Gruba

pedagog i logopeda
autorka narzędzi
logopedycznych i pedagogicznych

mgr Martyna Cembrzyńska

psycholog, logopeda
i oligofrenopedagog

mgr Małgorzata Urbańska

fizjoterapeuta
terapeuta metody NDT-Bobath,
SI, PNF

tech. Sylwia Banaszak

fizjoterapeuta
terapeuta metodą Vojty,
SI, terapeuta ręki, masażu Shantala



K O M L O G O

WYDAWCA

**OPRACOWANIE
INFORMATYCZNE**



Teoria jest wtedy, kiedy wiemy wszystko, a nic nie działa!

Praktyka jest wtedy, kiedy wszystko działa, a nikt nie wie dlaczego.

My łączymy teorię z praktyką. Nic nie działa i nikt nie wie dlaczego.



prof. Jan Miodek

MY ŁĄCZYMY TEORIĘ Z PRAKTYKĄ – WSZYSTKO DZIAŁA I WIEMY DLACZEGO !



MOTTO TERAPEUTY

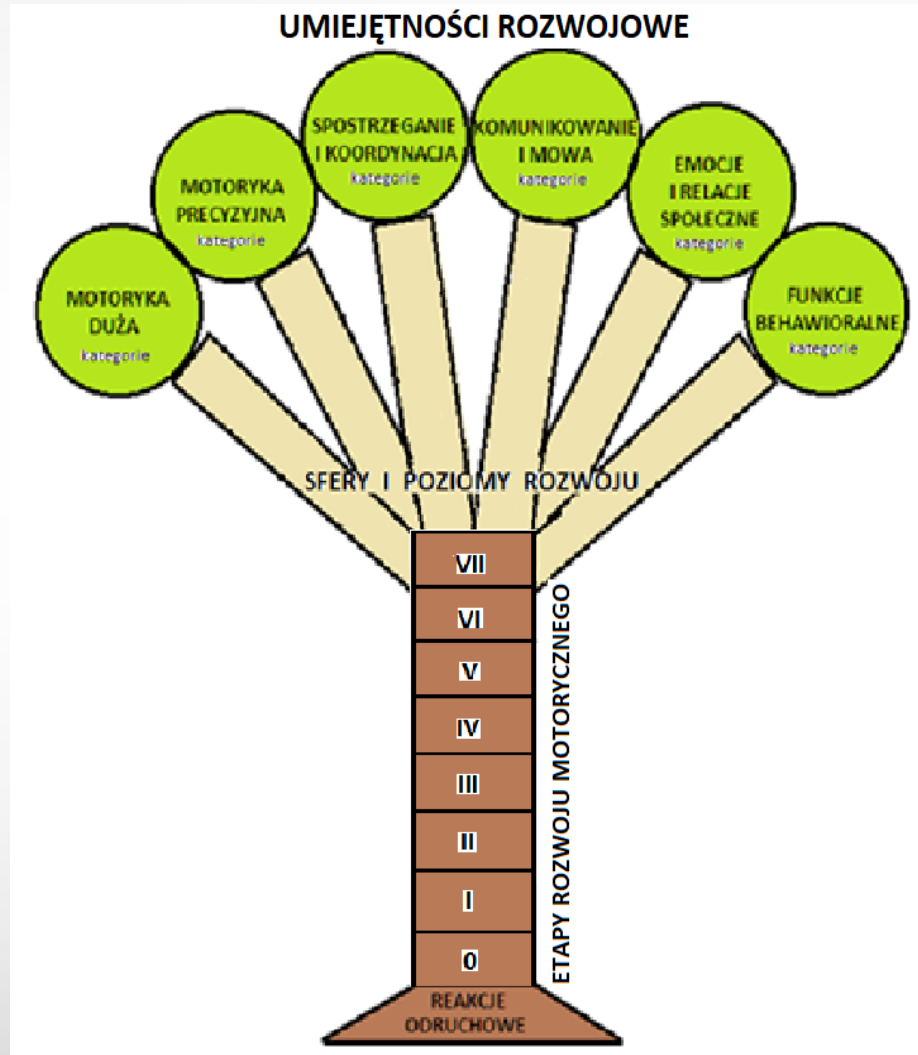
*„Nie idź za mną, bo nie umiem prowadzić.
Nie idź przede mną, bo mogę za Tobą nie nadążyć.
Idź po prostu obok mnie i bądź moim przyjacielem”.*

Albert Camus



DRZEWO ROZWOJU

wizualizacja założeń strategii diagnostyczno-terapeutycznej KORP



Korona drzewa
- kategorie umiejętności

Gałęzie
- sfery rozwoju psychoruchowego

Pień
- postawa i wzorce ruchowe

Korzenie
- reakcje odruchowe



ODRUCHY

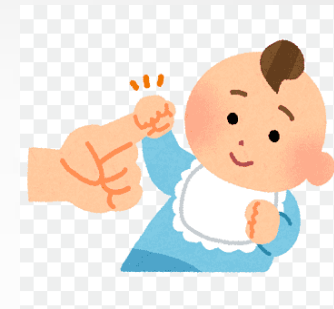
Odruch jest to automatyczna, stereotypowa zakodowana w układzie nerwowym reakcja na bodziec.

Odruchy pierwotne, z którymi rodzi się dziecko powinny zostać w większości wyhamowane i odpowiednio zintegrowane do 1 roku życia.

W ich miejsce powstają prawidłowe **wzorce postawy**, które powinny pozostać w ciągu całego życia umożliwiając właściwe interakcje z otoczeniem i poznawanie świata.

Występowanie niedojrzałych lub zaburzonych odruchów powyżej 3 - 4 roku życia powoduje nieprawidłowy jakościowo ruch oraz trudności w kształtowaniu wyższych czynności psychicznych.

Nieprawidłowości te wywołują problemy w uczeniu się i także niedojrzałe formy zachowań (*Ayres, Bobath, Goddard, Masgutova*).



Etapy rozwoju wzorców motorycznych

VII etap (24-35 m.ż) - sprawne chodzenie i bieganie, pokonywanie przeszkód, wspinanie się, naśladowanie ruchów, zabawy ruchowe.

VI etap (18-23 m.ż) - opanowywanie samodzielnego chodzenia, omijanie i pokonywanie przeszkód, schylanie się, początki naśladownictwa ruchów.

V etap (12-17 m.ż) - samodzielne wstawanie, osiągnięcie stabilnej pozycji stojącej, chodzenie z oparciem, osiągnięcie samodzielnego chodzenia.

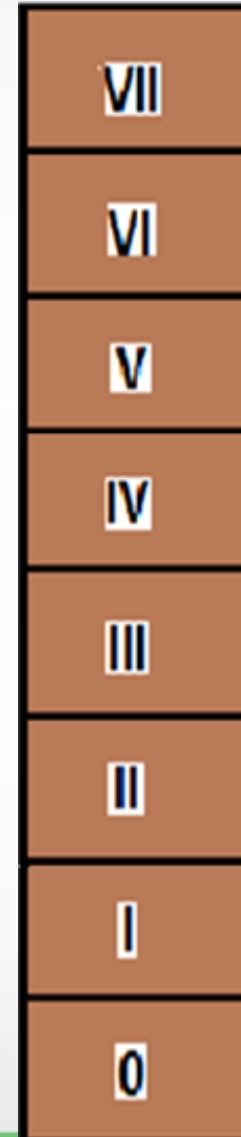
IV etap (9-11 m.ż) - osiągnięcie stabilnej pozycji siedzącej i czworaczej, czworakowanie, samodzielne siadanie, wstawanie chwytając się, utrzymywanie pozycji stojącej z podtrzymaniem.

III etap (6-8 m.ż) - osiągnięcie symetrycznej pozycji na plecach i na brzuchu, obracanie się wokół osi i w płaszczyźnie, pełzanie, podciąganie do pozycji siedzącej i utrzymywanie pozycji siedzącej z podtrzymaniem.

II etap (3-5 m.ż) - opanowywanie symetrii ciała, osiągnięcie stabilnej pozycji na plecach i na brzuchu z podporem, rozwijanie kontroli ruchów kończyn.

I etap (1-2 m.ż) - ruchy globalne, opanowywanie stabilności pozycji ciała oraz kontroli pozycji głowy przy zmianach ułożenia.

0 etap (0-1 m.ż) - ruchy błędne oraz wrodzone reakcje odruchowe (następnie integrowane w odpowiednich okresach rozwoju).



Sfery rozwoju psychoruchowego i kategorie umiejętności

Wiedza i umiejętności uczenia się

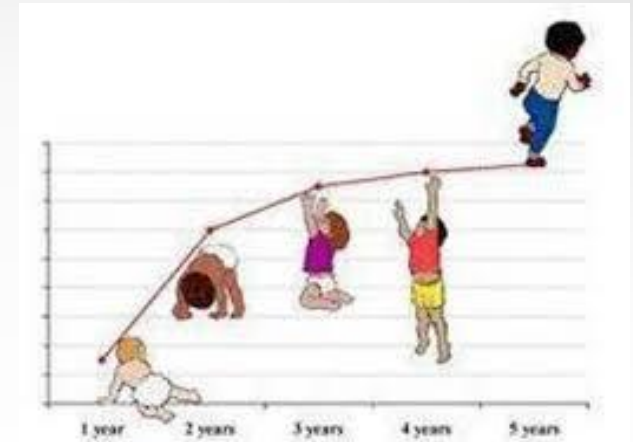
jest dodatkowym obszarem bazującym na wszystkich
sfery rozwoju - ocenianym od 3 r.ż.



ZASADY ROZWOJU

Rozwój jest procesem w trakcie którego zachodzą zmiany rozwojowe polegające na narastaniu oraz przekształcaniu struktur funkcjonalnych.

- Poczynając od **reakcji odruchowych** dziecko opanowuje kolejne **funkcje bazowe** i **umiejętności kluczowych**, co warunkuje zdobywanie dojrzałych, bardziej złożonych umiejętności na coraz wyższych etapach rozwoju .
- Tzw. **kamienie milowe** rozwoju są ostatecznym przejawem już ukształtowanej, dojrzałej **umiejętności**, do której dziecko przygotowywało się znacznie wcześniej.



PODSTAWY NEUROROZWOJU

Budujesz swój mózg tylko wtedy, gdy go używasz.

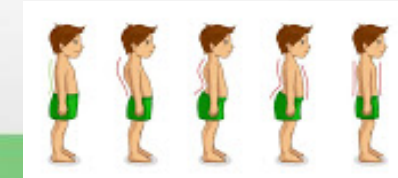
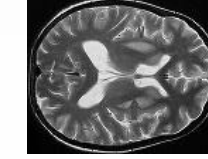
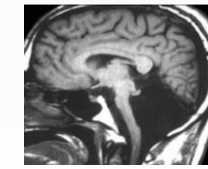
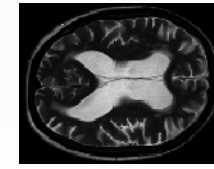
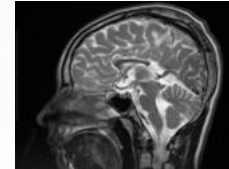
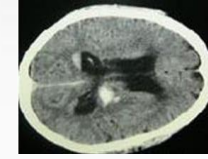
- Mózg dziecka pomimo anatomicznego ukształtowania nie jest całkowicie zaprogramowany w momencie urodzin i jest otwarty na szeroki zakres bodźców z otoczenia i ciągły rozwój przez całe życie.
- Rozwój mózgu zależy od dojrzewania i procesów mielinizacji układu nerwowego, które pobudzają się pod wpływem bodźców z otoczenia.
- Okres rozwoju mózgu - neurogenezy, tworzenia nowych neuronów oraz powstawania nowych połączeń pomiędzy neuronami jest u człowieka bardzo długi. Rozwój kory mózgowej, zwłaszcza płatów czołowych trwa aż do 18-21 roku życia, a nawet po tym okresie mózg wciąż wytwarza nowe połączenia i uczy się nowych umiejętności.
- Do rozwoju i dobrego funkcjonowania dziecko, a także człowiek dorosły aż do końca swojego życia potrzebuje **uczenia się**.



ZABURZENIA NEUROROZWOJOWE

KIEDY NATURALNA STYMULACJA NIE WYSTARCZA...

- Uszkodzenia tkanki mózgowej
- Wady rozwojowe mózgu
- Zaburzenia procesów mielinizacji
- Deficyty w odbiorze oraz przetwarzaniu bodźców sensorycznych (wzrokowych, słuchowych, czuciowych)
- Deficyty ruchowe (zaburzenia napięcia mięśniowego i wzorców ruchowych oraz postawy i koordynacji)

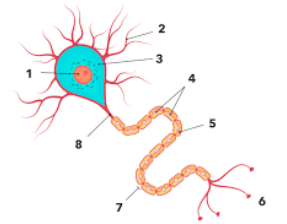


PLASTYCZNOŚĆ MÓZGU

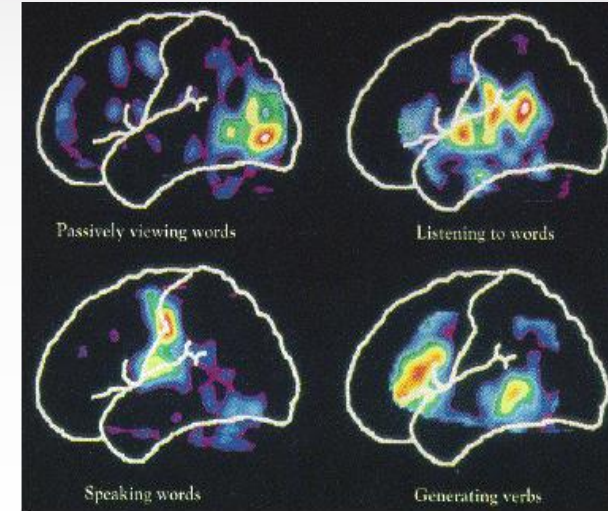
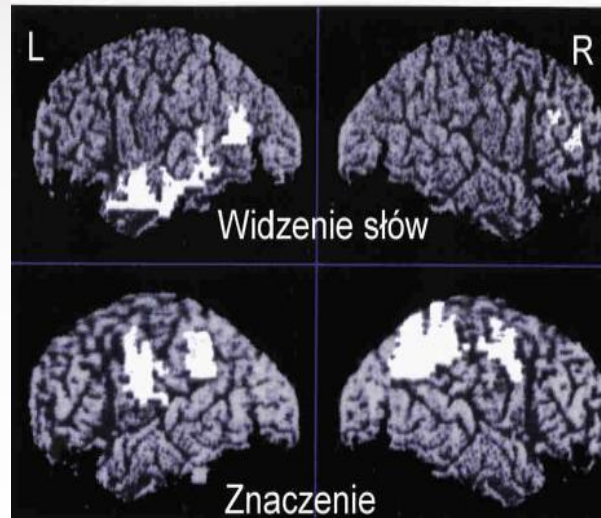
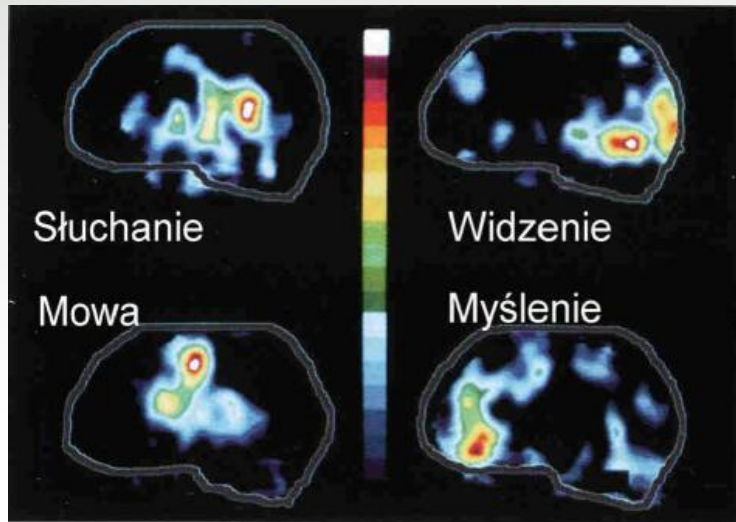
Plastyczność mózgu lub neuroplastyczność, to zdolność mózgu do regeneracji i samorestrukturyzacji. Daje to podstawę do pobudzania **neurogenezy** oraz **tworzenia nowych połączeń neuronalnych** oraz mechanizmów kompensacji umożliwiających zastępowanie uszkodzonych lub nieukształtowanych prawidłowo struktur.

Wyróżnia się:

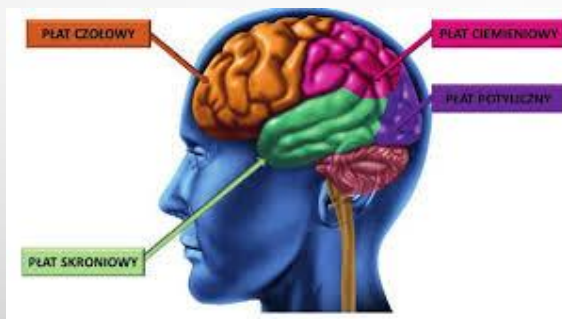
- **plastyczność rozwojową** - we wczesnym okresie rozwoju mózg wykazuje większą skłonność do tworzenia nowych połączeń nerwowych,
- **plastyczność kompensacyjną** - w wyniku ubytku tkanki nerwowej odpowiedzialnej za czynność lub funkcje, tworzona jest nowa sieć połączeń nerwowych, które przejmują funkcje utraconych obszarów,
- **plastyczność wywołaną wzmożonym doświadczeniem** czuciowym lub ruchowym - odnosi się przede wszystkim do doświadczeń, które zachodzą często a szlaki neuronalne są wzmacniane poprzez ciągłe powtarzanie
- **plastyczność związaną z uczeniem się i pamięcią** - tworzenie ścieżek neuronalnych, kiedy poprzez powtarzanie czynności i utrwalanie jej tworzą się nowe połączenia.



Organizacja mózgowa wyższych czynności psychicznych



- **Wyższe czynności psychiczne** zawsze angażują wiele części mózgu jednocześnie.



- Samo widzenie słowa, wywołuje znacznie mniejsze pobudzenie obszarów mózgu niż wypowiedzanie go z zastanawianiem się nad jego znaczeniem i tworzenie skojarzeń.

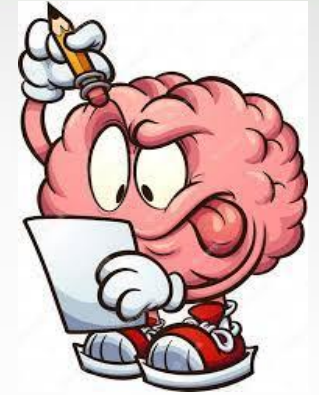


JAK MÓZG TWORZY POJĘCIA?

Istotą działania mózgu jest myślenie !

Z neuroobrazowania i badań eksperymentalnych działania mózgu wiemy że:

- Słowa dotyczące konkretnych obiektów (rzeczowniki) są kodowane głównie w korze słuchowej w lewym płacie skroniowym.
- Słowa określające działanie (czasowniki) kodowane są także w korze czołowej przedruchowej.
- Podobne kategorie, np. ludzie, zwierzęta, pojazdy są zlokalizowane blisko siebie.
- Pojęcia narzędzi angażują obszar połączony z somatyczną i wzrokową korą sensoryczną, korą ruchową, a więc blisko ośrodków przetwarzających sygnały o ruchu ręki i analizujących sygnały wzrokowe związane z ruchem w przestrzeni.
- Należy więc rozróżnić **rozpoznawanie** (czym coś jest) od **nazwania** (formy symbolu oznaczającego dany obiekt).
- Rozumienie zakłada zdolność do działania i nie jest jednoznaczne z mechanicznym zapamiętaniem nazwy, wymaga użycia słowa jako schematu sensomotorycznego poprzez pobudzenie kory ruchowej i pozostałych modalności zmysłowych.



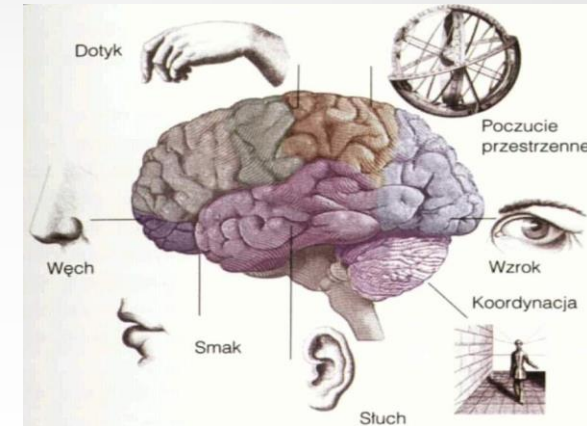
Zawsze sprawdzaj,
czy jest połączenie



Terapia funkcjonalna - założenia

Opracowanie i modelowanie przebiegu terapii powinno wykorzystywać mechanizmy uczenia, których istotnymi elementami są:

- **Powiązania polisensoryczne** - poprzez wykorzystywanie wszystkich modalności zmysłowych (percepcji wzrokowej, słuchowej, czucia taktylnego, głębokiego, przestrzeni i ruchu).
- **Powiązania funkcjonalne** - pobudzające do poznawania cech i funkcji oraz umożliwiające tworzenie skojarzeń i pojęć - czerpiąc inspiracje z zasad pedagogiki montessoriańskiej i waldorfskiej, metody ergoterapii (*Teresa Kaczan, Anna Regner*), metody Dobrego Startu (*Marta Bogdanowicz*), wskazań zawartych w pozycjach *Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej* i *Hanny Olechnowicz*. metod responsywnej interakcji językowej pobudzających tworzenie funkcjonalnego języka dziecka (*Elżbieta Drewniak-Wołosz, Jolanta Panasiuk, Magdalena Smoczyńska*), budowania języka i komunikacji dzieci z wadą słuchu (*Maria Góralówna, Susanne Schmid-Giovannini*).

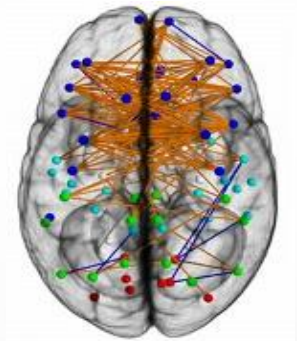
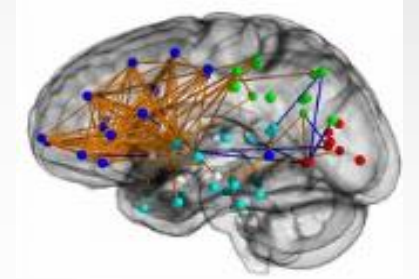


Analiza funkcjonalna czynności *

* w oparciu o założenia koncepcji dynamicznych układów funkcjonalnych A.R. Łurii

Pojęcie funkcji mózgowej jest rozumiane jest jako:

- prosta funkcja komórek lub narządów (np. odbiór pojedynczych bodźców, skurcz włókna mięśniowego)
- oraz **układ funkcjonalny wyższych czynności psychicznych** - czyli złożony system, którego efekt działania jest względnie stały, natomiast sposób wykonania czynności jest zmienny i uzależniony od wielu czynników (np. rozpoznawanie obiektów, dźwięków, złożona czynność ruchowa i inne wyższe czynności psychiczne związane z myśleniem).
- Tylko elementarne funkcje mogą być ściśle zlokalizowane, natomiast wyższe czynności psychiczne stanowią złożone systemy współpracujących okolic (czyli ogniwa łańcucha funkcjonalnego), które mogą obejmować różne części mózgu.
- Podejście analityczne pozwala na analizę funkcjonalną zaburzonych czynności i daje podłoże do programowania terapii poprzez możliwość określenia **mechanizmów zaburzeń** - czyli wykrycie tzw. **defektu podstawowego**, którego przełamanie lub skompensowanie jest podstawą terapii.



Terapia funkcjonalna - założenia

- Prawidłowe, kompleksowe programowanie skutecznej terapii powinno dotyczyć **wszystkich sfer rozwoju** - z uwzględnieniem rozwoju ruchowego (w tym motoryki dużej i małej), procesów percepcyjnych, mowy oraz emocji i przystosowania społecznego.
- Skuteczna terapia dziecka z opóźnieniami i zaburzeniami rozwojowymi powinna być poprzedzona **analizą funkcjonalną** umiejętności czyli wyodrębnieniem elementów składowych oraz pobudzaniem ich tak, by umiejętność mogła się ujawnić w najbardziej prawidłowej formie jako wyraz uzyskanej dojrzałości rozwojowej lub adaptatywnej formy kompensacji.

Diagnoza funkcjonalna KORP

ocenia wszystkie sfery rozwoju
psychoruchowego
z uwzględnieniem poszczególnych
kategorii rozwojowych.

PROFIL ROZWOJU PSYCHORUCHOWEGO DZIECKA															
Poziom wfaektu	Poziom rozwoju	A. Rozwój ruchowy		B. Rozwój motoryki precyzyjnej i lateralizacji		C. Rozwój spostrzegania wzrokowego i koordynacji wzrokowo-ruchowej		D. Rozwój komunikowania się i mowy		E. Rozwój emocjonalno-społeczny		F. Rozwój funkcji behawioralnych		G. Wiedza i umiejętności uczenia się	
		próby	poziom	próby	poziom	próby	poziom	próby	poziom	próby	poziom	próby	poziom	próby	poziom
4 r.ż.	PW	A1		B1		C1		D1		E1		F1		G1	
		A2		B2		C2		D2		E2		F2		G2	
	PP	A3		B3		C3		D3		E3		F3		G3	
		A4		B4		C4		D4		E4		F4		G4	
	PN	A5		B5		C5		D5		E5		F5		G5	
		A6		B6		C6		D6		E6		F6		G6	
3 r.ż.	PW	A1	-	B1	-	C1	+	D1	+	E1	+	F1	+	G1	+
		A2	-	B2	-	C2	-	D2	+	E2	+	F2	+	G2	-
	PP	A3	+	B3	+	C3	-	D3	+	E3	+	F3	+	G3	+
		A4	+	B4	-	C4	+	D4	+	E4	+	F4	-	G4	+
	PN	A5	+	B5	-	C5	-	D5	+	E5	+	F5	+	G5	+
		A6	+/-	B6	+	C6	+	D6	+	E6	-	F6	-	G6	+
24 - 35 m.ż.	PW	A1		B1		C1		D1		E1		F1		G1	
		A2		B2		C2		D2		E2		F2		G2	
	PP	A3		B3		C3		D3		E3		F3		G3	
		A4		B4		C4		D4		E4		F4		G4	
	PN	A5		B5		C5		D5		E5		F5		G5	
		A6		B6		C6		D6		E6		F6		G6	



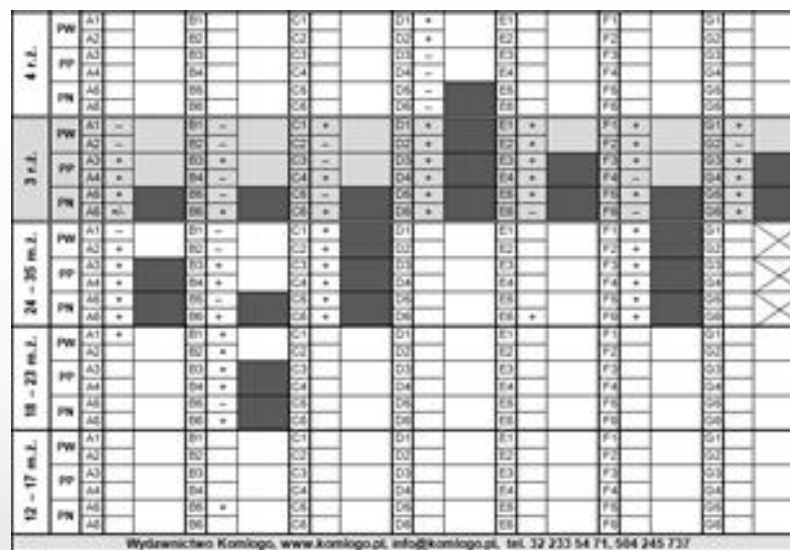
Terapia funkcjonalna - założenia

- Niezwykle ważnym elementem prawidłowo skonstruowanego programu terapeutycznego jest **dostosowanie poziomu terapii do osiągniętego etapu rozwojowego**, tak by wykorzystywać **umiejętności bazowe** oraz pobudzać **strefę najbliższego rozwoju**.
- Według koncepcji *Lwa Wygotskiego* **strefa najbliższego rozwoju** to zadania, których dziecko nie potrafi jeszcze wykonać w pełni samodzielnie, jednak jest w stanie wykonać je przy wsparciu osoby dorosłej. W tej strefie dziecko najlepiej zdobywa nową wiedzę i umiejętności.

Diagnoza funkcjonalna

KORP

ocenia aktualny poziom rozwojowy
wszystkich sfer oraz umiejętności bazowe
wyznaczając strefę najbliższego rozwoju.



The image shows a grid for functional diagnosis (KORP) with columns for age groups (4 y.o., 3 y.o., 24-30 mo., 18-23 mo., 12-17 mo.) and rows for various domains (PW, PP, etc.). Shaded cells indicate developmental levels. At the bottom of the grid, there is contact information for Wydziałnictwo Korporacji: www.korlogo.pl, info@korlogo.pl, tel. 32 233 54 71, 504 245 737.



Terapia funkcjonalna - założenia

- **Generalizacja umiejętności**

- prowadzenie zajęć w sposób różnorodny i atrakcyjny dla dziecka, dla którego podstawową, naturalną aktywnością jest zabawa stymulująca do rozwoju i pobudzająca plastyczność mózgu.



- **Systematyczność i powtarzalność oddziaływań**

- uwzględnienie różnorodnych sytuacji i środowisk, w tym środowiska naturalnego (przyrodniczego), a także domowego poprzez możliwość tworzenia indywidualnych zestawów wybranych ćwiczeń do wykonywania przez Rodziców i Opiekunów.



ZADANIA TERAPII PSYCHOSTYMULUJĄCEJ

- rozwijanie **funkcji ruchowych**: celowego przemieszczania się w otoczeniu, naśladownictwa i udziału w aktywnościach ruchowych;
- kształtowanie **funkcji ręki**: jako narzędzia przekształcania otoczenia - poprzez kształtowanie form chwytu, precyzji, rozwijanie ruchów narzędziowych oraz wzorców czynności (praksji);
- rozwijanie **spostrzegania: poznawania otoczenia** wszystkimi zmysłami;
- kształtowanie **myślenia**: tworzenia skojarzeń, porządkowania i określania otoczenia - od myślenia konkretnego i konkretno-obrazowego do pojęciowego;
- kształtowanie **mowy: komunikowania się, poznawania nazw i określania słownego przedmiotów, czynności, relacji** - w sposób czynny, podczas eksploracji i działań;
- pobudzanie do odczuwania i odpowiedniego **wyrażania emocji**: radości, ale także smutku, złości i radzenia sobie z nimi;
- budowanie **motywacji** do własnej aktywności poprzez umożliwianie poczucia sprawstwa i własnej wartości;
- kształtowanie więzi, współpracy, **naśladownictwa i uczenia społecznego**, podejmowania ról społecznych oraz poczucia znaczenia w środowisku społecznym;
- kształtowanie **samodzielności** oraz aktywnego **udziału w życiu społecznym**.



ZARZĄDZANIE CZASEM W TERAPII

- PRZED: **NIE TRACĆ CZASU I DOBRZE SIĘ ZORGANIZUJ !!!**
 - Przy przygotowaniach - zaplanuj wcześniej zajęcia, ich rodzaj, czas, miejsce, przebieg, przygotuj pomoce.
- W TRAKCIE I PO: **NIE ŚPIESZ SIĘ I BĄDŹ CIERPLIWY !!!**
 - gdy prowadzisz terapię z dzieckiem,
 - gdy oczekujesz na efekty terapii.



CZAS SESJI TERAPEUTYCZNYCH

LEPIEJ KRÓCEJ I CZĘŚCIEJ NIŻ RZADKO I DŁUGO

- powtarzalność sprzyja utrwalaniu.
 - Niemowlę do 2 m-ca oraz niemowlęta mniej wydolne - **do 5-10 minut**
 - Młodsze niemowlęta 2-6 m-cy - **do 10-15 minut**
 - Starsze niemowlęta 6-12 m-cy - **do 15-20 minut**
 - Dzieci w wieku poniemowlęcym 1-2 lat - **do 30 minut**
 - Dzieci przedszkolne i starsze - **do 45 minut**



ZABAWY I BAWIDŁA NA KAŻDY WIEK





Ludzie mają zbyt mało czasu, aby cokolwiek poznać.

Kupują w sklepach rzeczy gotowe.

A ponieważ nie ma magazynów z przyjaciółmi,
więc ludzie nie mają przyjaciół...

Antoine de Saint-Exupéry

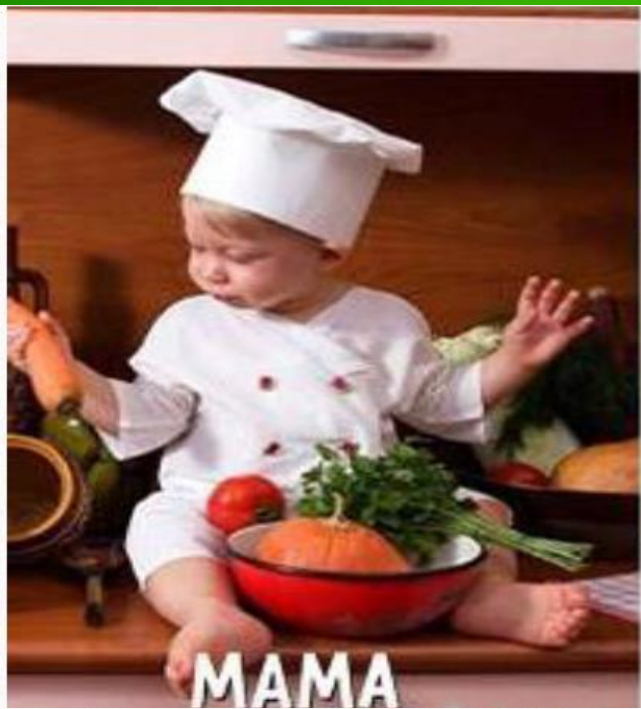


Terapia „gabinetowa” a terapia przez zabawę

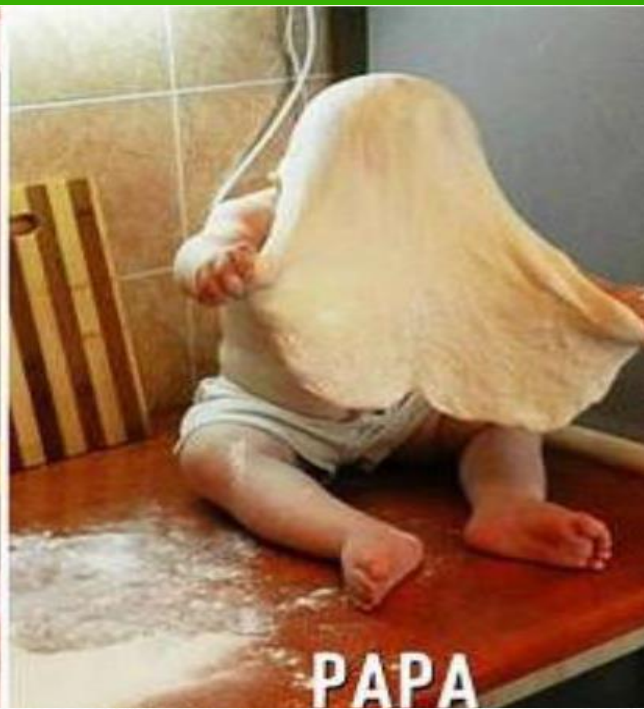
- **praca** - zabawa
- **planowanie** - spontaniczność
- **zorganizowanie** - naturalność
- **programowość** - sytuacyjność
- **naukowość** - intuicyjność
- **kierowanie** - podążanie, towarzyszenie
- **mentor, nauczyciel** - przyjaciel, partner
- **specjalista** - rodzina, bliscy
- **umiejętności „gabinetowe”** - umiejętności realne
- negatywny syndrom „dziecka z terapii” oraz dziecka „bez terapii”
 - dziecko bierne lub oporujące
 - dziecko dezorganizowane i chaotyczne

 **DZIECKO ZORGANIZOWANE I KREATYWNE**





MAMA



PAPA



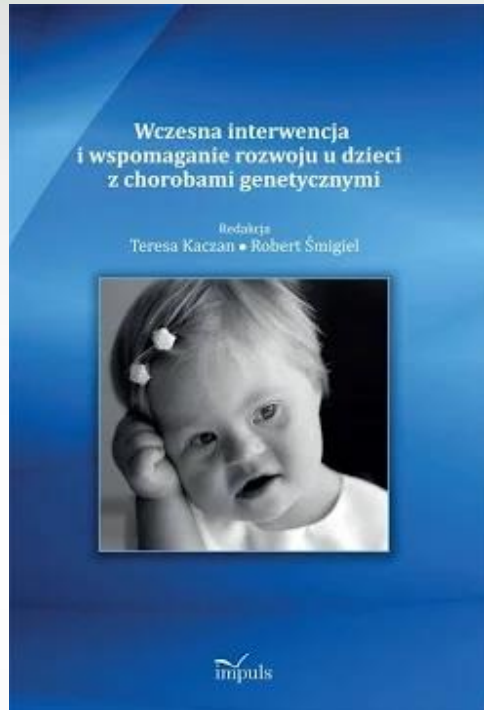
CON MAMA



CON PAPA



Zabawy terapeutyczne inspirowane i wybrane z:



- **Elżbieta Bogacz**,
Rozdział VIII „*Ręka, myślenie i mowa – rozwój psychoruchowy i poznawczy a kształtowanie mowy dziecka w odniesieniu do dzieci z chorobami genetycznymi*”.
- W: **Wczesna interwencja i wspomaganie rozwoju u dzieci z chorobami genetycznymi**,
Teresa Kaczan i Robert Śmigiel (red.), 2011, wyd. IMPULS
- Materiały własne niepublikowane
- Inspiracje z programów wczesnej interwencji:
 - Guia de estimulación temprana para niños y niñas de 0 a 2 años, UNICEF
 - Guia de estimulación temprana para el facilitador, Peru - Ministerio de Salud



WYKORZYSTANIE ZABAWEK-BAWIDEŁEK

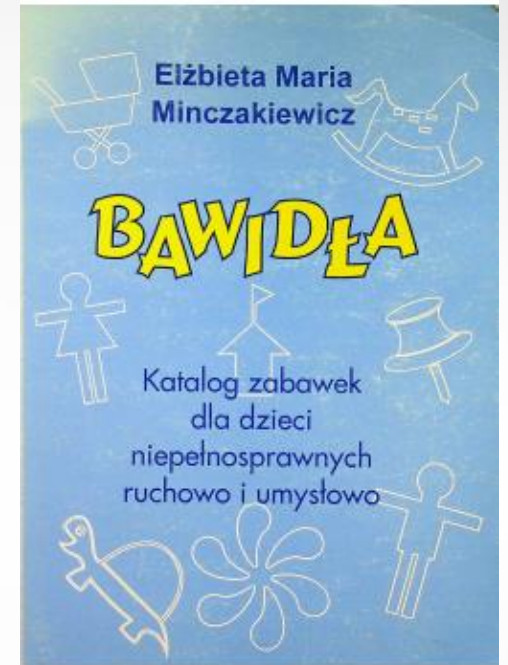
ZABAWKI ZROBIONE WŁASNORĘCZNIE POWINNY BYĆ STOSOWANE

JUŻ OD NAJWCZEŚNIEJSZYCH OKRESÓW ROZWOJOWYCH -
**OD CHWILI, W KTÓREJ DZIECKO JEST ZDOLNE OBSERWOWAĆ OTOCZENIE
I POSŁUGIWAĆ SIĘ RĘKAMI,**

ORAZ **WYKONYWANE W OBECNOŚCI DZIECKA I WSPÓLNIE Z NIM !!!**

- Jest to jedna z najważniejszych, a jednocześnie zaniedbywana część oddziaływań terapeutycznych.
- Nawet małe i najmniej sprawne dziecko może przyklepać, docisnąć rączką, wrzucać, dotykać, także przy wspomaganiu prowadzeniem ręki oraz obserwować proces powstawania zabawki.
- Zabawki dla niemowląt, młodszych dzieci oraz niepełnosprawnych mogą być wykonywane przy udziale starszego rodzeństwa i innych zaprzyjaźnionych dzieci - to buduje więź pomiędzy nimi.
- **ZABAWKI TAKIE NIE MUSZĄ, A NAWET NIE POWINNY BYĆ IDEALNIE WYKONANE!** Dziecko otoczone światem fabrycznych, idealnie pięknych rzeczy, w których tworzeniu nie uczestniczy nie będzie miało motywacji do własnej aktywności i kreatywności.
- Staramy się zapobiec bezmyślnemu czy celowemu niszczeniu zabawki, ale, gdy nie jest ona trwała lub się znudzi zawsze można wykonać nową - dziecko przez to będzie miało świadomość potrzeby wykonania ponownej pracy.

• Inspiracje



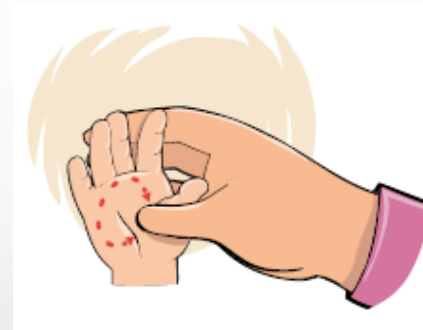
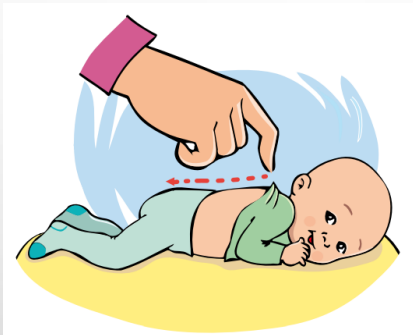
Stymulacja rozwoju - ETAP I

Poruszam się, poznaję swoje ciało i ręce;
reaguję na to co widzę i słyszę;
znam wasz głos, wzywam was,
zaczynam bawić się głosem.

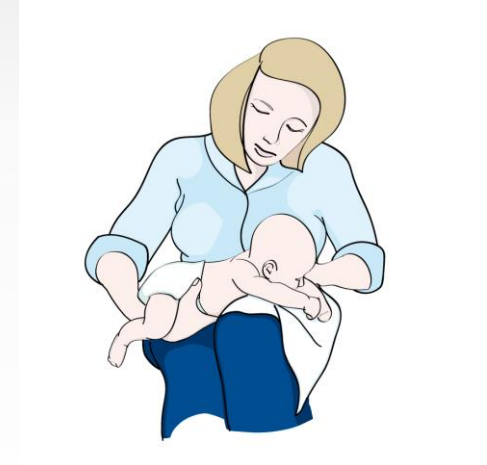


I.A Stymulacja ruchu i czucia

- **Prawidłowe układanie**, odpowiednie pozycje przy zabiegach pielęgnacyjnych. Zmienianie ułożenia ciała, noszenie w różnych pozycjach odpowiednich do rozwoju ruchowego dziecka.
- **Pobudzanie zmysłu równowagi** - delikatne huśtanie, unoszenie i opuszczanie, przetaczanie.
- **Mobilizowanie do samodzielnego ruchu** - ogólnego ożywienia ruchowego (pobudzanie przez aktywny, kontakt z dzieckiem), przetaczania (za zabawką, w kierunku osoby), utrzymywania głowy prosto i unoszenia w pozycji na brzuszku, podpierania na przedramionach i rączkach, pełzania w kierunku zabawki.
- **Stymulowanie zmysłu dotyku** - pobudzanie dotykowe policzków, rączek i dłoni, nóżek - połączone z przyjaznym kontaktem, stosowanie rytmicznych form dotyku. Wykorzystywanie piosenek, wierszyków, rymowanek. Utrzymywanie kontaktu emocjonalnego i wzrokowego z dzieckiem.

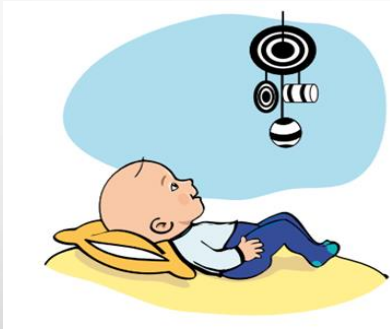


FUNKCJONALNE POZYCJE CIAŁA



I.B Zabawy rozwijające spostrzeganie i aktywność rąk

- Zachęcanie do zatrzymywania wzroku na kontrastowej i kolorowej zabawce (czarno-biała, czerwona, żółta), pokazywanie zabawki w polu widzenia dziecka centralnie, lekkie poruszanie, następnie, przesuwanie po łuku.
- Zawieszanie zabawek nad łóżeczkiem centralnie i z boków pobudzając do zwracania głowy w obie strony, w razie potrzeby większe pobudzanie strony zaniedbywanej, mniej aktywnej.
- Pobudzanie do unoszenia głowy i obserwowania w pozycji na brzuchu pokazując i poruszając atrakcyjnym obiektem.
- Pobudzanie rąk - otwieranie, „liczenie” paluszków. Zwrócenie uwagi na otwieranie dłoni. Składanie rąk dziecka do linii środkowej, prowadzenie ich w kierunku twarzy.
- Zachęcanie do chwytania przez włożenie swojego palca do dłoni dziecka, grzechotki o wygodnym trzonku, następnie lekkie zetknięcie z przedmiotem i oczekiwanie na samodzielne chwycenie.
- Pobudzanie do poruszania zabawką, potrząsania, prowadzenia do ust.



I.C Pobudzanie do komunikowania się i wokalizacji

- Skupianie uwagi dziecka na kierowanej do niego mowie - wolne, rytmiczne mówienie połączone z przyjazną intonacją, powtarzanie fraz o wyrazistej, pogodnej, wznosząco-opadającej intonacji.
- Mówienie do dziecka - utrzymując kontakt twarzą w twarz. Umożliwienie dziecku dotykania twarzy, ust osoby dorosłej, słuchania głosu podczas trzymania na rękach kładąc główkę na klatce piersiowej dorosłego. Pozytywne reagowanie na dźwięki wydawane przez dziecko uśmiechanie się, powtarzanie dźwięków wydawanych przez dziecko naprzemiennie - tworzenie „dialogu” z dzieckiem.
- Rozwijanie kontaktu z dzieckiem, pobudzanie do uśmiechu społecznego. Reagowanie nie tylko na płacz, ale także pogodne ożywienie.
- Zabawy niemowlęce prowokujące do pozytywnych reakcji emocjonalnych (typu „A-ku-ku”, „Idzie rak”, „Sroczka” itp.).





JAK NAM SIĘ WYDAJE,
ŻE TO WYGLĄDA



A JAK WYGLĄDA
NAPRAWDĘ









ZABAWY WORECZKAMI FOLIOWYMI

- UWAGA! Nigdy nie zostawiaj dziecka samego z woreczkiem, używaj też małych woreczków śniadaniowych i zawiązanych mocno na supeł, aby nie dziecko włożyło ich na głowę! Jeśli dziecko ma już ząbki uważaj, by nie przegryzło woreczka i nie zjadło go, ani zawartości.
- Nadmuchaj lekko woreczek i zwiąż go. Możesz do środka włożyć łańcuch choinkowy, ścinki błyszczącego papieru z opakowań na prezenty, trochę konfetti, itp. daj dziecku do ściskania, poruszania w rączkach. Szelest będzie pobudzał je do poruszania rączkami, zabawka jest też lekka i łatwa do chwycenia dla mniej sprawnych i młodszych dzieci. Zawieś woreczek nad łóżeczkiem, tak, aby dziecko mogło go potrącać i obserwować ruch pod wpływem prądu powietrza.

WYCIĄGANIE RĄCZEK W STRONĘ JASKRAWO POMALOWANEGO LUB WYDAJĄCEGO DŹWIĘKI PRZEDMIOTU

- Na wstępie weź przedmiot, który dziecko dobrze zna, na przykład ulubioną grzechotkę. Połóż ją jak najbliżej palców dziecka. Dotknij jego palców i pomóż sięgnąć po zabawkę. Przedmiot powinien wciąż wydawać dźwięki, a nie zadźwięczeć raz i potem zamilknąć.
- Stopniowo eliminuj swoją pomoc i trzymaj zabawkę coraz dalej. W nagrodę za uchwycenie lub dotknięcie zabawki, daj ją dziecku.
- Zawieś wydającą dźwięki zabawkę w jaskrawych kolorach na suficie lub na pręcie nad łóżkiem, niech się zwiesza na elastycznej linie lub gumce. Umieść dziecko tak, aby mogło obserwować ruch zabawki i sięgać po nią.
- Zachęć dziecko do sięgania i dotykania kubeczka na stole lub do klepania ręką blatu, tak by zrozumiało, że może dosięgnąć czegoś rękami. Zademonstruj dziecku tę czynność.
- Umieść mały, dźwięczący przedmiot w odległości ok. 15 cm od dziecka, z jego lewej lub prawej strony, Jeżeli dziecko nie chwyta przedmiotu, łagodnie nakieruj jego rękę na przedmiot.
- Trzymaj butelkę na wprost dziecka. Owiń ją kolorową tasiemką lub sznurkiem. Potrząśnij butelką, aby wywołać dźwięk lub zawieś na niej malutki dzwonek na błyszczącej wstążce.

TRZYMANIE PRZEDMIOTU ŚCISKAJĄC GO W DŁONI

- Zgromadź małe przedmioty (kawałek gąbki, okrągły spinacz do wieszania bielizny, zwiniętą w kulkę miękką szmatkę). Dotykaj nimi wewnętrznej strony dłoni dziecka i pomóż mu zacisnąć palce. Cofnij swoją dłoń. Gdy dziecko upuści przedmiot, powtórz czynność. Wypróbuj różne przedmioty.
- Daj dziecku jakiś przedmiot, który dość mocno chwyci dłonią, na przykład małą piłeczkę, gryzak lub kółko. Łagodnie ułóż palce dziecka wokół tego przedmiotu. Stopniowo rozluźniaj własny chwyt.
- Użyj kawałków materiałów o różnej fakturze (cienki papier ścierny, futerko, tkanina szorstka, jedwabista oraz wytłaczana), przyklejonych do gładkich klocków. Użyj bardzo miękkiej, piszczącej zabawki. Zabawki wydające dźwięk są największym bodźcem dla dzieci.

SIĘGANIE I CHWYTANIE PRZEDMIOTÓW ZNAJDUJĄCY SIĘ PRZED DZIECKIEM

- Posadź dziecko na kolanach. Atrakcyjny przedmiot, np. ulubioną, piszczącą zabawkę, trzymaj na wprost dziecka, ale na tyle daleko, aby musiało po nią sięgnąć. Jeżeli dziecko nie sięga, przybliź przedmiot i pomóż dziecku dosięgnąć zabawki i chwycić ją.
- Zawiąż sobie szalik lub krawat albo powieś na szyi drewniane paciorki. Pochyl się nad dzieckiem tak, aby mogło widzieć twoją twarz i dotknąć szalika. Potrząśnij nim. Gdy dziecko go chwyci lub tylko dotknie, pochwal je. Uśmiechaj się, aby pokazać, że jesteś zadowolona. Początkowo przybliź szalik do rączek dziecka, tak aby nie musiało się wysilać i sięgając po niego. Gdy trzeba, kieruj ręką dziecka.
- Użyj piłeczki umocowanej na gumce. Huśtaj piłeczką powoli na wprost lub ponad głową dziecka tak, by widziało piłeczkę. Kierując ręką dziecka pomóż mu uderzyć piłeczkę.

UDERZANIE PRZEDMIOTAMI W TWARDĄ POWIERZCHNIĘ

- Pomóż dziecku zbadać dotykiem twardą powierzchnię oraz przedmiot, którym będzie o nią uderzać. Zanim zaczniesz to robić samodzielnie, trzymaj jego rękę w swojej. Swą wolną rękę dziecko może opierać o twardą powierzchnię, wyczuwając drgania.
- Daj dziecku do zabawy łyżkę i jakieś naczynie kuchenne do bębnienia. Dobre efekty daje również plastikowy młoteczek, którego uderzenia wywołują piskliwe dźwięki.
- Zademonstruj dziecku, jak różne dźwięki wywołujemy uderzając w blat kuchenny, stół, w podłogę.

TRZYMANIE PRZEDMIOTÓW OBU RĘCZAMI

- Stosuj zabawy paluszkowe i śpiewaj dziecku piosenki wymagające klaskania lub innych jednoczesnych ruchów obu rąk.
- Spraw, aby dziecko piło z butelki lub kubka pomagając sobie oburącz.
- Barwny lub wydający dźwięki przedmiot trzymaj przed dzieckiem, pomiędzy jego dłońmi. Spraw, aby dziecko starało się dosięgnąć tego przedmiotu oburącz. Przesuń przedmiot ku tej ręce, której dziecko nie używa, aby chwycić przedmiot.
- Łokcie dziecka łagodnie popchnij ku sobie, aby zbliżyć jego dłonie do płaszczyzny pionowej, dzielącej postać człowieka na prawą i lewą połowę (tzw. „oś ciała”).

PRZEKŁADANIE PRZEDMIOTU Z JEDNEJ RĘKI DO DRUGIEJ

- Pokaż dziecku, jak można przenieść zabawkę z ręki do ręki. Prowadź rękę dziecka mówiąc: "Włóż to do drugiej ręki". Nagradzaj i chwal dziecko, śmiejąc się i tuląc je.
- Daj dziecku coś do trzymania. Obok ręki trzymającej już jakąś zabawkę, połóż inny, atrakcyjny przedmiot, aby zachęcić je do przełożenia zabawki do drugiej ręki.
- Przysuń lewą rękę dziecka ku zabawce, którą trzyma w prawej ręce. Zaobserwuj, czy dziecko przełoży zabawkę do lewej.
- Jeżeli dziecko zdaje się posługiwać jedną ręką bardziej niż drugą, daj mu klocek lub jakąś zabawkę do mniej używanej ręki. Zachęcaj do chwytania oburącz.
- Daj dziecku coś do zjedzenia wkładając to do mniej sprawnej ręki. Może zdoła przełożyć to do drugiej ręki bez twojej pomocy.

ŻREBACZEK

- Dziecko leży na plecach, stopki bose.
- Mów rytmicznie rymowanke i pobudzamy dotykowo stopki dziecka:
- **Podkujemy konia** - delikatnie klep w podeszwę stopy
- **podkujemy klacz** - raz jednej, raz drugiej stopce - zgodnie z rytmem wierszyka;
- **A ty mój żrebaczk** - poklep naraz w obie trzymane naszą ręką stopy;
- **Boso sobie skacz!** - stukaj jedną stópką o drugą, (albo o nasze kolana, brzuch), poruszaj naprzemiennie nóżkami „wierzgając”.

JEDNA RĄCZKA U ZAJĄCZKA

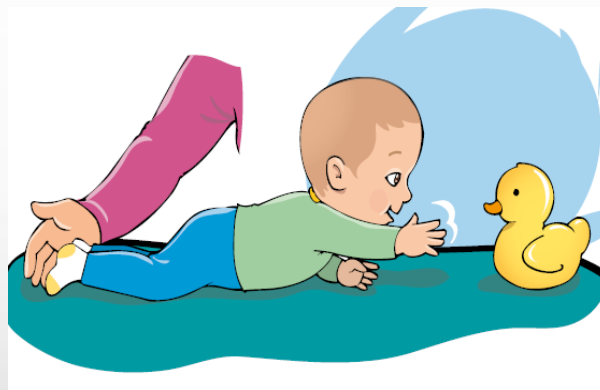
- Mów rymowanke ćwicząc naprzemiennie ruchy rączek dziecka:
- **Jedna rączka u zajączka** - podnoś rączkę dziecka, wymachuj nią delikatnie;
- **Druga rączka u zajączka** - tak samo postępuj z drugą rączką;
- **Jak te rączki zaczną skakać** - krzyżuj rączki dziecka (raz lewa na prawej, raz prawa na lewej);
- **To je trudno będzie złapać.** - przytrzymując dłonie dziecka, klep jedną o drugą.
- Podobnie baw się nóżkami dziecka:
- **Jedna nóżka u maluszka;**
- **Druga nóżka u maluszka;**
- **Jak te nóżki zaczną skakać;**
- **To je będzie trudno złapać.**

Stymulacja rozwoju - ETAP II

Siedzę i przemieszczam się - pełzam i obracam się, siedzę bez podparcia, siadam samodzielnie i czworakuję.

Chwytam przedmioty i manipuluję nimi - poruszam pod kontrolą wzroku, przekładam z ręki do ręki.

Komunikuję się ciałem i posługuję głosem - wyciągam ręce, robię miny, śmieję się głośno, wołam, gaworzę i naśladuję dźwięki.



II.A Ruch i czucie

- **Pobudzanie do unoszenia i siadania** poprzez podawanie rąk i oczekiwanie na aktywne unoszenie się dziecka do siadu. **Umożliwianie czworakowania i przemieszczania** po różnych powierzchniach (wykorzystujemy kawałki różnej w dotyku wykładziny, maty o fakturze „trawki”, ręczniki, koce, kawałki materiału, arkusze papieru, folii szeleszczącej, poduszki, materacyki). Zachęcamy dziecko zabawkami do przemieszczania się.
- **Zabawy ruchowe** z osobą dorosłą kształtujące poczucie własnego ciała oraz poruszanie w przestrzeni (zabawy z nazywaniem i dotykiem części ciała, unoszenie dziecka do góry i opuszczanie z odpowiednim tekstem: np. *„do góry, do góry, do góry - buuch!”* lub odpowiedni wierszyk, melodyjna i rytmiczna piosenka (np. na melodię gamy C-Dur śpiewamy: *„Mały kotek wszedł na płotek, patrz na kotka schodzi z płotka”*) unosząc i opuszczając dziecko, kołysanie w kocyku, na huśtawce, kołysanie na kolanach dorosłego z odpowiednim tekstem (np.: *Równa droga, równa - kamienie, kamienie bęc!*”, turlanie po podłodze itp.



II.B Spostrzeganie i umiejętności chwytania i manipulacji

- Zabawy przedmiotami i zabawkami z ruchomymi częściami, zwracanie uwagi na ruch i drobne elementy (klocki, tablice „aktywnościowe”) z elementami do obracania, przesuwania, potrącania.
- Zachęcanie do **zdejmowania** krążków z piramidki, wybudowanej wieży.
- Zachęcanie do powtarzania ruchów **stukania** - np. łyżką o stół, pałeczką w bębenek, klockami trzymanymi w obu rączkach jeden o drugi.
- **Zabawy w chowanie** zabawek pod pojemniki, tkaniny i zachęcanie do odkrycia, zabawy typu a-ku ku z chowaniem się dorosłego, atrakcyjnej zabawki.
- **Zabawy z użyciem pojemników** - kubeczków, wiaderek-wyjmowania zabawki poprzez włożenie rączki do pojemnika, a nie tylko wytrząsanie,- zachęcanie do wrzucania klocków do pudełka, kubeczka.
- **Zabawki do ciągnięcia za sznurek** - świadome przyciąganie w celu osiągnięcia przedmiotu, popychanie i przyciąganie przedmiotu patykami - „pierwsze narzędzia”.



II.C Komunikowanie się i podstawy mowy

- **Proste formy kontaktu słownego:** powtarzamy w kontakcie twarzą w twarz z dzieckiem wiele razy słowa typu: MAMA, TATA, BABA, DA, NIE, proste okrzyki: „O!”, „Och!”, „Bach!”, „Buch!”, najprostsze wyrazy dźwiękonaśladowcze - głosy zwierząt, pojazdów. Słowa wspieramy gestami i konkretnymi obiektami oraz czynnościami.
- **Reagowanie na dźwięki wydawane przez dziecko** - wyrażanie radości, chwalenie, podchodzenie do dziecka. Włączanie się w ciągi gaworzenia, powtarzanie wypowiedzianych przez dziecko sylab. Wypowiadanie prostych dźwięków i sylab będących w zasobie dźwiękowym dziecka - oczekiwanie na próby powtórzenia. Pobudzanie do okrzyków, wokalizacji i śmiechu poprzez zabawy aktywizujące - typu A-kuku.
- **Skupianie uwagi dziecka na twarzy i ustach osoby mówiącej**, pozwalanie na dotykanie twarzy osoby dorosłej mówiącej do dziecka.
- **Zabawy przed lustrem** - zwracanie uwagi na zachowanie i mimikę dorosłego, następnie zwracanie uwagi na odbicie dziecka i innych osób i obiektów.



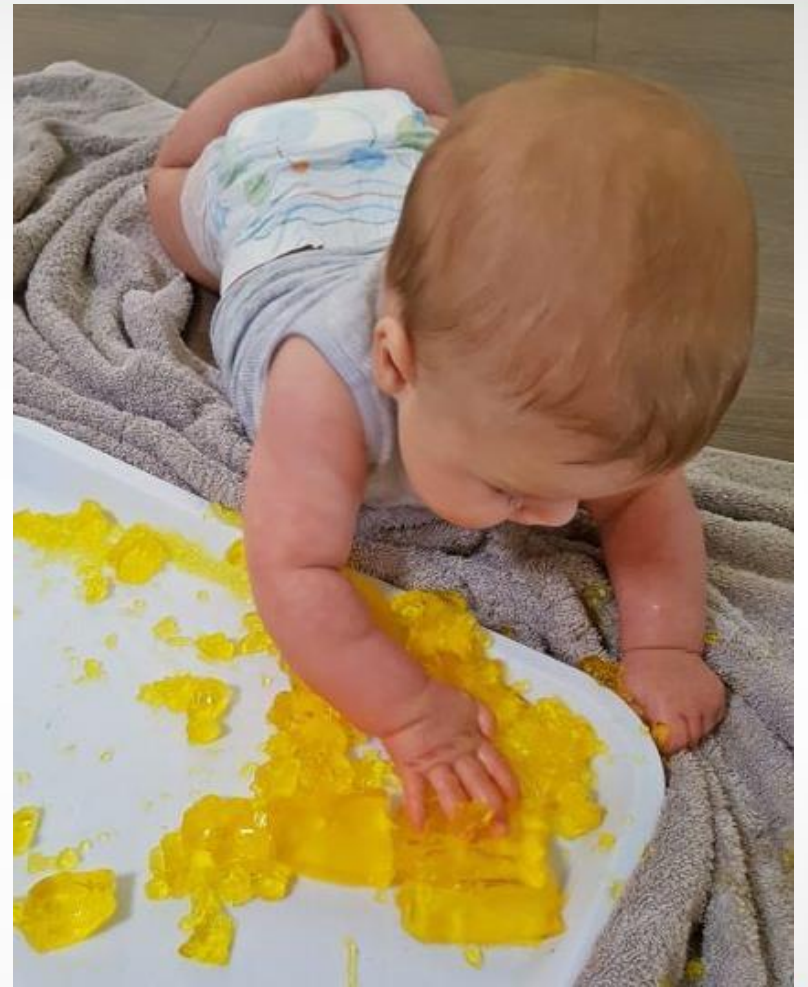














W POZYCJI NA CZWORAKACH SIĘGANIE JEDNĄ RĘKĄ PO PRZEDMIOT

- Dziecku w pozycji raczkującej podaj zabawkę lub coś do jedzenia. W nagrodę pochwal je i pozwól zatrzymać przedmiot.
- W pobliżu ręki dziecka połóż przedmiot, tak aby jej ruch pozwolił mu go dotknąć. Gdy nie chwyci samodzielnie, przyłóż przedmiot do jego ręki, a następnie cofnij go nieco. Stopniowo cofaj przedmiot coraz dalej.
- Przed dzieckiem w pozycji raczkującej przeciągnij zabawkę na sznurku, w takiej odległości, by mogło łatwo do niej dosięgnąć. Powiedz dziecku, aby wzięło samochodzik. Zachęcaj do sięgania i nagradzaj.
- Potrząśnij grzechoczącą zabawką w pobliżu dziecka i powiedz: "Masz, to dla ciebie". Jeśli ją chwyci, pozwól dziecku się nią bawić.

CZWORAKOWANIE PO RÓŻNEJ POWIERZCHNI

- Przygotuj kawałki różnych materiałów odpowiedniej wielkości - do raczkowania po nich i różnych cechach powierzchni. Mogą to być: koc, dywanik, wykładzina miękka i szorstka, „sztuczna trawka”, wycieraczka gumowa i ze sznurka, folia szeleszcząca, bąbelkowa do pakowania, papier, futerko, śliski atłas, bezpieczne lustro. Zachęć dziecko do raczkowania po tych powierzchniach, klepania rączką, głaskania. Nazywaj cechy powierzchni: gładkie - miłe, szorstkie, kłujące „pik-pik”, puszyste „kizia-mizia”, zimne „brr”. Jeśli dziecko jeszcze nie czworakuje - pobudzaj dłonie dziecka poprzez dotykanie, masowanie tymi fakturami.

ZABAWA GALARETKĄ

- Ugotuj „sztywną” galaretkę z mniejszej ilości wody. Pokrój w kawałki, kostki, paseczki - do chwytania paluszkami.. Schłodź część w lodówce, część zostaw o pokojowej temperaturze. Daj dziecku do zabawy. Porusz palcem i pokaż jak się trzęsie. Możesz mówić przy tym sylaby obrazujące ruch galaretki: „dy-dy-dy lub dygu-dygu” - itp. Zwróć uwagę, jak rozpuszcza się w rączce, zachęć do zbierania galaretek z blatu stołu i jedzenia. Układaj wzory z galaretki - np. buzia, słoneczko - pokazuj oczko, włoski, buzię, promyczki.

ZABAWA MAKARONEM

- Ugotuj długi makaron - dość twardy. Pokaż dziecku jak owijać spaghetti wokół paluszków. Rozciągnij makaron i nazwij - „dłuuuugi”. Urwij kawałek i powiedz „krótki”. Dawaj dziecku do zabawy na przemian zimny i ciepły (nie za gorący !) makaron. Nazwij: „cieplutki” - „zimny”.
- Ugotuj także inne kształty makaronu - np. rurki, pokaż, że można je nałożyć na paluszek.
- Włóż do większej muszelki makaronowej kawałek spaghetti i powiedz: „Mieszka tam ślimaczek - znajdź go !”. Niech dziecko stara się wygrzebać paluszkami.

BUFECIK

- Przygotuj kąski różnych produktów - o różnorodnych smakach, jednak bezpiecznych dla dziecka i nie powodujących krztuszenia. Obserwuj dziecko! Kawałki galaretki, cząstki gęstego budyniu, gęsta kaszka manna zabarwiona sokiem i pokrojona w kostkę, pokrojone lub małe owoce, ugotowany makaron różnych kształtów, kolorów, kawałki chlebka, ciastek, serka, gotowanego mięsa, wędlin odpowiednich dla dziecka, warzyw gotowanych.
- Zachęcaj do chwytania w paluszki, smakowania. Pokazuj, że też się „częstujesz”. Maluchy chętnie biorą wszystko do buzi i łatwiej przyzwyczajają się do różnych smaków - w ten sposób pobudzisz pracę rączek, ale także zapobiegiesz wychowaniu „niejadka”.

ZABAWA KOSTKAMI LODU

- Kostki lodu powinny poleżeć w temperaturze pokojowej, aby zaczęły się lekko rozpuszczać i nie „parzyły” zimnem paluszków. Zachęć do chwytania - nazwij „zimne! Brr!”
- Możesz wrzucać kostki lodu miski, albo do wanny do wanny, w której kąpie się dziecko - aby mogło łapać je palcami i odkrywać różnicę temperatury. Ale nie rzucaj lodu na ciało dziecka - przestraszy się i straci ochotę do zabawy.

ŚLIMAK W SKORUPCE

- Składamy dłoń w miseczkę i mówimy:
- „**Ślimaczek malutki wchodzi do skorupki.**” - zachęcamy dziecko pokazując drugą dłoń, aby „weszło” paluszkami do dłoni.
- Zamykamy rękę mówiąc „**Tu Cię mam**”.
- Otwieramy rękę mówiąc „**Ślimaczek malutki wyszedł ze skorupki. Uciekaj, uciekaj!**”.

PALEC POD BUDKĘ

- Można też wykorzystać wyliczankę:
- „**Palec pod budkę bo za minutkę zamykam budkę**” i chwytamy paluszek dziecka.
- Puszczamy mówiąc:
- „**Budka otwarta, bo wpół do czwartej!**”.

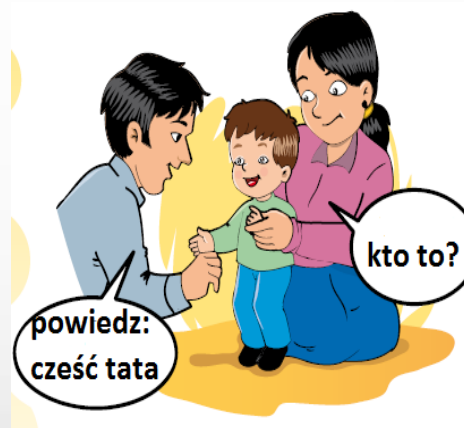
Stymulacja rozwoju - ETAP III

Wstaję i zaczynam chodzić; doskonale chodzenie, zaczynam biegać;

rozłączam i łączę przedmioty; zaczynam piętrzyć;

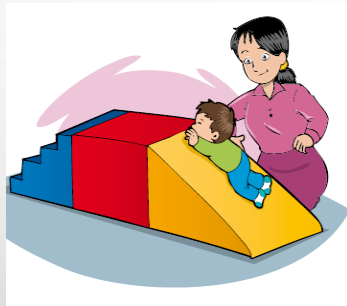
rozumiem intonację i niektóre często powtarzane słowa oraz proste polecenia skojarzone z sytuacją;

komunikuję się gestem, powtarzam i sam próbuję wypowiadać proste słowa i ich połączenia.



III.A Ruch i czucie

- Pobudzanie do aktywności ruchowej w przemieszczaniu się po podłożu. Pokonywanie przeszkód - czworakując, wspinając się.
- Zachęcanie do samodzielnego wstawania i chodzenia przy ścianie, barierce, meblach oraz stawiania samodzielnych kroków.
- Rozwijanie umiejętności chodzenia na większej przestrzeni i po różnym podłożu. Tworzenie prostych torów przeszkód - zachęcanie do przejścia.
- Zabawy uaktywniające zmysł równowagi i adaptację do zmian pozycji ciała - zabawy z wykorzystaniem huśtawki - kołysanie w różnym tempie, wyżej i niżej, zabawy z wykorzystaniem krzesel i zabawek na biegunach - zachęcanie dziecka do samodzielnego kołysania poprzez ruchy ciała, kołysanie dziecka w kocyku, ciągnięcie, rolowanie dziecka zawiniętego w koc po podłodze.
- Zabawy ruchowe wspólne z udziałem dorosłego - kołysanie, huśtanie, podskoki z trzymaniem za rączki, tańczenie i klaskanie w rytm muzyki.



III.B Spostrzeganie i umiejętności manipulacyjno-konstrukcyjne

- **Zwracanie uwagi na szczegóły przedmiotów** - ruchome elementy do wyjmowania, poruszania, otwory, wypukłości itp.
- **Podstawy różnicowania obrazków:** oglądanie, wskazywanie, dobieranie realnych przedmiotów do odpowiednich obrazków.
- **Rozwijanie precyzyjnych form chwytu i manipulacji** (chwyt z użyciem palców z przeciwstawieniem kciuka), poznawanie cech i właściwości przedmiotów (wielkość, kształt, faktura, temperatura), nawlekanie dużych koralików na sznurek, przypinanie i odpinanie klamerek do bielizny do materiału, brzegu pudełka itp., odkręcanie słoików. Odwracanie kartek w książeczce, zbieranie tekturowych obrazków z blatu i odwracanie na drugą stronę.
- **Budowanie prostych konstrukcji** - wieże, szeregi, zdejmowanie i nakładanie krążków na piramidkę.
- **Sortowanie według jednej cechy:** kształtu (koło, kwadrat, trójkąt), koloru (kolory podstawowe), wielkości (duże i małe - wyraźnie różniące się wielkością), wyjmowanie i wkładanie prostych kształtów z wkładanki.



III.C Komunikowanie się i mowa - etap wyrazu

- **Rozwijanie rozumienia poleceń słownych** - wspomaganie gestem, nazywanie czynności dziecka oraz przedmiotów, uczenie odnajdowania i wskazywania przedmiotów po usłyszeniu nazwy poprzez nazywanie przedmiotu z poleceniem „Pokaż...”, „Daj....”, Pobudzanie rozwoju mowy czynnej - zabawy z okrzykami i wtórowaniem piosenkom, zabawy z wypowiedaniem wyrazów dźwiękonaśladowczych (głosy zwierząt, pojazdów, sprzętów domowych - „Jak robi ...? (pies, kotek, miś, auto, pralka, wiatr itp.).
- **Zachęcanie do powtarzania słów** (nazwy przedmiotów, osób oraz czynności) w powiązaniu z otoczeniem i wykonywanymi czynnościami - komentowanie, wypowiedanie w sytuacjach naturalnych i podczas zabawy kierowanej.
- **Wykorzystywanie prostych wierszyków i rymowanek** - zachęcamy dziecko do dopowiadania fragmentów wierszyka w zależności od możliwości słownych - okrzyki, samogłoski, sylaby, wyrażenia dźwiękonaśladowcze, słowa.



ZABAWY SZCZYPCAMI

- Przygotowujemy szczypce kuchenne - jak do cukru w kostkach oraz foremki do muffinek lub do kostek lodu, inne małe pojemniki np. po jogurcie, butelki po napojach. Przygotuj różne drobne przedmioty lub produkty - chrupki, małe ciasteczka, suchy makaron, kulki zbożowe do mleka, rodzynki itp. Pokaż jak chwytać szczypcami i wkładać do pojemników.

ZABAWY KROPLOMIERZEM (LUB MAŁĄ GRUSZKĄ GUMOWĄ)

- Przygotuj kroplomierz plastikowy lub małą gruszkę do czyszczenia noska. Pokaż jak nabierać do niego wody (może być zabarwiona) i jak wyciskać kilka kropel do kubeczka. Niech dziecko przeleje w ten sposób całą wodę z miseczki do miseczki.

GROTA - JASKINIA

- Wykorzystujemy wielkie pudło, dodatkowo przykryte kocem, lub robimy z koców namiot, tak aby w środku było ciemno. Do środka wkładamy kilka ciekawych rzeczy - zabawki, cukierki. Zachęcamy dziecko, by wpełzło do środka (jeśli się boi, robimy to razem z nim) i poszukało rączkami co tam jest. Możemy też korzystać z małej latarki.

SKARBY NATURY

- Na spacerze lub wyprawie do lasu zbierajcie razem z dzieckiem różne skarby: liście, trawę, kwiatki, kamyki, ptasie pióra, kasztany, żołądź, szyszki, patyki, korzenie. Zbierajcie je do torby. Oglądajcie w domu, nazwijcie. Zachęć dziecko do zgadywania „po omacku” - z zawiązanymi lub zamkniętymi oczami co to jest. Wykonajcie różne rzeczy z przyniesionych skarbów; obrazki naklejane, ludziki, kompozycje w słojach.

TEATRZYK CIENI

- Wygospodaruj w domu pustą jasną ścianę lub zrób „ekran” z prześcieradła. W ciemnym pokoju podświetlaj ręce i pokazuj dziecku jak układać palce aby powstały różne „postacie”: królik, pies, łabędź, kaczka, wąż, lecący ptak, sowa, krokodyl. Poeksperymentujcie z układaniem rąk i palców.

WYSZYWANKA BEZ IGŁY

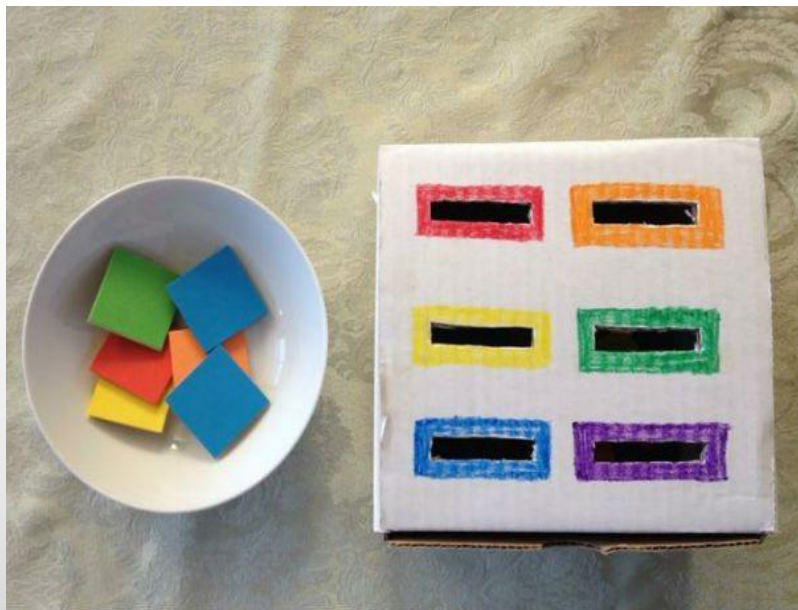
- Przygotuj tekturkę z otworami wykonując samemu lub kup odpowiednią pomoc.
- Zwróć uwagę dziecka na otworki w tekturce, zademonstruj czynność przewlekania.
- Zawiąż węzełek na końcu sznurowadła i pomóż dziecku znaleźć koniec bez supełka. Następnie pomóż mu znaleźć drugą ręką otwór, i rękę tę trzymaj przy otworze. Przesuń rękę dziecka trzymającą sznurowadło do otworu. Przełóż je przez otwór i chwyć rękę, która spoczywa przy otworze, ciągnąc sznurowadło do czasu, aż węzeł zatrzyma się na otworze.
- Powtórz te czynności z drugiej strony tablicy. Kieruj ręką dziecka i udzielaj mu ustnych instrukcji, dopóki nie będzie samodzielnie przewlekało sznurowadła.
- Aby ułatwić przewlekanie, do końcówki sznurowadła przymocuj spinkę do włosów lub zamocz w kleju, albo oklej taśmą klejącą.

- **ZABAWY NALEŚNIKAMI**

- Usmaż naleśniki - z mąki pszennej lub kukurydzianej. Aby były cieńsze i bardziej elastyczne użyj do przygotowania ciasta $\frac{1}{2}$ l mleka i $\frac{1}{2}$ l wody, łyżkę oleju i łyżkę mąki ziemniaczanej, 2 jajka.
- Po wystudzeniu pokaż dziecku jak składać naleśniki na pół i w trójkąt, jak zwijać w rulon, jak drzeć na kawałki, jak zrobić dziurkę i patrzeć przez nią. Zrób dziurki na nos, oczy, usta - „maskę” naleśnikową („naleśnikowy potwór”) na twarz dla siebie i dziecka. Bawcie się w chowanego i straszcie się maskami z naleśników !
- Pokaż jak smarować naleśnik dżemem, budyniem przy pomocy plastikowego noża lub łopatką i jak go przykryć drugim naleśnikiem, zwinąć lub złożyć.
- Wycinajcie z naleśników różne kształty foremką do ciastek, smarujcie dżemem i róbcie piętrowe ciasteczka. Niech dziecko odnajduje taki sam kształt i dopasuje. Wycinajcie kółka różnej wielkości przy pomocy kubków, miseczek. Wytnij z naleśnika długą spiralę - sprężynę i pokaż dziecku ja się rozciąga.

DZIESIĘĆ PALCÓW, DWIE RĘCE

- Mówimy wierszyk lub śpiewamy na własną melodię pokazując odpowiednie ruchy dłońmi:
- **Ja dziesięć palców mam** - pokazujemy obie otwarte dłonie z rozstawionymi palcami
- **Na pianinie gram** - przebieramy palcami naśladując ruch „grania” na pianinie po stole
- **Ja dwie ręce mam** - pokazujemy dwie dłonie ze złączonymi palcami
- **Na bębnie gram** - klepiemy w stół naśladując ruch uderzania w bębenek
- **Ja dziesięć palców mam** - pokazujemy obie otwarte dłonie z rozstawionymi palcami
- **I na trąbce gram** - naśladujemy ruch grania na trąbce
- **Ja dwie ręce mam** - pokazujemy dwie dłonie ze złączonymi palcami
- **I zaklaszczę wam** - klaszczemy w dłonie









Farbki z produktów domowych



farbka jadalna

- 1 szklanka mąki kukurydzianej, 2 szklanki wody (1/2 zimnej – następnie dodać 1 1/2 gorącej) i barwników spożywczych lub naturalnych

farbka
z pianki do golenia
i barwników spożywczych



**„piasek” z mąki pszennej (krupczatki)
i oliwki kosmetycznej**

Plastelina dla najmłodszych – jadalna - ale nie jest posiłkiem ! ;)



kleik ryżowy, mąka kukurydziana – po 1 części, przecier owocowy – ½ części , olej jadalny (łyżeczka),
barwniki spożywcze lub naturalne: czerwony, różowy – burak, żurawina, żółty – kurkuma, pomarańczowy – marchewka,
niebieski – borówka, zielony - sok ze szpinaku (lub żółty z niebieskim)

Tzw. ciecz nienewtonowska (przy większej sile utwardza się, przy mniejszej robi się rzadka)

- ½ kg mąki ziemniaczanej, ½ l wody, barwniki spożywcze



Stymulacja rozwoju - ETAP IV

Biegam i podskakuję, pokonuję przeszkody i bawię na placu zabaw, uczestniczę w grach ruchowych i aktywnościach sportowych, tańczę.

Układam z części i buduję konstrukcje.

Rysuję kształty i postacie, tworzę coraz bogatsze rysunki

Rozumiem słowa i zdania, buduję zdania, prowadzę rozmowę oraz tworzę wypowiedzi.



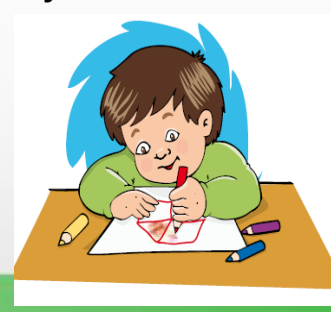
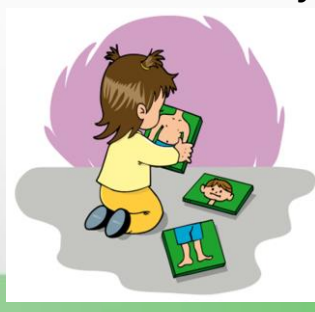
IV.A Ruch i czucie ciała

- **Pokonywanie przeszkód** - tory przeszkód, wspinanie się, umiejętności korzystania z urządzeń na placu zabaw - huśtawki, karuzele, drabinki.
- **Zabawy z rzucaniem** - łapanie piłki i odrzucenie jej do osoby dorosłej, odbijanie, toczenie, podrzucanie i łapanie, rzucanie do celu - kosz, bramka, kręgle.
- **Zabawy równoważne** - stanie na palcach oraz jednej nodze przez dłuższą chwilę (kilka sekund), raz na jednej i raz na drugiej nodze. Skoki do przodu po różnych powierzchniach: podłódze, dywanie, trawie, piasku.
- **Zabawy ruchowe w przestrzeni** - utrwalające schemat ciała oraz różnicowanie stron przestrzeni połączone z nazywaniem części ciała, stron ciała i przestrzeni,
- **Zabawy ruchowe rozwijające funkcje społeczne** - naśladowanie, wykonywanie gestów, współpraca (zabawy w kółku, tańce), rozwijające mowę - rozumienie poleceń i wypowiedzi, wymagające aktywności słownej (rymowanki, wierszyki, piosenki ilustrowane gestem) i stosowania do reguł gier.



IV.B Spostrzeganie i koordynacja, motoryka precyzyjna

- **Rozwijanie spostrzegawczości i pamięci wzrokowej** - na materiale konkretnym (przedmioty z otoczenia, zabawki), prostych figur geometrycznych oraz obrazków przedstawiających przedmioty z otoczenia i kształty, gry edukacyjne - wymagające dobierania kolorów, kształtów i obrazków, loteryjki obrazkowe „Memo” - dobieranie parami, zapamiętywanie położenia obrazka po zakryciu, wyszukiwanie różnic, braków, szczegółów w obrazkach.
- **Zabawy manipulacyjne** - przewlekanki, nawlekanie koralików, mozaiki, zabawy materiałami sypkimi (piaskiem, kaszą, grochem, fasolą); zabawy papierem (gniecenie, oddzieranie, składanie), zabawy masami plastycznymi, zabawy płynami (kiszem, wodą, pianą).
- **Zabawy konstrukcyjne** - budowanie z różnorodnych elementów - pudełek, puszek, kartonów, drewnianych klocków - piramidki piko, klocki drewniane, piankowe, zestawy typu Lego do łączenia, układanki o typie mozaik geometrycznych - układanie na wzorze, a następnie patrząc na wzór, puzzle z kilku do kilkunastu elementów, obrazki pocięte na części - po linii prostej (w pionie, poziomie, po skosie), wkładanki z trudniejszymi kształtami geometrycznymi i nieregularnymi.
- **Kształtowanie rysowania** - malowanie palcami, pędzlem, tamponami z waty, stemplowanie, rysowanie i kolorowanie kredkami (świecowe, pastele, ołówkowe o różnej grubości i kształcie) - zamalowywanie, odwzorowywanie kształtów kolistych, kresek pionowych i poziomych, dorysowywanie elementów do gotowego obrazka. Rysowanie postaci człowieka i innych schematów rysunkowych.



IV.C Komunikowanie się i mowa, rozumowanie słowne

- **Rozwijanie rozumienia mowy** - wykonywanie poleceń w zabawie, odpowiadanie na pytania dotyczące sytuacji, obrazka, czytanego prostego opowiadania.
- **Rozwijanie słownictwa i wiedzy o otoczeniu** w oparciu o konkretne sytuacje (komentowanie, zadawanie pytań, zachęcanie dziecka do zadawania pytań), gry edukacyjne rozwijające słownictwo (loteryjki, skojarzenia). Tworzenie albumów i osobistych książeczek dziecka dostosowanych do jego doświadczeń.
- **Rozwijanie umiejętności opisu sytuacji**, obrazka, odpowiadania na pytania o nazwy przedmiotów i czynności oraz proste cechy (co to jest, co robi, do czego służy, jakie jest ?)
- **Rozwijanie wypowiedzania zdań z prawidłową strukturą gramatyczną** poprzez zadawanie odpowiednich pytań („Co robi ...?“, „Czego nie ma ...?“, „Gdzie jest ...?“, „Jaki jest ...?“) w powiązaniu z przedmiotem o określonych cechach oraz funkcją i czynnością - realną i na obrazkach.
- **Skojarzenia** - „co do czego pasuje” (podczas zabaw tematycznych oraz w oparciu o gry edukacyjne), wyodrębnianie zbiorów i kategorii w zależności od cech i funkcji, rozumienie podstawowych relacji przyczynowo-skutkowych (zabawy tematyczne, historyjki obrazkowe), wyodrębnianie różnic, podobieństw, przeciwieństw podczas codziennych zajęć oraz zabaw na konkretnych przedmiotach oraz materiale obrazkowym.
- **Zabawy rozwijające sprawność narządów artykulacyjnych i wymowę** - naśladowanie ruchów warg, języka podczas zabaw tematycznych, z wyrażeniami dźwiękonaśladowczymi.



Ćwiczenia ruchów ramion:

- wymachy w górę, w przód - rzucanie kulki śniegu, siatkówka;
- wymachy ręką zgiętą w łokciu - pływanie, zbieranie owoców do koszyka, dyrygowanie, rzucanie wędki;
- wymachy, podnoszenie, opuszczanie wyprostowanych rąk - gałęzie na wietrze, lot ptaka, heblowanie, żniwa, siew, drwal, semafor, promienie słońca;
- ruchy obu rąk ugiętych w łokciach i nadgarstkach - piesek "prosi", ruchy rąk w kierunku ust - "jedzenie,,;
- układanie skrzyżowanych przed sobą ramion ku górze - budowanie ściany;
- obie ręce wyciągnięte złożone nad głową - czapka krasnoludka;
- obie ręce wyciągnięte złożone przed sobą - dziób ptaka.

Ćwiczenia dłoni:

- wymachy dłońmi - odganianie muchy, kozłowanie piłki, pchanie kuli śniegu;
- krążenie dłoni - młynek, nawijanie motka, skrzydełka, lepienie kuli, nawijanie kłębka;
- układanie modeli z dłoni - dziób ptaka, piłka, kwiat, gniazdo, wychodzenie po schodach, murowanie, piramida.

Ćwiczenie palców:

- kiwanie palcami - wskazówka wagi, pisanie na maszynie, pożegnanie, przywoływanie;
- przebieranie palcami - promyki, deszcz, listki, "idzie rak", gra na pianinie, pisanie na maszynie, gra na flecie;
- stukanie palcami - deszcz, dziobanie ziaren, do drzwi;
- układanie modeli z palców- dziobek, koło, dziupla, serce, koszyk, liść kasztanu, wąsy kota, haczyk do wędki;
- zabawy w „teatrzyk cieni” z palców.

- **Ćwiczenia kształtujące rysowanie linii pionowych, poziomych, okręgów:**
 - narysuj jak pada deszcz;
 - narysuj łodyżki kwiatom;
 - narysuj szczebelki drabinek;
 - narysuj jak lecą listki z drzew;
 - narysuj jak dziecko biegnie w zawodach;
 - narysuj drogę samochodu, szyny kolejowe;
 - zakreskuj obrazki - prostokąty, trójkąty, koła, domek, dzbanek, owieczkę, balonik, skrzynię;
 - narysuj okręgi, łuki, duże koła, tęczę, kłębki wełny, ruch wahadła, skorupkę ślimaka (spirala).
- **Zwracamy uwagę podczas rysowania na odpowiedni kierunek kreślenia:**
 - koła i spirale w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara;
 - kreski pionowe od góry do dołu kartki;
 - kreski poziome od lewej do prawej strony kartki.
- Oprócz ćwiczeń przy stoliku należy także często stosować rysowanie na tablicy, na papierze umieszczonym na ścianie, na podłodze, malowanie pędzlem, kreślenie kredą na tablicy, chodniku, patykiem na piasku - również ze zwróceniem uwagi na sposób trzymania przyboru i kierunek kreślenia.

Dobłą alternatywą do nużących i często nielubianych przez dzieci ćwiczzeń grafomotorycznych oraz usprawniających manualnie jest:

- przygotowywanie kartek świątecznych i okolicznościowych;
- graffiti - kredą, pędzlem na chodniku, ścianie - przeznaczonej do tego;
- ozdabianie wypieków - mazurków, tortów pisakami jadalnymi, tutką z folii, specjalną szprycą;
- malowanie pisanek;
- malowanie tkanin dekoracyjnych;
- malowanie odzieży;
- malowanie naczyń - kubków, talerzy przeznaczonych na prezenty;
- malowanie obrazków na szkle;
- robienie plakatów związanych z jakimś zdarzeniem.

Można też wykorzystać własnoręcznie wykonywane wycinanki - serwetki.

SERWETKI

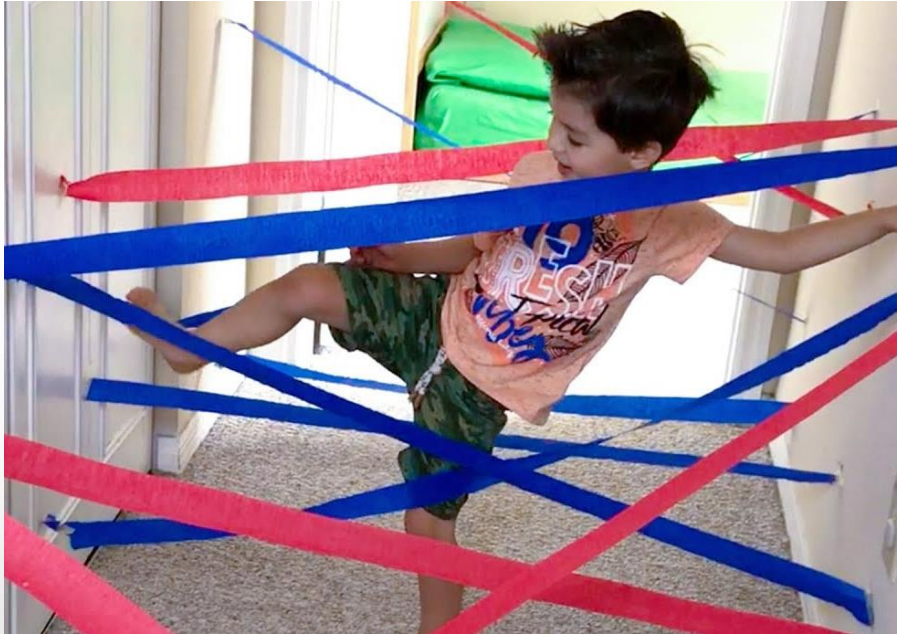
- Cienką kwadratową kartkę papieru składamy na pół i potem jeszcze raz. Oddzieramy lub odcinamy nożyczkami rożek, następnie składamy znowu po innej linii. Im więcej złożzeń i otworów zrobimy, tym powstanie piękniejsza „serwetka”. Gotową serwetkę rozkładamy i naklejamy na kartkę papieru w kontrastowym kolorze, by podkreślić wzór.
- Jeśli serwetkę położymy na płaskiej tacy i przez sitko lub palcami posypimy paskiem, kaszką powstanie wzór z materiału sypkiego. Tak możemy również udekorować wspólnie upieczone czekoladowe ciasto - posypując przez serwetkę - szablon cukrem pudrem.

LETNIA BURZA

- Mówimy ekspresyjnie opowiadanie pokazując dziecku ruchy rąk
- dziecko powtarza ruchy rąk siedząc przy stolczku.
- W piękny letni dzień, gdy dzieci były na spacerze, (palcami obu rąk „wędrujemy” po stole)
- nagle słońce schowało się za chmurami i nadciągnęła burza. (zasłaniamy dłońmi twarze)
- Wszyscy uciekają i próbują się schować ! („bieganie” palcami po stole)
- Prędko biegniemy do domu! (przebiegamy szybko po blacie stołu palcami)
- Chowamy się pod dach. (chowamy ręce pod jego krawędzią)
- Zaczyna już kroić deszcz. (pukamy na przemian dwoma palcami w blat)
- Spadają pierwsze duże krople deszczu. (bębnienie końcami palców po blacie)
- Deszcz pada coraz bardziej, w końcu leje jak z cebra ! (ruch zacierania rąk naśladujący szum deszczu)
- Nagle zaczyna padać grad ! (pukamy kostkami palców o blat stołu)
- Na niebie pojawiają się błyskawice. (szybko - jak błyskawica - wyrzucamy ręce do góry)
- Słychać donośne grzmoty. (bijemy pięściami w stół)
- Stopniowo burza cichnie i odchodzi (uderzamy powierzchnią dłoni w krawędzi stołu)
- Zza chmur wygląda słońce, wszyscy się cieszą i znów wychodzą się bawić !
(rysujemy w powietrzu słońce, a na koniec radośnie klaszczemy w dłonie)

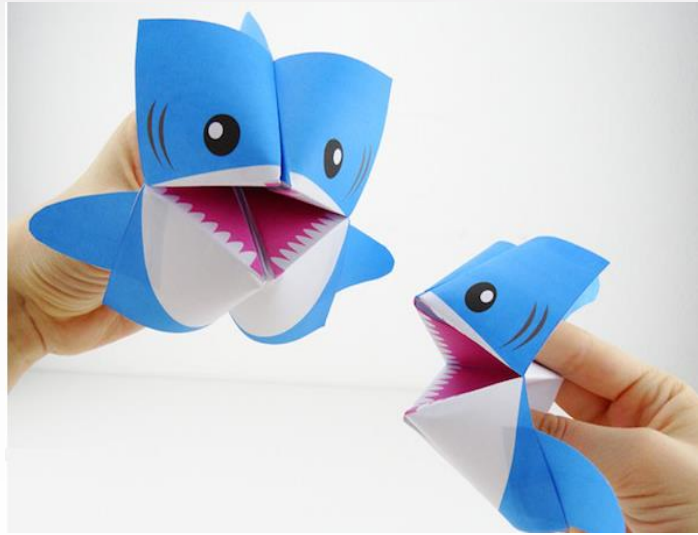
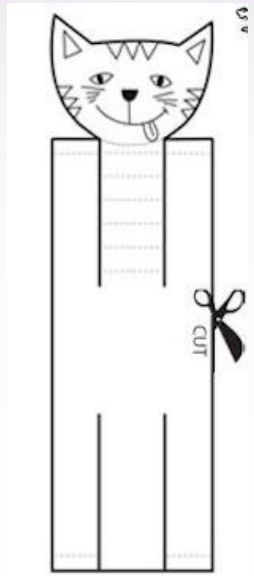


















Wierszyki i bajki rysowane

BAJKA O MYSZCE I OŁÓWKU

Pewnego razu był sobie ołówek. Mieszkał w piórniku u chłopczyka o imieniu Wojtek. Był bardzo zadowolony ze swojego ołówkowego życia. Wojtuś zabierał go do szkoły, gdzie było wesoło. Ołówek mógł pisać literki i cyfry. Bardzo też lubił rysować, szczególnie autka.

(rysujemy ołówek)

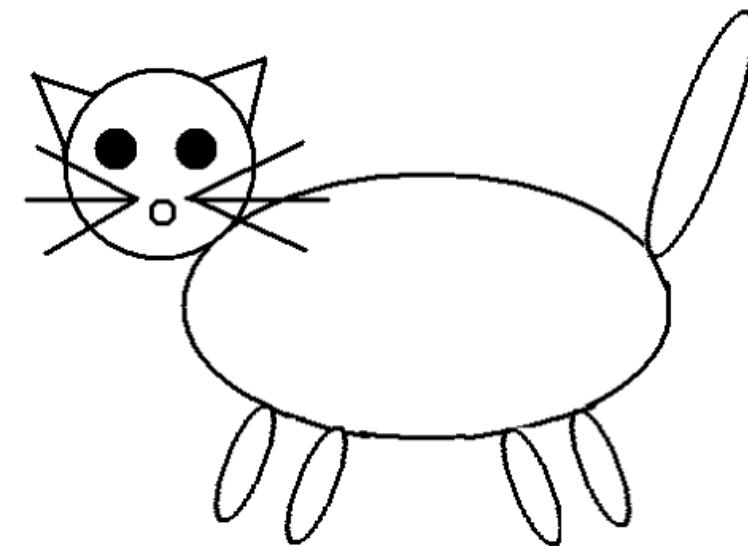
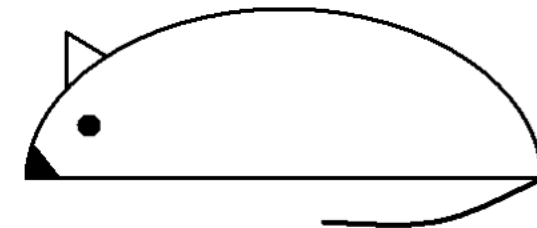
Codziennie wieczorem, po odrabianiu lekcji Wojtuś chował starannie ołówek do piórnika, obok pióra, kredki i gumki. Jednego razu Wojtek się śpieszył i zapomniał schować ołówek do piórnika. Składając książki i zeszyty z biurka strącił ołówek, który spadł na podłogę i potoczył się głęboko pod biurko.

Nadeszła noc. Ołówek leżał samotnie, w ciemności na podłodze. Wtem usłyszał jakieś skrobanie. Z kącika wyszła mysz i zbliżyła się do ołówka.

„O, jaki piękny patyczek. Zaraz sobie na nim naostrzę ząbki.” - powiedziała.

(rysujemy myszkę).

Ciąg dalszy nastąpi... ;)



RYSOWANIE ETAPOWE - instrukcja

(pomocze - zestaw rysunków – kolejność odpowiada trudności)

Najprostsze dla dziecka są obrazki o formach kolistych i mniejszej ilości elementów.

Trening rysowania - etapy

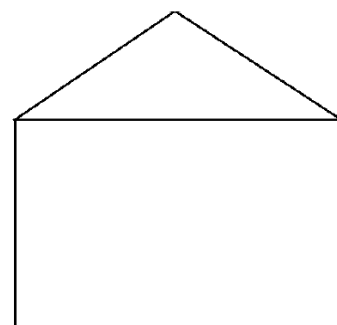
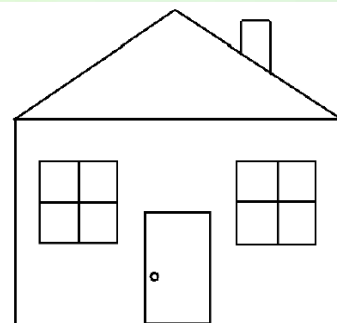
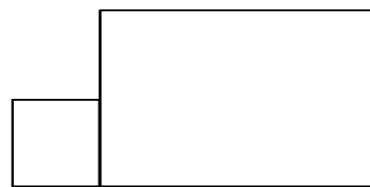
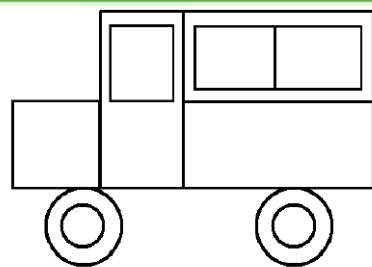
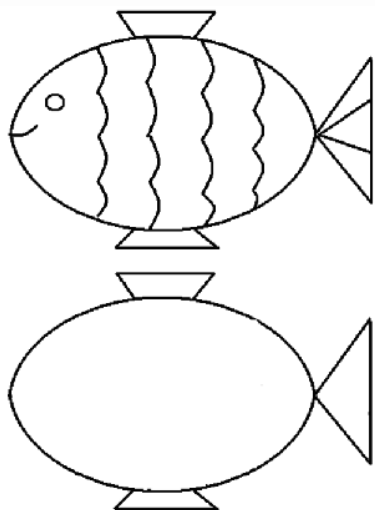
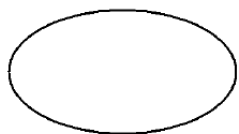
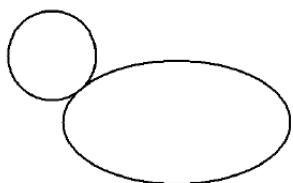
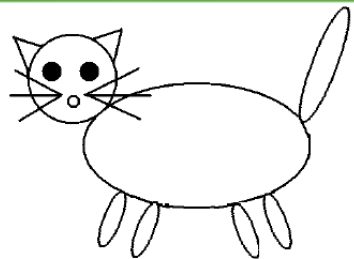
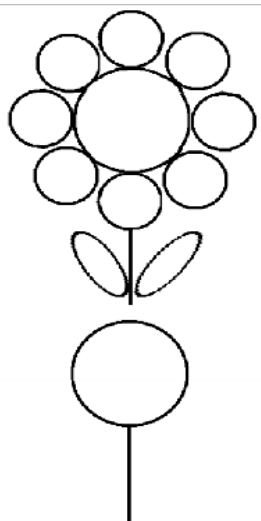
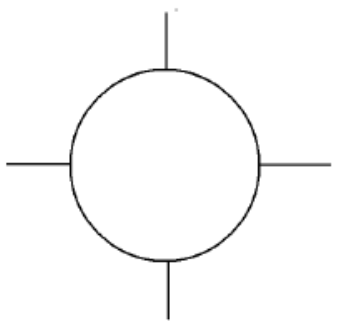
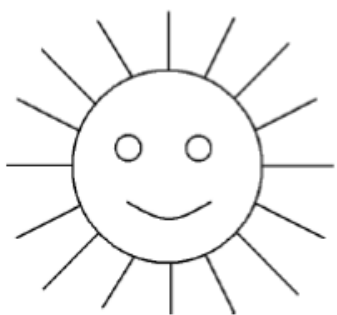
1. Dziecko koloruje gotowy obrazek.
2. Wskazujemy elementy obrazka, nazywamy, prosimy dziecko o nazwanie i wskazanie palcem.
3. Dziecko obwodzi kontur obrazka palcem (ważne !), następnie rysuje kredką (lub mazakiem) po konturze
4. Dziecko otrzymuje obrazek z brakującymi elementami, prosimy o dorysowanie brakujących części pokazując wzór i wskazując w razie potrzeby.
5. Stopniowo wprowadzamy coraz bardziej niekompletne obrazki – dziecko dorysowuje brakujące elementy – aż do samodzielnego wykonania rysunku.
6. Możemy wprowadzać urozmaicenia:
 - sami rysujemy obrazek zwracając uwagę dziecka na kolejno dorysowywane elementy
 - wprowadzamy bogatsze techniki – wyklejanie, malowanie
 - utrudniamy poprzez schowanie pełnego wzoru i odtwarzanie z pamięci
 - po opanowaniu przez dziecko kilku wzorów wprowadzamy ich łączenie w rysunek tematyczny (dom, auto, postać, itp.)

OD KRESEK I KÓŁEK DO RYSUNKU

RYSOWANKI „ETAPOWE”

- zestaw prostych graficznie i tematycznie rysunków, których stosowanie według proponowanych etapów ma doprowadzić dziecko do samodzielnego wykonania rysunku, a następnie rozwijania go i łączenia we własne wytwory.





Programy terapii KORP-PT

Programy terapii KORP-PT zostały stworzone, aby ułatwić specjalistom prowadzącym diagnozę za pomocą testu KORP

opracowywanie i wdrażanie indywidualnych programów terapii,

które są ukierunkowane na szczególne potrzeby rozwojowe badanego dziecka.



Programy terapii - założenia

KORP - Programy Terapii KORP-PT to kompleksowa strategia terapeutyczna o charakterze funkcjonalnym i holistycznym opracowana w celu wspomaganie rozwoju dziecka z opóźnieniami psychoruchowymi i zaburzeniami rozwojowymi w oparciu o wiedzę z zakresu psychologii, neurologopedii, terapii pedagogicznej oraz fizjoterapii.

Konstrukcja programów terapii odwołuje się do wiedzy z psychologii rozwoju i prawidłowości neurorozwojowych traktując umiejętności rozwojowe jako **system składający się z wzajemnie powiązanych części**, z których każda pełni określoną rolę stanowiąc ogniwo systemu funkcjonalnego wyższych czynności psychicznych.



Programy terapii - założenia

Metoda modelowania terapii KORP-PT została pomyślana jako **platforma współpracy wszystkich specjalistów prowadzących terapię i stymulację rozwoju dziecka** - pedagogów, psychologów, logopedów, fizjoterapeutów, którzy dążą do całościowego wspomaganie rozwoju dziecka.

Program terapii umożliwia każdemu z terapeutów wykorzystanie całego zestawu ćwiczeń z poszerzeniem o własne kompetencje specjalistyczne.



Programy terapii KORP-PT

Indywidualny program terapii dostosowuje poziom i rodzaj ćwiczeń terapeutycznych do zdiagnozowanych opóźnień i deficytów, a także pozwala na wykorzystanie w terapii posiadanego potencjału rozwojowego dziecka.



Programy terapii KORP-PT

Zestawy ćwiczeń terapeutycznych
zostały przygotowane

dla wszystkich przedziałów wiekowych

oraz sfer i kategorii rozwoju

ocenianych przez KORP.

Rozwój
ruchowy

Motoryka
precyzyjna
i lateralizacja

Spostrzeganie
i koordynacja
wzrokowo-
ruchowa

Komunikowanie
się i mowa

Emocje i relacje
społeczne

Funkcje
behawioralne

Wiedza
i umiejętności
uczenia się



Programy terapii-PT

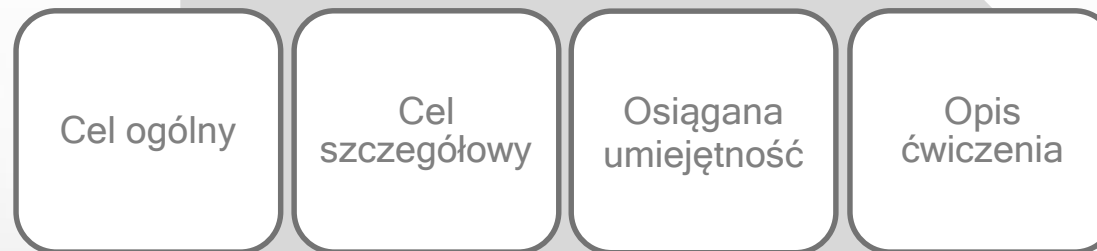
Dla każdej niewykonanej próby
diagnostycznej w obrębie poszczególnych
kategorii procesów psychicznych opracowano
od 5 do 10 ćwiczeń terapeutycznych.

**Ponad 4 tysiące
ćwiczeń
terapeutycznych**



Programy terapii - KORP-PT

Ćwiczenia zostały dokładnie opisane
pod względem
celów ogólnych i **szczegółowych** terapii
oraz **osiąganych umiejętności**.



Programy terapii KORP-PT

Cel ogólny

**Rozwijanie
motoryki
precyzyjnej i
lateralizacji**

Cel szczegółowy

**Kształtowanie
skoordynowanych
czynności obu
rąk**

Osiągana umiejętność

**Potrafi odbijać ślady
dłoni na płaskiej
pionowej powierzchni
układając na przemian
jedną dłoń nad drugą.**

Opis ćwiczenia

**Odbijanie śladów dłoni
zmożonych w farbie
na płaskiej pionowej
powierzchni układając
na przemian jedną dłoń
nad drugą.**



Programy terapii KORP-PT

Do dużej części ćwiczeń nagrane zostały filmy prezentujące proces terapii z udziałem dzieci.

