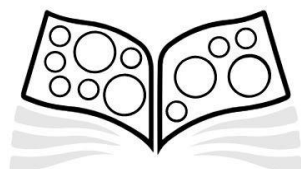


CZYTANIE SY-LA-BA-MI



Seria programów multimedialnych wspomagających naukę czytania, ze szczególnym uwzględnieniem metod sylabowych.

OPIS PRZYCISKÓW I ROZWIĄZAŃ
GRAFICZNO-FUNKCJONALNYCH
STOSOWANYCH NA EKRANACH
INTERAKTYWNYCH PRODUKTU
CZYTANIE SY-LA-BA-MI (cz. I i II)



Do czego służy?

Do wykorzystania na zajęciach, na których głównym celem jest nauczanie dziecka czytania lub niwelowanie trudności w tym zakresie.

Program można wykorzystać na zajęciach dydaktycznych (np. roczne przygotowanie przedszkolne lub wcześniej), dydaktyczno-wyrównawczych, logopedycznych, zajęciach terapii pedagogicznej, zajęciach rewalidacyjnych, w edukacji domowej i innych obszarach mających na celu wykształcenie u dziecka umiejętności czytania.

Część druga programu nadaje się również szczególnie do pracy z dziećmi z trudnościami w czytaniu i pisaniu, z uczniami z dysleksją.

Z czego się składa?

Z blisko tysiąca (w obu częściach łącznie) ekranów interaktywnych oraz zestawu materiałów dodatkowych w jednym zestawie (np. karty pracy, poradnik metodyczny, zestawu kart do gry stolikowej itp.), a także narzędzia pozwalającego na zrobienie dodatkowych ekranów z ćwiczeniami dla dzieci (np. większej liczby ekranów z wybranymi sylabami otwartymi) oraz kursu (w formie książkowej) jak z takiego narzędzia w szybki i prosty sposób skorzystać. Pozwala to na pełną indywidualizację procesu nauczania, w tym - czytania.

Produkt ma dwie części, dostępne osobno lub łącznie.

Dla kogo?

Dla nauczycieli przedszkola, rodziców, logopedów i pedagogów zajmujących się wspomaganie rozwoju oraz podnoszenie sprawności umiejętności czytania u dziecka, a także dla terapeutów pracujących z dziećmi mającymi trudności w czytaniu (np. na zajęciach dydaktyczno-wyrównawczych lub korekcyjno-kompensacyjnych).

Program ten cechuje takie ustawienie zadań, by dziecko nie znużyło się czytaniem, a jednocześnie szybko przechodziło przez kolejne etapy, komfortowo i bez frustracji. Program może być wykorzystywany zarówno samodzielnie, jak również z wybranym zestawem podręczników lub innych pomocy, na które zdecyduje się nauczyciel czy terapeuta. Czytanie SY-LA-BA-MI z serii mTalent to multimedialna pomoc i uatrakcyjnienie w nauce czytania, które doskonale wspiera proces zarówno skutecznej nauki czytania, jak i postępowania terapeutycznego w tym obszarze.

Z czego się składa?

Czytanie SY-LA-BA-MI podzielony jest na dwie logiczne części.

- **Pierwsza** to zestaw atrakcyjnych ćwiczeń opartych na sylabach otwartych, gdzie dziecko rozpoczyna swoją przygodę z czytaniem,
- **Druga** natomiast to zbiór ćwiczeń inspirowanych „Metodą 18 struktur wyrazowych”.

Jak działa?

Program mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI zaprojektowany jest tak, by każde dziecko miało szansę osiągnąć sukces. Ułożenie ćwiczeń cechuje gradacja trudności, a elementy które mogą być niezrozumiałe w ćwiczeniach są poprzedzone ekranem „zapoznawczym”, np. samo odsłuchiwanie nazw obrazków.

W przypadku drugiej części programu mTalent Czytanie SY-LA-BA-MI zastosowano:

- płynne przejście w kolejnych ćwiczeniach od zapisu wersalikami do małych drukowanych,
- płynne przejście w kolejnych ćwiczeniach od zapisu wyrazów podzielonych na sylaby (przez łącznik) do zapisu bez podziału,
- dwie wersje nazw rozdziałów (dla nauczycieli/ terapeutów są nazwy inspirowane metodą 18 struktur wyrazowych, natomiast nad ekranami, które widzi dziecko, autorzy zastosowali ich zabawowe odpowiedniki, np.

Nazwa rozdziału w poradniku metodycznym	Nazwa rozdziału widoczna na ekranie
Wyrazy proste, z dwóch sylab otwartych	MA-MA i inne wyrazy najprostsze na świecie
Wielosylabowe wyrazy z sylab otwartych	LO-KO-MO-TY-WA – daleko zajedzie
Proste wyrazy jednosylabowe, sylaba zamknięta	KOT – wyraz bez psot
Wyrazy dwusylabowe z sylab otwartych i zamkniętych, cz. 1	PI-RAT – pokaże wam świat
Wyrazy dwusylabowe z sylab otwartych i zamkniętych, cz. 2	SAN-KI i inne utrudnianki

Na każdym z ekranów interaktywnych użyty jest **zestaw ikon/przycisków**, ułatwiających korzystanie z ćwiczeń, jak i całego produktu. Zostały zaprojektowane tak, by były:

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

Jeśli jednak zdarza się tak, że użytkownik ma kłopoty z koncentracją i skupieniem się na zadaniu, można jednym przyciskiem również schować wszystkie elementy ekranu (w tym - wyżej wymienione przyciski) i zostawić TYLKO obszar ćwiczeniowy, na którym powinien się skupić.

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

Na ekranach produktu Czytanie SY-LA-BA-MI zastosowano następujące rozwiązania graficzno-funkcjonalne:

1. **KONTRASTOWE i ROZPOZNAWALNE** przyciski – zostały zaprojektowane tak, by były widoczne nawet dla osób z trudnościami w widzeniu,
2. **TRZYTOROWY**, a jednocześnie **JEDNOZNACZNY SYSTEM MOTYWACYJNY** (dźwięk na dobrze/ źle/ animacja na 100% wykonanego ćwiczenia zliczalnego, progres graficzny (zapełniający się kolorem w trakcie wykonywania ćwiczenia zbiór kółek u dołu ekranu, a także osobna strona raportu podsumowująca pracę z zadaniem),
3. **POWIEKSZANIE ILUSTRACJI, ZOOM konkretnych fragmentów ćwiczeń**, które stanowią mały fragment kompozycji ekranu (a także inne funkcjonalności przeglądarki),
4. **TRANSKRYPCJA POLECENÍ** do zadań/ ćwiczeń (dwie wersje polecenie: audio i tekst, np. dla osoby z zaburzeniem słuchu lub trudnościami w koncentracji),
5. **UDOGODNIENIA W NAWIGACJI** – każdy zestaw ćwiczeń z konkretnymi sylabami składa się z wielu ekranów; by uniknąć za każdym razem niepotrzebnego przeglądania stron po kolei, można skorzystać ze spisu treści zawierającego miniatury ekranów i kliknąć w wybrany bezpośrednio,
6. **SCHEMATYCZNY, LOGICZNY i ZROZUMIAŁY SZABLON** – materiał zawarty w jednostkach terapeutycznych został ułożony zgodnie z autorską metodą i jest zaprojektowany tak, by po kilku dniach pracy z programem system rozmieszczenia poszczególnych ekranów stał się zrozumiały, a nauczyciel intuicyjnie mógł wybrać to, czego aktualnie potrzebuje (dostosowane do danego etapu pracy/terapii),
7. **STYL ILUSTRACJI** – ilustracje do produktu wykonali utytułowani polscy ilustratorzy dla dzieci, jednocześnie zasoby ilustracyjne zawarte w programie zostały zaprojektowane w prosty, aczkolwiek atrakcyjny graficznie sposób; prostota obrazków zapewnia ich jednoznaczność, nie zakłócając wartości zadań/ćwiczeń, a atrakcyjność stanowi jeden z elementów systemu wzmocnień pozytywnych, będącego gwarancją aktywnego udziału dziecka w terapii/zajęciach,
8. **TŁO** – zgodnie z sugestią terapeutów, w ćwiczeniach **NIE ZASTOSOWANO** ozdobnych tła – są one dodatkowym elementem rozpraszającym i odciągającym uwagę od sedna zadania; tło pod zadaniami zawsze jest białe,
9. **KARTY PRACY** – w produkcie umieszczone bogaty zestaw drukowalnych kart pracy, które uzupełniają zadania interaktywne (realizują ten sam cel, nie powtarzając jednocześnie zadań z ekranów), są to zasoby drukowalne,
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), a w przypadku zadań z percepcji wzrokowej – szczególnie istotna – jednym przyciskiem (opisanym poniżej) można pozostawić w widoku ekranu TYLKO

elementy związane z ćwiczeniem – reszta, panele, przyciski, nawigacja , polecenie – znikają pod blendą. Używając tego samego przycisku – można powrócić do widoku strony. Daje to pewność, że dziecko widzi tylko elementy istotne w konkretnym momencie i nic dodatkowego na ekranie go nie rozprasza.

Na ekranach produktu znajdują się następujące ikony/przyciski:



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



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



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



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



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



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



SPIS TREŚCI – tym przyciskiem można rozwinąć spis treści z miniaturami ekranów, ułatwiający wybór konkretnego ćwiczenia z jednostki terapeutycznej.



DRUKUJ – ikona pozwalająca wydrukowanie **karty pracy** lub innych materiałów.



UKRYJ DYSTRAKTORY – wciśnięcie tego przycisku powoduje, że w widoku ekranu zostają TYLKO elementy

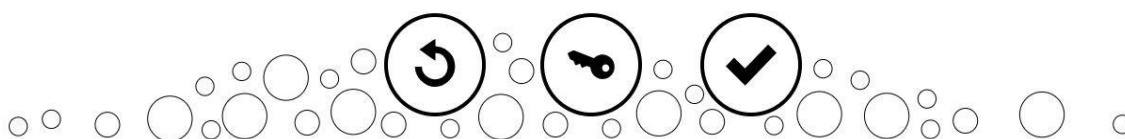
związane z ćwiczeniem – reszta:
panele, przyciski, nawigacja ,
polecenie – znikają pod blendą. Używając tego

samego przycisku – można powrócić do
widoku strony.

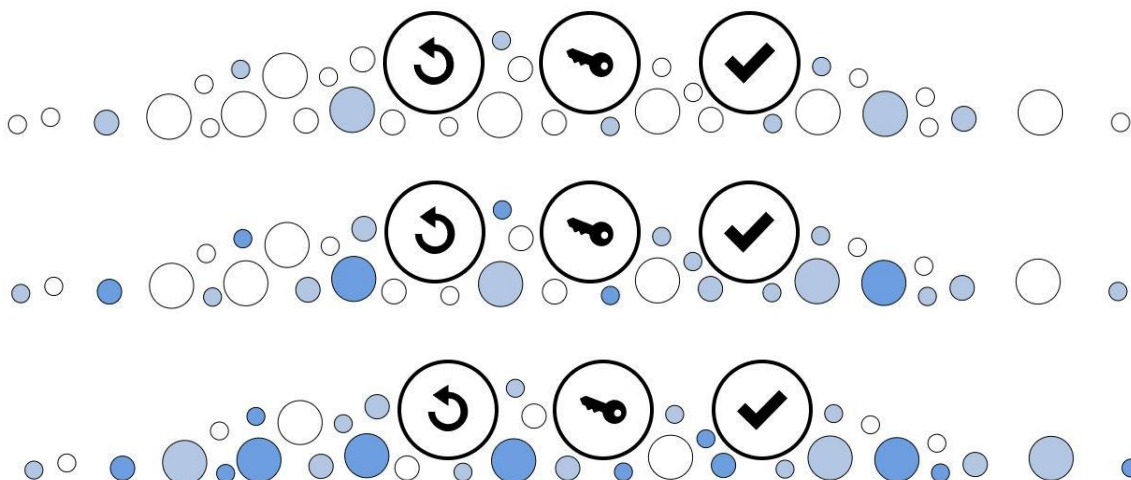
PROGRES GRAFICZNY – jest to zbiór kółek u dołu strony; w miarę wykonywania ćwiczenia przez dziecko – kółka zapełniają się kolorem. Gdy zadanie zostanie zakończone sukcesem – wszystkie kółka oraz umieszczone wśród nich przyciski (reset, pokaż rozwiązania, sprawdź) zapełnione są kolorem przewodnim i charakterystycznym dla produktu. Dzięki temu panelowi dziecko ma możliwość bieżącego monitoringu swoich postępów, etapów wykonywania zadania. Panel ten nie występuje na ekranach z ćwiczeniami twórczymi i mającymi wiele rozwiązań (niezliczalne).

Przykłady wyglądu panelu:

PROGRES GRAFICZNY niezapełniony (ćwiczenie nie zostało rozpoczęte lub nie została udzielona żadna prawidłowa odpowiedź)



PROGRES GRAFICZNY częściowo zapełniony (ćwiczenie zostało rozpoczęte i została udzielona przynajmniej jedna prawidłowa odpowiedź)



PROGRES GRAFICZNY całkowicie zapełniony (ćwiczenie zostało zakończone i zostały udzielone wszystkie prawidłowe odpowiedzi).

