

# TRUDNOŚCI W PISANIU

Specjalistyczny produkt przeznaczony do diagnozy,  
profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania  
i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży



# mTalent. Trudności w pisaniu

Specjalistyczny produkt przeznaczony do diagnozy, profilaktyki i terapii dysgrafii oraz nauki pisania i rozwijania motoryki małej u dzieci i młodzieży.

- Do wykorzystania na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych z dziećmi ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się (w tym z symptomami dysgrafii lub obniżonym napięciem mięśniowym) oraz jako narzędzie profilaktyczne przygotowujące dzieci do nauki pisania, wspomagające tradycyjną naukę pisania liter,
- Blisko 1000 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych,
- Produkt dla terapeutów pedagogicznych i nauczycieli zajmujących się wspomaganiami sprawności w zakresie motoryki i umiejętności pisania.

## Spis treści pełnej wersji programu:

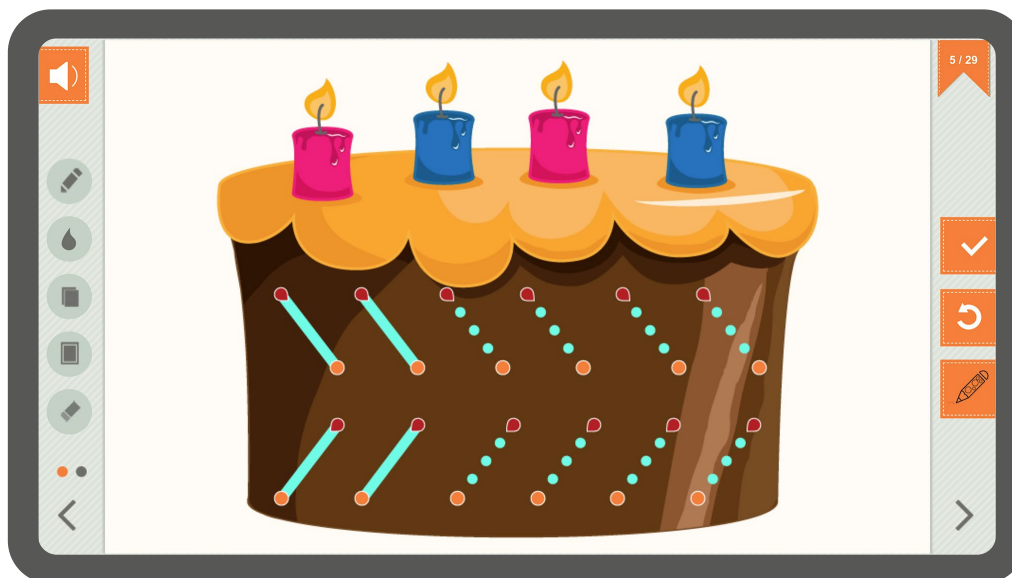
- Kwestionariusze: ocena wstępna i ryzyko dysleksji
  - Kwestionariusz wstępnej oceny
  - Ryzyko dysleksji 3-5 lat
  - Ryzyko dysleksji 6-7 lat
  - Ryzyko dysleksji 7-10 lat
- Kwestionariusze i diagnoza pedagogiczna: 3-latki
  - Arkusz obserwacji 3-latka (praca na tablecie)
  - Kwestionariusz dla 3-latka
  - Test diagnostyczny 3-latki
  - Karty pracy
- Kwestionariusze i diagnoza pedagogiczna: 4-latki
  - Arkusz obserwacji 4-latka (praca na tablecie)
  - Kwestionariusz dla 4-latka
  - Test diagnostyczny 4-latki
  - Karty pracy
- Kwestionariusze i diagnoza pedagogiczna: 5-latki
  - Arkusz obserwacji 5-latka (praca na tablecie)
  - Kwestionariusz dla 5-latka
  - Test diagnostyczny 5-latki
  - Karty pracy
- Kwestionariusze i diagnoza pedagogiczna: 6-latki
  - Arkusz obserwacji 6-latka (praca na tablecie)
  - Kwestionariusz dla 6-latka
  - Test diagnostyczny 6-latki
  - Karty pracy
- Terapia - ćwiczenia interaktywne: Poziom 1
  - Esy-floresy
  - Rysowanie do zdjęcia
  - Rysowanie do muzyki
  - Rysowanie do wzoru
  - Kolorowanki
  - Cienie
  - Kreślenie linii pionowych
  - Kreślenie linii poziomych
  - Kreślenie linii ukośnych
  - Kreślenie linii półkolistych
  - Kreślenie linii owalnych i kół
- Terapia - ćwiczenia interaktywne: Poziom 2
  - Esy-floresy
  - Rysowanie do zdjęcia
  - Rysowanie do muzyki
  - Rysowanie do wzoru
  - Kolorowanki
  - Cienie
  - Kreślenie linii pionowych
  - Kreślenie linii poziomych
  - Kreślenie linii ukośnych
  - Kreślenie linii półkolistych
  - Kreślenie linii owalnych i kół
  - Dorysowywanie elementów
  - Rysowanie z pamięci
  - Kleksy i plamy
  - Uzupetnianki
  - Rysowanie jednym ruchem ręki
  - Łączenie punktów
  - Labirynty

- Terapia - ćwiczenia interaktywne: Poziom 3
  - Esy-floresy
  - Rysowanie do zdjęcia
  - Rysowanie do muzyki
  - Rysowanie do wzoru
  - Kolorowanki
  - Cienie
  - Kreślenie linii pionowych
  - Kreślenie linii poziomych
  - Kreślenie linii ukośnych
  - Kreślenie linii półkolistych
  - Kreślenie linii owalnych i kół
  - Dorysowywanie elementów
  - Rysowanie z pamięci
  - Kleksy i plamy
  - Uzupetnianki
  - Rysowanie jednym ruchem ręki
  - Łączenie punktów
  - Labirynty
  - Rysowanie wg wzoru w kratkach
  - Łączenie punktów w kratkach
  - Dyktando graficzne
  - Rysowanie rozpoczętego rysunku
  - Rysowanie z pionową osią symetrii
  - Rysowanie z poziomą osią symetrii
  - Rysowane wierszyki
  - Wprawki
  - Szlaczki
  - Rysowanie oburącz
- Terapia - ćwiczenia interaktywne: Poziom 4 (Litery)
  - Litera a A
  - Litera b B
  - Litera c C
  - Litera d D
  - Litera e E
  - Litera g G
  - Litera h H
  - Litera i I
  - Litera j J
  - Litera k K
  - Litera l L
  - Litera m M
  - Litera n N
  - Litera o O
- Litera p P
- Litera r R
- Litera s S
- Litera t T
- Litera u U
- Litera w W
- Litera y Y
- Litera z Z
- Litera ą
- Litera ć Ć
- Litera ę
- Litera ł Ł
- Litera ń
- Litera ó Ó
- Litera ś Ś
- Litera ź Ż
- Litera ż Ż
- Terapia - ćwiczenia interaktywne: Poziom 4 (Litery - dwuznaki)
  - Kolorowanki
  - Rysowanie jednym ruchem ręki
  - Ukryte obrazki
  - Ukryte obrazki. Literki

# Opis przycisków i rozwiązań graficzno-funkcjonalnych trudności w pisaniu

## Elementy ekranu ćwiczeniowego

Każdy ekran ćwiczeniowy zawiera szereg ikon wykorzystywanych podczas pracy z programem.



Przykładowy ekran ćwiczeniowy

## Szczegółowe omówienie ikon



Naciśnięcie **ikonki głośnika** umożliwia odstuchanie polecenia oraz powoduje pojawienie się paska z tekstem narracji. Po jej odstuchaniu, pasek z tekstem chowa się automatycznie.



Ten przycisk **pokazuje lub ukrywa odpowiedź** do ćwiczenia (np. przypomina wzór, który w ramach ćwiczenia należy narysować z pamięci).



**Ikony strzałek** w lewo i w prawo służą do poruszania się między poszczególnymi ekranami.



**Strzałki w lewo i w prawo** służą do poruszania się między poszczególnymi etapami ćwiczenia w ramach danego ekranu ćwiczeniowego.



**Przycisk służący do zamykania konkretnego elementu** ekranu/ćwiczenia, np. w module dotyczącym odrysowywania cieni (konturów) na ekranie.

00 : 20

**Zegar odmierzający czas**, np. w rozdziale dotyczącym rysowania z pamięci.

**START**

**Przycisk ten umożliwia uruchomienie ćwiczenia** (uruchamia odmierzenie czasu w rozdziale „Rysowanie z pamięci” oraz umożliwia odtwarzanie instrukcji audio w module „Dyktando graficzne”).



Ta **ikona umożliwia osłuchiwanie kolejnych instrukcji audio** (rozdział „Dyktando graficzne”).

**OK**

**Przycisk ten umożliwia porównanie narysowanego obrazka ze wzorem** (rozdział „Rysowanie z pamięci”).

1 / 5

**Licznik ekranów** pokazuje, ile ekranów ćwiczeniowych jest w danej części tematycznej i na którym z nich aktualnie jest użytkownik. Naciśnięcie tej ikonki powoduje pojawienie się paska z miniaturkami ekranów (graficzny spis treści) w ramach danego poziomu. Wybór dowolnej miniaturki umożliwi przeniesienie się na wskazany ekran.



Za pomocą tego **przycisku można wyczyścić ekran** i rozpocząć pracę od nowa.



To jest **przycisk akceptacji ćwiczenia**.



Po jego użyciu, nauczyciel/terapeuta może wskazać **jeden z trzech symboli (słoneczko, słoneczko za chmurką, chmurka)** w zależności od stopnia poprawności wykonanego ćwiczenia przez podopiecznego. Po wyborze jednego z obrazków pojawia się on w miejscu przycisku akceptacji ćwiczenia, dzięki czemu wiadomo, jak dane ćwiczenie zostały „ocenione”. Po naciśnięciu przycisku **czyszczenia ekranu** wybrany obrazek znika i ponownie pojawia się przycisk akceptacji ćwiczenia (można je ocenić jeszcze raz)



**Przycisk wywołujący raport**. Jest dostępny dopiero po akceptacji ćwiczenia i tylko w przypadku ćwiczeń, w których mierzone są poszczególne parametry. Ekran raportu wyświetla następujące dane: liczba przecięć konturu, liczba oderwań ręki lub narzędzia pisarskiego – rysika, liczba pominiętych punktów, kierunek kreślenia. Dane widoczne w raporcie różnią się w zależności od typu ćwiczeń.



**Grubość kreski** – przycisk ten umożliwia wybór narzędzia (długopis lub marker) oraz zmianę grubości kreski (dla każdego narzędzia dostępne są trzy grubości kreski).



**Paleta kolorów** – za pomocą tej ikonki można zmienić kolor rysowania/pisania.



**Ramka** – przycisk ten umożliwia wybór ramki wyświetlającej się wokół ekranu. Ramka może pełnić funkcję ozdobną, umożliwia też dziecku zindywidualizowanie ćwiczenia.

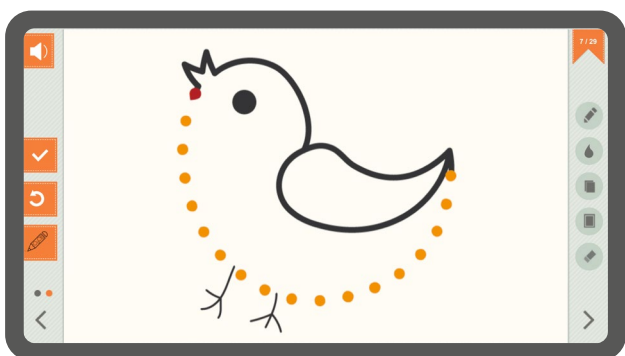


**Gumka** – umożliwia wymazanie narysowanych elementów.

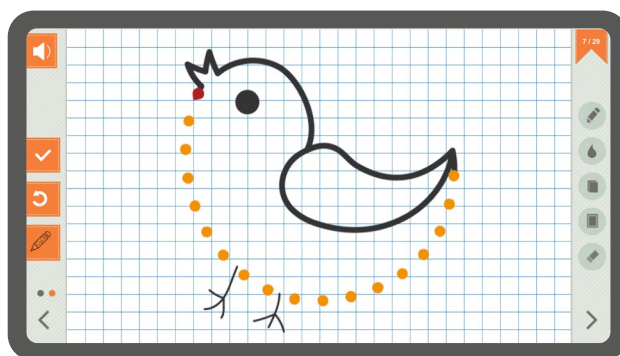
## Możliwości dodatkowe

Przy projekcie ekranów programu brano pod uwagę różne potrzeby pracujących z nim użytkowników. Stworzono kilka rozwiązań, które są pomocne podczas pracy z uczniem z obniżoną percepcją i/lub z współwystępującymi trudnościami.

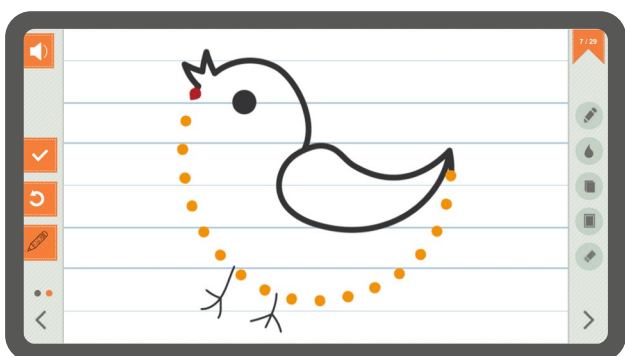
1. **Tło** – podczas pracy z programem można wybrać dowolny kolor tła (paleta z propozycjami teł), na przykład po to, aby dobrać najbardziej optymalny kontrast tła i kreślonych linii dla dziecka z grupy ryzyka dysleksji lub dziecka z obniżonymi możliwościami widzenia. Można również zamiast pracować na pustym tle, wybrać tło w linie lub kratkę. Jeśli natomiast dziecko ma kłopot z dystraktorami, nie jest w stanie skupić się na głównej treści zadania (np. rozpraszają go ikony funkcyjne), można obszar ćwiczenia obramować wybraną krawędzią (zaznaczone pole pracy).



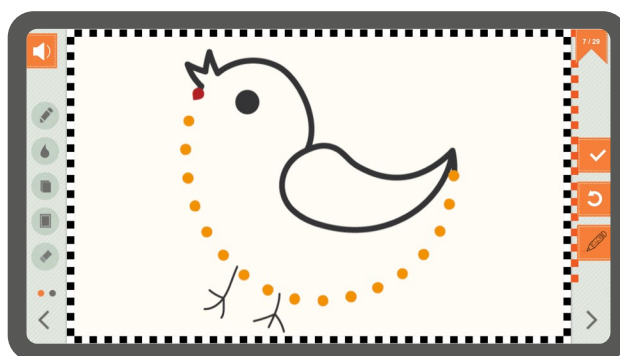
Ćwiczenie, widok podstawowy



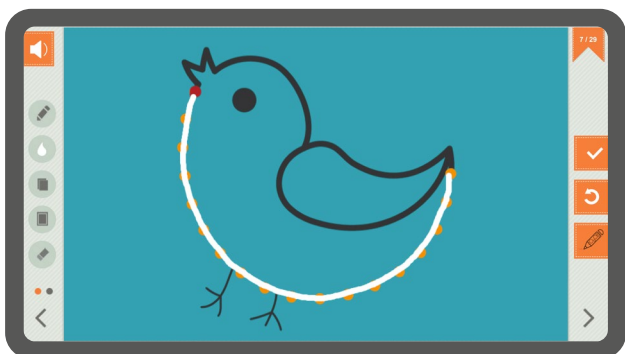
Kreślenie na polu w kratkę



Kreślenie na polu w linie

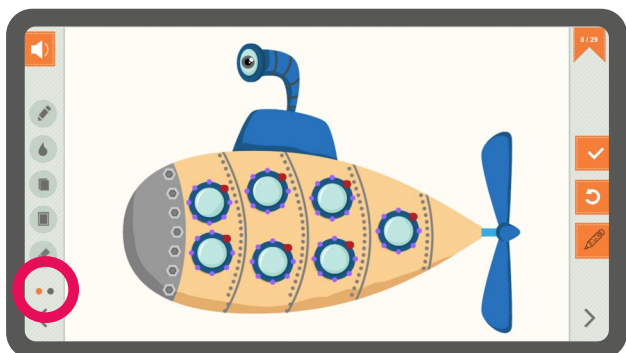


Zaznaczenie pola pracy czarno-białą ramką

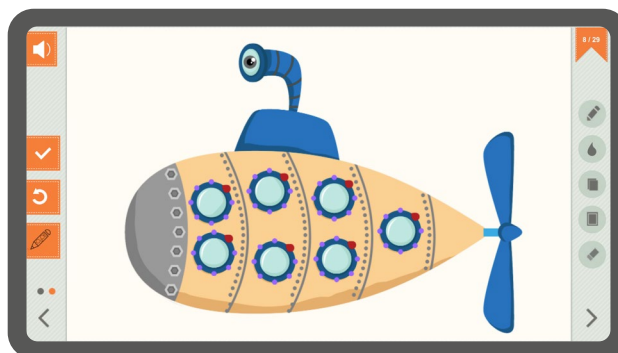


Kreślenie – kontrast tła i kreślonych linii

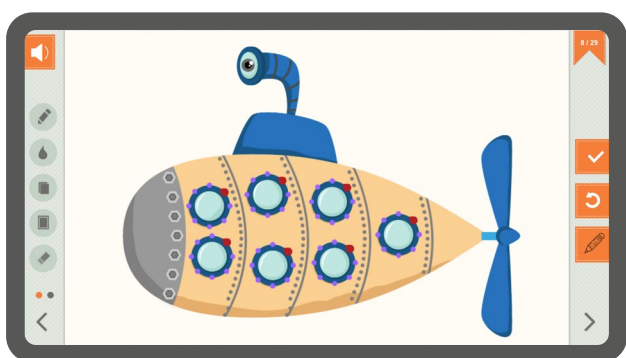
2. **Tryb prawo-leworęczny** – z produktu mogą korzystać zarówno dzieci praworęczne, jak i leworęczne. Na ekranie udostępniono opcję zamiany bocznych paneli pozwalających na zmianę trybu pracy.



Przyciski służące do zmiany trybu ekranu na prawo-, leworęczny



Tryb dla użytkownika praworęcznego



Tryb dla użytkownika leworęcznego

3. **Transkrypcja poleceń do zadań/ćwiczeń** – Na ekranach dostępne są dwie wersje polecenia: audio i tekst, np. dla ucznia z zaburzeniem słuchu lub trudnościami w koncentracji.
4. **Styl ilustracji** – Ilustracje do produktu wykonali utytułowani polscy ilustratorzy dla dzieci. Materiały zostały przygotowane w prosty i atrakcyjny wizualnie sposób. Ilustracje są jednoznaczne, nie zakłócają ćwiczeń, a ich atrakcyjność stanowi jeden z elementów systemu wzmocnień pozytywnych, będącego gwarancją aktywnego udziału dziecka w terapii.
5. **Karty pracy** – w produkcie umieszczone bogaty zestaw drukowalnych kart pracy, które uzupełniają zadania interaktywne (realizują ten sam cel, nie powtarzając jednocześnie zadań z ekranów).
6. **Możliwość ukrycia dystraktorów (elementów nieistotnych)** – 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 nie rozprasza.