

# „Księga dżungli”

## Karty matematyczne

### Narzędzie AAC

**Potrzebne materiały:** załączone karty z pojęciami matematycznymi

**Kluczowe kompetencje:** umiejętności matematyczne

#### CELE OGÓLNE

To narzędzie zostało stworzone dla wszystkich dzieci, a w szczególności dla tych, które mają trudności w komunikacji. Opiera się na popularnej opowieści – *Księdze dżungli*. Wykorzystanie takiej ciekawej historii może dodatkowo zachęcić uczniów do rozwijania ciekawości i wyobraźni.

Narzędzie to wykorzystuje karty pracy przedstawiające pojęcia matematyczne, takie jak: **długi–krótki, daleko–blisko, duży–mały**, które można łączyć w różny sposób – w pary przeciwieństwa. Można uczyć dzieci tworzenia grup przedmiotów, np. zwierząt z dżungli. Pomaga uczniom liczyć elementy w zbiorach, a także określać wielkość i długość.

Narzędzie może zawierać tematyczne układanki wspierające trening pamięci oraz rozwijające koordynację wzrokową. Celem tej aktywności jest ułatwienie komunikacji i zrozumienie pojęć przestrzennych oraz matematycznych, a także rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów.



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Échanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility

**Plural  
Words**

Dodatkowo, narzędzie wspiera rozwój **motoryki małej** oraz zdolności poznawcze poprzez praktyczne manipulowanie materiałami.

## JAK TEGO UŻYWAĆ

Narzędzie może być wykorzystywane w klasie podczas zajęć grupowych, jak również w terapii indywidualnej. Może być bardzo przydatne dla dzieci z niepełnosprawnością intelektualną, dysleksją oraz dyskalkulią.

Dzieci mogą bawić się puzzlami z piktogramami, aby odnaleźć takie same obrazki. Celem tej aktywności jest ćwiczenie pamięci oraz umiejętności koncentracji. Mogą także wybierać piktogramy o przeciwnym znaczeniu, takie jak: **długi – krótki, blisko – daleko** itp.

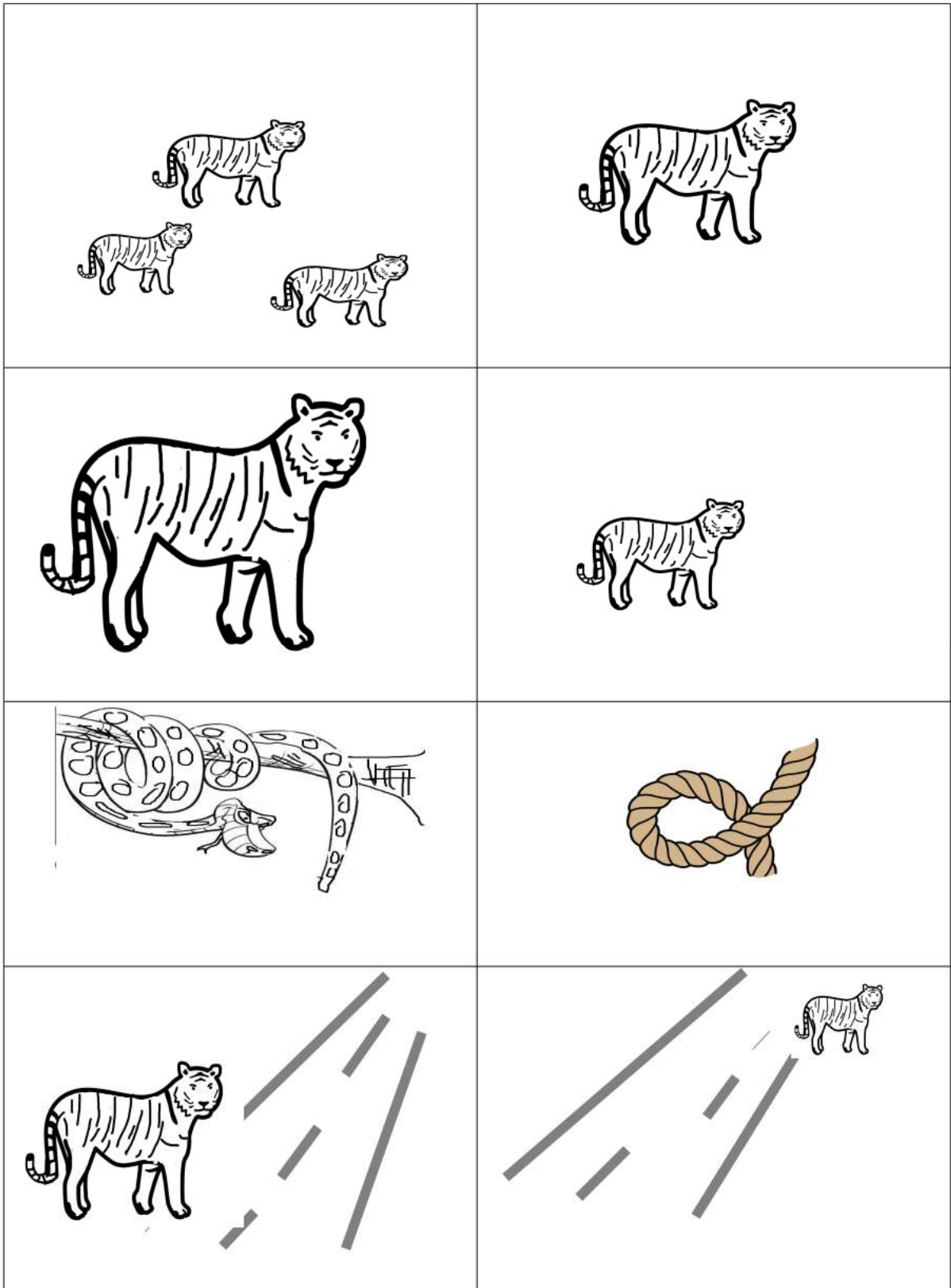
Dzieci muszą również tworzyć grupy obiektów. Mogą wskazywać przedmioty na podstawie ich cech, takich jak wielkość czy długość. Uczniowie mogą korzystać z nożyczek oraz z laminarki, aby samodzielnie tworzyć własne narzędzia.

## JAK TO ZROBIĆ

Piktogramy można stworzyć przy pomocy **Arasaac**, **Canva** lub **PowerPoint**.

Karty – pomóż mowgliemu dopasować przedmioty do ich właściwego opisu (prawidłowy opis piktogramów znajduje się poniżej, piktogramy do gry należy dopasować do słowa, które je opisuje)





<b>DUŻO</b>	<b>MAŁO</b>
<b>KRÓTKI</b>	<b>WYSOKI</b>
<b>DUŻY</b>	<b>MAŁY</b>
<b>BLISKO</b>	<b>DALEKO</b>





The pictographic symbols used are the property of the Government of Aragón and have been created by Sergio Palao for [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), that distributes them under [Creative Commons License BY-NC-SA](#).

Pictograms author: Sergio Palao. Origin: [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org). License: CC (BY-NC-SA). Owner: Government of Aragon (Spain)



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

**movetia**

Austausch und Mobilität  
Echanges et mobilité  
Scambi e mobilità  
Exchange and mobility

**Plural  
Words**