



**PAMIĘĆ
PROSPEKTYWNA
ZADANIE I**
Arkusz zadań



ZADANIE Z ZAKRESU PAMIĘCI PROSPEKTYWNEJ ZADANIE I

APTEKA – POMOC PRZYJACIELOWI – KINO

Uwagi dla Prowadzącego

Prowadzący ma przygotowane zadanie I. (karta podrzędna, mapa, element gry i arkusze Apteka, Pomoc przyjacielowi i Kino. Prowadzący prezentuje Uczestnikowi **Zadanie z zakresu Pamięci prospektywnej I**.

- Uczestnik czyta zadanie, a Prowadzący sprawdza, czy je rozumie.
- Prowadzący przydziela dziecku różne zadania w tle (korzystając z arkuszy Trening funkcji wykonawczych).
- Następnie dziecko zaczyna wykonywać jedno z zadań przydzielonych przez Prowadzącego z arkuszy Trening funkcji wykonawczych.
- Prowadzący w dowolnym momencie pokazuje dziecku symbol zielonego światła – wezwanie do wykonania **Zadania 1 Apteka**.
- (Dziecko umieszcza element gry w wyznaczonym miejscu na mapie i wybiera odpowiedni obrazek z arkusza **Apteka**. Następnie przenosi element gry do Dziadków na mapie.)
- Dziecko powraca do zadań w tle (karty ćwiczeń Trening funkcji wykonawczych).
- ■ Administrator w dowolnym momencie pokazuje klientowi obraz **jabłka** – wezwanie do wykonania **zadania 2 Pomaganie przyjacielowi**.
- (Dziecko umieszcza element gry w wyznaczonym miejscu na mapie i wybiera właściwy obrazek z arkusza **Pomoc znajomemu**.)
- Dziecko powraca do zadań w tle (karty ćwiczeń Trening funkcji wykonawczych).
- Administrator w dowolnym momencie pokazuje dziecku **niebieski krzyżyk** – wezwanie do wykonania zadania 3 Kino.
- (Dziecko umieszcza element gry w wyznaczonym miejscu na mapie i wybiera właściwy obraz z arkusza **Kino**.)
- Dziecko powraca do zadań w tle (karty ćwiczeń Trening funkcji wykonawczych).

Uwaga:

W przypadku podpowiedzi opartej na zdarzeniu dziecko przystępuje do wykonania zadania po przedstawieniu mu obrazka przez administratora.

W przypadku zadania czasowego dziecko obserwuje czas i rozpoczyna wykonywanie zadania o godzinie określonej w zadaniu.

ZADANIE Z ZAKRESU PAMIĘCI PROSPEKTYWNEJ ZADANIE I APTEKA – POMOC PRZYJACIELOWI – KINO

Zadanie dla Uczestnika:

Ty i Twój przyjaciel planujecie obejrzeć film w kinie. Nie możesz się tego doczekać, ale twój dziadek czuje się chory. Poprosił Cię o zaopatrzenie się w lekarstwa dla niego, Coldrexa i Paralenu i przyniesienie mu ich. **Rozpoczynasz zadanie, gdy zaświeci się zielone światło.** Pomocy potrzebuje także Twój przyjaciel, który towarzyszy Ci w kinie. Aby zdążyć na film, musisz pomóc mu w odkurzaniu i myciu podłogi. **Rozpoczynasz zadanie w momencie pojawienia się jabłka.**

Po skończeniu obowiązków możesz w końcu się dobrze bawić. W kinie jest kolejka, a Twój przyjaciel musi iść do toalety. Prosi Cię o kupienie dwóch biletów w rzędzie jak najdalej od ekranu kinowego (w sali jest 27 rzędów). **Zadanie wykonujesz po pojawieniu się niebieskiego krzyżyka.**

ZADANIE PROSPEKTYWNE I ZADANIA

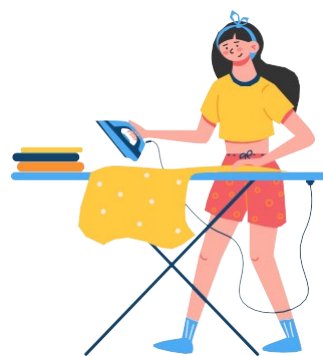
ARKUSZ ĆWICZEŃ 1

APTEKA



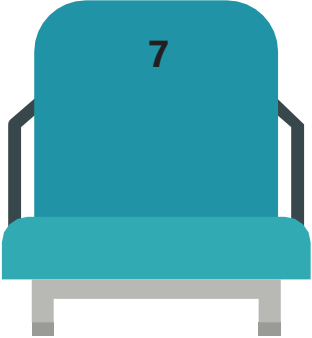
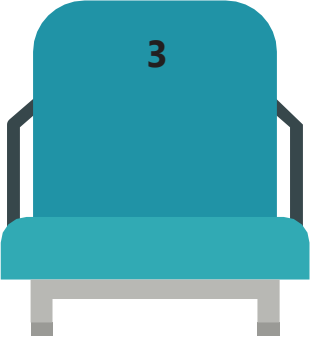
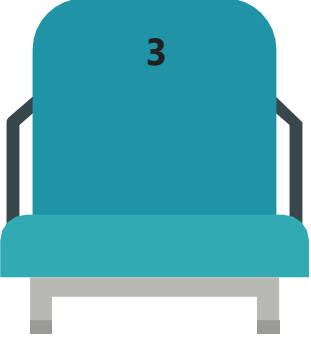
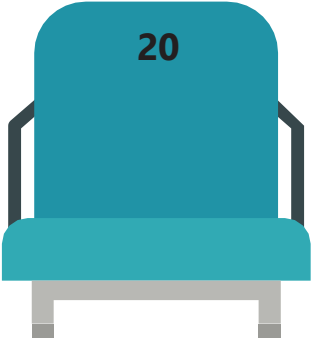
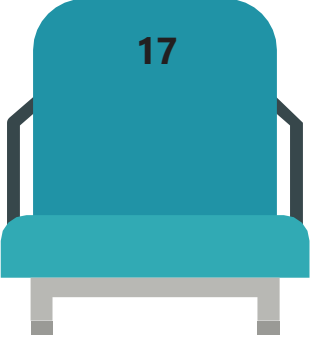
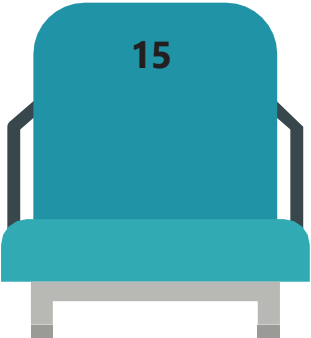
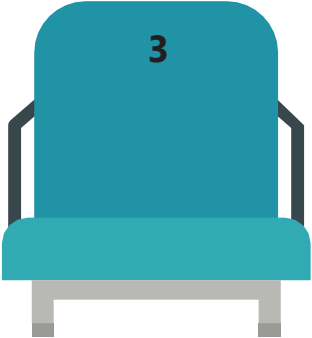
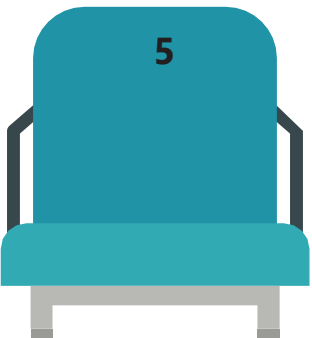
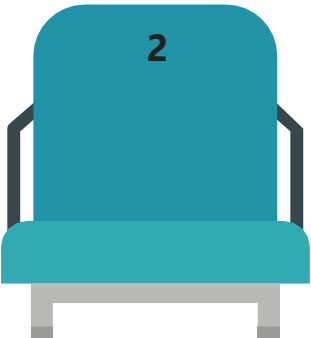
ARKUSZ ĆWICZEŃ 1

POMOC PRZYJACIELOWI



ARKUSZ ĆWICZEŃ 1

KINO

<p>Rząd 1</p>  <p>7</p>	<p>Rząd 12</p>  <p>3</p>	<p>Rząd 22</p>  <p>3</p>
<p>Rząd 5</p>  <p>20</p>	<p>Rząd 5</p>  <p>17</p>	<p>Rząd 7</p>  <p>15</p>
<p>Rząd 7</p>  <p>3</p>	<p>Rząd 22</p>  <p>5</p>	<p>Rząd 3</p>  <p>2</p>



Map



Finansowane przez Unię Europejską.
Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(ów)
i niekoniecznie odzwierciedlają te obowiązujące w Unii Europejskiej lub
Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji
i Kultury (EACEA).
Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą ponosić za nie
odpowiedzialności.



RETORE
REMEMBER TO REMEMBER



Dofinansowane przez
Unię Europejską