

IV.

Redakcja Nowej Ery

ROZWIĄZANIA ZASTOSOWANE W PROGRAMIE *KONCENTRACJA UWAGI PRO*

I. ELEMENTY PROGRAMU

KONCENTRACJA UWAGI PRO jest specjalistycznym programem multimedialnym dla nauczycieli i terapeutów, wspierającym profilaktykę oraz terapię dzieci i młodzieży w wieku 6–15 lat z trudnościami w koncentracji, deficytami uwagi i pamięci, zaburzeniami procesów uczenia się oraz mającymi problemy w edukacji szkolnej, w tym z osobami z ADHD i ADD. Został stworzony z wykorzystaniem gier, których zadanie polega na rozwijaniu takich funkcji, jak:

- skupienie i utrzymywanie uwagi i pamięci;
- pamięć robocza;
- koncentracja uwagi i pamięć wzrokowa;
- koncentracja uwagi i pamięć słuchowa;
- koncentracja uwagi i szybkość reakcji;
- umiejętność rozumienia poleceń i selekcji informacji.

Program został przygotowany w dwóch formach: jako **pendrive z programem multimedialnym** do zainstalowania na 5 stanowiskach, w tym 4 treningowych (na komputerze stacjonarnym lub tablecie) oraz jako **aplikacja mobilna** z grami do pobrania.

Narzędzie zawiera **54 gry multimedialne**, z których każda występuje na kilku poziomach trudności – łącznie jest to blisko **500 wariantów ćwiczeń**. Dodatkowo w programie znajduje się **Gra na start**, dzięki której w prosty sposób da się określić poziom funkcjonowania, możliwości i indywidualne preferencje ucznia.

Ważną funkcjonalnością programu jest **aplikacja terapeutyczna**, która między innymi pozwala na tworzenie kont uczniów, a także na zapisywanie rezultatów ich pracy i śledzenie postępów. Monitorowanie i raportowanie wyników odbywa się w formie automatycznie wygenerowanego raportu z informacjami na temat czasu i liczby prób wykonania zadania oraz uzyskanym wynikiem.

W programie znajduje się obszerny zbiór **materiałów uzupełniających – kart pracy** do pobrania i wydrukowania z aplikacji. Dla większej wygodny użytkownika materiały te zebrano także w postaci drukowanej publikacji dołączonej do zestawu.

II. PROPOZYCJE GIER W PROGRAMIE *KONCENTRACJA UWAGI PRO*

Wykorzystane w programie gry zaprojektowano z dużą dbałością o poprawność metodyczną oraz o to, aby efektywnie wspierały rozwój poszczególnych obszarów. Dlatego też cechują się one **wielowymiarowością** (jedno ćwiczenie realizuje kilka celów jednocześnie). Gry charakteryzują się **atrakcyjną grafiką**, którą można dostosować do preferencji i zainteresowań poszczególnych uczniów. Są **ciekawe i atrakcyjne**, mają **wiele poziomów i wariantów**, dzięki

czemu możliwe jest ich wielokrotne wykorzystanie bez ryzyka żmudnego powtarzania ćwiczonego już wcześniej materiału.

W programie wyróżniono następujące typy gier:

- Znajdź elementy;
- Przejdź trasę;
- Znajdź wyjście;
- Wskaż położenie przedmiotów;
- Zapamiętaj listę;
- Złap owce/latające obiekty;
- Znajdź różnice;
- Znajdź pary;
- Połącz punkty;
- Wystrasż postacie/wszystkie stworzenia/wszystkich;
- Znajdź nowy element;
- Ułóż tangram;
- Wskaż kolejno elementy;
- Posegreguj elementy;
- Wskaż identyczny symbol;
- Odszukaj te same elementy;
- Znajdź przeciwieństwa;
- Połącz kształt i dźwięk.

Każda z gier występuje w trzech wariantach graficznych, które można zmieniać zgodnie z preferencjami uczniów.

Wszystkie gry mają trzy etapy, wraz z którymi wzrasta poziom trudności rozgrywki. Zwiększenie trudności osiągnięto między innymi przez zastosowanie takich rozwiązań, jak:

- możliwość powiększenia obrazu;
- pojawianie się wyszarzonych obiektów;
- występowanie obiektów przedstawionych w lustrzanym odbiciu;
- występowanie ilustracji obiektów i/lub ich zapisanych lub nagranych nazw;
- pojawianie się samych konturów ilustracji;
- skrócenie czasu na wykonanie zadania;
- zwiększenie zagęszczenia obiektów na ekranie.

Innym sposobem na podniesieniu poziomu trudności gry jest zastosowanie dystraktorów, których zadaniem jest odwracanie uwagi gracza oraz skomplikowanie ćwiczenia. W roli dystraktorów wykorzystuje się między innymi następujące efekty:

- latarka – ekran zaciemnia się, a jego fragmenty oświetla jedynie światło latarki;
- mgła – widok zasłania powiększający się mglisty obłok;
- fala – widok ekranu jest zniekształcony przez przesuwającą się po nim falę;
- szum – nasilający się dystraktor dźwiękowy;
- intensywne, bogate w szczegóły tło.

Dzięki grom zgromadzonym w programie *KONCENTRACJA UWAGI PRO* nauczyciele oraz terapeuci zyskują niezawodne narzędzie, które umożliwi im wypełnienie wszystkich założonych celów w obszarze profilaktyki i terapii dzieci i młodzieży w wieku 6–15 lat z trudnościami w koncentracji, z deficytami uwagi i pamięci oraz zaburzeniami procesów uczenia się. Co równie ważne, także uczniowie mają możliwość ćwiczenia tych ważnych funkcji w atrakcyjnej i przyjaznej formie, z wykorzystaniem elementów zabawy, która znacząco zwiększa efekty wszystkich ćwiczeń.

III. POSTACI PRZEWODNIE

Pracę z programem *KONCENTRACJA UWAGI PRO* umiła uczniom obecność pięciu dowcipnych postaci przewodnich. Są to:

- Robot – sympatyczny i obdarzony sztuczną inteligencją;
- Zosia – wysportowana i muzykalna;
- Alipakobali – beztroski, lubiący zabawę DJ;
- Tomek – miłośnik gier komputerowych;
- Pannahopka – nieco dziecinna, ale bardzo miła.

Postaci są animowane i udźwiękowione. Pojawiają się po zakończeniu gry po to, aby pogratulować uczniowi osiągniętego wyniku. Wypowiadają słowa wsparcia i podziwu, które wzmacniają w graczach poczucie sukcesu i motywują ich do dalszej pracy. Ponieważ postacie reprezentują różne cechy charakteru i zachowania, są odpowiednie dla dzieci w każdym wieku. Użytkownik może w dowolnym momencie zmienić wybraną przez siebie postać w oknie ustawień preferencji.

IV. MATERIAŁY UZUPEŁNIAJĄCE

W programie *KONCENTRACJA UWAGI PRO* umieszczono zbiór materiałów uzupełniających, czyli **ponad 100 kart pracy**, które można zapisać na dysku komputera i wydrukować z poziomu aplikacji. Karty zebrano także w osobnej publikacji dołączonej do zestawu z programem.

Dzięki tym materiałom nauczyciele i terapeuci mogą prowadzić wartościowe i urozmaicone zajęcia dla uczniów z zaburzeniami koncentracji uwagi – zaproponować im uzupełnienie interaktywnych gier innymi formami aktywności, angażującymi odmienne niż multimedia obszary mózgu oraz kształcącymi określone kompetencje w inny sposób.

Ćwiczenia zawarte w tym zbiorze zostały podzielone na 5 obszarów:

1. Odtwarzanie – 20 kart;
2. Wyszukiwanie – 26 kart;
3. Wysłuchiwanie – 17 kart;
4. Labirynty – 8 kart;
5. Bank pomysłów – 22 karty.

Karty pracy, w zależności od swego przeznaczenia, zostały oznaczone ikonami:



karta pracy dla ucznia;



karta pracy/instrukcja dla nauczyciela.

Wszystkie zadania znajdujące się na kartach mają jasne, precyzyjnie sformułowane polecenia. Sposób wykorzystania materiałów dydaktycznych zależy od indywidualnych możliwości uczniów oraz od metodyki pracy nauczyciela. Karty pracy są gotową propozycją do wykorzystania, ale mogą być także inspiracją i bazą do tworzenia własnych materiałów dydaktycznych – dostosowanych do predyspozycji i preferencji uczestników zajęć.

Autorzy programu zalecają systematyczną pracę ze zbiorem zadań. Konsekwentnie i regularnie wykonywane ćwiczenia z zakresu: pamięci (roboczej, operacyjnej, wzrokowej, słuchowej), koncentracji uwagi (podzielności, selektywności, trwałości, przerzutności), a także innych obszarów funkcji wykonawczych doskonale wspierają uczniów w osiągnięciu sukcesu szkolnego.

V. USTAWIENIA PREFERENCJI

Funkcjonalności programu *KONCENTRACJA UWAGI PRO* umożliwiają dostosowanie jego wyglądu i działania do indywidualnych preferencji użytkownika. W oknie **Ustawienia preferencji** dostępnym z poziomu gry można zmienić wygląd i dostępność treści na ekranie, czyli:

- zmienić wygląd tła gry;
- ukryć lub wyświetlić na ekranie głośniki i teksty instrukcji;
- włączyć lub wyłączyć opcję odmierzenia czasu podczas gry;
- ukryć lub wyświetlić listę poziomów gry;
- wybrać jedną z pięciu postaci przewodnich;
- ustawić kontrast wyświetlania tekstów na ekranie;
- włączyć lub wyłączyć efekty dźwiękowe w tle oraz dźwięki informacji zwrotnych.

Możliwość decydowania o sposobie wyświetlania treści i odgrywania dźwięków na ekranach sprawia, że program doskonale odpowiada potrzebom wszystkich jego użytkowników, także osób z różnymi deficytami i rodzajami nadwrażliwości.

VI. LICENCJA I BEZPIECZEŃSTWO

Po zakupieniu programu *KONCENTRACJA UWAGI PRO* użytkownik uzyskuje licencję na czas nieokreślony na 5 urządzeń (w tym 4 treningowe na komputer lub tablet). W jej ramach może założyć do 30 kont terapeutów, natomiast liczba możliwych kont uczniów jest nieograniczona.

Podczas pracy nad programem zadbano także o zapewnienie bezpieczeństwa jego użytkowania. Program wylogowuje użytkownika automatycznie po 30 minutach bezczynności. Aby się ponownie zalogować, trzeba wpisać za każdym razem hasło, co zapewnia dobrą ochronę zgromadzonych w aplikacji informacji na temat uczniów. Przy dużej liczbie osób, które mogą korzystać z programu, właściwa ochrona danych to podstawa.