

# POTRAFIĘ. OBSZAR POLONISTYCZNY (KLASY 4-6)

Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6



# **mTalent Potrafię.**

## **Obszar polonistyczny (klasy 4-6)**

Zestaw ćwiczeń i materiałów interaktywnych do wykorzystania podczas zajęć wyrównawczych, korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych z obszaru edukacji polonistycznej dla uczniów klas 4-6.

- Interaktywny program z ćwiczeniami i materiałami multimedialnymi skierowany do terapeutów i nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić prowadzone przez siebie zajęcia w obszarze polonistycznym z uczniami klas 4-6.
- Blisko 750 niepowtarzalnych, zróżnicowanych ekranów, które aktywizują ucznia, rozwijają zdolności samokształcenia, pomagają pokonać ewentualne trudności w nauce.
- Materiały do wykorzystywania na zajęciach terapii pedagogicznej, logopedycznej, na zajęciach wyrównawczych i rewalidacyjnych, a także jako utrwalenie lub uzupełnienie na lekcjach języka polskiego.

### **Spis treści pełnej wersji programu:**

- Ulica TEKSTowa
  - Czytanie ze zrozumieniem
  - Plany wydarzeń i charakterystyki postaci
  - Tempo i technika czytania
  - Tworzenie tekstów
- Plac budowy z CZĘŚCIAMI MOWY
  - Rzeczownik
  - Przymiotnik
  - Czasownik
  - Liczebnik
  - Zaimek
  - Przysłówek
  - Przyimek
  - Spójnik
  - Wykrzyknik
  - Partykuła
- Szybki kurs dumania nad CZĘŚCIAMI ZDANIA
  - Orzeczenie
  - Podmiot
  - Przydawka
  - Dopelnienie
  - Okolicznik
  - Rozbiór logiczny – różnicowanie części zdania
- Niesymetryczny budynek GRAMATYCZNY
  - Zdania, równoważniki, wypowiedzenia
  - Zdania złożone współrzędnie i podrzędnie
  - Związek zgody, rządu i przynależności
  - Głoska a litera
  - Samogłoska a spółgłoska
  - Sylaba
- Dworcowa kaskada WYRAZowa
  - Rodziny wyrazów
  - Słowotwórstwo
  - Wybrane środki stylistyczne
- Siłownia „Twój ruch” – wytęż WZROK i wytęż SŁUCH
  - Ćwiczenia słuchowe
  - Ćwiczenia wzrokowe
- Biuro LUDOWYCH MĄDROŚCI, rytmu, powtarzalności
  - Idiomy, przysłowia, powiedzenia
- DRUKARNIA
  - Karty pracy ze wszystkich 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.

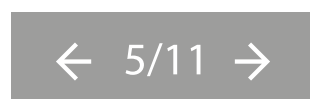
Użyteczność rozwiązań funkcjonalno-graficznych oraz wygląd przycisków były testowane na użytkownikach końcowych.

## 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 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 (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.

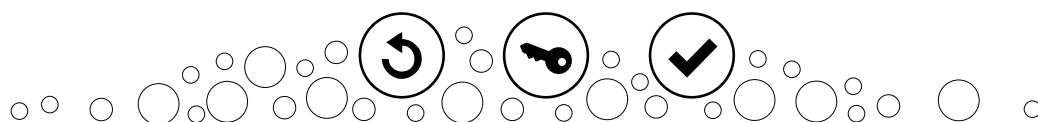


**Ukryj dystraktory** – opcja pozwalająca ukryć wszystkie elementy niezwiązane bezpośrednio z danym ćwiczeniem (panele, przyciski, nawigacja, treść polecenia).

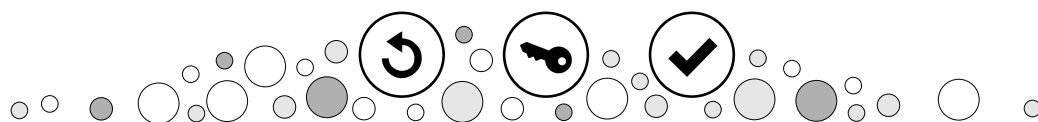
**Graficzna prezentacja postępu** – graficzna informacja przedstawiająca postępy w wykonywaniu danego ćwiczenia. W programie przedstawiona jest w postaci ozdobnej ilustracji na dole ekranu, która zapełnia się kolorem proporcjonalnie do postępów w danym ćwiczeniu. Dzięki temu dziecko może na bieżąco monitorować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

