

## Projekt " Hrajeme si a učíme se spolu"

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky  
registrační číslo CZ.1.07/1.2.02/02.0006

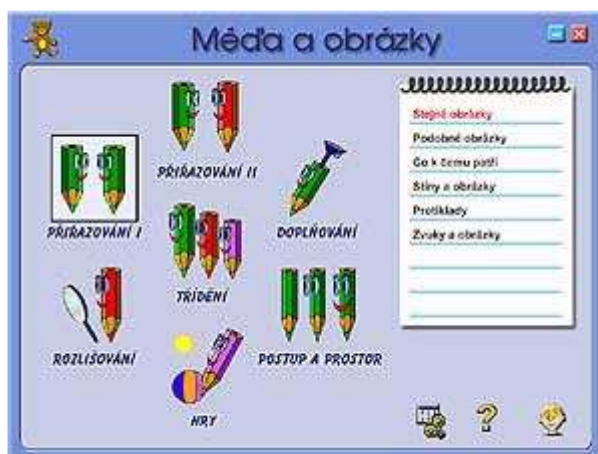
### Ukázky výukového softwaru

zakoupeného v rámci projektu od o.s. Petit, Olomouc

# Méďa a obrázky

**MÉĎA A OBRÁZKY** je výukový a vzdělávací program zaměřený na smyslovou a rozumovou výchovu dětí předškolního věku. Jednoduchostí ovládání a snadnou nastavitelností úrovní obtížnosti je program určen především pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami - děti s mentálním, zrakovým i tělesným postižením a to od mentálního věku tří do sedmi let.

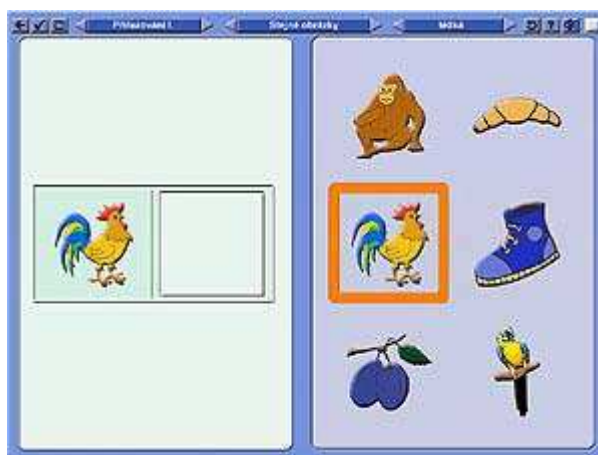
Program je určen také pro děti se specifickými poruchami učení (snížená koncentrace, poruchy řeči, poruchy vnímání, dyslexie, dyskalkulie, dysgrafie, apod.).



Program je rozdělen do sedmi kapitol a celkem obsahuje 43 úkolů, u nichž lze většinou nastavit tři různé obtížnosti řešení. U některých úloh si můžete vybrat z několika variant případně obrázkových souborů.

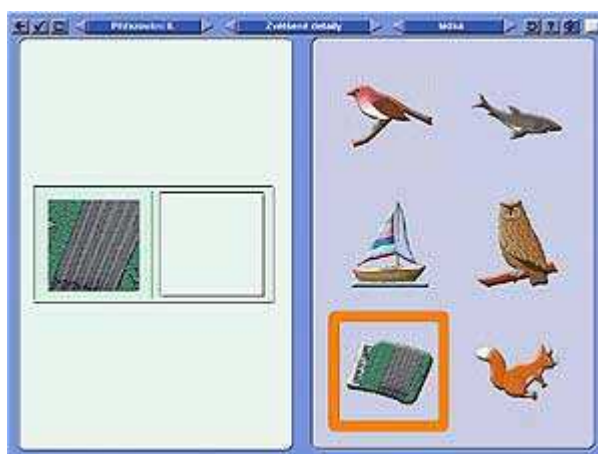
První kapitola **Přiřazování I** - je zaměřena na jednoduché přiřazování zcela stejných nebo podobných obrázků, věcí které patří k sobě, poznávání protikladů a výběr prvků podle hlasového pokynu.

V jednom z úkolů této kapitoly **máte za úkol najít na pravé části obrazovky zcela stejný obrázek** (symbol, písmeno, číslici...), který je zobrazen v levé části.

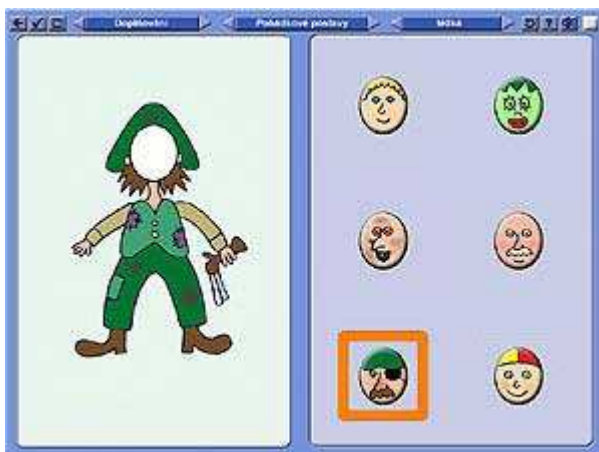


Druhá kapitola **Přiřazování II** - rozvíjí představivost a fantazii dětí a opírá se o principy práce z první kapitoly. V této části děti pracují s půlenými a nedokreslenými obrázky, poznávají předměty zobrazené shora, a detaily obrázků.

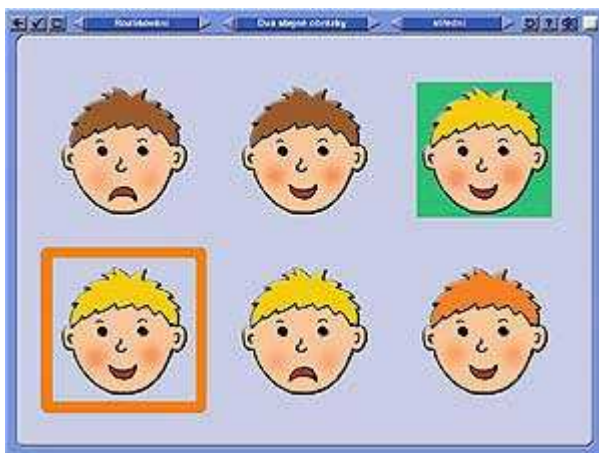
Tento úkol je zaměřen na rozpoznávání detailů obrázku. Obrázek vlevo v předloze znázorňuje detail tačací harmoniky.



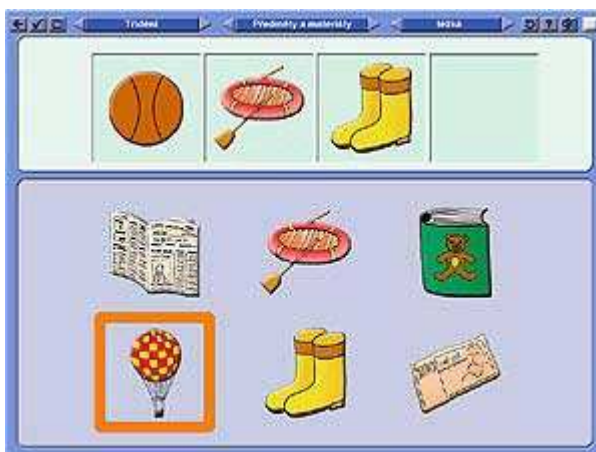
Ve třetí kapitole **Doplňování** - pracují děti s částečnými obrázky, které se snaží doplnit správným výřezem a naučí se rozpoznat části těla a oblečení. V tomto úkolu se děti snaží doplnit pohádkovou postavu odpovídajícím obličejem.



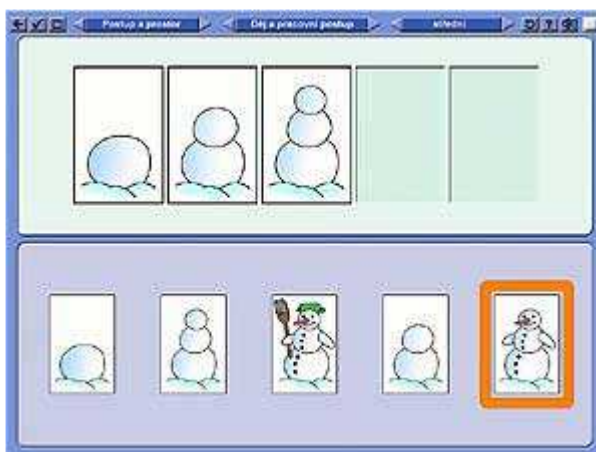
Čtvrtá kapitola - **Rozlišování** je zaměřena na rozlišování různých částí vzhledem k celku. Děti zde mají za úkol poznat zcela správný obrázek, najít dva shodné obrázky, pracují s pojmy malý, větší a prostřední, učí se sestavit předměty od největšího po nejmenší a naopak i najít obrázky, které jsou obsažené v předloze a které ve vzoru chybí. Zde musí děti poznat dva zcela stejné obrázky.



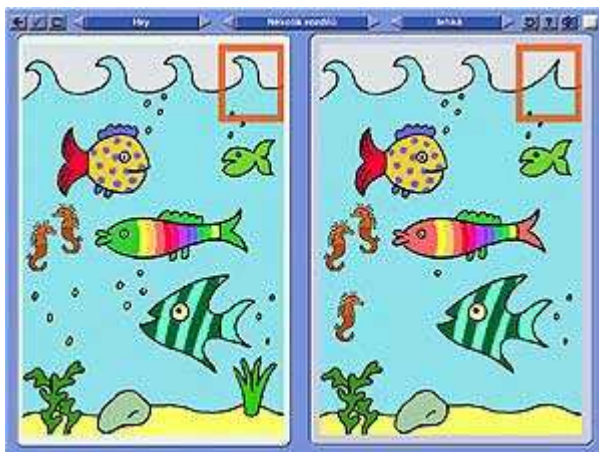
V kapitole **Třídění** si děti procvičí zařizování předmětů do různých prostředí, vybírají věci shodných materiálů a poznávají, co se dá koupit v jakém obchodě. Tento úkol je zaměřen na poznávání předmětů, které jsou vyrobeny se stejného materiálu (v tomto případě jde o gumu).



Šestá kapitola - **Postup a prostor** řeší problematiku děje a pracovního postupu. Děti se naučí umísťovat věci do prostoru a rozlišovat směry. Zde mají děti za úkol určit správný pracovní postup při stavbě sněhuláka.



Poslední, sedmá, kapitola obsahuje **Hry**, ve kterých si děti zábavnou formou procvičí některé znalosti a vědomosti nabyté v předchozích kapitolách. V úkolu "Několik rozdílů" musíte najít, v čem se liší levý obrázek od pravého. Jeden z rozdílů je odlišná vlna. Dále chybí mořský koník a vodní rostlina...



Samozřejmostí programu MĚĎA A OBRÁZKY je jeho snadné ovládání: (například pomocí jedné klávesy s rozlišením dlouhého a krátkého stisku), jednoduché nastavení úrovně obtížnosti (tři úrovně: lehká, střední a těžká), jednoduché a přitom pestré prostředí (stovky obrázků a desítky zvuků), nechybí zde krátké a veselé animace a vyhodnocení řešení jednotlivých úkolů.

