

ZABURZENIA PRZETWARZANIA SŁUCHOWEGO

Druga część programu Percepcja słuchowa w postaci zestawu interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe



mTalent.

Zaburzenia przetwarzania słuchowego

Druga część programu Percepcja słuchowa w postaci zestawu interaktywnych ćwiczeń stymulujących wyższe funkcje słuchowe.

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, ale także logopedycznych, rewalidacyjnych i innych, mających na celu stymulację wyższych funkcji słuchowych.
- Ponad 700 ekranów interaktywnych, kart pracy, przewodnik metodyczny oraz zestaw materiałów dodatkowych w jednym pudełku.
- Dla terapeutów pedagogicznych, logopedów i nauczycieli zajmujących się wspomaganie sprawności w zakresie percepcji słuchowej, w tym wyższych funkcji słuchowych.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Lokalizacja i lateralizacja źródła dźwięków
 - Lokalizacja
 - Separacja obuuszna
 - Integracja obuuszna
- Identyfikacja i dyskryminacja dźwięków
 - Materiał niewerbalny
 - Materiał werbalny
- Rozpoznawanie cech dźwięków
 - Wysokość
 - Długość
 - Natężenie
- Czasowe aspekty słyszenia
- Rozumienie mowy w obecności dystraktorów
 - Dystraktory niewerbalne – sylaby
 - Dystraktory niewerbalne – wyrazy
 - Dystraktory niewerbalne – wyrażenia
 - Dystraktory niewerbalne – zdania
 - Dystraktory niewerbalne – teksty
 - Dystraktory werbalne
 - Dystraktory mieszane
- Rozumienie mowy zniekształconej
- Wyzwania słuchowe
- Rozmaitości
- Karty pracy do każdego działu

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 terapeutom 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 – to odpowiedź dla użytkownika, na którym ekranie obecnie się znajduje oraz z ilu ekranów składa się dana jednostka terapeutyczna.



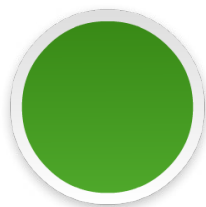
Odstuchaj – przycisk służący do odtwarzania nagrania audio związanego z ćwiczeniem/zadaniem terapeutycznego.

00 : 20

Czasomierz – jest to element ćwiczeń, gdzie ważnym aspektem jest czas wykonania zadania lub czas reakcji, np. w rozdziale „Czasowe aspekty słyszenia”.



Polecenie – ikona, po kliknięciu której można odstuchać polecenie w wersji audio. Wszystkie polecenia, ze względu na dzieci z niedosłuchem lub trudnościami w skupieniu, są dostępne w dwóch wersjach: audio i pisanej (tekst na ekranie obok głośnika).



Przycisk reakcji – to element ćwiczeń, w których ważnym aspektem jest reakcja użytkownika na konkretny element (np. przerwany dźwięk, pauzę, zmianę natężenia/barwy dźwięku itp.). Uczeń reaguje na te zmiany, wciskając ten przycisk. Ze względów ergonomicznych i dla wygody dziecka jest on nienaturalnie duży w stosunku do innych ikon na ekranie. To zabieg celowy. Niweluje większość przypadków, kiedy dziecko chciało udzielić poprawnej odpowiedzi (w odpowiednim czasie), jednak nie mogło trafić precyzyjnie w przycisk.



Sprawdź moją pracę – przycisk, który w ćwiczeniu raportowym w klarowny sposób pokazuje, w którym miejscu zostały udzielone poprawne, a w którym błędne odpowiedzi. Gdy przycisk jest uruchomiony, widać jego drugi stan (z ikoną kłódki). W czasie podglądu ćwiczenie jest zablokowane.



Jeszcze raz/reset – przycisk, który kasuje wykonane ćwiczenie (i pozwala je wykonać jeszcze raz).



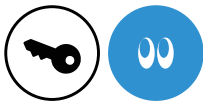
Spis treści – tym przyciskiem można rozwinąć spis treści z miniaturami ekranów. Ułatwia on wybór konkretnego ćwiczenia z jednostki terapeutycznej.



Drukuj – tym przyciskiem można rozwinąć spis treści z miniaturami ekranów. Ułatwia on wybór konkretnego ćwiczenia z jednostki terapeutycznej.



Ukryj dystraktory – wciśnięcie tego przycisku powoduje, że w widoku ekranu zostają tylko elementy związane z ćwiczeniem, reszta (panele, przyciski, nawigacja, polecenie, znika) zostaje ukryta. Używając tego samego przycisku, można powrócić do widoku strony.



Pokaż rozwiązanie – przycisk, który pokazuje widok poprawnego rozwiązania ćwiczenia raportowalnego. Kiedy przycisk jest uruchomiony, widać jego drugi stan (z ikoną oczu). W czasie podglądu ćwiczenie jest zablokowane.



Karta dla dziecka – oznaczenie stosowane przede wszystkim na drukowalnych kartach pracy, aby odróżnić je od kart przeznaczonych dla dorosłego towarzyszącego dziecku, np. nauczyciela, terapeuty, rodzica w domu. Na tej karcie dziecko pracuje (oznacza, pisze, zakreśla).



Karta dla dorosłego – oznaczenie stosowane głównie na drukowalnych kartach pracy, aby odróżnić je od kart przeznaczonych dla dziecka. Na tych kartach znajdują się instrukcje do ćwiczeń i ich modyfikacji, np. informacja o tym, w jakim tempie czytać, czy korzystać z dodatkowego tła dźwiękowego itp.



Ważny komentarz na karcie dla dorosłego – przy tej ikonie znajdują się komentarze/propozycje modyfikacji ćwiczenia lub podpowiedzi, jak przeprowadzić ćwiczenia w sposób metodyczny.



Słuchawki lub nuta – oznaczenie stosowane przede wszystkim na drukowalnych kartach pracy, aby wskazać, że jest to zadanie związane z dodatkiem dźwiękowym. Aby rozwiązać taką kartę, należy przed przystąpieniem do zadania odszukać w programie wskazanej ścieżki dźwiękowej.

Jeśli występuje symbol nuty – można odsłuchać przypisanego dźwięku bez słuchawek, w wolnym polu (np. za pomocą głośników). Jeśli karta została opatrzona symbolem słuchawek – dźwięku do zadania należy słuchać w słuchawkach.

Oznaczenie stosowane przede wszystkim na drukowanych kartach pracy, aby wskazać, że do wykonania zadania potrzebny będzie **instrument perkusyjny**.



Uwaga! Jeśli karta pracy z ikoną bębna ma być zadaniem domowym (a uczeń prawdopodobnie nie ma w domu instrumentu), można zamiast gry na bębnie zaproponować uczniowi wyklaskiwanie zadania, wystukiwanie otówkiem na stole lub na karcie z ilustracją bębna zawsze dołączonej do takich zestawów kart.

Oznaczenie stosowane przede wszystkim na drukowalnych kartach pracy, aby wskazać, że do wykonania zadania potrzebne będą **żetony**.



Uwaga! Jeśli karta pracy z ikoną żetonów ma być zadaniem domowym (a uczeń prawdopodobnie nie ma w domu żetonów), można zaproponować zastąpienie żetonów guzikami/kulkami plasteliny lub po prostu narysowanie odpowiedniej liczby kropek na karcie pracy.

Oznaczenie stosowane przede wszystkim na drukowalnych kartach pracy, aby wskazać, że do wykonania zadania potrzebne będą **pieczątki**.



Uwaga! Jeśli karta pracy z ikoną stempla ma być zadaniem domowym, a uczeń nie ma w domu stempla, może np. zamiast stempla na karcie pracy gromadzić narysowane uśmiechy.



Informacja dodatkowa lub instrukcja do gry. Pod tym przyciskiem ukryta jest tekstowa lub nagrana instrukcja do zadania na ekranie, np. zasady gry planszowej.



Koniec – przycisk, który należy wcisnąć, aby zasygnalizować zakończenie raportowalnego ćwiczenia lub gry losowej. Wciśnięcie tego przycisku powoduje pełne zakolorowanie graficznej prezentacji postępu u dołu strony, aktywację animacji-nagrody i zaliczenie strony jako „wykonanej” w raporcie na końcowym ekranie danej jednostki terapeutycznej.