

MATEMATYKA. DYSKALKULIA

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających
myślenie i umiejętności matematyczne,
przeznaczony dla dzieci przejawiających
trudności w tym zakresie



mTalent Matematyka. Dyskalkulia

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających myślenie i umiejętności matematyczne, przeznaczony dla dzieci przejawiających trudności w tym zakresie.

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych, a także innych mających na celu kształtowanie i nabywanie umiejętności matematycznych na poziomie pierwszego etapu edukacyjnego (klasy I-III),
- Ponad 600 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych
- Produkt dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganie dzieci w nabywaniu przez nie sprawności w zakresie liczenia i myślenia matematycznego.
- 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:

- Od jedności do wielkości
 - Generalne porządki w liczbach pierwszej i drugiej dziesiątki
 - I powtórka. Dla twardzieli, by wszystko o dziesiątkach wiedzieli
 - Wewnętrzny mistrza ćwicz - setki i dziesiątki licz!
 - Już nie żartujemy, o setkach wszystko już wiemy
 - Liczby większe niż tysiące – to ekscytujące!
 - Porównywanie liczb wielkości i ich kolejności
- Dodawanie i odejmowanie, to całkiem proste zadanie
 - Liczymy, liczymy i się nie mylimy
 - Czasu nie tracimy, do 20 liczymy
 - Chociaż palców już brakuje, w mig działania rozwiązujesz
 - A co się wyprawia tu? Dodawanie aż do stu!
 - Frajdzie z nami nie ma końca. Dodajemy do tysiąca!
 - Jak się zbyt nie denerwować i te liczby podsumować?
 - Odejmowanie to proste działanie
 - Chociaż palców już za mało, odjąć wciąż będzie się dało
 - Jeśli tylko dziś zechcemy, liczby do stu odejmiemy
 - Frajdzie z nami nie ma końca. Odejmujemy w zakresie tysiąca!
- Jak się zbyt nie denerwować, liczby te poodejmować?
- Mnożymy, dzielimy, liczbami się bawimy
 - Wielkie zadziwienie, poznajemy mnożenie
 - Tabliczka mnożenia jest do nauczania
 - Pewność, czy wrażenie? Chyba umiemy trudne mnożenie!
 - Nie bój się wcale mnożyć coraz dalej
 - Bardzo się lubimy i po równo dzielimy
 - Świetny szalenie sposób na dzielenie
- Jak się nie zgubimy, cały świat zmierzmy
 - Cały czas liczymy na was
 - Spiesz się powoli, czasu masz do woli
 - Każdy wnet, pozna metr
 - Gdy okazja się nadarzy, kto coś zważyć się odważy?
 - Liczymy skarpetki i tchórzofretki
 - Co przeczytane, to rozwiązane
- Trochę tamigówek, dla mądrych główek
 - Kształty, linie zmienia... inny punkt widzenia
 - Sprytne, niemagiczne myślenie logiczne
 - To, co zechcemy w szyfrach ukryjemy
 - Rozgrywki dla rozrywki
- 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.

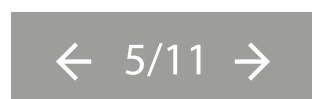
Użyteczność rozwiązań funkcjonalno-graficznych oraz wygląd przycisków były testowane na użytkownikach końcowych.

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.
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.

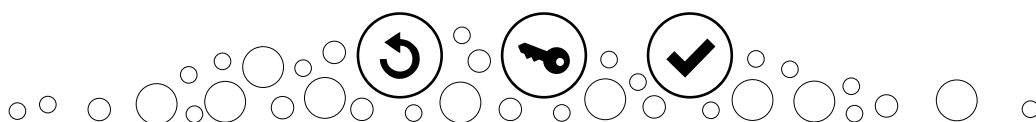


Ukryj dystraktory – opcja pozwalająca ukryć wszystkie elementy niezwiązane bezpośrednio z danym ćwiczeniem (panele, przyciski, nawigacja, treść polecenia).

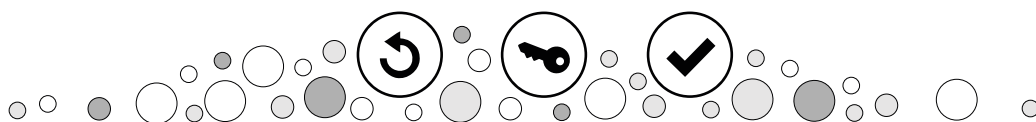
Graficzna prezentacja postępu – graficzna informacja przedstawiająca postępy w wykonywaniu danego ćwiczenia. W programie przedstawiona jest w postaci ozdobnej ilustracji na dole ekranu, która wypełnia się kolorem proporcjonalnie do postępów w danym ćwiczeniu. Dzięki temu dziecko może na bieżąco monitorować 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).

