

Minimalne wymagania

- komputer PC lub 100% kompatybilny
- procesor Pentium III lub lepszy
- Microsoft Windows XP lub wyższy
- napęd CD-ROM
- karta dźwiękowa
- głośniki
- mysz

Instalacja

Program instalacyjny wystartuje automatycznie po umieszczeniu płyty CD w napędzie CD-ROM.

Jeżeli start programu instalacyjnego nie nastąpi automatycznie należy wyświetlić zawartość płyty CD i kliknąć dwukrotnie plik EduBoty.exe.

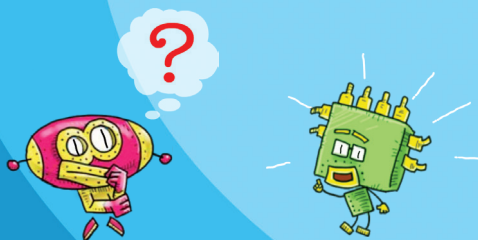
Po uruchomieniu programu instalacyjnego należy postępować według jego instrukcji.

Wydawca: ANIMEDIA Jacek Szleszyński

Kontakt:

e-mail: animedia@animedia.pl

tel. 601 716 508



© 2016 Animedia Jacek Szleszyński, www.animedia.pl

Wszelkie prawa autorów, producenta i wydawcy zastrzeżone.

Multimedialny program terapeutyczny

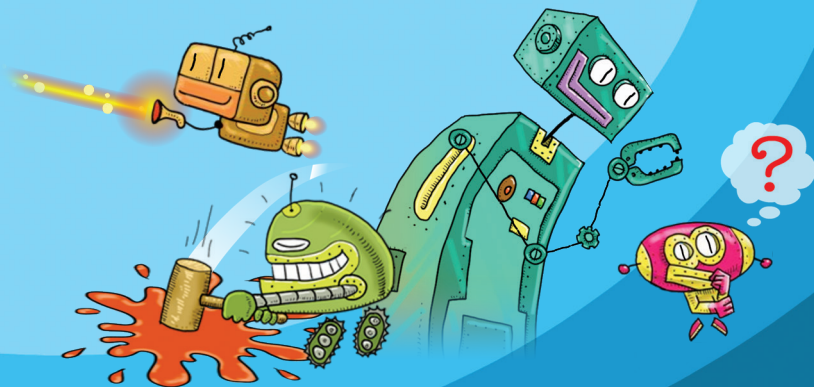
EDUBOTY

- specyficzne trudności w nauce czytania i pisania
- specyficzne trudności w nauce matematyki
- różnorodne zaburzenia uwagi
- deficyty w zakresie funkcji poznawczych

Grupa wiekowa: 10+

12 gier

1050 zadań



Multimedialny program terapeutyczny

EduBoty to interesująca propozycja dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Program obejmuje 3 zestawy gier wspomagających terapię uczniów:

- **ze specyficznymi trudnościami w nauce matematyki**
- “Wygraj z dyskalkulią”
- **ze specyficznymi trudnościami w nauce czytania i pisania** - “Wygraj z dysleksją”
- **z deficytami w zakresie funkcji poznawczych, w tym różnorodnymi zaburzeniami uwagi**

Grupa wiekowa: 10+

O programie

Multimedialny program terapeutyczny EduBoty skutecznie pomaga w terapii specyficznych trudności w nauce czytania, pisania i liczenia. Wspiera rozwój funkcji psychomotorycznych. Rozwija procesy uwagi, pamięci, spostrzegania i myślenia. Pomaga niwelować blokady w uczeniu się poprzez wzmacnianie u uczniów wiary we własne możliwości dzięki stopniowaniu trudności (przechodzeniu od zadań łatwiejszych do trudniejszych).

Doświadczanie sukcesów w sferze zadaniowej przyczynia się do rozwoju poczucia kompetencji oraz przekonania o skuteczności podejmowanych działań. Świadomość radzenia sobie z zadaniami korzystnie wpływa na budowanie właściwej samooceny, na nowo zachęca ucznia do podejmowania trudu związanego z opanowaniem wiedzy i umiejętności szkolnych.

Program ten jest skutecznym narzędziem do efektywnej terapii, umożliwiającym realizację planu działań wspierających zawartych w programie naprawczym dla uczniów z trudnościami w nauce.

Monika Abraszewska
terapeuta pedagogiczny
kierownik studiów podyplomowych
z zakresu terapii pedagogicznej
na Uniwersytecie SWPS
Oddział zamiejscowy we Wrocławiu

Podstawowe założenia programu terapeutycznego EduBoty:

- środek dydaktyczny stanowiący bodziec motywacyjny ułatwiający wprowadzenie dziecka w trudny dla niego obszar zadaniowy, a tym samym zmieniający postawę do uczenia się
- animacja pełna dynamiki, atrakcyjna grafika oprawiona dźwiękiem
- ciekawe pomysły gier, opracowane pod kątem terapeutycznym i przetestowane na grupie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (kl. IV–VI sp i I–III gimnazjum). Gry uwzględniają zróżnicowany poziom funkcjonowania poznawczego użytkownika oraz dają możliwość osiągnięcia sukcesu, co jest ważnym czynnikiem motywacyjnym w przypadku przełamywania specyficznych trudności szkolnych
- planowanie działań terapeutycznych w odniesieniu do indywidualnych potrzeb edukacyjnych – różne poziomy trudności i wybór zestawów zadań
- monitorowanie postępów dziecka – możliwość gromadzenia statystyk osiągniętych wyników, wizualizacja wyników w formie wykresu
- możliwość powtórzenia zadania w celu przeanalizowania wspólnie z dzieckiem jego procesu myślowego
- możliwość utworzenia 20 kont graczy. Jedno konto zapamiętuje 10 kolejnych wyników dla każdego z 99 zestawów w 12 grach
- prosta nawigacja oparta na intuicyjnym działaniu
- szeroki wachlarz zadań – możliwość wielokrotnego wykonywania ćwiczeń przez tego samego użytkownika, bez konieczności powtarzania tych samych przykładów – każde zadanie posiada kilka wersji do wyboru
- możliwość odsłuchania instrukcji głosowej

Trudności w nauce czytania i pisania

Niezbędnym warunkiem opanowania umiejętności czytania i pisania poprawnego pod względem ortograficznym jest rozwijanie funkcji wzrokowo–przestrzennych, gruntowne utrwalanie poprawnej pisowni, wypracowanie czujności i wrażliwości ortograficznej, a także samoregulacji w zakresie popełnianych błędów. Wykorzystanie proponowanego programu multimedialnego stwarza takie możliwości i pozwala uczyć się w sposób spontaniczny.

Usprawniane funkcje i rozwijane kompetencje:

- percepcja wzrokowo–przestrzenna
- szybkość spostrzegania wzrokowego
- analiza i synteza wzrokowa, wyobraźnia przestrzenna
- bezpośrednia pamięć wzrokowa
- koordynacja wzrokowo–ruchowa
- różnicowanie wyrazów podobnych graficznie
- identyfikowanie odpowiedników głosek zbliżonych fonetycznie
- uzupełnianie wyrazów skomplikowanych pod względem struktury głoskowo–literowej
- gotowość do poszerzania słownictwa
- praktyczne stosowanie zasad łącznej i rozdzielnej pisowni wyrazów
- poprawna ortograficznie pisownia

Trudności w nauce matematyki

O nastawieniu dziecka do rozwiązywania zadań matematycznych i pokonywania trudności decyduje wewnętrzna motywacja, poziom samooceny, dojrzałość emocjonalna, system nawyków zachowania się oraz poziom wiadomości i umiejętności matematycznych.

Program Eduboty stanowi bodziec motywacyjny ułatwiający wprowadzenie dziecka w trudny dla niego obszar zadaniowy, a tym samym zmieniający postawę do uczenia się matematyki.

Usprawniane funkcje i rozwijane kompetencje:

- odczytywanie i rozumienie pojęć i zależności matematycznych (cyfr, liczb, liczebników oraz symboli matematycznych)
- wykonywanie operacji na liczbach (porównywanie, dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie)
- transkodowanie: przekład informacji (liczebności) podanej słownie na informację w formie cyfr
- szeregowanie przedmiotów, liczb według kolejności malejącej lub rosnącej
- szacowanie
- odczytywanie informacji na podstawie układów przestrzennych
- prawidłowe odczytywanie symboli matematycznych – cyfr, liczb
- posługiwanie się pojęciem ułamków
- prawidłowe odczytywanie dużych liczb
- wykonywanie obliczeń w pamięci
- posługiwanie się jednostkami miar i przeliczanie ich
- rozumienie, że ważna jest pozycja cyfry, a nie tylko jej wielkość
- określanie kierunków na płaszczyźnie i w przestrzeni
- stosowanie dojrzałych strategii liczenia

Deficyty funkcji poznawczych

Uczeń z deficytami w zakresie funkcji poznawczych i różnorodnymi zaburzeniami uwagi ma trudności z logicznym myśleniem, dostrzeganiem związków przyczynowo–skutkowych, giętkością poznawczą. Brak sukcesów edukacyjnych powoduje blokady: wycofywanie się, unikanie zadań, uporczywe powtarzanie tych samych błędów, zwolnienie tempa pracy. Trudno przełamać taką postawę ucznia. Program Eduboty wspiera proces terapeutyczny, korzystnie wpływa na utrzymanie motywacji dziecka i stanowi zachętę do pokonywania trudności edukacyjnych.

Usprawniane funkcje i rozwijane kompetencje:

- zdolność do poszerzania wiedzy i wykorzystywania jej do rozwiązywania problemów
- logiczne myślenie, spostrzegawczość, analiza, wnioskowanie
- ćwiczenie uwagi poprzez umiejętność sprawnego selekcjonowania bodźców
- rozwijanie zapamiętywania i myślenia opartego o procesy uwagi
- pamięć - umiejętność zapisywania, przywoływania i modyfikowania informacji
- rozwijanie strategii pojęciowych odpowiedzialnych za przyswajanie i zapamiętywanie materiału
- porządkowanie, kategoryzowanie i umiejętne wykorzystanie informacji
- dostrzeganie zależności
- myślenie przyczynowo–skutkowe
- szybkość i sposób manipulowania danymi

Instrukcja

Po uruchomieniu gry pokazuje się ekran startowy. Po naciśnięciu przycisku "Ok, gram" przechodzimy do panelu wyboru gracza. Można w nim utworzyć 20 kont graczy. Po wybraniu gracza z listy należy nacisnąć przycisk "Graj" i przejść do menu głównego.

W menu głównym można wybrać grę lub zobaczyć wyniki gracza w formie wykresów. Zmiana gracza odbywa się przez powrót do listy po naciśnięciu przycisku "Gracze".

Gry podzielone są na 3 grupy tematyczne:

■ Grupa 1 – Trudności w nauce czytania i pisania

Rozdzielacz

Gra ćwiczy znajomość reguł pisowni *nie* z rzeczownikami, czasownikami, przymiotnikami i przysłówkami. Celem gry jest przesunięcie robota tak, aby chmurka z "nie" znalazła się na polu "oddzielnie" lub "razem". Dostępnych jest 6 zestawów po 10 zadań.

Monter

Gra ćwiczy znajomość pisowni wyrazów gdy różni się ona od wymowy. Celem gry jest wybranie brakującej części z pojemnika dla robota montującego wyraz. Dostępnych jest 12 zestawów po 10 zadań. Ćwiczona jest pisownia f-w, t-d, p-b, k-g, ć-dź, ś-ż, ą-om, ę-en, sz-rz, u-ó, ż-rz i ch-h.

Łapacz

Gra ćwiczy czytanie pojedynczych słów ze zrozumieniem. Celem gry jest wyłapanie wyrazów nie mających sensu. Dostępnych jest 12 zestawów (4 łatwe, 4 średnie i 4 trudne) po 20 wyrazów (10 prawidłowych i 10 bez sensu).

Można wybrać 2 warianty rozgrywki:

Instrukcja

Cele ruchome – kolejne wyrazy pojawiają się na dole ekranu po kolei i przemieszczają ku górze. Ten wariant przypomina typowe gry rozrywkowe i jest preferowany przez dzieci.

Cele statyczne – wszystkie wyrazy pojawiają naraz na ekranie. Ten wariant jest wygodniejszy podczas pracy z terapeutą.

Poprawiator

Gra ćwiczy znajomość pisowni wymiennych ó, ź, rz i ch. Celem gry jest wstawienie odpowiednich liter do wyrazów przez strzelenie do nich laserem.

Dostępnych jest 8 zestawów (2 z "ó", 2 z "ź", 2 z "rz" i 2 z "ch") po 20 wyrazów (10 prawidłowych i 10 nieprawidłowych).

Można wybrać 2 warianty rozgrywki:

Cele ruchome – kolejne wyrazy pojawiają się z prawej strony ekranu po kolei i przemieszczają ku lewej. Ten wariant przypomina typowe gry rozrywkowe i jest preferowany przez dzieci.

Cele statyczne – wszystkie wyrazy pojawiają naraz na ekranie. Ten wariant jest wygodniejszy podczas pracy z terapeutą.

■ Grupa 2 – Trudności w nauce matematyki

Składacz

Gra ćwiczy umiejętność dodawania w pamięci. Celem gry jest przesunięcie robota tak aby chmurka z częścią równania uzupełniła jedną z 4 części na ekranie. Dostępne są 3 zestawy (łatwy, średni i trudny) po 10 zadań.

Młotkowiec

Gra ćwiczy umiejętność transkodowania wartości pisanych słownie na liczby. Celem gry jest wskazanie odpowiedniego pomidora z liczbą podaną słownie w poleceniu. Dostępnych jest 12 zestawów (4 łatwe, 4 średnie i 4 trudne) po 20 liczb.

Instrukcja

Łowca

Gra ćwiczy znajomość tabliczki mnożenia poprzez wskazywanie wielokrotności liczb od 2 do 9. Celem gry jest strzelanie z kuszy do liczb będących wielokrotnością zadanej liczby. Dostępnych jest 9 zestawów (4 łatwe dla wielokrotności liczb 2 i 5, 3 średnie dla wielokrotności liczb 3, 4 i 6 oraz 3 trudne dla wielokrotności liczb 7, 8 i 9) po 20 liczb (10 prawidłowych i 10 nieprawidłowych).

Można wybrać 2 warianty rozgrywki:

Cele ruchome – kolejne wyrazy pojawiają się z lewej strony ekranu po kolei i przemieszczają ku prawej. Ten wariant przypomina typowe gry rozgrywkowe i jest preferowany przez dzieci.

Cele statyczne – wszystkie wyrazy pojawiają naraz na ekranie. Ten wariant jest wygodniejszy podczas pracy z terapeutą.

Rachmistrzynie

Gra ćwiczy umiejętność dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia. Celem gry jest wybranie brakującego znaku działania z pojemnika dla robota montującego równanie. Dostępnych jest 12 zestawów po 10 zadań. Zestawy są pogrupowane po 4 w zależności od poziomu trudności.

■ Grupa 3 – Deficyty funkcji poznawczych

Mądrała

Gra ćwiczy umiejętność logicznego myślenia, analizy i wnioskowania. Celem gry jest wskazanie balonu, którego zawartość różni się pod względem jakiejś cechy od zawartości pozostałych. Dostępnych jest 6 zestawów (2 łatwe, 2 średnie i 2 trudne) po 10 zadań.

Myśliciel

Gra ćwiczy umiejętność czytania ze zrozumieniem i logicznego myślenia. Celem gry jest wskazanie obiektu opisanego w poleceniu.

Instrukcja

Dostępnych jest 6 zestawów (2 łatwe, 2 średnie i 2 trudne) po 30 zadań.

Lustrzak

Gra ćwiczy umiejętność rozróżniania lustrzanego odbicia liter i cyfr. Celem gry jest wskazanie cyfry lub litery będącej lustrzanym odbiciem. Dostępnych jest 6 zestawów (2 łatwe, 2 średnie i 2 trudne) po 10 zadań.

Doparek

Gra ćwiczy umiejętność szybkiej oceny liczebności zbiorów poprzez ocenę ich parzystości. Celem gry jest wskazanie skrzynki z nieparzystą liczbą jabłek i uzupełnienie jej. Dostępnych jest 6 zestawów (2 łatwe, 2 średnie i 2 trudne) po 10 zadań.

■ Punktacja

Gry naliczają punkty tylko za pierwszą poprawną odpowiedź. W przypadku, kiedy gracz wskazał najpierw błędną odpowiedź a poprawną później lub gdy skorzystał z pomocy, punkty nie są naliczane. Stopień wykonania poszczególnych zestawów dla każdego gracza można zobaczyć w części "Twoje wyniki".

■ Przyciski



Zakończ – przerwanie gry i przejście do menu głównego. Wyniki nie są zapisywane.



Dalej – przejście do następnego zadania w grze lub wyjście z gry po ostatnim zadaniu.



Powtórz – powtórzenie aktualnego zadania. Przy powtórzeniu punkty nie są naliczane.



Pomoc – wyświetlenie prawidłowej odpowiedzi. Po wyświetleniu pomocy punkty nie są naliczane.

