

ORTOGRAFIA

Seria programów multimedialnych kształcących świadomość ortograficzną i poprawną pisownię



mTalent. Ortografia

Seria programów multimedialnych kształcących świadomość ortograficzną i poprawną pisownię.

- Do wykorzystania na zajęciach dydaktycznych, dydaktyczno-wyrównawczych, zajęciach terapii pedagogicznej i innych mających na celu wspomaganie nauki poprawnej pisowni i zasad ortograficznych,
- Blisko 1200 ekranów interaktywnych oraz zestaw materiałów dodatkowych,
- Produkt dla nauczycieli przedszkola, rodziców i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszeniem sprawności umiejętności poprawnej pisowni u dzieci.

Spis treści pełnej wersji programu:

- Blok Ó
 - Zasady i rozgrzewka
 - Ó niewymienne
 - Ó wymienne
 - Końcówki: -ów, -ówka, -ówna
 - Utrwalenie pisowni
- Blok U
 - Zasady i rozgrzewka
 - U na początku i na końcu wyrazu
 - U w czasownikach z częstką -uj-
 - U – końcówki: -uczek, -unek, -utki, -unia itp.
 - Utrwalenie pisowni
- Blok U-Ó
 - Ó-U – różnicowanie pisowni
- Blok H
 - Zasady i rozgrzewka
 - H niewymienne
 - H po Z
 - H w częstkach: hiper-, hydro- itp.
 - H wymienne
 - Utrwalenie pisowni
- Blok CH
 - Zasady i rozgrzewka
 - CH na końcu wyrazu
 - CH po S
 - CH w części -arch-
 - CH przed spółgłoską
 - CH wymienne (na SZ, S lub Ś)
 - CH niewymienne
 - Utrwalenie pisowni
- Blok H-CH
 - H-CH – różnicowanie pisowni
- Blok Ż
 - Zasady i rozgrzewka
 - Ż niewymienne
 - Ż – za-, zo-, zu-, zó-, ży- na początku wyrazu
 - Ż wymienne
 - Ż po L, Ł, N, R
 - Ż w niektórych końcówkach - eż, -aż
 - Utrwalenie pisowni
- Blok RZ
 - Zasady i rozgrzewka
 - RZ wymienne
 - RZ niewymienne
 - RZ po spółgłoskach p, b, t, d, k, g, ch, j, w
 - RZ w niektórych rzeczownikach zakończonych na: -arz, -erz, -mierz, -mistrz
 - RZ nie piszemy, gdy...
 - Utrwalenie pisowni
- Blok Ź-RZ-SZ
 - Ź-RZ-SZ – różnicowanie pisowni
- Blok Ę, EM, A, OM
 - Zasady i rozgrzewka
 - Wyrazy z Ę, A, OM, EM, ON, EN
 - Ę, EM, A w końcówkach czasowników
 - Ę, A, OM, EM – rzeczowniki, przymiotniki, zaimki
 - Ę, A, OM, EM – teksty
- Wielka i mała litera
- Zasady i rozgrzewka
- Ćwiczenia
- Oznaczanie spółgłosek bezdźwięcznych i dźwięcznych
- Blok j-i, ji, ii, i
- NIE z różnymi częściami mowy
- Jarmark różności, czyli mieszamy trudności

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.

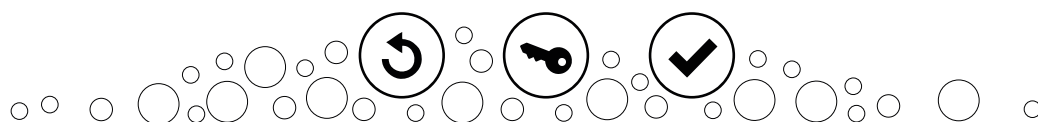
Na ekranach programu znajdują się następujące ikony/przyciski:

-  **Licznik ekranów** – 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 (raportowego) 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).

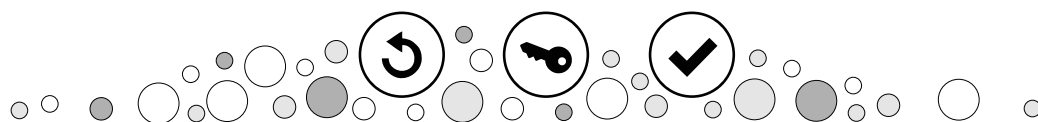
Graficzna prezentacja postępu – graficzna informacja przedstawiająca postępy w wykonywaniu danego ćwiczenia. W programie przedstawiona jest w postaci ozdobnej ilustracji na dole ekranu, która zapełnia się kolorem proporcjonalnie do postępów w danym ćwiczeniu. Dzięki temu dziecko może na bieżąco monitorować swoje postępy i etapy danego zadania. Panel ten występuje na ekranach 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).

