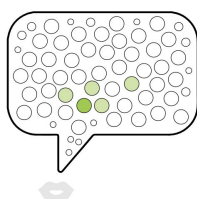


ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE



Seria programów multimedialnych dla dzieci z wadami wymowy
i innymi zaburzeniami sprawności językowej

OPIS **PRZYCISKÓW** I **ROZWIĄZAŃ**
GRAFICZNO-FUNKCJONALNYCH
STOSOWANYCH NA EKRANACH
INTERAKTYWNYCH PRODUKTU
ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE



Na każdym z ekranów interaktywnych użyty jest **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**.

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 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 POLECEŃ** do zadań/ ćwiczeń (dwie wersje polecenie: audio i tekst, np. dla osoby z zaburzeniem słuchu lub trudnościami w koncentracji),
5. **UDOGODNIENIA W NAWIGACJI** – każda jednostka terapeutyczna 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 I ZGODNY Z METODYKĄ SZABLON JEDNOSTEK TERAPEUTYCZNYCH** – materiał zawarty w jednostkach terapeutycznych został ułożony zgodnie z metodyką postępowania terapeutycznego (gotowe ścieżki terapeutyczne) i jest zaprojektowany tak, by po kilku dniach pracy z programem system rozmieszczenia poszczególnych ekranów stał się zrozumiały, a terapeuta intuicyjnie mógł wybrać to, czego aktualnie potrzebuje (dostosowane do danego etapu 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) – 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 ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE znajdują się następujące ikony/przyciski:



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 punktu 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.



PANEL NAGRYWANIA (II) – panel opcjonalny; jest to skrócona wersja wyżej opisanego panelu nagrywania; znajduje się na ekranie, na którym jest ćwiczenie niezwiązane bezpośrednio z nagrywaniem konkretnych fragmentów językowych lub obecność kilku paneli nagrywania może zaciemnić obraz ćwiczenia (np. gra memo, krzyżówka). Można ten panel potraktować treningowo i nagrać tam to, co w danym momencie jest terapeutycznie potrzebne.



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, w 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.

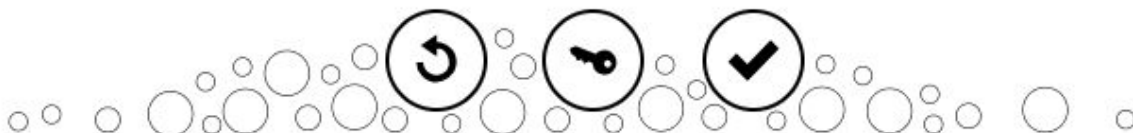


UKRYJ DYSTRAKTORY – wciśnięcie tego przycisku powoduje, że w widoku ekranu zostają TYLKO elementy związane z ćwiczeniem – reszta: panele, przyciski, nawigacja, polecenie – znikają pod blendą. Używając tego samego przycisku – można powrócić do widoku strony.

PROGRES GRAFICZNY – jest to zbiór kółek u dołu strony; w miarę wykonywania ćwiczenia przez dziecko – kółka wypełniają się kolorem. Gdy zadanie zostanie zakończone sukcesem – wszystkie kółka oraz umieszczone wśród nich przyciski (reset, pokaż rozwiązania, sprawdź) wypełnione 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).

