

mTalent AUTYZM. **Mowa w kontekście społecznym**

Zestaw interaktywnych ćwiczeń wspomagających rozwijanie sprawności komunikacyjnej



OPIS PROGRAMU, PRZYCISKÓW I ROZWIĄZAŃ GRAFICZNO-FUNKCJONALNYCH
STOSOWANYCH NA EKRANACH INTERAKTYWNYCH PRODUKTU

Program **mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym** to:

- zestaw zawierający ćwiczenia interaktywne wspomagające rozwijanie sprawności komunikacyjnej i pragmatyczne użycie języka,
- **blisko 300 ekranów interaktywnych**, karty pracy do wydruku, poradniki metodyczne oraz zestaw dodatkowych pomocy, publikacji autorskich (np. zestawy pieczętek i kostki emocji do gier i ćwiczeń stolikowych),
- ćwiczenia o prostej i przemyślanej konstrukcji z obszarów takich jak: **emocje, gesty, homonimy, synonimy, proste wyrażenia frazeologiczne**,
- **osobne zbiory** ćwiczeń dostosowane dla dzieci **nieumiejących czytać** oraz dla **uczniów starszych**, w przypadku których zadania zawierają również tekst pisany,
- uzupełnienie ćwiczeń z programu **mTalent AUTYZM Rozumienie i naśladowanie mowy**, ale i odrębny program do pracy z uczniami ze spektrum autyzmu, a także niepełnosprawnością intelektualną i innymi problemami,
- produkt przeznaczony do pracy na zajęciach **rewalidacyjnych, terapeutycznych i dydaktycznych** prowadzonych indywidualnie lub w małych grupach,
- kartoteka (baza danych dla terapeuty), która pozwala prowadzić zapiski dotyczące zajęć z uczniami i monitorować ich postępy,
- **jedynie na rynku** materiały do terapii uczniów ze spektrum autyzmu przystosowane do działania **na większości urządzeń multimedialnych (komputer, tablica i monitor interaktywny, laptop, tablet, smartfon)**, tak, **by nie narzucać urządzenia** ani terapeutom, ani dziecku, które będzie z tego oprogramowania korzystać.

Z czego składa się program?

W programie **mTalent Autyzm. Mowa w kontekście społecznym** uwzględniono działy takie jak:

1	EMOCJE. Radość (1) ¹
2	EMOCJE. Radość (2) ²
3	EMOCJE. Smutek (1)
4	EMOCJE. Smutek (2)
5	EMOCJE. Złość (1)
6	EMOCJE. Złość (2)
7	EMOCJE. Strach (1)
8	EMOCJE. Strach (2)
9	EMOCJE. Różnicowanie (1)
10	EMOCJE. Różnicowanie (2)
11	GESTY – obejrzyj i powtórz
12	GESTY – ćwiczenia
13	HOMONIMY (1)
14	HOMONIMY (2)
15	SYNONIMY
19	PROSTE WYRAŻENIE FRAZEOLÓGICZNE
20	KARTY PRACY do wydruku

¹ Oznaczenie (1) przy tytule rozdziału wskazuje, że ta część ćwiczeń została zaprojektowana bez użyci tekstu, nie trzeba umieć czytać, by je rozwiązać (uczniowie młodszy lub o niższym wieku rozwojowym).

² Oznaczenie (2) przy tytule rozdziału wskazuje, znajdują się tu ćwiczenia dla dzieci czytających.

Przyciski i rozwiązania graficzno-funkcjonalne

Na każdym z ekranów interaktywnych użyty jest specjalnie dla tego programu zaprojektowany **zestaw ikon/przycisków**, ułatwiających korzystanie z ćwiczeń, jak i całego produktu. Zarówno liczba przycisków, jak i ich wygląd **były konsultowane z ekspertami i terapeutami**, a ostatecznie zaprojektowane zostały tak, by były:

- **jednoznaczne**,
- **widoczne** (wystarczająco duże i kontrastowe) nawet dla użytkownika z obniżonymi możliwościami percepcyjnymi)
- i terapeutycznie **funkcjonalne**.

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



WYŁĄCZ DŹWIĘK FEEDBACKU „na źle”

W trakcie walidacji programu na użytkownikach końcowych, a także biorąc pod uwagę wieloletnie doświadczenie terapeutów pracujących na co dzień z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwoju, zdecydowano zaprojektować funkcjonalność wyciszającą dźwiękową reakcję programu na złą odpowiedź. Podyktowane jest to tym, że duża grupa dzieci testujących program dążyła do tego, by ten dźwięk usłyszeć, nie skupiając się jednocześnie na zakończeniu zadania.

Wciskając tę ikonę, można korzystać z programu w normalnym trybie, natomiast dźwięki „na źle” nie będą słyszalne.

Jeśli pracujemy z dziećmi, które takich problemów nie mają – nie trzeba z tej ikony korzystać. Jest ona w takim miejscu ekranu, że nie przeszkadza ani funkcjonalnie, ani wizualnie.



WARIANTY

To oznaczenia dla bardzo podobnych zadań, ale z innym poleceniem. Najczęściej są one podsumowaniem ćwiczonej umiejętności.

W przypadku wariantów, za „jedno zadanie” do nagrodzenia jedną gwiazdką-żetonem uważa się całe zadanie na wariacie.



PRZETASUJ

Przycisk pozwalający na **WIELOKROTNE** użycie tego samego zestawu obrazków (lub innych elementów) w tym samym zadaniu (np. z tym samym pytaniem, celem terapeutycznym), za każdym razem zmieniając ich kolejność/ położenie. Zapobiega to wyuczeniu się przez dziecko położenia prawidłowej odpowiedzi i wskazywania jest „bezwrefleksyjnie”. Daje to pewność, że dziecko nabywa umiejętności, które zakładamy, a nie zgaduje lub odpowiada z pamięci.



LICZNIK ekranów – to jest podpowiedź dla użytkownika, na którym ekranie jest oraz z ilu ekranów składa się dana jednostka terapeutyczna.



ODSŁUCHAJ – przycisk do odtwarzania audio ważnego z punkty widzenia ćwiczenia/zadania terapeutycznego.



POLECENIE – ikona, po kliknięciu której można odsłuchać polecenia w wersji audio. Polecenie, zawsze, ze względu na dzieci z niedosłuchem lub trudnościami w skupieniu się są zawsze w dwóch wersjach – audio i pisanej (tekst na ekranie obok głośnika).



PANEL NAGRYWANIA – jest to zestaw ikon służący ćwiczeniom mowy, najczęściej typowo artykulacyjnym. Z jego pomocą można odsłuchać wzorcowego nagrania (lektor), nagrać swoją wersję (jakiegoś konkretnego materiału językowego) i odsłuchać swojej realizacji.



SPRAWDŹ (MOJĄ PRACĘ) – przycisk, który w ćwiczeniu zliczalnym, w klarowny sposób pokazuje, w którym miejscu zostały udzielone poprawne, a w którym niepoprawne odpowiedzi.



RESET – przycisk, który kasuje wykonane ćwiczenie (jeszcze raz).



POKAŹ ROZWIĄZANIE – przycisk, który pokazuje poprawne wykonanie zliczalnego ćwiczenia na ekranie.



ĆWICZ Z OPCJĄ TASOWANIA (beż interaktywnych żetonów) lub **UKRYJ DYSTRAKTORY** – wciśnięcie tego przycisku powoduje, że w widoku ekranu zostają TYLKO elementy związane z ćwiczeniem – reszta: panele, przyciski, nawigacja, polecenie – znikają pod blendą. Używając tego samego przycisku – można powrócić do widoku strony.



KONIEC – przycisk podsumowujący ćwiczenie nieliczne (np. otwarte, takie, którego poprawność weryfikuje terapeuta lub gdzie ważnym wariantem jest losowość, np. gra

planszowa z kostką). Tu na koniec zadania-przerywnika lub zadania-rozrywki zostaje przez nauczyciela, terapeutę przyznany żeton za dobrze wykonane zadanie.



INFORMACJA DODATKOWA (np. instrukcja do gry)

PROGRES GRAFICZNY A SYSTEM MOTYWAYJNY



Specjalnie dla programu **mTalent AUTYZM**.

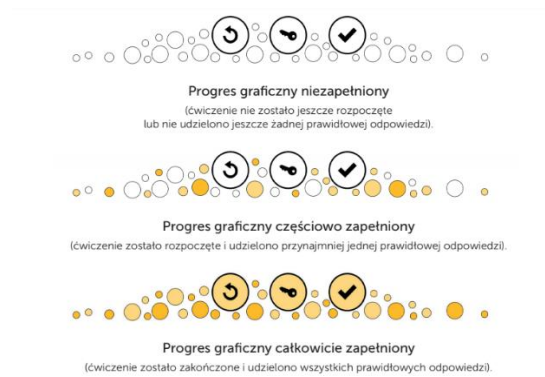
Rozumienie i naśladowanie mowy

zaprojektowano inny, niż w reszcie programów serii mTalent element graficzny pokazujący postępy dziecka w danym ćwiczeniu. Ze względu na możliwość wykorzystania programu z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwoju, w programie programu **mTalent AUTYZM. Mowa w kontekście społecznym** zastosowano ten sam system zliczania. Element ten spełnia symultanicznie dwie funkcje:

1. jest **PROGRESEM GRAFICZNYM** (tzw. progres bar), który wskazuje dzieciom (również tym nieumiejącym czytać) **JAKA CZĘŚĆ** danego zadania została wykonana **poprawnie**, i **ILE** jeszcze zostało do zrobienia (funkcja ta jeszcze szczególnie przydatna przy wykorzystaniu programu w pracy z dziećmi bez całościowych zaburzeń rozwoju, czy dzieci nie korzystających z tzw. systemu żetonowego),

2. jest elektroniczną wersją ŻETONOWEGO SYSTEMU MOTYWACYJNEGO, który stosowany jest często w codziennej pracy z dziećmi z całościowymi zaburzeniami rozwoju. Nie zastępuje go, a uzupełnia i nawiązuje do niego, jako do elementu, który dzieci znają.

W innych programach serii **mTalent** panel graficzny ma całkiem inny wygląd, np.: w **mTalent Percepcja słuchowa** wygląda on tak:



W serii czterech programów uwzględniających szczególnie dzieci z całościowymi zaburzeniami rozwoju, panel przyjął formę bardziej dla dzieci zrozumiałą – przypomina żetony z systemu motywacyjnego, którym większość z nich posługuje się na co dzień.



Uczeń dostaje **JEDEN** żeton (jedną gwiazdkę) za każdą dobrą odpowiedź lub zakończone zadanie. Gwiazdek jest na ekranie zawsze tyle, ile możliwych prawidłowych odpowiedzi. Jeśli zadanie jest otwarte, jest tylko jeden żeton-gwiazdka. Gwiazdkę wtedy przydziela nauczyciel/terapeuta po zakończonym zadaniu.