

MOWA W KONTEKŚCIE SPOŁECZNYM CZ. 1

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie
sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka



mTalent Autyzm.

Mowa w kontekście społecznym cz. 1

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka.

- Do wykorzystania na zajęciach logopedycznych, rewalidacyjnych i terapii pedagogicznej, prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach.
- Ponad 200 ekranów interaktywnych, karty pracy, przewodniki metodyczne oraz zestaw dodatkowych pomocy i publikacji autorskich.
- Dla terapeutów pracujących z uczniami ze spektrum autyzmu, niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami komunikacyjnymi.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Emocje. Różnicowanie¹
- Emocje. Różnicowanie²
- Emocje. Radość¹
- Emocje. Radość²
- Emocje. Smutek¹
- Emocje. Smutek²
- Emocje. Złość¹
- Emocje. Złość²
- Emocje. Strach¹
- Emocje. Strach²
- Gesty – obejrzyj i powtórz
- Gesty – ćwiczenia
- Homonimy¹
- Homonimy²
- Synonimy
- Proste wyrażenia frazeologiczne
- Karty pracy do wydruku

¹ – zbiór ćwiczeń bez użycia tekstu

² – ćwiczenia dla ucznia czytającego

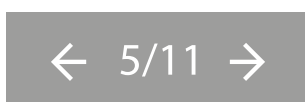
Przyciski i rozwiązania graficzno-funkcjonalne

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**.

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

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.



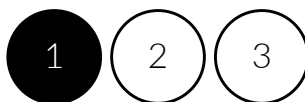
Wyłącz dźwięk (dot. błędnej odpowiedzi) – opcja pozwalająca wyłączyć komunikaty dźwiękowe wskazujące błędną odpowiedź. Wprowadzenie tej opcji podyktowane zostało wnioskami z walidacji programu. Podczas testów duża grupa dzieci testujących program dążyła do tego, aby usłyszeć ten dźwięk, nie skupiając się na samym zadaniu.



Dodatkowe powtórzenia – opcja, która pozwala na pracę z tym samym materiałem ćwiczeniowym, ale w innych konfiguracjach. Uruchomienie tego trybu pozwala na skorzystanie z przycisku „przetasuj”, który zmienia ułożenie elementów danego ćwiczenia. Opcja dodatkowe powtórzenia ukrywa także wszystkie elementy na ekranie, które nie są związane z danym ćwiczeniem. W tym trybie nie jest dostępny także system żetonowy oraz pojawia się sugestia dla terapeuty „użyj własnego systemu motywacyjnego”.



Przycisk przetestuj – służy do zmiany położenia (rotacji) elementów w ramach danego ćwiczenia. Ta opcja uniemożliwia dziecku wyuczenie się odpowiedzi na pamięć i daje terapeutę pewność, że dziecko nabywa założone umiejętności. Zalecamy, aby w trakcie tych ćwiczeń stosować tabliczkę żetonową (dołączoną do pudełka programu mTalent Autyzm. Rozumienie i naśladowanie mowy).



Warianty – nawigacja w ramach danego ekranu z ćwiczeniem, pozwala uruchomić inne warianty tego samego ćwiczenia.



Polecenie dla nauczyciela/terapeuty – przycisk pozwalający zapoznać się z treścią polecenia w wersji audio. Jest to pełna wersja polecenia skierowana do terapeuty (w przeciwieństwie do uproszczonych poleceń skierowanych dla dzieci). Polecenia dostępne są w dwóch wersjach: tekstowej i audio.



Polecenie dla ucznia (lub elementy do odsłuchania) – przycisk pozwalający zapoznać się z treścią polecenia dla ucznia w wersji audio. Te polecenia są zazwyczaj krótsze i uproszczone w stosunku do polecenia dla nauczyciela/terapeuty. Taki przycisk na niektórych ekranach pozwala także odsłuchać innych elementów audio (np. odgłosy zwierząt).



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.



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



Koniec – ten przycisk znajduje się na ekranach, w których terapeuta weryfikuje wykonanie zadania. Włączenie tego przycisku przez terapeuta powoduje ręczne „zaliczenie” zadania uczniowi, wywołanie animacji-nagrody oraz przyznanie żetonu (jednego).



Podejrzyj wszystkie prawidłowe rozwiązania – opcja dla terapeuty, używana tylko w przypadku ćwiczeń raportowalnych, pokazuje podgląd prawidłowo rozwiązane zadania.



Sprawdź odpowiedzi – opcja dla terapeuty, używana tylko w przypadku ćwiczeń raportowalnych. Pokazuje prawidłowe (zaznaczone na zielono) i nieprawidłowe (zaznaczone na czerwono) odpowiedzi udzielone przez ucznia.



Informacja dodatkowa – przycisk pokazujący dodatkowe informacje (np. instrukcja do gry).

Graficzna prezentacja postępu a system motywacyjny

Specjalnie dla programów z serii mTalent Autyzm zaprojektowany osobny system graficzny przedstawiający postępy dziecka, który spełnia jednocześnie dwie funkcje:

- **Jest graficzną prezentacją postępu** – przedstawia postęp w wykonywaniu danego ćwiczenia, pokazuje dzieciom (również tym uczącym się dopiero czytać), jaka część danego zadania została wykonana poprawnie oraz jaka część zadania została jeszcze do zrobienia (funkcja ta jeszcze szczególnie przydatna przy wykorzystaniu programu w pracy z dziećmi nie korzystających z tzw. systemu żetonowego).
- Jest elektroniczną wersją **żetonowego systemu motywacyjnego**, który jest stosowany np. w pracy z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwoju. System ten nie zastępuje tradycyjnego systemu wzmocnień, a uzupełnia i nawiązuje do niego, jako do elementu, który dzieci znają.

W programach z serii mTalent Autyzm system motywacyjny opiera się na przyznawaniu nagród w postaci żetonów (gwiazdek), które uczeń otrzymuje za udzielenie prawidłowej odpowiedzi/zestawu odpowiedzi. W ćwiczeniach raportowalnych do zdobycia jest od jednej do dwunastu gwiazdek, natomiast w ćwiczeniach, które weryfikowane jest przez nauczyciela/terapeutę do zdobycia jest jedna gwiazdka.



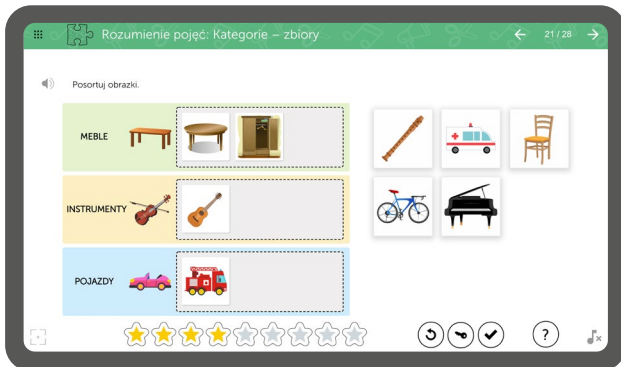
Przykład wyglądu systemu żetonowego przed przystąpieniem do zadania (uczeń nie udzielił jeszcze żadnej prawidłowej odpowiedzi).



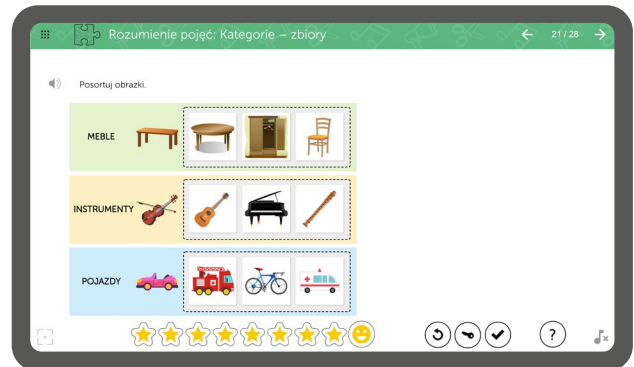
Przykład wyglądu systemu żetonowego w trakcie wykonywania zadania (uczeń udzielił jednej/dwóch prawidłowych odpowiedzi).



Uczeń udzielił trzech (na trzy możliwe) prawidłowych odpowiedzi. Dostał trzy żetony, z czego ostatni zamienił się w żeton-bużkę, oznaczający koniec zadań na tym ekranie.



Ekran w trakcie pracy ucznia (udzielonych zostało czterech na dziewięć możliwych prawidłowych odpowiedzi).



Ekran z ćwiczeniem zakończonym prawidłowo (dziewięć żetonów zmieniło kolor, dziewięć możliwych prawidłowych odpowiedzi na tym ekranie zostało udzielonych, pojawił się element graficzny oznaczający koniec zadania w postaci uśmiechniętej bużki).