

ZAJĘCIA LOGOPEDYCZNE CZ. 3

czyli zestaw przeznaczonych dla młodzieży
i dorosłych interaktywnych ćwiczeń wspomagających
terapię realizacji wybranych głosek, a także ćwiczenia
z zakresu prozodii i dykcji



mTalent. Zajęcia Logopedyczne cz. 3

Spis treści pełnej wersji programu:

- GŁOSKA R
 - R w grupach spółgłoskowych
 - R po spółgłoskach
 - R przed spółgłoskami
 - R w sąsiedztwie samogłosek
 - R w różnych pozycjach w wyrazie
 - R w wyrazach trudnych
 - R – wyrazy zawierające więcej niż jedno R
 - R – wyrazy zawierające głoski R i L
 - R – wyrazy zawierające głoski R i J
 - SZEREG SZUMIĄCY
 - Głoska SZ
 - SZ – sylaby, logotomy, wyrazy
 - SZ – zestawienia wyrazowe i zdania
 - SZ – teksty
 - Głoska Ż
 - Ż – sylaby, logotomy, wyrazy
 - Ż – zestawienia wyrazowe i zdania
 - Ż – teksty
 - Głoska CZ
 - CZ – sylaby, logotomy, wyrazy
 - CZ – zestawienia wyrazowe i zdania
 - CZ – teksty
 - Głoska DŻ
 - DŻ – sylaby, logotomy, wyrazy
 - DŻ – zestawienia wyrazowe i zdania
 - DŻ – teksty
 - Różnicowanie głosek szumiących
 - SZEREG SYCZĄCY
 - Głoska S
 - S – sylaby, logotomy, wyrazy
 - S – zestawienia wyrazowe i zdania
 - S – teksty
 - Głoska Z
 - Z – sylaby, logotomy, wyrazy
 - Z – zestawienia wyrazowe i zdania
 - Z – teksty
 - Głoska C
 - C – sylaby, logotomy, wyrazy
 - C – zestawienia wyrazowe i zdania
 - C – teksty
 - Głoska DZ
 - DZ – sylaby, logotomy, wyrazy
 - DZ – zestawienia wyrazowe i zdania
 - DZ – teksty
 - Różnicowanie głosek syczących
- SZEREG CISZĄCY
 - Głoska Ś
 - Ś – sylaby, logotomy, wyrazy
 - Ś – zestawienia wyrazowe i zdania
 - Ś – teksty
 - Głoska Ź
 - Ź – sylaby, logotomy, wyrazy
 - Ź – zestawienia wyrazowe i zdania
 - Ź – teksty
 - Głoska Ć
 - Ć – sylaby, logotomy, wyrazy
 - Ć – zestawienia wyrazowe i zdania
 - Ć – teksty
 - Głoska DŹ
 - DŹ – sylaby, logotomy, wyrazy
 - DŹ – zestawienia wyrazowe i zdania
 - DŹ – teksty
 - Różnicowanie głosek ciszących
- RÓŻNICOWANIE GŁOSEK TRZECH SZEREGÓW
- DŹWIĘCZNOŚĆ – BEZDŹWIĘCZNOŚĆ
- CECHY PROZODYCZNE MOWY
- SAMOGŁOSKI
- NARZĄDY MOWY

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 przygotowany tak, aby umożliwić terapeutom łatwy dostęp do poszczególnych materiałów.
7. **Styl ilustracji** – dostosowany do starszej (niż uczeń w młodszym wieku szkolnym) grupy wiekowej.
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 użytkownika z trudnościami w skupieniu się, pozwala jednym kliknięciem schować wszystkie elementy (nawigację, panele itp.), pozostawiając na ekranie tylko obiekty związane bezpośrednio z danym ćwiczeniem. Dzięki temu użytkownik widzi wyłącznie elementy istotne w konkretnym momencie i nic dodatkowego go nie rozprasza.

Czym różni się ta część od poprzednich części programów z serii?

Przycisk z ilustracją pucharu.

PRZYCISK **OCEŃ SWOJĄ PRACĘ**



Ikona wprowadzona po raz pierwszy w części **mTalent Zajęcia logopedyczne** przeznaczonej dla uczniów starszych i młodzieży. Jest to przycisk służący do samooceny. Uczeń/użytkownik klika go wtedy, gdy jest zadowolony z realizacji nagrania, które samodzielnie wykonał na tym ekranie (nawet jeśli na ekranie umieszczono dodatkowe ćwiczenia, przycisk służy wyłącznie do samooceny nagrania – realizacji jakiegoś fragmentu materiału językowego).

Przycisk z ilustracją pucharu **ma wpływ** na stan paska postępu oraz zaliczenie całości zadań na ekranie (oznacza to, że bez jego kliknięcia na stronie raportu nie pojawi się 100% realizacji zadania, nie uruchomi się też gratulacyjna animacja końcowa).

W tej części programu **mTalent Zajęcia logopedyczne** materiał językowy jest trudniejszy niż w dwóch poprzednich częściach zarówno pod względem artykulacyjnym, jak i semantycznym.

Materiał językowy nie ogranicza się poziomem do ucznia młodszego etapu edukacyjnego. Zostały w nim na przykład wprowadzone wyrazy trudne artykulacyjnie i jednocześnie trudne semantycznie, co powoduje czasem konieczność sprawdzenia przez ucznia znaczenia tych wyrazów w dostępnych źródłach. Czasem ich znaczenie jest wyjaśnione w dodatkowym oknie na danym ekranie.

Przykład takiego tekstu (z materiałów stworzonych dla **głoski Ż**) pokazano poniżej. Wyrazy trudne semantycznie zostały w tekście pogrubione i podkreślone.

INNY DOBÓR **MATERIAŁU**
JĘZYKOWEGO

Marzenia podróżne i wypadki różne

Pewien żandarm, **żółto-brzeżek**,
mierzył morze kątomierzem.
Do podróży tworzył plany,
aby wypad był udany.

Mimo że miał żołąd nieduży,
marzył, że kupi w podróży:
zakiet, **żarnik**, **żardynierki**,
żel, żegadło, żłób i żelki.

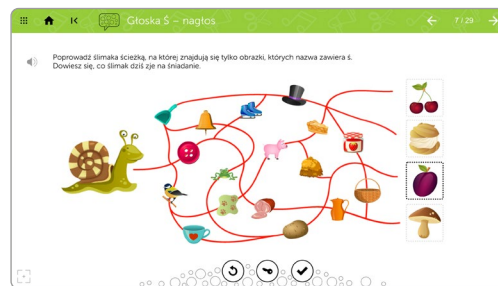
Wpadka z marzeń go odarta:
... **żararaka** go użarta.
Żółto-brzeżek nie żegluj.

Obrażenia opatruje.

INNA **GRAFIKA** W ĆWICZENIACH
I ELEMENTACH OZDOBNYCH
EKRANU

Aby nie infantylizować całości treści, w ćwiczeniach na ekranach znacznie ograniczono liczbę ilustracji rysowanych na korzyść zdjęć. Jeśli występuje materiał ilustracyjny, od początku powstaje on z uwzględnieniem wieku użytkownika końcowego, dzięki czemu nie jest infantylny. Porównanie ekranów zaprojektowanych dla dwóch różnych grup wiekowych zestawiono poniżej.

Przykłady ekranów z ćwiczeniem dla dzieci młodszych:



INNA **GRAFIKA** W ĆWICZENIACH
I ELEMENTACH OZDOBNYCH
EKRANU

Przykłady ekranów z ćwiczeniem dla użytkowników starszych (niż dziecko w młodszym wieku szkolnym):



ZWIĘKSZENIE ILOŚCI **TEKSTU**
PISANEGO

Ponieważ odbiorcą jest użytkownik starszy niż dziecko w młodszym wieku szkolnym, w ćwiczeniach umieszczono więcej tekstu pisanego. Użytkownik czyta, odnajduje w tekście, zaznacza, podkreśla, pisze, uzupełnia.

ĆWICZENIA **ANGAŻUJĄCE**
WIĘCEJ ZMYŚŁÓW I UMIEJ-
JĘTNOŚCI NIŻ UMIEJĘTNOŚCI
ARTYKULACYJNE

Ponieważ odbiorcą jest użytkownik starszy niż dziecko w młodszym wieku szkolnym, ćwiczenia zaprojektowano tak, aby angażowały więcej analizatorów, wymagały refleksu lub większej wiedzy (np. z zakresu znajomości znaczenia niektórych wyrazów lub gramatyki).

SPIS TREŚCI

Spis treści w tej części programu z serii mTalent Zajęcia logopedyczne jest dostosowany do najczęstszych problemów artykulacyjnych, z którymi zmagają się starszy niż dziecko w młodszym wieku szkolnym użytkownik. Decyzję o tym, co znajdzie się w spisie treści podjęto po rozmowach z logopedami pracującymi z taką grupą wiekową.

INNA **GRAFIKA PASKA POSTĘPU**

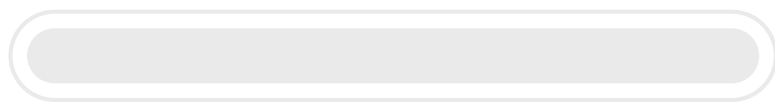
Ponieważ graficzna prezentacja postępu na ekranie w poprzednich częściach była dostosowana wyglądem do młodszych odbiorców, w tej części zostało to uproszczone. Teraz u dołu ekranu jest prosty graficznie pasek zappełniający się kolorem w miarę wykonywania kolejnych zadań na ekranie. Pasek uzupełnia się także – w zależności od ćwiczenia – częściowo lub w całości po kliknięciu przycisku z pucharem (samooceny nagrania wykonanego przez użytkownika).



Graficzna prezentacja postępu – graficzna informacja przedstawiająca postępy w wykonywaniu danego ćwiczenia. W programie przedstawiona jest w postaci ozdobnej ilustracji na dole ekranu, która zappełnia 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 raportowalnych (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).



Na ekranach programu znajdują się następujące ikony/przyciski:



Oceń swoją pracę – ikona wprowadzona dopiero w części mTalent **Zajęcia logopedyczne** przeznaczonej dla uczniów starszych i młodzieży. Jest to przycisk służący do samooceny. Uczeń/użytkownik klika go wtedy, gdy jest zadowolony z realizacji nagrania, które samodzielnie wykonał na tym ekranie (nawet jeśli na ekranie umieszczono dodatkowe ćwiczenia, przycisk służy wyłącznie do samooceny nagrania – realizacji jakiegoś fragmentu materiału językowego). Przycisk ten **ma wpływ** na stan paska postępu oraz zaliczenia całości zadań na całym ekranie (oznacza to, że bez jego kliknięcia na stronie raportu nie pojawi się 100% realizacji zadania, nie uruchomi się też gratulacyjna animacja końcowa).



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 (raportowalnego) 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 (paneje, przyciski, nawigacja, treść polecenia).