



SPECJALISTYCZNE CENTRUM WSPIERAJĄCE EDUKACJĘ WŁĄCZAJĄCĄ W Podgłębokiem



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Zasoby wypożyczalni Specjalistycznego Centrum Wspierającego Edukację Włączającą Praca z młodzieżą

Słowo wstępu: Praca z człowiekiem wymaga profesjonalnego podejścia

Dlatego też zaleca się korzystanie z różnych form wsparcia

aby móc budować i doskonalić kompetencje emocjonalno-społeczne wśród dzieci

Kompetencje emocjonalno- społeczne są jednym z najczęściej zalecanych przez poradnie

Zajęcia te organizowane są dla uczniów przejawiających trudności w funkcjonowaniu społecznym

**W celu rozwijania,
doskonalenia i utrwalania
kompetencji zapraszam
do zapoznania się z ofertą
wypożyczalni SCWEW**



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

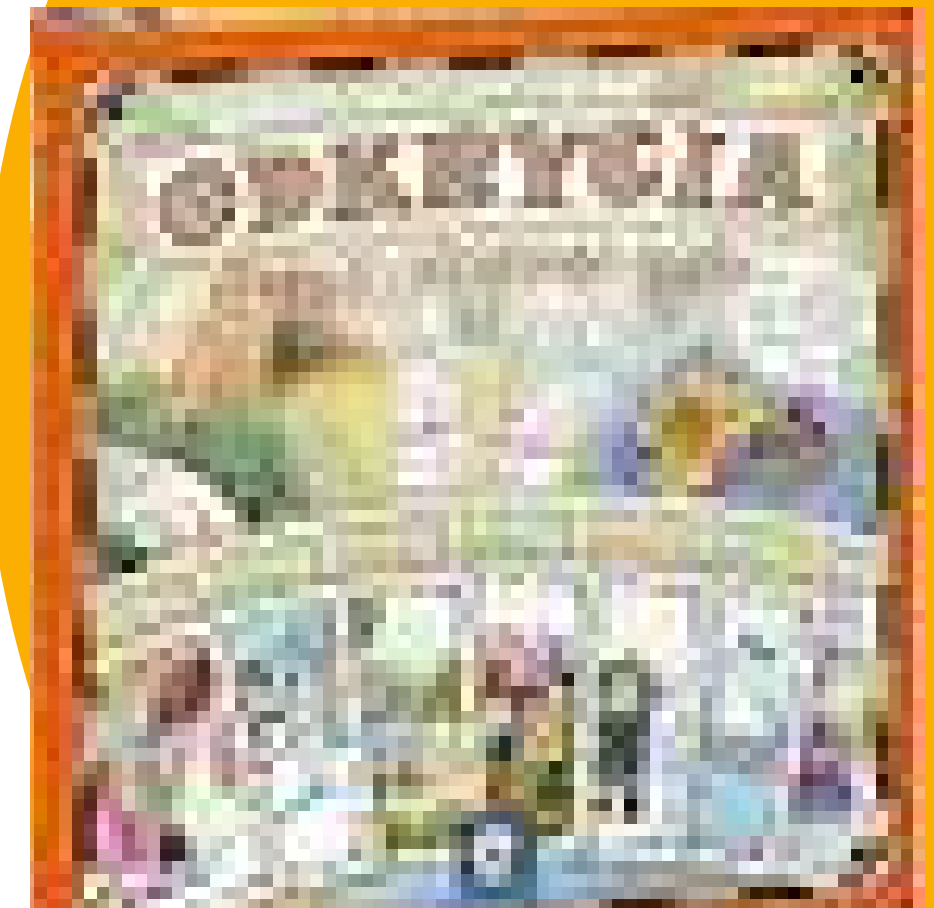
Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Wśród zasobów polecamy:
gry edukacyjne,
terapeutyczne, sprzęt
multimedialny itp.

Odkrycia Poznać i zrozumieć siebie - Epideixis

gra planszowa dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Uczy akceptacji i tolerancji, pomaga zrozumieć i poznać siebie, odkryć w sobie empatię, poprawić komunikację interpersonalną, rozwinąć umiejętność uważnego słuchania, świadomego komunikowania



Gra planszowa DIXIT

to ćwiczenia z wyobraźni. To świetny sposób na udaną imprezę i rodzinny wieczór. Niezwykła gra narracyjna. By wygrać, trzeba podążać za skojarzeniami i wczuć się w cudzy sposób myślenia. W ten sposób rozwija się myślenie abstrakcyjne, poszerza słownictwo, rozwija empatia.



Łamacz lodów

**karty z serii Rozwiązywanie problemów,
przeznaczone do zajęć grupowych z dziećmi,
młodzieżą, dorosłymi. Mogą być z powodzeniem
stosowane w trakcie zajęć integracyjnych, zajęć
psychoedukacyjnych, szkoleń czy rodzinnych
spotkań**



Zasoby-twoje kompetencje

to profesjonalne, uniwersalne i praktyczne narzędzie wspierające pracę z zasobami i mocnymi stronami. W kartach wykorzystano wizerunki różnych zwierząt, które mogą stanowić inspirację i źródło w poszukiwaniu własnych zasobów i kompetencji i ułatwiając dotarcie do nich



Zestaw warsztatowy- Zmień Perspektywę

**zestaw zawiera 40 zdjęć, 30 cytatów i
10 pytań oraz kilkanaście gotowych
scenariuszy do pracy z zespołami i
grupami**



Karty emocji na twarzy

**pomoc zachęcająca do dyskusji,
wyrażania i nazywania emocji,
ćwiczenia mimiki twarzy, rozszerzająca
słownictwo**



KAN - Karty Aktywności Nastolatków

są przeznaczone na zajęcia terapeutyczne z młodzieżą w wieku od 10 lat. Zaprojektowano je z myślą o zajęciach indywidualnych i grupowych.

Wspomagają analizę tego, na co młody człowiek poświęca swój czas i jakie dzięki temu zaspakaja potrzeby.

Tematyka kart obejmuje poszukiwanie balansu i optymalnego wyważenia pomiędzy czasem poświęcanym na naukę, obowiązki i na odpoczynek; czasem, który spędza się w samotności i bycia z innymi ludźmi. Jest punktem wyjścia do tworzenia map aktywności, planowania swojego czasu, a także rozmowy o trudnościach i emocjach jakie towarzyszą poszczególnym działaniom.



**Notebook/laptop 13,3 Apple MacBook
AirM1/8GB/256/Mac OS Silver - sprzęt
multimedialny do odtwarzania
programów specjalistycznych oraz
prowadzenia zajęć z wykorzystaniem
połączenia z internetem**



**Samsung Flip 2 WM65R
(LH65WMRWBGCXEN) - wygodne połączenie
z urządzeniami osobistymi (smartfon,
laptop, tablet itp.) Wbudowana
przeglądarka stron internetowych oraz
Office 365 - zdalny dostęp do plików,
folderów i aplikacji, bezprzewodowe
wyświetlanie obrazu. Interaktywny
flipchart Flip 2 WM65R 65"**



Czytnik ebook Amazon Kindle Paperehite4 8 GBIPX8

**umożliwia wykonywanie rzeczy, których nie
dałoby się zrobić ze zwykłą książką. Dodaj
notatki, sprawdź objaśnienia trudnych
wyrazów i stwórz własne przypisy. Z łatwością
dodasz też odnośniki i tabele**



Biurko elektryczne regulowane

pozwalą swobodnie zmienić ustawienia wysokości blatu. To nowoczesne meble, czerpiące z nowych osiągnięć ergonomii i podobnych dziedzin.



Odtwarzacz CD/USB SONY

**szybko i łatwo połącz wybrane smartfony
za pomocą NFC One-Touch**

**Podłącz urządzenie USB, aby odtwarzać
pliki audio lub przesyłać je z płyty CD**



Natec Hub USB 3,0 Moth 4 -porty USB-C - urządzenie sieciowe USB



Eduterapeutica Autyzm

system wspierający całe grono pedagogiczne. Jest to zbiór praktycznych i różnorodnych materiałów zebranych w jednym miejscu. Zadania i ćwiczenia dla wszystkich uczniów ułatwiają pokonanie dystansu fizycznego i pomagają w rozwijaniu kompetencji społecznych u osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu



Siedziska emocje edukacyjne+wózek - do wykorzystania na zajęcia grupowe, indywidualne, integracyjne, o emocjach



Karty potrzeb

Na kartach są opisane najważniejsze potrzeby ludzi: od potrzeb fizjologicznych do grupy potrzeb radości z życia. Na pierwszej stronie każdej karty oprócz nazwy potrzeby, jest jej krótki opis, a na drugiej stronie znajdują się odpowiedzi na pytania: „Jak się objawia niezaspokojona potrzeba?” oraz „Jak możesz zaspokoić potrzebę?”.



Koło Współpracy

to bardzo ciekawy gadżet do wykorzystania w czasie szkoleń, zajęć i warsztatów. Koło uczy działania zespołowego, integruje zespół i pozwala na osiągnięcie wspólnego sukcesu grupowego



Materac rehabilitacyjny, trzyczęściowy

posiada uchwyty, które zapewniają między innymi prostotę rozkładania oraz składania, funkcjonalność a także łatwość w przenoszeniu. Do ćwiczeń sprawnościowych, doskonały na zajęcia



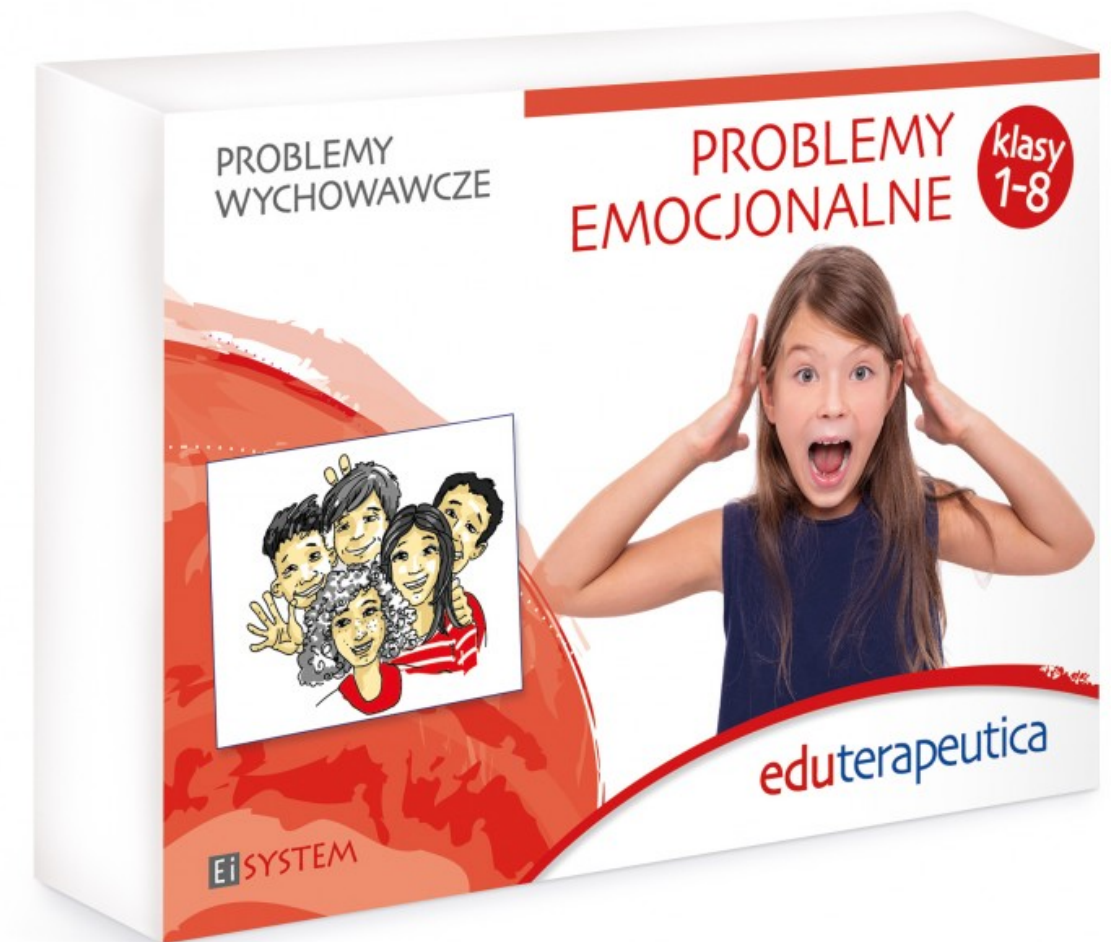
Pufa do ćwiczeń

służy do wywołania prawidłowej postawy ciała, określonych reakcji sensorycznych prowadzących do poprawy organizacji wrażeń zmysłowych i świadomości własnego ciała



Eduterapeutica Problemy wychowawcze

objawiają się nadmierną nieśmiałością, wycofaniem, autoagresją, wyuczoną bezradnością, a nawet zaburzeniami jedzenia



Karty Milowe

**poprzez gry i zabawy MILOWE:
możliwe jest budowanie
fundamentów poczucia własnej
wartości, rozwijanie empatii, uczenie
się rozpoznawania i rozmawiania o
emocjach oraz potrzebach**

Karty MILOWE

Z KSIĄŻECZKĄ DLA RODZICÓW



Gra Pozorów

**to elektryzująca opowieść i
bezwzględna rozgrywka, w której
stawką jest życie rodziny. Musisz być
czujny, uważny. Uczy łączenia faktów,
czujności i spostrzegawczości**



Dobble

**to gra na spostrzegawczość i
refleks dla 2 do 8 osób w wieku
dowolnym**



Pytaki

jest przyjemną, prostą grą integracyjną dla całej rodziny. Rozgrywka polega na tym, że gracze siadają razem i po kolei (lub według innego z proponowanych kluczy) losują z woreczka "PYTAKI" czyli żetony, a następnie odpowiadają na wylosowane pytanie lub wykonują zadanie.



**Logopedyczny niezbędnik duży
to zestaw zawierający loteryjkę
obrazkową, grę logopedyczną,
dmuchajkę, Bystre oczko - karty
do gry, materiał wyrazowo-obrazkowy
do utrwalania poprawnej wymowy
głosek**



**MTALENT - PERCEPCJA WZROKOWO-
SŁUCHOWA** pakiet ekspert - to zestaw
interaktywnych ćwiczeń
wspomagających usprawnianie
i rozwój percepcji słuchowej i
wzrokowej, a także wspomagający
koncentrację uwagi opartą na
analizatorze słuchowym oraz
wzrokowym



Logopedia PRO - Logorytmika - to program przeznaczony do stymulacji najważniejszych obszarów leżących u podstaw umiejętności mowy: motoryki i słuchu. Profilaktyka i terapia logopedyczna



MTALENT - PERCEPCJA WZROKOWO-SŁUCHOWA pakiet ekspert - to zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji słuchowej i wzrokowej, a także wspomagający koncentrację uwagi opartą na analizatorze słuchowym oraz wzrokowym



**mTalent czytanie SY-LA-BA-MI(I+II) pakiet - pakiet mTalent
Czytanie SY-LA-BA-MI (I+II)
przeznaczony jest przede
wszystkim do nauki czytania
oraz kształtowania
umiejętności czytania
różnorodnych wyrazów.
Pierwsza część wprowadza
dzieci w świat sylab,
natomiast druga część rozwija
umiejętność czytania**



**MatŚwiat PRO - terapia pedagogiczna -
jest skutecznym narzędziem
wspomagającym nauczycieli
matematyki i terapeutów w pracy
z dziećmi z trudnościami w uczeniu się
matematyki. Jest też wybierany przez
rodziców dzieci u których stwierdzono
dyskalkulię - do pracy w domu.
Dzięki niemu przeprowadzisz diagnozę
i terapię**



eduSensus

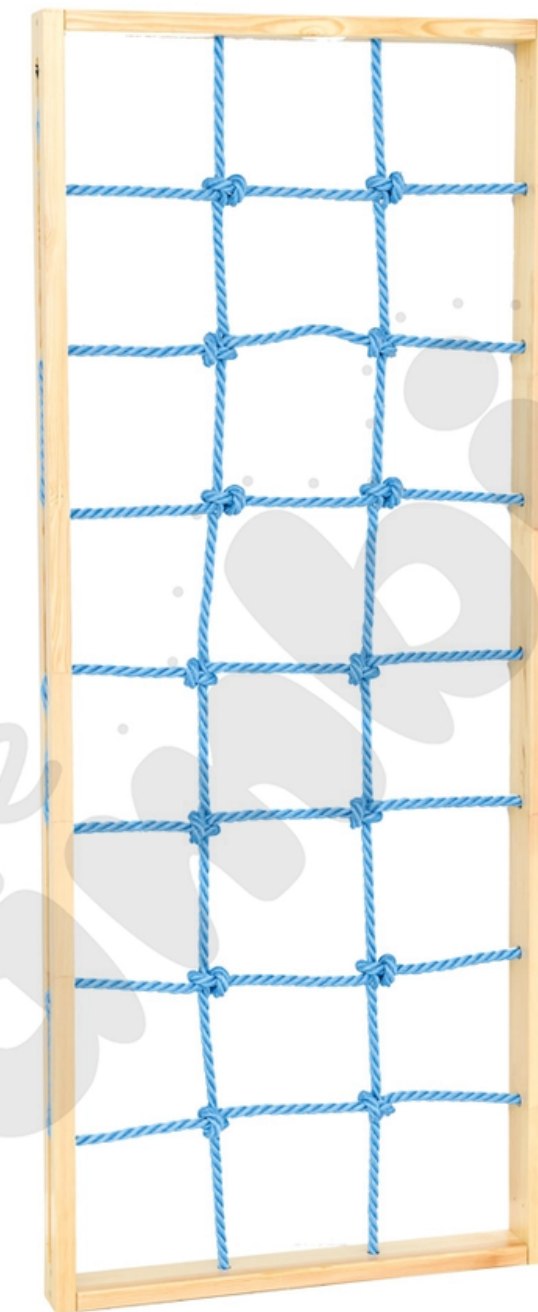


EduSensus Dysleksja PRO - zawiera materiały multimedialne pomocne w przeprowadzeniu profesjonalnej diagnozy związanej z trudnościami w czytaniu i pisaniu.

Program można wykorzystać podczas zajęć związanych z nauką liter, czytania i pisania oraz podczas zajęć korekcyjno-kompensacyjnych



Drabinka pleciona - krata linowa - do różnego rodzaju ćwiczeń fizycznych i sprawnościowych



Ścianka wspinaczkowa - sprawnościowa



**Kącik Leśna kryjówka -
stymulacja rozwoju dziecka -
ze zjeżdżalnią i schodami, który
umili najmłodszym zabawę
w przedszkolu.**

**Wyposażony w tunel, przez który
dzieci mogą się czołgać.**

**Dodatkową atrakcją stanowią
przesuwanki na bocznej ścianie,
lustro i bulaj pełen piłeczek**



Maglownica do terapii zaburzeń integracji sensorycznej - to urządzenie dostarczające stymulacji proprioceptywnej, dziecko przeciskając się pomiędzy wałkami, stymuluje układ czucia głębokiego.

Ćwiczenia na maglownicy polegają na dostarczaniu dużej dawki wrażeń czucia głębokiego a jej zaletą jest równomierne i ciągłe działanie bodźców. Równocześnie istnieje możliwość regulacji siły nacisku wałków maglownicy, dzięki czemu można dostosować siłę ćwiczeń do indywidualnych potrzeb dziecka.



Ścieżka sensoryczna - złożona z paneli kwadratowych z różnorodnym, przyjaznym dziecku wypełnieniem. Pokonując tor przeszkód zrobiony z naturalnych materiałów, młody organizm dostarcza swojemu mózgowi szereg bodźców odpowiedzialnych za rozwój i integrację zmysłów. Ścieżka Sensoryczna to idealne rozwiązanie do pracy z dziećmi w każdym wieku



Akademia Umysłu - innowacyjne połączenie rozwoju pamięci i koncentracji oraz pozytywnego pierwszego kontaktu dziecka z językiem angielskim.

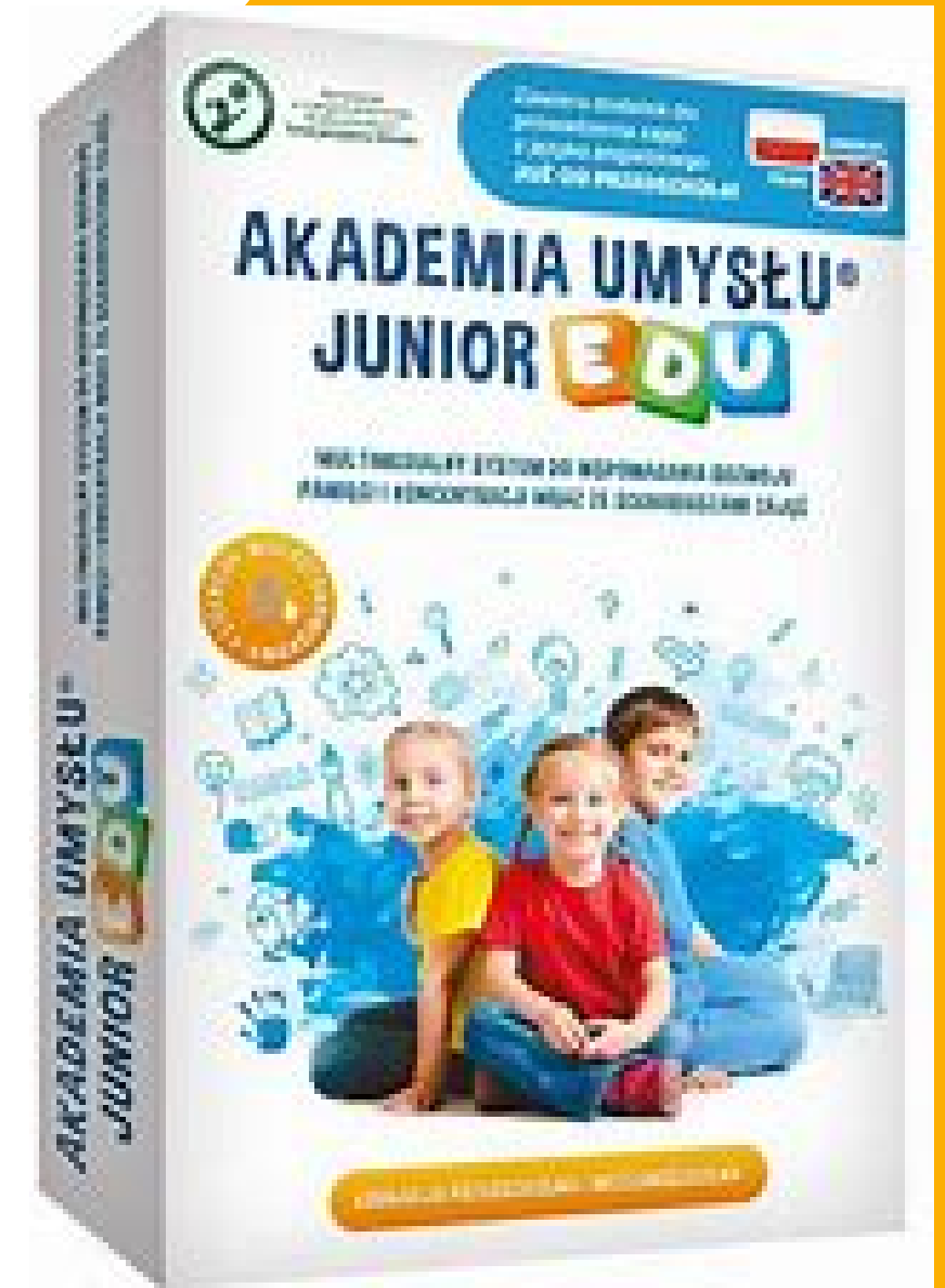
Zawiera multimedialne gry dla dzieci, szczegółowe scenariusze zajęć oraz moduł językowy. Przeznaczony jest do wykorzystania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.

Służy rozwijaniu zainteresowań dziecka i jego sprawności umysłowej. Rozwija pamięć, spostrzegawczość i koncentrację.

Podczas zajęć realizowane są ćwiczenia stymulujące wszechstronny rozwój dziecka, zawierające elementy obrazu, dźwięku i ruchu.

Zastosowanie w każdym ćwiczeniu aż 10 poziomów trudności pozwala na dostosowanie ich do możliwości i umiejętności każdego dziecka.

Gry zawierają wiele elementów edukacyjnych, dostarczających wiedzy o otaczającym świecie np. poznawanie gatunków kwiatów, drzew, zwierząt, tradycji świątecznych, miast Polski, flag państw, zasad sortowania odpadów.



Kauczukowe Piłki Sensoryczne

zabawka stymulująca zmysły dotyku, zapachu, smaku i wzroku



Fliper logopedyczny - do ćwiczeń logopedycznych, ćwiczenie siły dmuchania, usprawniania aparatu mowy



**Zestaw kształtek rehabilitacyjnych
- wykorzystywane mogą być w
gimnastyce korekcyjnej i
sprzyjają uzyskaniu właściwej
postawy ciała oraz wspomagają
powrót do pełnej sprawności.
Znajdują one swoje zastosowanie
także w różnych terapiach,
w masażu.**



Sprzedajemy

Sylaby karty logopedyczne - wspólne głośne czytanie sylab wywołuje aktywność obu półkul mózgowych oraz umożliwia budowanie struktury istmus w spoidle wielkim. To właśnie interakcje międzypółkulowe warunkują zmiany plastyczne uszkodzonych struktur mózgu. Ćwiczenia w czytaniu zmieniają wzór aktywności mózgowej. Wszystkie dzieci z zaburzeniami komunikacji językowej (dzieci z wadami wymowy, z niedokończonym rozwojem mowy, z Zespołem Downa i niepełnosprawnością intelektualną) mają utrudnione przetwarzanie języka w strukturach prawej półkuli mózgu i dlatego nie mogą uczyć się skutecznie czytać metodą analityczną (przez głoskowanie). Dotyczy to także dzieci w spektrum autyzmu, z afazją i alalią. Przygotowane zostały paradygmaty (zestawy) wszystkich sylab, zgodnie z zasadą maksymalnego ułatwiania dzieciom pierwszego etapu czytania. Sylaby zostały zapisane wielkim drukiem, czcionką bezszeryfową.

Umiejętność czytania sylab pozwoli dziecku szybko i skutecznie nauczyć się czytać i rozumieć teksty pisane.



Gra Memory - Memory Emotions ćwiczą pamięć, zdolność skupienia uwagi oraz uczą rozumienie emocji.



Dwie strony medalu. Bajki Edukacyjno-Integracyjne - to edukacyjno-integracyjne bajki opowiadające o niepełnosprawnych sportowcach, którzy mimo napotykanymi trudności robią to, co kochają, co sprawia im radość - uprawiają sport.

Bajki pokazują, że jeśli czegoś się naprawdę chce, to zawsze można to osiągnąć - nawet będąc osobą słabszą czy też niepełnosprawną. Celem opowiadań jest także obudzenie świadomości społecznej oraz wpływ rozwojowy, edukacyjny i psychologiczny na dzieci, młodzież oraz dorosłych. Książka zawiera ilustracje możliwe do pokolorowania przez dziecko według własnego pomysłu, co będzie dodatkową atrakcją podczas lektury.



Gra Emocje Kukuryku miękka - Porozmawiajmy sobie o emocjach. Tak na wesoło, ale też na poważnie. Złość, radość, niepokój, gniew, smutek, miłość... To one nami rządzą. Czasami potrafimy je ujarzmić, a czasami dajemy się im ponieść.



Stymulacja prawej i lewej półkuli mózgu

1. Percepcja wzrokowa
2. Analiza, synteza wzrokowa i odwrócenia
3. Sekwencje
4. Analiza i synteza wzrokowa
5. Kategoryzacja tematyczna
6. Planowanie ruchu ręki



Książka LEGO w terapii autyzmu - pomysł wykorzystywania klocków LEGO® w terapii autyzmu. To poradnik, pokazujący, że wspólne budowanie z klocków to nie tylko wspaniała zabawa, lecz także skuteczne narzędzie terapeutyczne. Tworzenie konstrukcji z użyciem klocków LEGO® pomaga w kształtowaniu umiejętności dzielenia się, wymieniania rolami czy nawiązywania kontaktu wzrokowego oraz wspiera rozwój kompetencji społecznych

Daniel B. LeGoff
Gina Gómez de la Cuesta, GW Krauss
Simon Baron-Cohen

LEGO® w terapii autyzmu



Program do zadań specjalnych - program ćwiczeń wspierających nauczyciela z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych



Jesteśmy na FB - SCWEW Podgłębokie
Pełnimy dyżury stacjonarne oraz
telefoniczne pod numerem telefonu:

82 567 76 09

Dziękuję za uwagę
Ewa Góra-Haraszczuk