

ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE

(pakiet Ekspert, czyli część 1 i 2)

Seria **21** profesjonalnych multimedialnych modułów logopedycznych wspierających profilaktykę, diagnozę oraz terapię większości zaburzeń mowy i języka występujących u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.



mTalent. Zajęcia Logopedyczne cz. 1

Seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.

- Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych,
- Blisko 2000 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych,
- Produkt dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Głoska SZ*
- Głoska Ż
- Głoska CZ
- Głoska DŻ
- Głoska S
- Głoska DZ
- Głoska C
- Głoska Z
- Głoska Ś
- Głoska Ć
- Głoska DŹ
- Głoska Ź
- Głoska R
- Głoska L
- Moduł wspomagający badania mowy
- Różnicowanie S – Z
- Różnicowanie C – DZ
- Różnicowanie głosek szeregu SYCZĄCEGO
- Różnicowanie SZ – Ż
- Różnicowanie CZ – DŻ
- Różnicowanie Z – Ź
- Różnicowanie S – Ś
- Różnicowanie L – J
- Różnicowanie R – L
- Różnicowanie głosek trzech szeregów
- Logopedyczny zbiór obrazkowo-wyrazowy
- Karty pracy do każdego z działów
- Tematyczne zajęcia logopedyczne (profilaktyka i zajęcia grupowe)
 - Jesień
 - Dzień Zwierząt
 - Dzień Uśmiechu
 - Dzień Drzewa
 - Dzień Postaci z Bajek
 - Dzień Pluszowego Misia
 - Mikołaj
 - Zima
 - Choinka
 - Bał
 - Dzień Słodczy
 - Dzień Kota
 - Dzień Dinozaura
 - Wiosna
 - Dzień Teatru
 - Pisanki i kurczaki
 - Dzień Ziemi
 - Dzień Wiatru
 - Dzień Muzyki
 - Lato

* ćwiczenia dla każdej głoski (za wyjątkiem głoski R, gdzie podział ćwiczeń, zgodnie z metodyką jest inny) zostały podzielone na zbiory odpowiadające wszystkim etapom terapii głosek, tj. głoska w sylabie, w sylabie wkomponowanej w tekst, w logotomie, w logotomie wkomponowanym w tekst, nagłos wyrazu, śródgłos wyrazu, wygłos wyrazu (jeśli występuje), zestawienia wyrazowe, zdania, tekst, a także są przykłady ćwiczące głoskę w izolacji, a także w mowie spontanicznej (samodzielne i kreatywne tworzenie wypowiedzi przez dziecko – tzw. zabawy dubbingowe).

mTalent. Zajęcia Logopedyczne cz. 2

Seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy i innymi zaburzeniami sprawności językowej.

- Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i innych mających na celu kształtowanie umiejętności językowych i niwelowanie trudności z tym związanych. Program przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym,
- Ponad 1500 ćwiczeń interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych,
- Produkt dla logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności językowej dziecka.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Głoska T*
- Głoska D
- Głoska N
- Głoska K
- Głoska G
- Głoska H
- Głoska B
- Głoska P
- Głoska W
- Głoska F
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: D – T
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: Z – S
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: Ż – SZ
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: W – F
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: W' – F'
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: DZ – C
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: DŻ – CZ
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: DŹ – Ć
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: B – P
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: B' – P'
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: G – K
- Mowa bezdźwięczna. Opozycja: G' – K'
- Słuch fonemowy
- Karty pracy do każdego z działów
- Tematyczne zajęcia logopedyczne (profilaktyka i zajęcia grupowe)
 - Dzień Dobrej Wiadomości
 - Do Japonii...
 - Lecą listy...
 - Dzień Ratownictwa Medycznego
 - Dzień jeża
 - Dzień kredki
 - Dzień księgarza
 - Dzień babci i dziadka
 - Dzień Ochrony Bałtyku
 - Dzień pizzy
 - Dzień mózgu
 - Dzień patrzenia w niebo
 - Dzień Świadomości Zagrożenia Hałasem
 - Dzień Rodziców
 - Dzień flagi
 - Oceany bezkresne
 - Dzień włóczykija
 - Kosmos
 - Dzień pozytywnego myślenia
 - Kopalnia soli

* ćwiczenia dla każdej głoski (za wyjątkiem głoski R, gdzie podział ćwiczeń, zgodnie z metodyką jest inny) zostały podzielone na zbiory odpowiadające wszystkim etapom terapii głosek, tj. głoska w sylabie, w sylabie wkomponowanej w tekst, w logotomie, w logotomie wkomponowanym w tekst, nagłos wyrazu, śródgłos wyrazu, wygłos wyrazu (jeśli występuje), zestawienia wyrazowe, zdania, tekst, a także są przykłady ćwiczące głoskę w izolacji, a także w mowie spontanicznej (samodzielne i kreatywne tworzenie wypowiedzi przez dziecko – tzw. zabawy dubbingowe).

Przyciski i rozwiązania graficzno-funkcjonalne

Na każdym ekranie interaktywnym programu zastosowano **zestaw ikon/przycisków** ułatwiających korzystanie z ćwiczeń i całego produktu. Zarówno liczba przycisków, jak i ich wygląd **były konsultowane z ekspertami i terapeutami**. Zaprojektowane zostały tak, aby były:

- **jednoznaczne**,
- **widoczne** (wystarczająco duże i kontrastowe) nawet dla użytkownika z obniżonymi możliwościami percepcyjnymi,
- terapeutycznie **funkcjonalne**.

W programie przewidziana została również opcja dla użytkowników z problemami z koncentracją, która pozwala na ukrycie wszystkich elementów ekranu poza tymi związanymi bezpośrednio z danym ćwiczeniem.

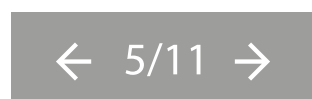
Użyteczność rozwiązań funkcjonalno-graficznych oraz wygląd przycisków były testowane na użytkownikach końcowych.

Na ekranach produktu zastosowano następujące rozwiązania graficzno-funkcjonalne:

1. **Kontrastowe i rozpoznawalne przyciski** – zostały zaprojektowane tak, aby były łatwo widoczne i rozpoznawalne nawet dla osób z trudnościami w widzeniu.
2. **Trzytorowy**, a jednocześnie **jednoznaczny system motywacyjny** – komunikat dźwiękowy wskazujący poprawną i niepoprawną odpowiedź, animacja będąca nagrodą za 100% wykonanego ćwiczenia (raportowalnego), graficzna prezentacja postępu (zapełniający się kolorem proporcjonalnie do postępów w danym ćwiczeniu), osobna strona podsumowująca pracę z danym ekranem interaktywnym.
3. **Możliwość powiększania ilustracji** – opcja zoom przy konkretnych fragmentach ćwiczeń.
4. **Polecenia czytane przez lektora** – polecenia dostępne są w dwóch wersjach: tekstowej i audio, np. dla osoby z zaburzeniem słuchu lub trudnościami w koncentracji.
5. **Udogodnienia w nawigacji** – wygodny spis treści (zawierający miniatury ekranów) pozwala na łatwą nawigację nawet w przypadku jednostek terapeutycznych składających się z dużej ilości ekranów.
6. **Schematyczny i zgodny z metodyką szablon jednostek terapeutycznych** – materiał zawarty w jednostkach terapeutycznych został ułożony zgodnie z metodyką postępowania terapeutycznego (gotowe ścieżki terapeutyczne) i został przygotowany tak, aby umożliwić terapeutcie łatwy dostęp do poszczególnych materiałów.
7. **Styl ilustracji** – ilustracje w programie stworzone zostały przez utytułowanych polskich ilustratorów dla dzieci. Grafiki zostały zaprojektowane tak, aby stanowić atrakcyjny element ćwiczeń, a przy tym były łatwe w identyfikacji oraz nie odwracały uwagi dziecka kosztem głównej części ćwiczenia.
8. **Tło** – zgodnie z sugestią terapeutów w ćwiczeniach nie zastosowano ozdobnych tła (mogących odciągnąć uwagę od zadania), zamiast tego jest ono zawsze białe.
9. **Karty pracy** – w programie umieszczony został bogaty zestaw kart pracy do wydruku, które uzupełniają zadania interaktywne (realizują ten sam cel, nie powtarzając zadań z ekranów).

10. **Możliwość ukrycia dystraktorów** (elementów nieistotnych) przy rozwiązywaniu ćwiczenia – jest to funkcja zaprojektowana specjalnie dla dzieci z trudnościami w skupieniu się (np. ADD, ADHD, niepełnosprawność intelektualna i inne przypadki związane z zaburzeniami koncentracji), która pozwala jednym kliknięciem schować wszystkie elementy (nawigacja, panele itp.), pozostawiając na ekranie tylko obiekty związane bezpośrednio z danym ćwiczeniem. Dzięki temu dziecko widzi tylko elementy istotne w konkretnym momencie i nic dodatkowego go nie rozprasza.

Na ekranach programu znajdują się następujące ikony/przyciski:



Licznik ekranów – podstawowe narzędzie do nawigacji, pozwala zmieniać ekrany, informuje, na którym ekranie obecnie znajduje się użytkownik oraz z ilu ekranów składa się dana jednostka terapeutyczna.



Polecenie – ikona, po kliknięciu której można odsłuchać polecenia w wersji audio. Wszystkie polecenia w programie dostępne są w dwóch wersjach: tekstowej i audio, np. dla osoby z zaburzeniem słuchu lub trudnościami w koncentracji.



Odsłuchaj – przycisk, który pozwala odsłuchać dodatkowych treści dotyczących danego ćwiczenia/zadania terapeutycznego.



Panel nagrywania – zestaw ikon służący ćwiczeniom mowy, najczęściej typowo artykulacyjnym. Z jego pomocą można odsłuchać wzorcowego nagrania (lektor), nagrać swoją wersję (danego materiału językowego) i odsłuchać swojej realizacji.



Panel nagrywania (II) – skrócona wersja podstawowego panelu nagrywania, jego wykorzystanie jest opcjonalne, znajduje się na ekranach z ćwiczeniami, których wykonanie nie jest bezpośrednio związane z nagrywaniem głosu, acz może stanowić urozmaicenie i uzupełnienie danego ćwiczenia.



Reset – przycisk, który usuwa wszystkie zmiany i odpowiedzi wprowadzone na ekranach, pozwala rozpocząć dane ćwiczenie od nowa.



Pokaż rozwiązanie – przycisk, który pokazuje poprawne wykonanie ćwiczenia (raportowanego) na ekranie.



Sprawdź (moją pracę) – przycisk, który pozwala sprawdzić poprawność udzielonych odpowiedzi (w zadaniach raportowanych).



Spis treści – narzędzie do nawigacji, pozwala łatwo zmienić ekran w ramach danej jednostki terapeutycznej dzięki spisowi treści przedstawiającemu miniatury ekranów.



Drukuj – ikona pozwalająca wydrukowanie karty pracy lub innych materiałów.

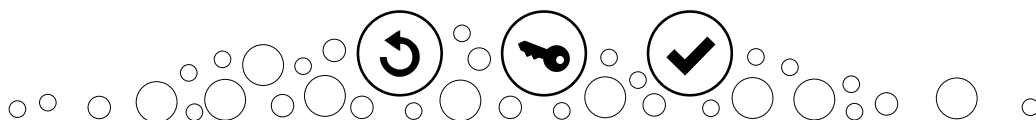


Ukryj dystraktory – opcja pozwalająca ukryć wszystkie elementy niezwiązane bezpośrednio z danym ćwiczeniem (paneje, przyciski, nawigacja, treść polecenia).

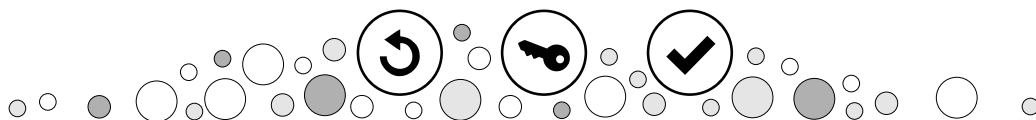
Graficzna prezentacja postępu – graficzna informacja przedstawiająca postępy w wykonywaniu danego ćwiczenia. W programie przedstawiona jest w postaci ozdobnej ilustracji na dole ekranu, która wypełnia się kolorem proporcjonalnie do postępów w danym ćwiczeniu. Dzięki temu dziecko może na bieżąco monitorować swoje postępy i etapy danego zadania. Panel ten występuje na ekranach raportowych (ćwiczenia zamknięte).

Przykłady wyglądu panelu:

Graficzna prezentacja postępu niezapełniona (ćwiczenie nie zostało rozpoczęte lub nie została udzielona żadna prawidłowa odpowiedź).



Graficzna prezentacja postępu częściowo zapełniona (ćwiczenie zostało rozpoczęte i została udzielona przynajmniej jedna prawidłowa odpowiedź).



Graficzna prezentacja postępu całkowicie zapełniona (ćwiczenie zostało zakończone i zostały udzielone wszystkie prawidłowe odpowiedzi).

