PAKIET TEMATYCZNY

Wzory z charakterem

Uzupełnij rytm kafli, odtwórz układ tkaniny i zaprojektuj ogród na siatce.

Jak korzystać

Wybierz jedno zadanie i jeden wariant. Nie trzeba wykonywać wszystkich stron ani zaczynać od wariantu 1. Dobierz wymagania do zainteresowań, dzisiejszego samopoczucia, wzroku i sprawności ręki.

Wariant 1: mniej informacji, dostępne podpowiedzi. Wariant 2: porównanie lub dwa etapy. Wariant 3: więcej warunków, samodzielny plan albo uzasadnienie. Warianty nie odpowiadają diagnozom ani stadiom demencji.

Które strony drukować?

1. Rytm kafli: strony 2, 3, 4 (warianty 1, 2, 3).

2. Splot tkaniny: strony 5, 6, 7 (warianty 1, 2, 3).

3. Ogród w dziewięciu polach: strony 8, 9, 10 (warianty 1, 2, 3).

Strony 11-13: notatki i odpowiedzi dla prowadzącego. Nie są arkuszami uczestnika. Druk A4, jednostronnie, skala 100%. Wzory pozostają czytelne bez koloru.

Pracuj bez pośpiechu i ocen

Można mówić, wskazywać albo dyktować. Prowadzący może odczytać tekst i pomóc w zapisie. Rób przerwy; przerwij, jeśli zadanie męczy lub budzi niechęć. Otwarte wybory i wspomnienia nie mają jednej poprawnej odpowiedzi.

Dane, ceny, rozkłady i sytuacje organizacyjne są fikcyjne. Nie podawaj danych osobowych. To propozycje aktywności, nie test diagnostyczny. Opisujemy umiejętności angażowane w zadaniu, a nie gwarantowaną poprawę codziennego funkcjonowania.

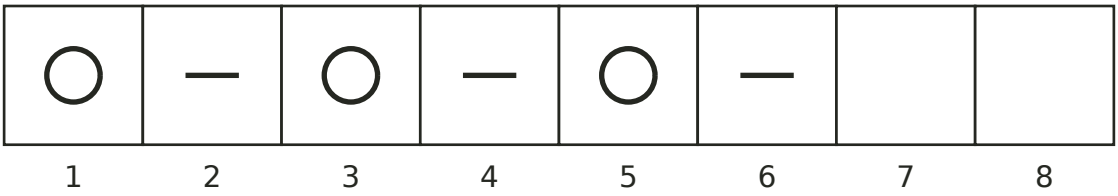
Wzory z charakterem / zadanie 1

Rytm kafli

Wariant 1 / 3

Dorysuj dwa ostatnie kafle według widocznego rytmu.

Kółko i kreska powtarzają się na zmianę. Możesz nazwać symbole zamiast rysować.



Jakie dwa symbole wstawisz w puste pola?

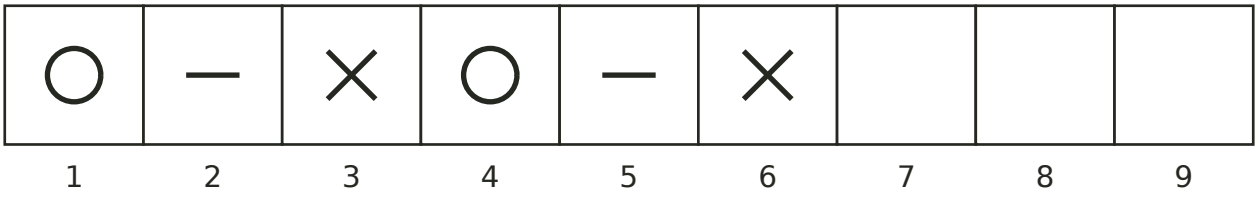
Wzory z charakterem / zadanie 1

Rytm kafli

Wariant 2 / 3

Uzupełnij trzy puste kafle. Odkryj powtarzającą się trójkę.

Symbole mogą być narysowane niedokładnie; ważna jest kolejność.



Co wpiszesz w trzech pustych polach?

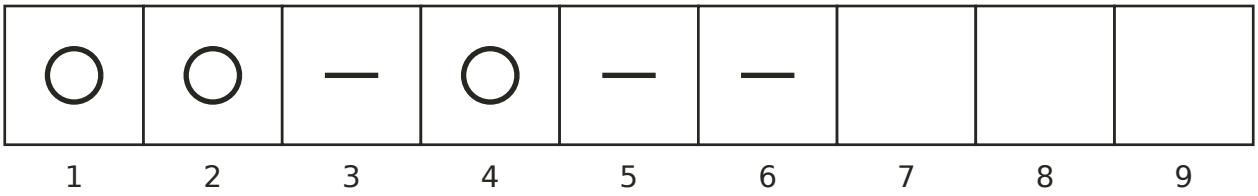
Wzory z charakterem / zadanie 1

Rytm kafli

Wariant 3 / 3

Sprawdź rytm, popraw jedną pomyłkę i dokończ układ.

Reguła: kółko, kółko, kreska. W sześciu wypełnionych polach jest jeden błąd.



Które pole trzeba poprawić?

Uzupełnij pola 7, 8 i 9.

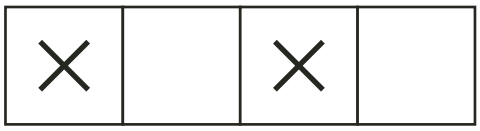
Wzory z charakterem / zadanie 2

Splot tkaniny

Wariant 1 / 3

Przepisz układ z górnego rzędu do dolnego.

Pole z krzyżykiem zaznacz krzyżykiem. Puste pole pozostaw puste.





Odtwórz cztery pola.

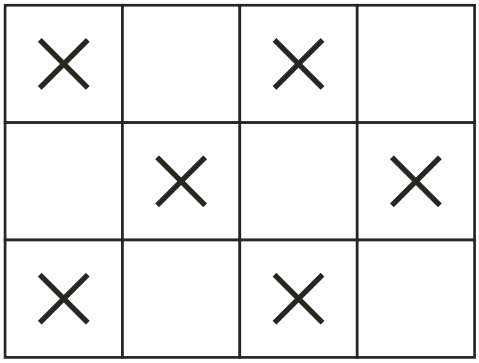
Wzory z charakterem / zadanie 2

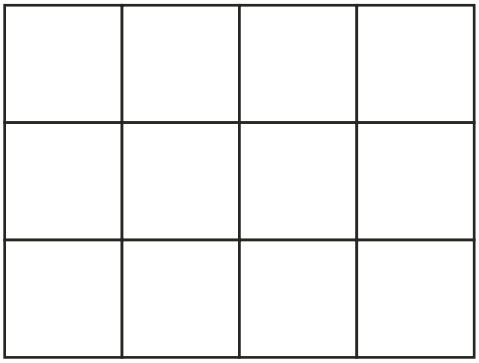
Splot tkaniny

Wariant 2 / 3

Odtwórz całą kompozycję w pustej siatce.

Siatka po lewej jest wzorem. Siatka po prawej służy do pracy.





Zachowaj położenie krzyżyków.

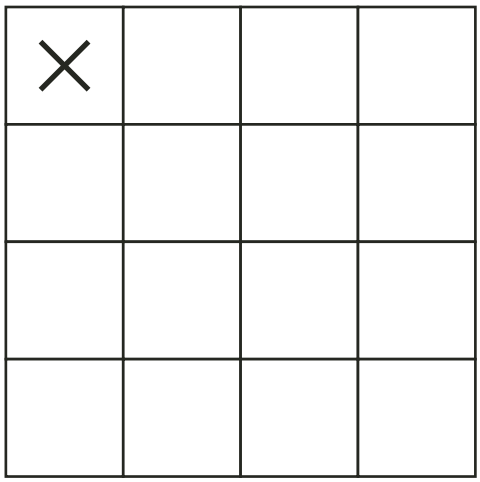
Wzory z charakterem / zadanie 2

Splot tkaniny

Wariant 3 / 3

Dokończ splot w siatce 4 × 4.

W każdym rzędzie i każdej kolumnie krzyżyk i puste pole mają występować na zmianę. Lewy górny narożnik jest oznaczony.



Uzupełnij siatkę.

Ile krzyżyków będzie w całym wzorze?

Wzory z charakterem / zadanie 3

Ogród w dziewięciu polach

Wariant 1 / 3

Wpisz K w polu, które leży nad ławką.

K oznacza kwiaty, Ł oznacza ławkę. Strzałka pokazuje górę planu.

GÓRA PLANU

↑

1	2	3
4	5 **Ł**	6
7	8	9

Wskaż lub oznacz właściwe pole.

Wzory z charakterem / zadanie 3

Ogród w dziewięciu polach

Wariant 2 / 3

Rozmieść kwiaty po obu stronach ławki.

Ławka jest w polu 5. Wpisz K bezpośrednio po jej lewej i prawej stronie.

GÓRA PLANU ↑

1	2	3
4	5 Ł	6
7	8	9

W których dwóch polach będą kwiaty?

Wzory z charakterem / zadanie 3

Ogród w dziewięciu polach

Wariant 3 / 3

Zaprojektuj ogród zgodnie z trzema warunkami.

Ławka zostaje w polu 5. Kwiaty K zajmują dokładnie 3 pola. Pole 8 pod ławką zostaje puste jako dojście. Co najmniej jedno K musi być nad ławką (w polu 2).

GÓRA PLANU

↑

1	2	3
4	5 Ł	6
7	8	9

Zaznacz trzy pola K.

Sprawdź każdy warunek. Zaproponuj drugi układ.

DLA PROWADZĄCEGO / NOTATKI I ODPOWIEDZI

Rytm kafli

Cel: Odtworzyć regułę powtarzającego się ornamentu.

Co angażuje zadanie i w jaki sposób: Porównanie kolejnych modułów angażuje analizę wzrokową; przewidzenie następnego - rozpoznanie reguły.

Odniesienie do codzienności: Zauważanie powtarzalnego układu, np. przy układaniu przedmiotów.

Uproszczenie: Pokaż parę tworzącą powtórzenie i zasłoń resztę.

Rozszerzenie: Ułóż własny rytm i poproś drugą osobę o kontynuację.

Dostępny sposób odpowiedzi: Rysunek, nazwanie symbolu lub wskazanie wzorca. Nie oceniamy precyzji kreski.

Odpowiedzi i wskazówki

Wariant 1 (strona 2): Kółko, kreska.

Wariant 2 (strona 3): Kółko, kreska, krzyżyk.

Wariant 3 (strona 4): Błąd w polu 5: powinno być kółko, jest kreska. Pola 7-9: kółko, kółko, kreska.

Nie sumuj punktów ani nie wyciągaj wniosków diagnostycznych. Zauważ, jaka pomoc ułatwiła udział i czy osoba chce wrócić do tej aktywności.

DLA PROWADZĄCEGO / NOTATKI I ODPOWIEDZI

Splot tkaniny

Cel: Odtworzyć przeplatanie dwóch rodzajów pól.

Co angażuje zadanie i w jaki sposób: Przenoszenie układu między siatkami angażuje relacje przestrzenne; kontrola sąsiedztwa - analizę reguły.

Odniesienie do codzienności: Porównywanie układów, np. przy porządkowaniu elementów na tacy.

Uproszczenie: Pracuj tylko nad jednym rzędem.

Rozszerzenie: Stwórz własny regularny splot.

Dostępny sposób odpowiedzi: Kreskowanie, zaznaczanie literą X lub dyktowanie położenia; bez obowiązku kolorowania.

Odpowiedzi i wskazówki

Wariant 1 (strona 5): Dolny rząd: X, puste, X, puste.

Wariant 2 (strona 6): Rzędy: X . X . / . X . X / X . X .

Wariant 3 (strona 7): Rzędy X . X . / . X . X / X . X . / . X . X. Łącznie 8 krzyżyków.

Nie sumuj punktów ani nie wyciągaj wniosków diagnostycznych. Zauważ, jaka pomoc ułatwiła udział i czy osoba chce wrócić do tej aktywności.

DLA PROWADZĄCEGO / NOTATKI I ODPOWIEDZI

Ogród w dziewięciu polach

Cel: Zaplanować rozmieszczenie elementów na siatce.

Co angażuje zadanie i w jaki sposób: Uwzględnienie sąsiedztwa i liczby elementów angażuje orientację przestrzenną oraz planowanie.

Odniesienie do codzienności: Omawianie prostego planu otoczenia.

Uproszczenie: Wskaż górę siatki oraz pole środkowe.

Rozszerzenie: Zaproponuj drugi plan spełniający te same warunki.

Dostępny sposób odpowiedzi: Wpisz litery albo wskaż pola. Kwiaty nie muszą być rysowane.

Odpowiedzi i wskazówki

Wariant 1 (strona 8): Pole 2 (nad środkowym polem 5).

Wariant 2 (strona 9): Pola 4 i 6.

Wariant 3 (strona 10): Wiele rozwiązań: np. K w 1, 2, 3 albo 2, 4, 6. K nie mogą zajmować pól 5 ani 8; pole 2 jest obowiązkowe.

Nie sumuj punktów ani nie wyciągaj wniosków diagnostycznych. Zauważ, jaka pomoc ułatwiła udział i czy osoba chce wrócić do tej aktywności.