

PERCEPCJA WZROKOWA

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym. Laureat prestiżowej nagrody BELMA 2019



mTalent. Percepcja wzrokowa

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających usprawnianie i rozwój percepcji wzrokowej, a także wspierający koncentrację uwagi opartą na analizatorze wzrokowym. Laureat prestiżowej nagrody BELMA 2019.

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych, dydaktyczno-wyrównawczych i innych mających na celu kształtowanie i usprawnianie percepcji wzrokowej,
- Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych,
- Dla terapeutów i nauczycieli zajmujących się wspomaganiem sprawności w zakresie percepcji wzrokowej (np. dzieci z grupy ryzyka dysleksji),
- Dzięki swojej zawartości i zastosowaniu specjalnych rozwiązań graficzno-funkcjonalnych, program świetnie nadaje się do pracy z dziećmi z dezintegracją sensoryczną, z dysleksją lub ryzykiem dysleksji, dziećmi nadpobudliwych psychoruchowo, mających kłopoty z koncentracją i koordynacją wzrokowo-ruchową.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Spostrzeganie położenia przedmiotów w przestrzeni
 - Odwrócenia i rotacje
 - Położenie szczegółów
 - lustrzane odbicia
 - Kierunki
- Spostrzeganie stosunków przestrzennych
 - Sekwencje
 - Podobieństwa i różnice położenia
 - Uzupełnianie
 - Prosto do celu
 - Mały architekt
 - Dyktanda graficzne
 - Łączenie kropek
 - Określanie
 - Siatki
 - Układanki
- Spostrzeganie figury i tła
 - Przeplatanki
 - Dopełnianki
 - Odszukiwanki
 - Odrwacanki
 - Nakładanki
 - Część czy całość?
 - Różnice
 - Dobieranki
 - Kolorowanki z kluczem

- Koordynacja wzrokowo-ruchowa
- Pamięć wzrokowa
 - Memo
 - Mistrz szczegółu
 - Mistrz sekwencji
 - Mistrz wzoru
- Jarmark rozmaitości zadania łączone
- Zestaw kart pracy do każdego działu
- Zestaw drukowalnych zadań "Patrzymy-widzimy"
- Karty pracy do każdego z działów

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.
- 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 terapeucie 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 teł (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 (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 (raportowalnego) 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 (panele, 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 zapełnia 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 raportowalnych (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).

