

Progres - komputerowy program wspierający rozwój

Instrukcja obsługi

Progres - komputerowy program wspierający rozwój

© Dorota Rudzińska- Friedel, LK Avalon

Wydane przez L.K. Avalon, 36-072 Świlcza 145 C, na podstawie odpowiednich licencji.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki handlowe i towarowe są własnością odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Aplikacja komputerowa Progres jest chroniona prawem autorskim. Zarówno aplikacja w całości jak i żadna z jej części nie mogą być w żaden sposób: powielane, kopiowane, pożyczane, wynajmowane, dystrybuowane, strimowane, ani w jakikolwiek inny sposób udostępniane nieupoważnionym osobom bez pisemnej zgody wydawcy. Ta wersja aplikacji przeznaczona jest tylko do prywatnego, domowego użytku w celach niekomercyjnych. Jakiekolwiek inne użycie wymaga pisemnej licencji rozszerzonej.

Licencja rozszerzona jest dostarczana wyłącznie przez wydawcę programu – LK Avalon s.c. Informacje: WWW.LKAVALON.COM

© LK Avalon s.c. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Uwagi od wydawcy

Wydawca: LK Avalon, 36-072 Świlcza 145c. WWW.LKAVALON.COM

Aplikacja została przetestowana i sprawdzona najnowszymi dostępnymi Wydawcy programami antywirusowymi. Wydawca nie ponosi odpowiedzialności za niewłaściwe działanie aplikacji i ewentualne spowodowane tym straty.

Pomoc techniczna:

WWW.LKAVALON.COM

POMOC@LKAVALON.COM

© LK Avalon. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Spis Treści

Część I Informacje o aplikacji 2

1 Wymagania sprzętowe ... 6

Część II Obsługa aplikacji 8

1 Logowanie ... 8

2 Zaliczanie ćwiczeń ... 10

3 Ekran główny ... 11

Trening permanentny ... 12

Trening emocji ... 15

Ćwiczenia ruchowe ... 16

Sprawdź się ... 16

Ćwiczenia wstępne ... 18

Jak zabawa ... 19

4 Wyniki ... 21

5 Struktura programu ... 22

Część III Problemy techniczne 28

Część IV Polecamy też... 30

Część V Od wydawcy 40

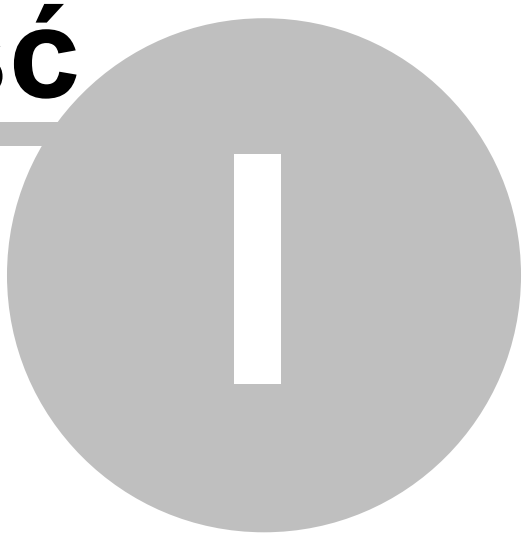
1 Ostrzeżenie ... 40

2 Uwagi ... 40

3 Licencja ... 40

© Dorota Rudzińska- Friedel, LK Avalon

Część



1 Informacje o aplikacji

PRZEZNACZENIE

Program Komputerowy Wspomagający Rozwój narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Jest to aplikacja komputerowa wspomagająca rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowany jest do wszystkich uczniów w wieku 6-15 lat w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.

ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNA

Jest wynikiem zbierania wieloletnich doświadczeń w pracy z dziećmi i młodzieżą w różnym wieku, ze specyficznymi i specjalnymi potrzebami edukacyjnymi jak również z dziećmi wybitnie zdolnymi. Oparta jest o wiedzę teoretyczną zawartą w wielu publikacjach naukowych na temat rozwoju dzieci oraz o metody i formy pracy wypracowane przez autorkę. Główną koncepcją jest **Trening Globalny Wspierania Rozwoju** dzieci i młodzieży. Aplikacja komputerowa realizuje zadania Treningu Globalnego i zawarty jest w jego strukturze. Traktowany jest jako narzędzie pomocnicze do osiągania sukcesu, jakim jest wszechstronny rozwój ucznia i jego umiejętności. Aplikacja jest przeznaczona do realizacji w szkole, wraz z nauczycielem jako towarzyszem treningu, który wzmacnia sukcesy, poświęca uwagę i czas. Aplikacja zalecana jest również do używania w warunkach domowych przy udziale rodziców i opiekunów, jako kontynuacja procesu rozwijającego prowadzonego przez szkołę.

ĆWICZENIA KSZTAŁTUJĄ

- umiejętności językowe
- czytanie i słuchanie ze zrozumieniem
- zdolności wzrokowo-słuchowe
- wyobraźnię
- koncentrację uwagi
- spostrzegawczość i szybkość reakcji
- myślenie logiczne

- umiejętności pamięciowe
- liczenie i myślenie matematyczne

ZASTOSOWANIE

Aplikacja powstała z myślą o zastosowaniu go jako pomocy w pracy z dziećmi i młodzieżą. Jest w szczególności przydatny w przypadkach:

- dzieci z problemami szkolnymi powodującymi trudności, deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki;
- dzieci z dysleksją;
- dzieci nadpobudliwych psychoruchowo;
- dzieci z problemami ruchowymi oraz z zaburzoną koordynacją wzrokowo-ruchową;
- dzieci zdolne mogą dzięki *Programowi Komputerowemu Wspierającemu Rozwój* przyspieszyć tempo nauki;

Deficyty najczęściej występujące u dzieci:

- brak koncentracji uwagi;
- brak koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej;
- słabe procesy pamięciowe;
- powolny proces przetwarzania informacji;
- zaburzona analiza i synteza wzrokowa i słuchowa;
- nadpobudliwość psychoruchowa;
- brak równowagi emocjonalnej;
- brak sukcesów szkolnych, frustracje, brak motywacji do nauki;

ZASTOSOWANE METODY

Do opracowania aplikacji wykorzystano techniki pracy terapeutycznej oparte na metodach:

- Metody Dobrego Startu
- Sensorycznej Integracji Kinezjologii Edukacyjnej P. Dennisona
- Metody 18 struktur Wyrazowych
- Metody relaksacyjne – muzykoterapia

Realizacja ćwiczeń w Programie Wspierającym Rozwój to trening sensoryczny przygotowujący centralny układ nerwowy do pracy intelektualnej.

Zadania w aplikacji prowadzą do podniesienia poziomu:

- koncentracji uwagi,
- koordynacji wzrokowo -ruchowo-słuchowej,
- spostrzegawczości,
- różnicowania wzrokowego i słuchowego,
- analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej,
- procesów logicznego myślenia,
- szybkości reakcji na bodźce,
- procesów pamięciowych,
- czytania, pisania,
- liczenia - myślenia matematycznego,
- kształtowania wyobraźni,
- procesów językowych,

AKTYWNOŚCI PODEJMOWANE PRZEZ UCZNIA W PROGRAMIE KOMPUTEROWYM WSPIERAJĄCYM ROZWÓJ

Aktywności podejmowane przez ucznia podczas realizacji zadań to:

- słuchanie
- czytanie
- mówienie
- liczenie
- myślenie logiczne
- zapamiętywania
- aktywność analizatorów: wzrokowego, słuchowego, kinestetycznego.

STOPNIOWANIE TRUDNOŚCI

Aplikacja umożliwia dostosowanie stopnia trudności zadań do aktualnych możliwości użytkownika. Można tak dobrać trudność każdego zadania, by zadanie zakończyło się sukcesem i przyniosło duży ładunek pozytywnej energii budującej wysoki poziom motywacji ucznia do pracy.

REALIZACJA APLIKACJI

Sposób realizacji aplikacji (interfejs, komunikacja, udzielanie odpowiedzi, wyniki) dostosowany jest też do potrzeb i wymagań dzieci. Wszystkie zadania i ćwiczenia są szczegółowo opisane i omówione przez występujące w aplikacji postacie. W każdym momencie realizacji zadań użytkownik widzi w jakiej grupie ćwiczeń się znajduje.
Każda część programu jest prowadzona przez trenera, który jest widoczny na ekranie podczas realizacji ćwiczenia jak również czyta on polecenia. W każdym momencie realizacji ćwiczeń Użytkownik może skorzystać z ćwiczeń ruchowych, jak również ma bezpośredni dostęp do Treningu emocji. Wyniki można drukować, co ma istotne znaczenie w tak zwanym zatrzymaniu chwili, szczególnie tej przynoszącej sukces i radość. Praca z aplikacją odbywa się w przyjemnej bezstresowej atmosferze. Nowoczesna multimedialna forma realizacji łączy w sobie bogatą zawartość merytoryczną z atrakcyjną zabawą z komputerem. Dziecka nie trzeba zmuszać do wykonywania ćwiczeń – wykonuje je samodzielnie z przyjemnością, ciesząc się z osiąganych postępów.

Konstrukcja **Programu Komputerowego Wspierającego Rozwój** pozwala też na wspólną zabawę dzieci i rodziców. Takie zachowania pogłębiają więzy rodzinne i najbardziej stymulują do pracy.

PODSUMOWANIE

Program komputerowy Wspierający Rozwój to wszechstronna i wieloprofilowa pomoc stymulująca rozwój procesów intelektualnych i umysłowych. Prowadząca poprzez trening do prawidłowych funkcji nauki i efektywnego uczenia się.

Autorka Dorota Rudzińska- Friedel

WYDAWCA I DYSTRYBUTOR

Wydawcą aplikacji jest firma L.K. Avalon. Informacji na temat warunków sprzedaży detalicznej, hurtowej oraz licencjonowania szkołom udzielamy telefonicznie: (17) 856 99 12 lub pocztą elektroniczną: biuro@lkavalon.com.

Więcej informacji znajdziecie Państwo na stronie internetowej WWW.LKAVALON.COM

© Dorota Rudzińska- Friedel, L.K. Avalon. Wszelkie prawa zastrzeżone.

1.1 Wymagania sprzętowe

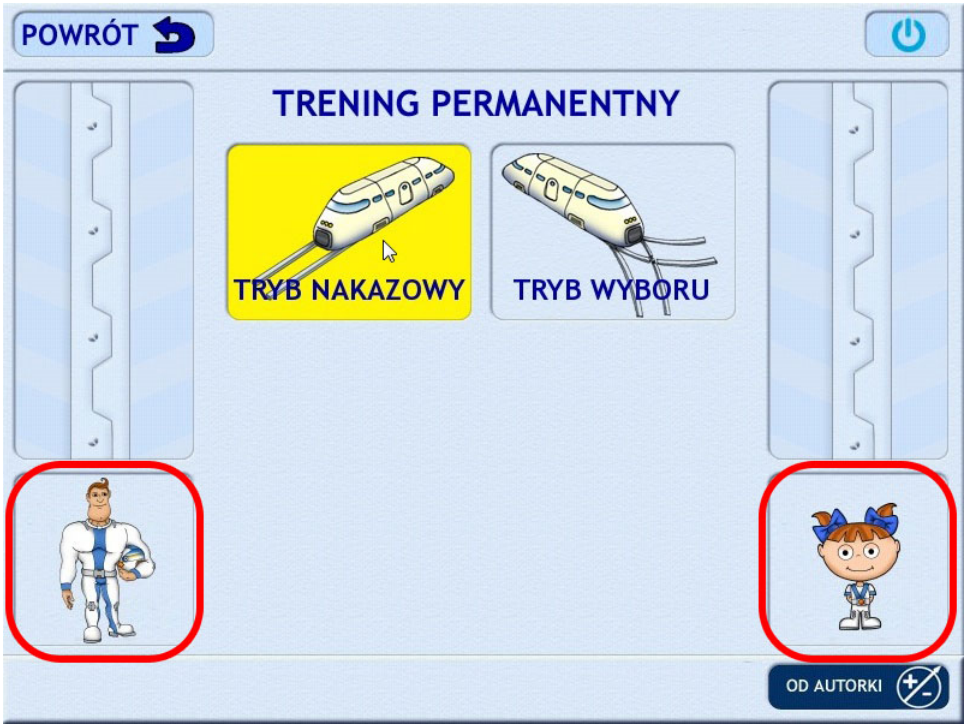
Dowolny komputer PC z systemem Windows 7/8/10/11.

Część II

2 Obsługa aplikacji

Sposób realizacji aplikacji (interfejs, komunikacja, udzielanie odpowiedzi, wyniki) dostosowane są też do potrzeb i wymagań dzieci. Wszystkie zadania i ćwiczenia są szczegółowo opisane i omówione przez występujące w aplikacji postacie. W każdym momencie realizacji zadań użytkownik widzi w jakiej grupie ćwiczeń się znajduje.
Obsługa aplikacji odbywa się przy pomocy myszki i klawiatury. Wyboru opcji lub funkcji dokonuje się wskazując odpowiednie pole kursorem i naciskając lewy klawisz myszki.

W każdej chwili klikając na Pakerze lub Ermirce można przejść do ćwiczeń ruchowych lub do treningu emocji:



2.1 Logowanie

Po uruchomieniu aplikacja poprosi o wpisanie imienia użytkownika lub wybranie go z listy. Logowanie za pomocą imienia pozwala korzystać z aplikacji wielu osobom, a także umożliwia zakończenie zabawy w dowolnym momencie i powrót do niej kiedy indziej z zachowaniem wcześniejszych wyników.



By dodać wpisane imię do listy użytkowników należy nacisnąć przycisk " **+** ".

Jeżeli korzystałeś wcześniej z aplikacji i Twoje imię jest już na liści wskaż je kursorem i naciśnij lewy klawisz myszki. Wybrane imię zostanie zaznaczone w polu po lewej stronie.



By rozpocząć zabawę naciśnij ***DALEJ.***

Usunięcie imienia z listy następuję po jego zaznaczeniu i naciśnięciu przycisku " **-** " widocznego po prawej stronie pola z imieniem.

Listę imion użytkowników przewija się klikając na polach " **<** " i " **>** ".

2.2 Zaliczanie ćwiczeń

Aplikacja PROGRES nie jest grą komputerową, dlatego nie chodzi tu o bicie rekordów i nie występują tu ogólne (uniwersalne) zasady punktowe zaliczania poszczególnych zadań.
Każde ćwiczenie ma indywidualnie określone kryteria zaliczania. Oznacza to że nie ma jednego uniwersalnego wyniku, którego osiągnięcie oznacza zaliczenie ćwiczenia i przejście do kolejnego. Dla każdego ćwiczenia i każdego stopnia trudności poprzeczka wyniku zaliczającego znajduje się na innej wysokości.
Na przykład: dla zaliczenia jednego ćwiczenia wystarczy uzyskanie wyniku na poziomie 60%, a w przypadku innego zaliczenie następuje dopiero przy 80%.

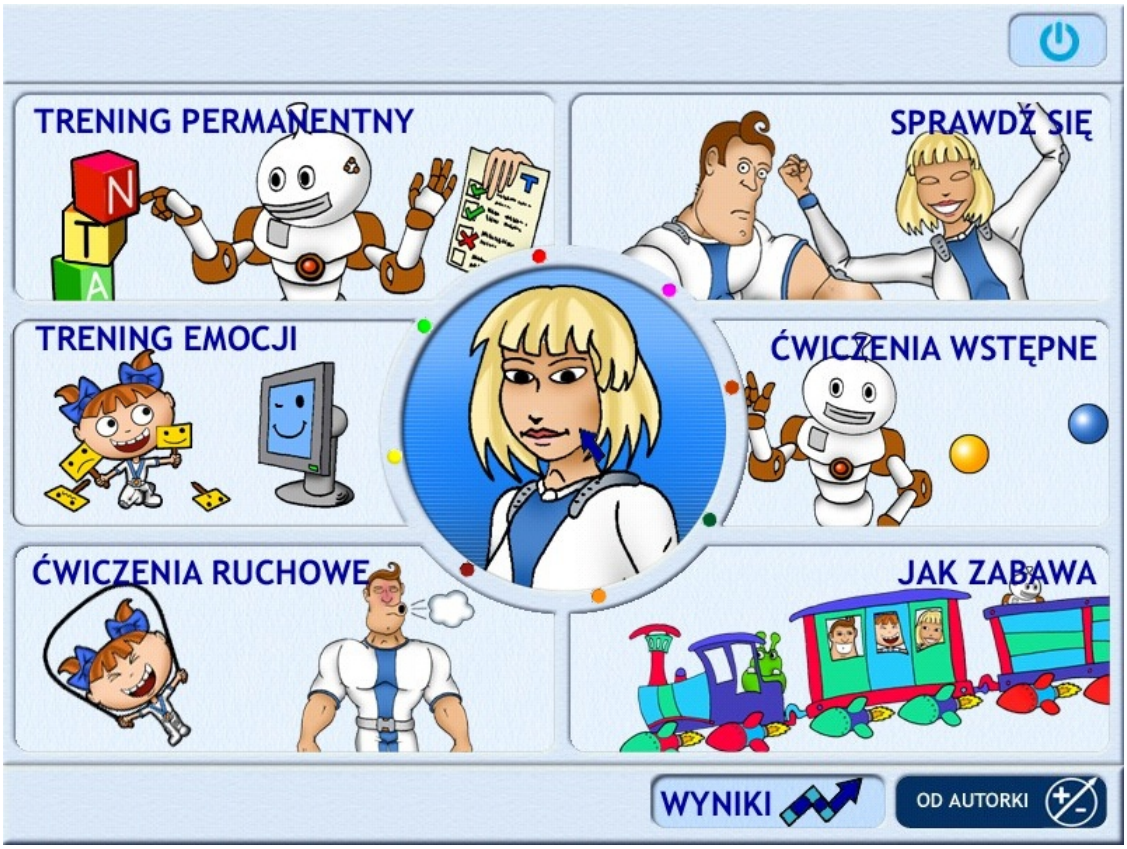
Poziom wymagań nie jest podawany użytkownikowi, bo aplikacja nie jest grą i nie chodzi tu o bicie rekordów lecz o systematyczną, wytrwałą pracę prowadzącą do uzyskania sukcesu.

Wiele ćwiczeń składa się z kilku elementów, także w takim wypadku ocena końcowa uwzględnia wagę poszczególnych elementów ćwiczenia i uzyskane wyniki.

W wypadku wykonywania serii ćwiczeń o narzuconej kolejności (np. trening permanentny), ćwiczenia należy wykonywać do skutku, to znaczy do momentu w którym aplikacja poinformuje że osiągnięty wynik zalicza dane ćwiczenie i pozwala przejść dalej.

2.3 Ekran główny

Pierwszym po zalogowaniu ekranem jest menu główne skąd wchodzimy do najważniejszych funkcji aplikacji:



Klikając na poszczególnych polach przechodzimy do kolejnych zestawów ćwiczeń:

- **Trening permanentny**
- **Trening emocji**
- **Ćwiczenia ruchowe**
- **Sprawdź się**
- **Ćwiczenia wstępne**
- **Jak zabawa**

Podczas wykonywania ćwiczeń na ekranie mamy informację o tym w jakiej części aplikacji aktualnie się znajdujemy np.: trening z wyborem - ćwiczenie świetliki - poziom gwiezdne igraszki.

Przy każdym ćwiczeniu mamy określone polecenie zgodnie z którym jest realizowane ćwiczenie przez użytkownika. Wszystkie wyniki są zapisywane i możemy monitorować postępy.

Uwaga: ćwiczeń w aplikacji nie można się „nauczyć" ponieważ ich parametry są tak wyznaczone że za każdym razem, aby uzyskać zaliczenie ćwiczenia,
użytkownik musi spełnić ściśle określone (i różne dla każdego ćwiczenia i stopnia trudności) wymagania.

2.3.1 Trening permanentny



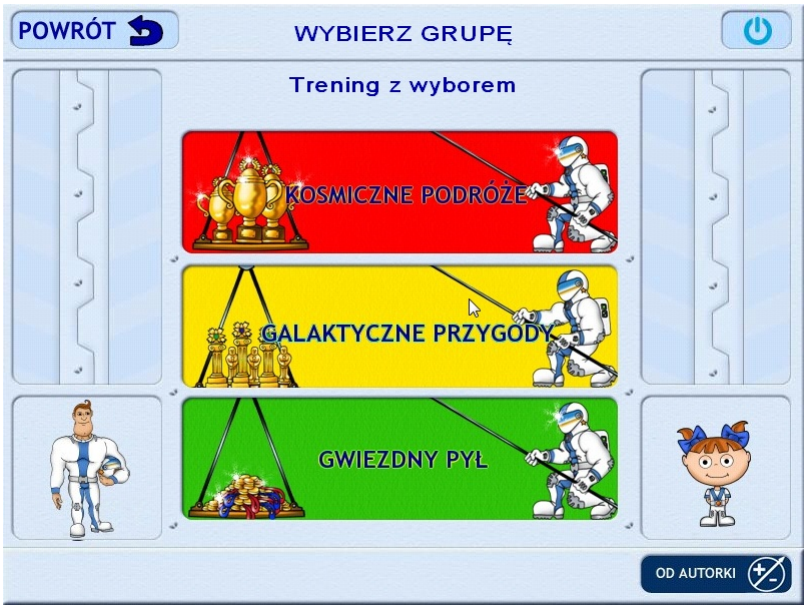
Trening permanentny podzielony jest na tryb nakazowy oraz tryb wyboru.

Tryb nakazowy przeznaczony jest do terapii permanentnej. W tym trybie nie ma możliwości wyboru ćwiczeń. Rodzaj i kolejność ćwiczeń są narzucone przez program. Natomiast możemy wybrać stopień trudności:



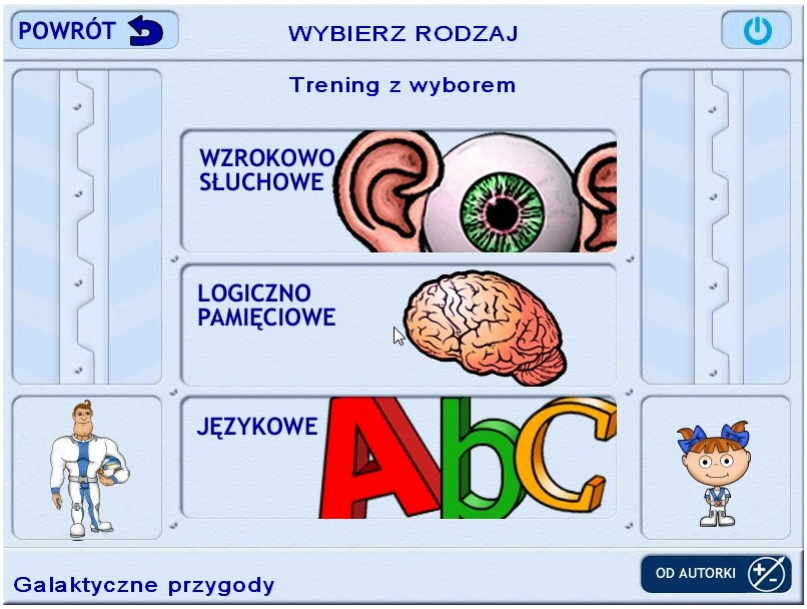
Każde zaliczone ćwiczenie otwiera możliwość wykonywania następnego. Kryteria zaliczeń poszczególnych ćwiczeń są dobrane indywidualnie i zależą od ich rodzaju. Dlatego nie ma stałego, uniwersalnego wyniku gwarantującego zaliczenie każdego ćwiczenia. Niezaliczone zadania wykonuje się do skutku.

Tryb wyboru



Wybieramy grupę zadań według stopnia trudności - od zielonego najprostszego do czerwonego najtrudniejszego.

Następnie wybieramy rodzaj ćwiczeń



Na kolejnym ekranie wskazujemy konkretne ćwiczenie z listy:



oraz poziom trudności wybranego wcześniej ćwiczenia. I tak:

- zielony (Galaktyczne igraszki) poziom I
- żółty (Galaktyczne zapasy) poziom II
- czerwony (Galaktyczne zmaganie) poziom III

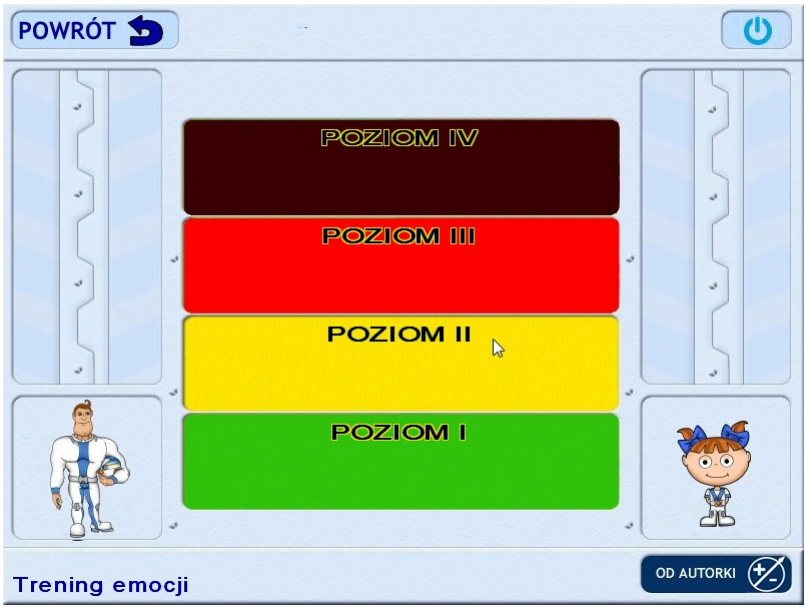


2.3.2 Trening emocji

W treningu emocji wybieramy konkretne ćwiczenie:



po czym określamy stopień trudności:



i wykonujemy ćwiczenie.

2.3.3 Ćwiczenia ruchowe

W ćwiczeniach ruchowych wybieramy i naśladując ćwiczącego wykonujemy ćwiczenie. Ćwiczenia ruchowe są dostępne w każdym momencie pracy z aplikacją.



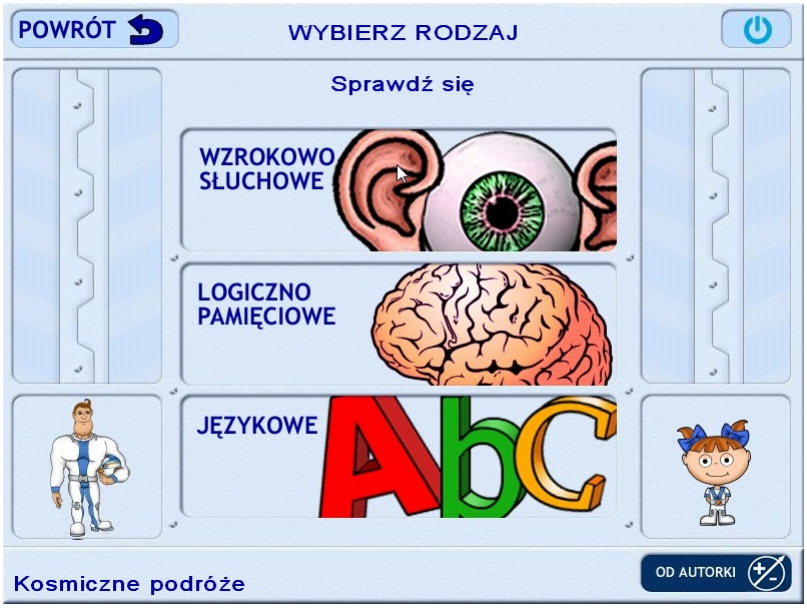
Klikając na nazwie ćwiczenia przechodzimy bezpośrednio do jego wykonywania. Listę ćwiczeń ruchowych przewijamy naciskając przycisk ze strzałką (widoczny na dole ekranu).

2.3.4 Sprawdź się



Wybieramy grupę zadań według stopnia trudności - ćwiczenia opracowane na najwyższych poziomach trudności III i IV.

Następnie wybieramy rodzaj ćwiczeń:



Na kolejnym ekranie wskazujemy konkretne ćwiczenie z listy:

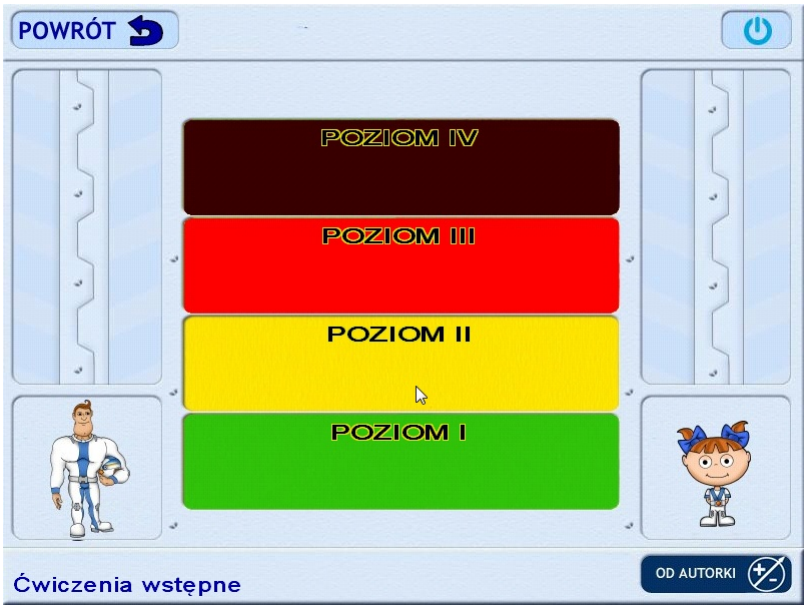


2.3.5 Ćwiczenia wstępne

Przeznaczone sa dla wszystkich użytkowników programu. Wybieramy konkretne cwiczenie z listy:

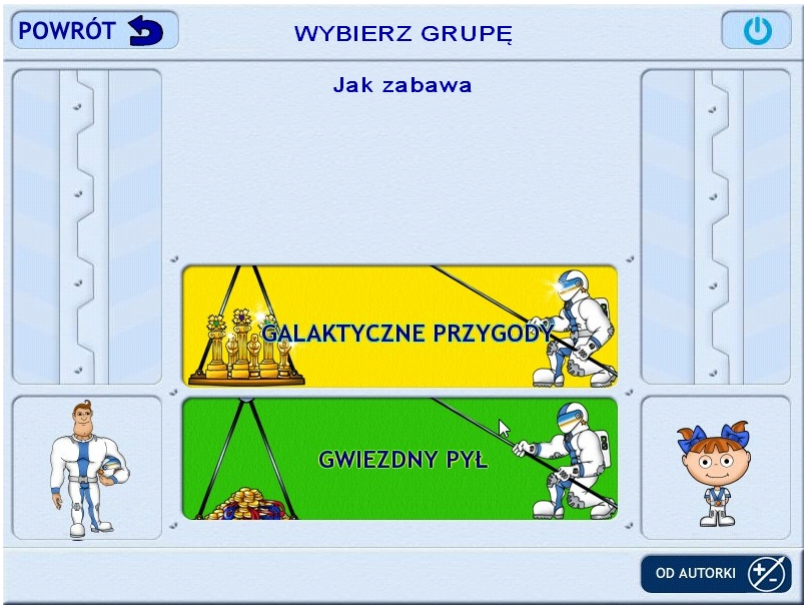


a nastepnie poziom trudnosci:

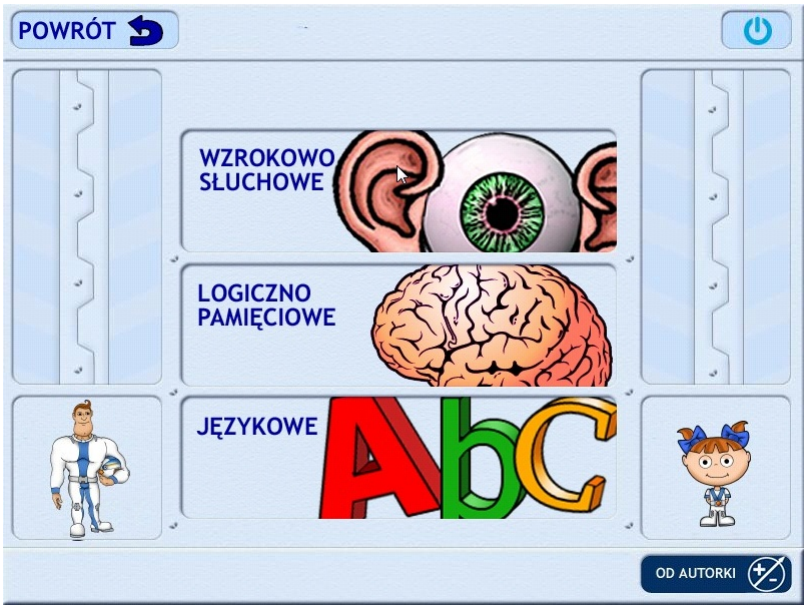


2.3.6 Jak zabawa

Wybieramy grupę zadań według stopnia trudności - ćwiczenia opracowane w I i II stopniu trudności.



Następnie wybieramy rodzaj ćwiczeń:



Na kolejnym ekranie wskazujemy konkretne ćwiczenie z listy:



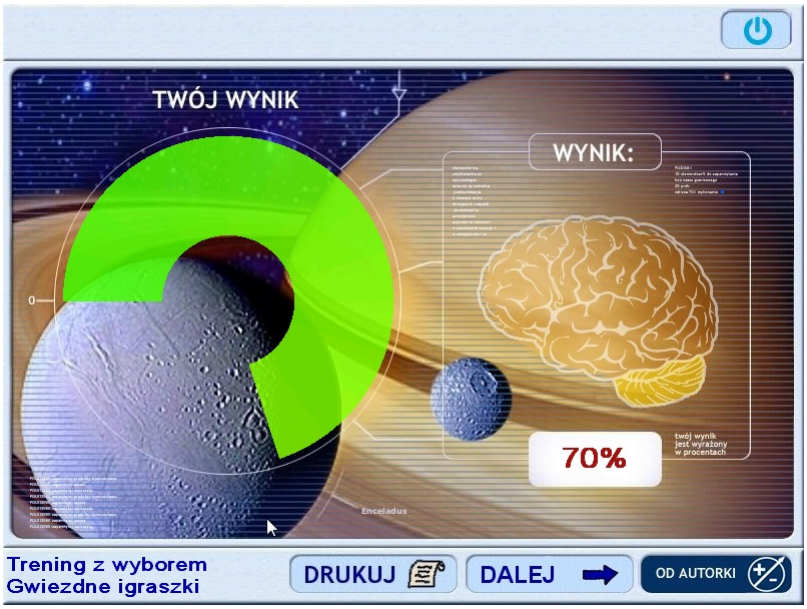
oraz poziom trudności wybranego wcześniej ćwiczenia. I tak:

- zielony (Gwiezdne igraszki) poziom I
- żółty (Gwiezdne zapasy) poziom II

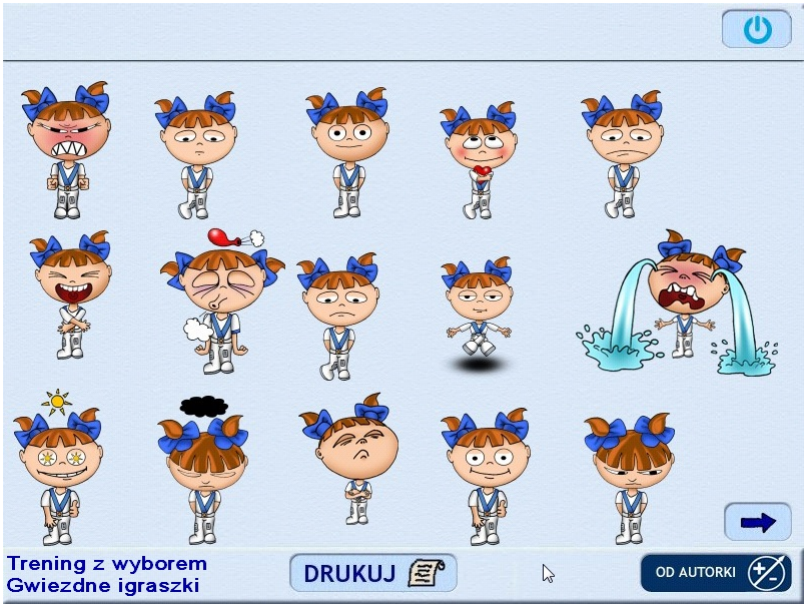


2.4 Wyniki

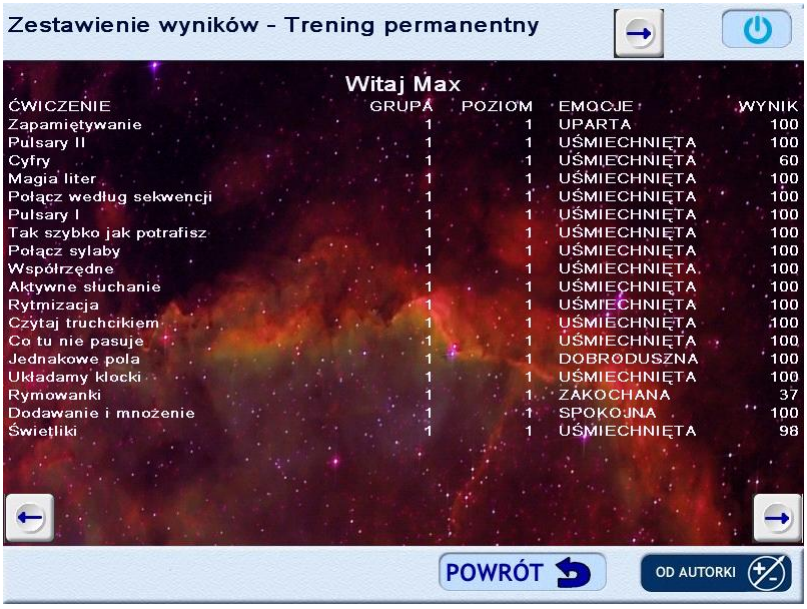
Każde wykonane ćwiczenie jest oceniane:



Po czym użytkownik ma za zadania wskazać postać odzwierciedlającą jego stan emocjonalny:



Wyniki ćwiczeń są zapisywane w tabeli wyników:

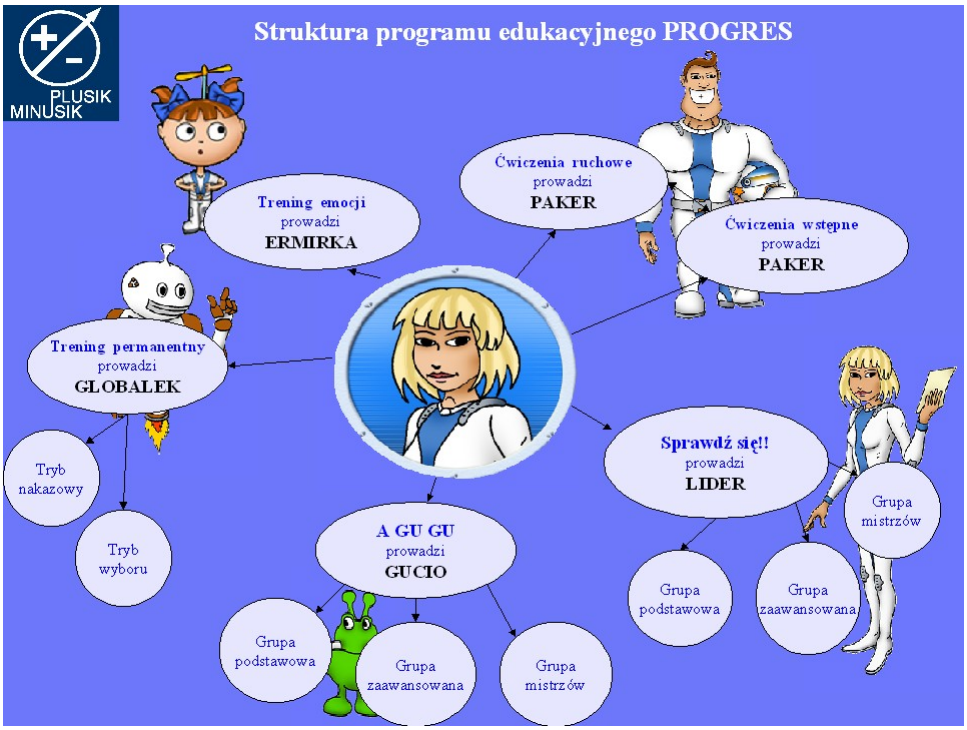


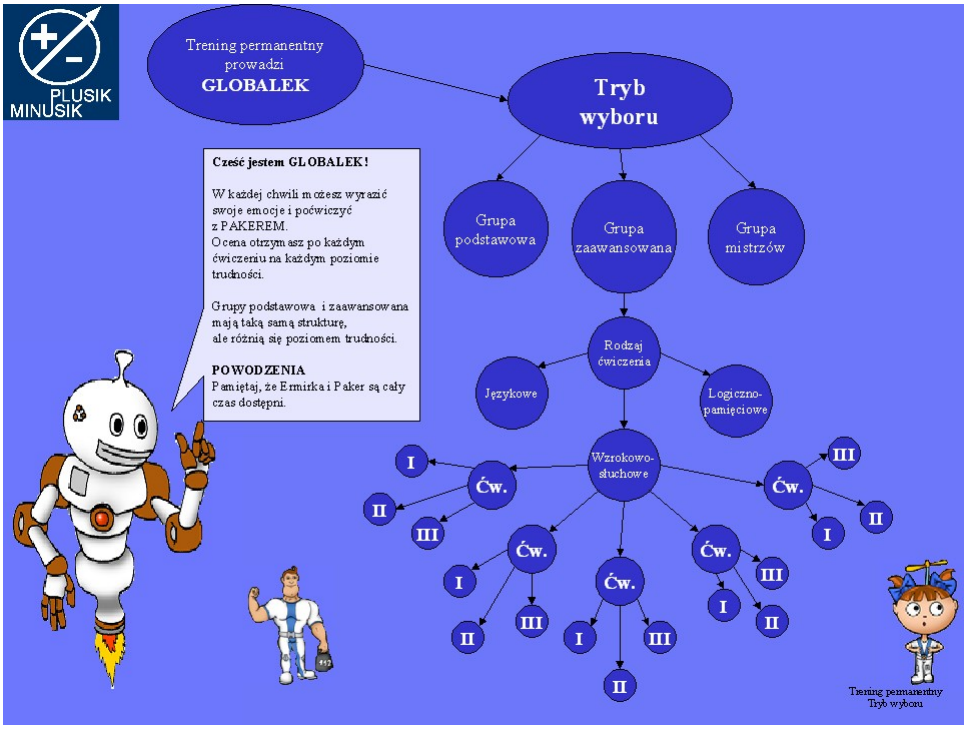
Naciskając górną strzałkę wybieramy tabelę dla kolejnych grup ćwiczeń. Przełączamy pomiędzy grupami: *Trening permanentny, Trening wyboru, Sprawdź się, Ćwiczenia wstępne, Jak zabawa*. Dolne strzałki przewijają tabelę.

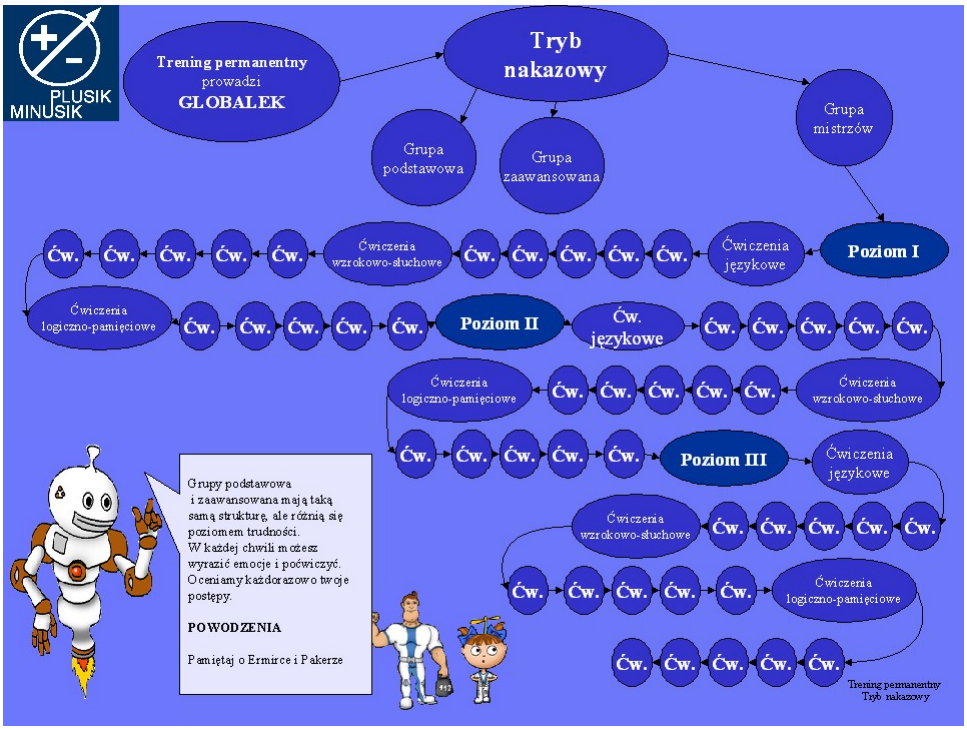
Naciśnięcie DRUKUJ powoduje wydrukowanie danego ekranu. Aplikacja automatycznie korzysta z drukarki, która w systemie operacyjnym ustawiona jest jako domyślna.
Zmiany drukarki domyślnej dokonuje się w ustawieniach systemu operacyjnego: *Start/Ustawienia/ Drukarki i faxy*

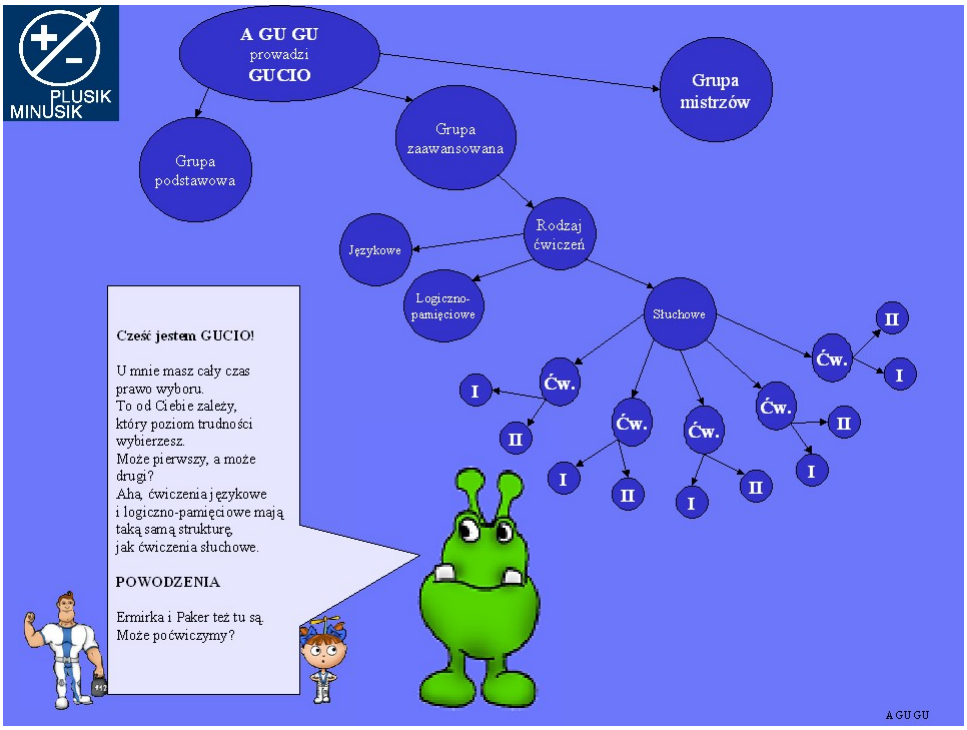
2.5 Struktura programu

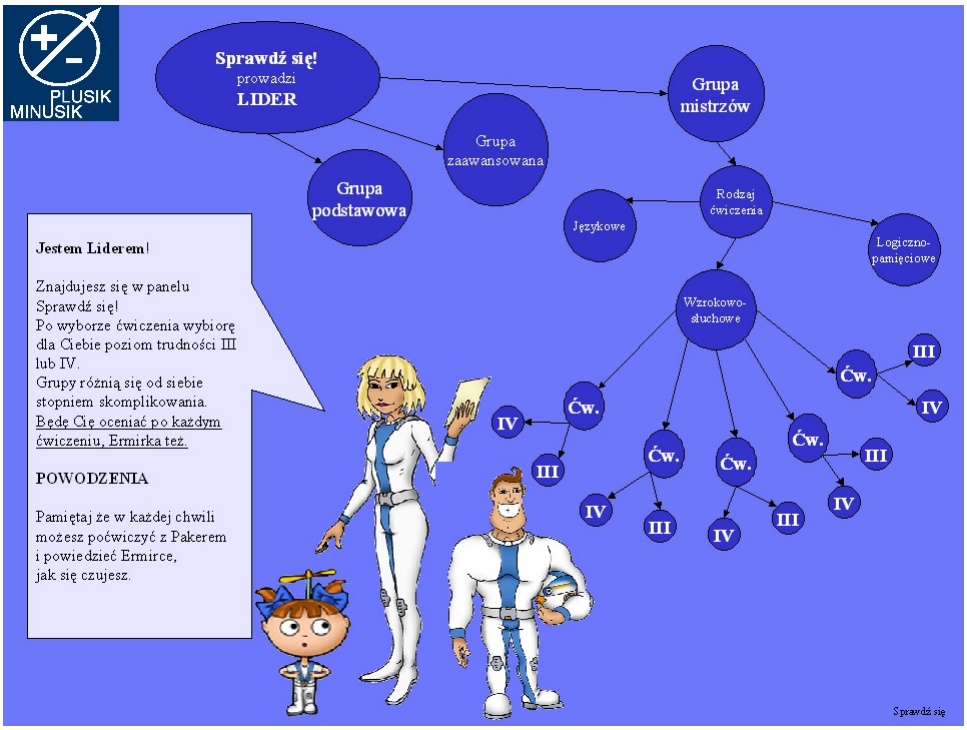
Poniższe informację przedstawiają strukturę aplikacji. Dzięki nim możecie Państwo zapoznać się z jego organizacją i podziałem na główne części. Opisy zawierają informacje na temat przeznaczenia, zawartości i funkcjonalności poszczególnych części aplikacji.

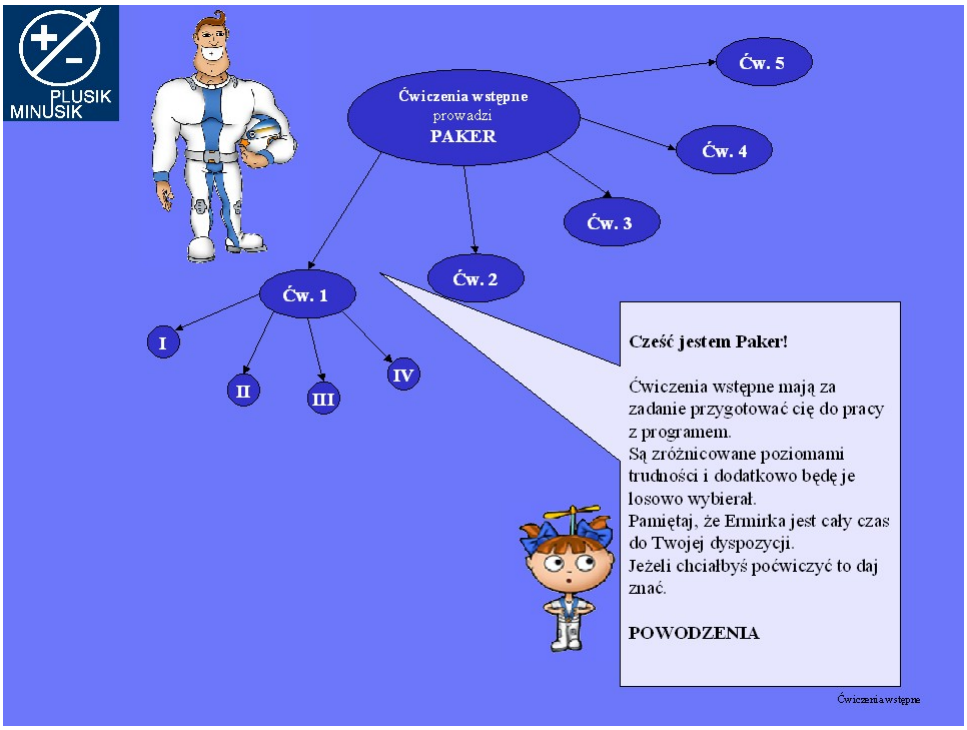

Struktura programu edukacyjnego PROGRES
PLUSIK
MINUSIK
Trening emocji
prowadzi
ERMIRKA
Ćwiczenia ruchowe
prowadzi
PAKER
Ćwiczenia wstępne
prowadzi
PAKER
Trening permanentny
prowadzi
GLOBALEK
Tryb
nakazowy
Tryb
wyboru
A GU GU
prowadzi
GUCIO
Grupa
podstawowa
Grupa
zaawansowana
Grupa
mistrzów
Sprawdź się!!
prowadzi
LIDER
Grupa
podstawowa
Grupa
zaawansowana
Grupa
mistrzów

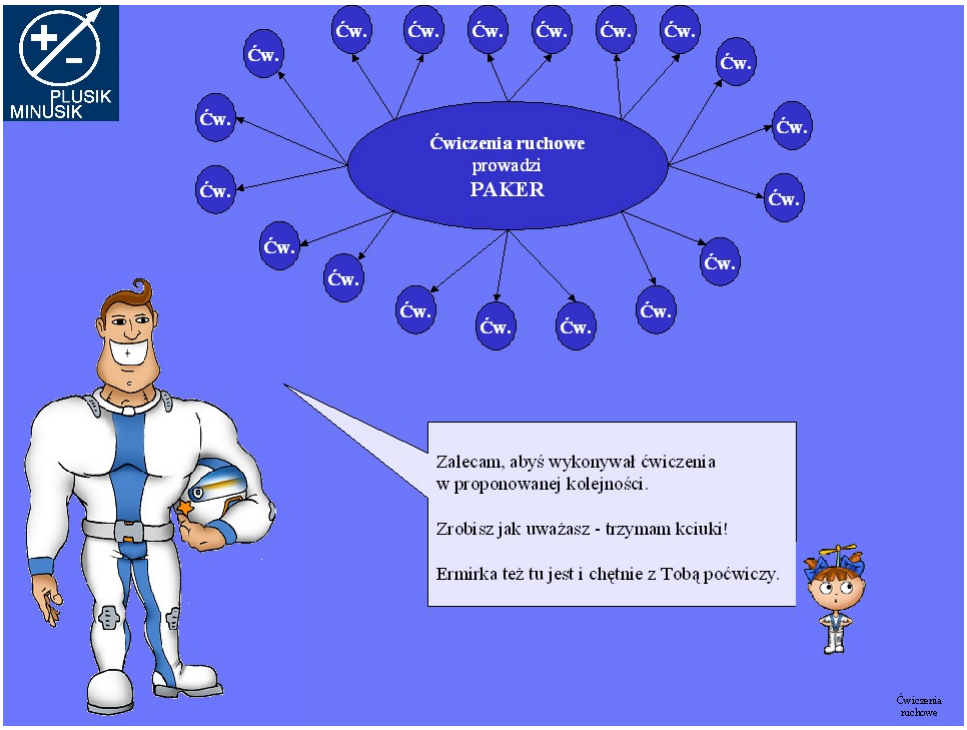

PLUSIK
MINUSIK
Trening permanentny
prowadzi
GLOBALEK
Tryb
wyboru
Cześć jestem GLOBALEK!
W każdej chwili możesz wyrazić swoje emocje i poćwiczyć z PAKEREM.
Ocena otrzymasz po każdym ćwiczeniu na każdym poziomie trudności.
Grupy podstawowa i zaawansowana mają taką samą strukturę, ale różnią się poziomem trudności.
POWODZENIA
Pamiętaj, że Ermirka i Paker są cały czas dostępni.
Grupa
podstawowa
Grupa
zaawansowana
Grupa
mistrzów
Rodzaj
ćwiczenia
Językowe
Logiczno-
pamięciowe
Wzrokowo-
słuchowe
Ćw.
I
II
III
Trening permanentny
Tryb wyboru


PLUSIK
MINUSIK
Trening permanentny
prowadzi
GLOBALEK
Tryb
nakazowy
Grupa
podstawowa
Grupa
zaawansowana
Grupa
mistrzów
Poziom I
Poziom II
Poziom III
Ćwiczenia
wzrokowo-słuchowe
Ćwiczenia
językowe
Ćwiczenia
logiczno-pamięciowe
Ćw.
Grupy podstawowa
i zaawansowana mają taką
samą strukturę, ale różnią się
poziomem trudności.
W każdej chwili możesz
wyrazić emocje i poćwiczyć.
Oceniamy każdorazowo twoje
postępy.
POWODZENIA
Pamiętaj o Ermirce i Pakerze
Trening permanentny
Tryb nakazowy

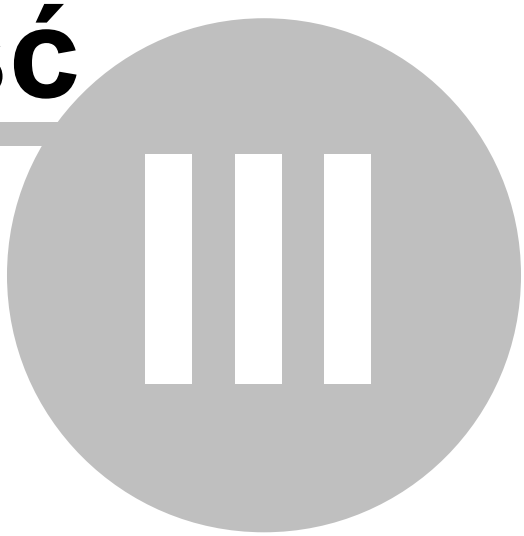

PLUSIK
MINUSIK
A GU GU
prowadzi
GUCIO
Grupa
podstawowa
Grupa
zaawansowana
Grupa
mistrzów
Rodzaj
ćwiczeń
Językowe
Logiczno-
pamięciowe
Słuchowe
Ćw.
I
II
Cześć jestem GUCIO!
U mnie masz cały czas
prawo wyboru.
To od Ciebie zależy,
który poziom trudności
wybierzesz.
Może pierwszy, a może
drugi?
Aha, ćwiczenia językowe
i logiczno-pamięciowe mają
taką samą strukturę,
jak ćwiczenia słuchowe.
POWODZENIA
Ermirka i Paker też tu są.
Może poćwiczymy?
A GU GU


PLUSIK
MINUSIK
Sprawdź się!
prowadzi
LIDER
Grupa podstawowa
Grupa zaawansowana
Grupa mistrzów
Rodzaj ćwiczenia
Językowe
Logiczno-pamięciowe
Wzrokowo-słuchowe
Ćw.
I
II
III
IV
Jestem Liderem!
Znajdujesz się w panelu Sprawdź się!
Po wyborze ćwiczenia wybiorę dla Ciebie poziom trudności III lub IV.
Grupy różnią się od siebie stopniem skomplikowania.
Będę Cię oceniać po każdym ćwiczeniu, Ermirka też.
POWODZENIA
Pamiętaj że w każdej chwili możesz poćwiczyć z Pakerem i powiedzieć Ermirce, jak się czujesz.
Sprawdź się


PLUSIK
MINUSIK
Ćwiczenia wstępne
prowadzi
PAKER
Ćw. 1
Ćw. 2
Ćw. 3
Ćw. 4
Ćw. 5
I
II
III
IV
Cześć jestem Paker!
Ćwiczenia wstępne mają za zadanie przygotować cię do pracy z programem.
Są zróżnicowane poziomami trudności i dodatkowo będę je losowo wybierał.
Pamiętaj, że Ermirka jest cały czas do Twojej dyspozycji.
Jeżeli chciałbyś poćwiczyć to daj znać.
POWODZENIA
Ćwiczenia wstępne


PLUSIK
MINUSIK
Ćw.
Ćwiczenia ruchowe
prowadzi
PAKER
Zalecam, abyś wykonywał ćwiczenia
w proponowanej kolejności.
Zrobisz jak uważasz - trzymam kciuki!
Ermirka też tu jest i chętnie z Tobą poćwiczy.
Ćwiczenia
ruchowe

Część



3 Problemy techniczne

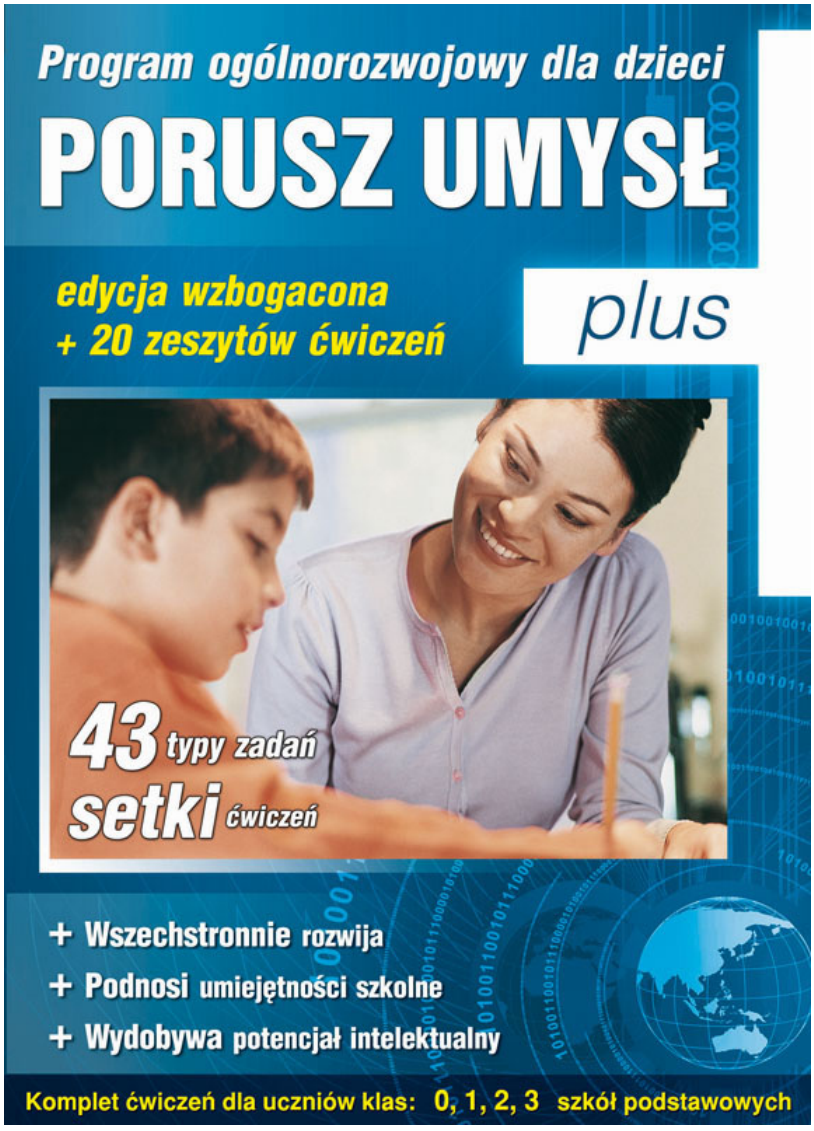
1. W przypadku jakichkolwiek kłopotów z wersją pełnoekranową aplikacji prosimy spróbować uruchomić wersję w oknie za pomocą skrótu ***pu.bat*** znajdującego się w folderze z zainstalowaną aplikacją.

W wypadku kłopotów z instalacją lub poprawnym działaniem aplikacji prosimy zajrzeć na stronę internetową **WWW.LKAVALON.COM** gdzie w zakładce **Pomoc** opisane zostały sposoby rozwiązań najczęściej występujących problemów.

Dodatkową pomocą techniczną służymy pod adresem: **POMOC@LKAVALON.COM**

Część IV

4 Polecamy też...



Przeznaczenie

Aplikacja komputerowa PORUSZ UMYSŁ narodziła się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Jest to aplikacja wspomagająca rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowana jest do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu który wydobywa potencjał intelektualny dziecka i rozwija go wszechstronnie.

Zastosowanie

Aplikacja powstała z myślą o zastosowaniu go jako pomocy w pracy z dziećmi i młodzieżą.
Jest w szczególności przydatny w przypadkach:
-dzieci z dezintegracją sensoryczną - brak współdziałania wszystkich systemów

zmysłowych, powodujący trudności szkolne deficyty, frustracje, brak równowagi emocjonalnej, brak motywacji do nauki
-dzieci z dysleksją
-dzieci nadpobudliwie psychoruchowo
-dzieci z problemami ruchowymi oraz koordynacja wzrokowo-ruchową
-dzieci zdolne mogą dzięki PORUSZ UMYSŁ przyspieszyć tempo nauki
-dorośli uczący się również rozwijają dzięki aplikacji swoje umiejętności w zakresie szybszego uczenia się, logicznego myślenia, trwałych procesów pamięci.

Deficyty występujące najczęściej u dzieci:
-brak koncentracji uwagi
-brak koordynacji wzrokowo-ruchowo-słuchowej
-słabe procesy pamięci
-powolny proces przetwarzania informacji
-zaburzona analiza i synteza wzrokowa i słuchowa
-nadpobudliwość psychoruchowa
-brak równowagi emocjonalnej
-brak sukcesów szkolnych – frustracje, brak motywacji do nauki

Powstaje pytanie Jak pomóc dziecku osiągnąć sukces? - Odpowiedzią jest aplikacja - Porusz Umysł!

Do domu i szkoły

Sposób konstrukcji aplikacji zapewnia duży stopień uniwersalności zastosowania.
Dzięki temu aplikację można używać zarówno w domu jak i w placówkach pedagogicznych. W domu dziecko bez trudu poradzi sobie z obsługą aplikacji, a współpraca rodzica, czy opiekuna sprowadzi się do pomocy w trudniejszych ćwiczeniach. W szkołach zaś, rolę opiekuna przejmuje nauczyciel, mogący jednocześnie pracować z całą grupą uczniów.

Zastosowane metody
Do opracowania aplikacji wykorzystano techniki pracy terapeutycznej oparte na metodach:
* Sensorycznej Integracji
* Kinezjologii Edukacyjnej P. Dennisona
* Metody Dobrego Startu
* Metody 18 struktur Wyrazowych
* Metody relaksacyjne-muzykoterapia

Realizacja ćwiczeń w aplikacji PORUSZ UMYSŁ to trening zmysłowy, logicznego myślenia, pamięci, słowotwórczy.

Zadania wpływają na:
-koncentrację uwagi
-koordynację wzrokowo-ruchowo-słuchową
-spostrzegawczość
-różnicowanie
-analizę i syntezę wzrokowo-słuchową
-procesy logicznego myślenia
-szybkość reakcji na bodźce
-procesy pamięci
-czytanie, pisanie
-liczenie - myślenie matematyczne
-kształtowanie wyobraźni
-procesy słowotwórcze
-rozumienie słyszanego tekstu
-rozumienie czytanego samodzielnie tekstu

Realizacja aplikacji

Sposób realizacji aplikacji (interfejs, komunikacja, udzielanie odpowiedzi, wyniki) dostosowany jest też do potrzeb i wymagań dzieci. Wszystkie zadania i ćwiczenia są szczegółowo opisane i omówione. Występujące w aplikacji postacie profesora i jego asystentki

Praca z aplikacją odbywa się w przyjemnej bezstresowej atmosferze. Nowoczesna multimedialna forma realizacji łączy w sobie bogatą zawartość merytoryczną z atrakcyjną zabawą z komputerem. Dziecka nie trzeba zmuszać do wykonywania ćwiczeń – wykonuje je samodzielnie z przyjemnością, ciesząc się z osiąganych postępów.
Konstrukcja Porusz Umysł pozwala też na wspólną zabawę dzieci i rodziców. Takie zachowania pogłębiają więzy rodzinne i najbardziej stymulują do pracy.

Zawartość merytoryczna

Jest dziełem specjalistów zajmujących się w praktyce zagadnieniami rozwoju psychoruchowego dzieci i młodzieży. Wieloletnie doświadczenie osób tworzących aplikację zaowocowało jego uniwersalną konstrukcją, pozwalającą na bezproblemowe zastosowanie go zarówno w warunkach domowych jak i szkolnych.

Rekomendacje

Aplikacja PORUSZ UMYSŁ uzyskał bardzo przychylne opinie i rekomendacje środowisk naukowych. Pozytywne opinie wyrazili między innymi:
Prof. dr hab. Bronisław Siemieniecki z Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu
Dr Jolanta Dyrda z Uniwersytetu Gdańskiego
Dr W. Loebl z Uniwersytetu Gdańskiego
Dr M. Bidzan z Uniwersytetu Gdańskiego

Budowa aplikacji

Pełna wersja aplikacji PORUSZ UMYSŁ jest podzielona na dwie zasadnicze sekcje: NAUKĘ i ZABAWĘ.
Wszystkie ćwiczenia wykonywane są na trzech lub czterech poziomach zgodnie z zasadą stopniowania trudności (do wyboru 3 stopnie trudności każdego zadania).

W części ZABAWA znajdują się następujące kategorie ćwiczeń:

Wzrokowo-ruchowe – 14 rodzajów ćwiczeń
Pamięciowo-logiczne – 11 rodzajów ćwiczeń
Językowe – 9 rodzajów ćwiczeń
Ruchowe – 9 typów ćwiczeń

Jak widać w całej aplikacji jest aż 43 rodzaje ćwiczeń różnego rodzaju, których trudność jest stopniowana przez użytkownika. Każde ćwiczenie składa się z kilku zadań podzielonych na 3 stopnie trudności.

W sekcji NAUKA mamy do wyboru trzy grupy zaawansowania, a w każdej z nich szereg zadań i ćwiczeń ułożonych w przemyślanej kolejności, stymulującej i rozwijającej poszczególne zdolności i umiejętności.

Budowa aplikacji pozwala dziecku spokojnie, bez niepotrzebnego napięcia i stresu rozwiązywać

zadania w swoim tempie.

Podsumowanie

PORUSZ UMYSŁ to wszechstronna i wielopoziomowa pomoc stymulująca rozwój procesów intelektualnych i umysłowych. Prowadząca, poprzez trening, do prawidłowych funkcji nauki i uczenia się.
Jako końcowe podsumowanie przytaczamy fragment recenzji dr Marioli Bidzan:

„Niewątpliwą zaletą tego programu terapeutycznego jest to, że posiada konstrukcję bliską współczesnym dzieciom i młodzieży zainteresowanych technologią informacyjną, stymuluje rozwój różnych funkcji, proponowane ćwiczenia skonstruowane są w sposób uwzględniający najnowsze osiągnięcia psychologii i pedagogiki, są one bardzo różnorodne, niemonotonne. To sprawia, że "Porusz umysł" jest znakomitym programem nie tylko dla osób przejawiających dysfunkcje, ale i dla dzieci bez jakichkolwiek problemów w tym zakresie".

Dodatkowe informacje i wersja demonstracyjna

Są dostępne na stronie internetowej WWW.LKAVALON.COM oraz telefonicznie: (17) 856 99 12

Wymagania sprzętowe

Niskie i uniwersalne wymagania sprzętowe pozwalają korzystać z aplikacji na praktycznie każdym komputerze typu PC.
Szczegółowe wymagania są następujące: dowolny komputer typu PC, system Windows 7/8/10/11.

Opinie o programie

W polskich mediach ukazało się wiele pozytywnych opisów i recenzji aplikacji Porusz Umysł. Zamieszczone zostały one m.in. w pismach: Cybermycha, Enter, Chip, Polityka, PC Format, Enter, PCWK oraz wielu dziennikach i pismach lokalnych.

Poniżej zamieszczamy recenzje, opinie i rekomendacje uzyskane przez Porusz Umysł od wybitnych specjalistów z dziedziny technologii kształcenia, pedagogiki oraz psychologii.

---

prof. dr hab. Bronisław Siemieniecki
Kierownik Zakładu Technologii Kształcenia
Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Opinia o programie "Porusz umysł"
autorstwa mgr Doroty Rudzińskiej-Friedel i mgr Beaty Grzenkowicz

Program PORUSZ UMYSŁ jest programem komputerowym wspomagającym rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Może być wykorzystany do podniesienia umiejętności kształtowanych w trakcie edukacji szkolnej. Rozpiętość możliwości tego programu jest znaczna, ponieważ może być on wykorzystany zarówno do usuwania deficytów w zakresie osiągnięć szkolnych i rozwojowych, jak również do zapobiegania tym niepożądanym zjawiskom.

Od strony dydaktycznej program został dobrze skonstruowany, jego struktura jest przemyślana, sprzyja motywowaniu do działania i poprzez to szybkiemu zdobywaniu wiedzy. Charakter

programu, dobór ćwiczeń wskazują, że autorki z dobrym skutkiem korzystają z empirycznych doświadczeń w pracy. Ćwiczenia skonstruowane są w układzie zadanie - wynik, co sprzyja trenowaniu różnych umiejętności intelektualnych.

Program skierowany jest do dzieci:

- z różnymi deficytami:
- brakiem koncentracji uwagi, trudnościami wzrokowo-ruchowo-słuchowymi;
- słabymi procesami pamięci;
- zaburzeniami w zakresie analizy, syntezy wzrokowej i słuchowej;
- trudnościami w przetwarzaniu informacji;
- zdolnych, pragnących doskonalić swoje umiejętności np. przyspieszyć tempo nauki;
- nie odnoszących sukcesów szkolnych, posiadających słabą motywację do nauki.

Program "Porusz umysł" może być także wykorzystany przez dorosłych do zwiększenia szybkości uczenia się oraz rozwoju różnych umiejętności intelektualnych np.: logicznego myślenia.

Analizując przydatność programu w pracy z dziećmi, na uwagę zasługuje wielość wykorzystanych metod terapeutycznych, tj.: sensorycznej integracji, kinezjologii edukacyjnej P. Dennisona, metody dobrego startu, metody 18 struktur wyrazowych, metody relaksacyjne - muzykoterapia.

Program komputerowy "Porusz umysł" umożliwia pracę na różnych poziomach wiekowych, gdzie każdy poziom ma trzy lub cztery stopnie trudności. Posiada też część poświęconą nauce i część poświęconą zabawie.

Reasumując, program "Porusz umysł" jest bardzo dobrą pomocą dydaktyczno - terapeutyczną przydatną w szkole, placówkach diagnozująco – terapeutycznych oraz do pracy indywidualnej w domu. Gratuluję autorkom pomysłu i opracowania dobrego programu należącego do nielicznych tego typu programów komputerowych wykorzystywanych w Polsce.
Gorąco popieram jego rozpowszechnianie w polskiej szkole.

prof. dr hab. Bronisław Siemieniecki
KIEROWNIK ZAKŁADU TECHNOLOGII KSZTAŁCENIA

---

dr Mariola Bidzan
Instytut Psychologii Uniwersytetu Gdańskiego
Zakład Psychologii Klinicznej

RECENZJA

Program komputerowy "Porusz umysł" opracowany przez Panie: mgr Dorotę Rudzińską-Friedel oraz mgr Beatę Grzenkowicz to ogólnorozwojowy program terapeutyczny skierowany do osób mających problemy związane z różnymi zaburzeniami rozwojowymi, m.in.
z dezintegracją sensoryczną, niesprawnością ruchową, nadpobudliwością psychoruchową.

Składa się on z różnorodnych, stopniowanych pod względem trudności ćwiczeń mogących wpływać na usprawnienie takich funkcji, jak: koncentracja uwagi, spostrzeganie, analiza
i synteza wzrokowa, słuchowa, myślenie logiczne i abstrakcyjne, rozumienie matematyczne, pamięć krótkotrwała i długotrwała.

Proponowane przez Autorki ćwiczenia wywodzą się z różnych nurtów terapeutycznych
i bazują na różnorodnych metodach, m.in. Metodzie Dobrego Startu, Kinezjologii Dennisona, metodzie relaksacyjnej.

Instrukcje podane są w bardzo prostej formie, istnieje możliwość wyboru ćwiczenia na określonym poziomie trudności, to sprawia, że program jest uniwersalny, uwzględnia potrzeby oraz możliwości każdego dziecka.

Niewątpliwą zaletą tego programu terapeutycznego jest to, że posiada konstrukcję bliską współczesnym dzieciom i młodzieży zainteresowanych technologią informacyjną, stymuluje rozwój różnych funkcji, proponowane ćwiczenia skonstruowane są w sposób uwzględniający najnowsze osiągnięcia psychologii i pedagogiki, są one bardzo różnorodne, niemonotonne.
To sprawia, że "Porusz umysł" jest znakomitym programem nie tylko dla osób przejawiających dysfunkcje, ale i dla dzieci bez jakichkolwiek problemów w tym zakresie.

Program ten powinien wzbogacić kanon metod terapeutycznych stosowanych zarówno
w placówkach zajmujących się reedukacją osób z różnymi dysfunkcjami, jak i w szkolnictwie ogólnodostępnym, w nauczaniu zintegrowanym, szczególnie w klasach integracyjnych (uczniowie pracują z jednym programem na różnych poziomach), co poza walorami poznawczymi, stymulującymi z pewnością miałoby korzystny wpływ na pozytywne motywowanie, umiejętność przezwyciężania trudności, a także na prawidłowy rozwój samooceny.

dr Mariola Bidzan
PSYCHOLOG KLINICZNY
GD 0011

dr Wirginia Loebl
Zakład Pedagogiki Specjalnej I.P.
Uniwersytet Gdański
Instytut Pedagogiki

RECENZJA

Program ogólnorozwojowy "Porusz Umysł" został opracowany przez Dorotę Rudzińską-Friedel - pedagoga specjalnego, terapeutę, Beatę Grzenkowicz - polonistkę oraz informatyków z Alien System.

Program komputerowy "Porusz Umysł" przeznaczony jest głównie dla dzieci z zaburzeniami rozwojowymi, z dezintegracją sensoryczną, nadpobudliwością psychoruchową, niesprawnością ruchową. Przy konstruowaniu programu wykorzystano elementy różnych metod terapeutycznych: Dobrego Startu, Sensorycznej Integracji, Kinezjologii P.Dennisona, 18 Struktur Wyrazowych i innych. Pełna wersja programu podzielona jest na trzy poziomy oraz wersję zabawy i nauki.

Program ten jest bardzo wartościową pomocą dydaktyczną. Zapewne przyczyni się do rozwoju i usprawniania wielu podstawowych funkcji intelektualnych dzieci. Wykorzystanie komputera, atrakcyjność ćwiczeń, jasność instrukcji zwiększy motywację dzieci do nauki
i daje dużo satysfakcji podczas wykonywania zadań.

Proponowany program ćwiczeń stanowi przemyślany zbiór różnorodnych zadań, których celem jest integrowanie i usprawnianie czynności umysłowych.

Ze względu na przedstawione powyżej walory programu "Porusz Umysł", uważam, że należy go rozpowszechniać. Wzbogaci on repertuar nowoczesnych środków dydaktycznych służących rozwojowi dziecka.

dr Wirginia Loebl

---

dr Jolanta Dyrda
Instytut Pedagogiki
Uniwersytet Gdański

REKOMENDACJA

Przedstawiony materiał programu "Porusz Umysł" zawiera opracowanie i charakterystykę ćwiczeń w formie tekstu oraz wersję demonstracyjną programu komputerowego na płycie CD-ROM. Autorami programu są: Beata Grzenkowicz, Dorota Rudzińska-Friedel oraz zespół informatyków "Alien System".

Praca z dziećmi dyslektycznymi w zakresie terapii pedagogicznej wymaga od pedagoga posiadania bogatego warsztatu metod i środków dydaktycznych. Zapobiega to monotonii w trakcie zajęć, a przez to motywuje dzieci do pracy. Zagadnienie utrzymania gotowości uczestniczenia w ćwiczeniach stanowi jeden z ważniejszych problemów pracy korekcyjno-kompensacyjnej.

Rekomendowany program stanowi cenny materiał stymulujący motywację uczestników i uzupełniający program zajęć terapeutycznych. Do opracowania programu wykorzystano elementy metod stanowiących najnowsze tendencje w terapii trudności dyslektycznych, zaś autorzy w interesujący sposób skonstruowali ćwiczenia zawierające istotę tych metod.

Najcenniejszy wkład autorów stanowi taki układ programu, który umożliwia usprawnianie różnorodnych trudności i dysfunkcji, zachowując zasadę stopniowania trudności. Wysoki poziom graficzny programu, zarazem dbałość o szczegóły stanowią o atrakcyjności gry dla odbiorców. Autorzy wykazali się doskonałą znajomością problematyki trudności w uczeniu się o podłożu dyslektycznym, lecz nie adresują swojego programu wyłącznie do grupy uczniów z takimi potrzebami.

Program "Porusz Umysł" rozwija możliwości percepcyjne każdego ucznia, przyśpiesza i ułatwia uczenie się oraz zapamiętywanie wiadomości, zwiększa zdolność koncentracji uwagi.

Polecając program jako materiał uzupełniający realizację zajęć terapii pedagogicznej, życzę autorom równie udanych kontynuacji.

dr Jolanta Dyrda
Instytut Pedagogiki
Uniwersytet Gdański

Więcej informacji znajdziecie Państwo na stronie internetowej WWW.LKAVALON.COM

Część V

5 Od wydawcy

Dziękujemy za nabycie naszego oprogramowania. Prosimy o zapoznanie się z ważnymi informacjami zawartymi w poniższych podrozdziałach.

5.1 Ostrzeżenie

Zalecamy przestrzeganie następujących zasad bezpieczeństwa:

- nie należy siadać blisko komputera,
- nie należy używać komputera gdy czujemy ból głowy lub senność,
- należy robić przerwy w czasie korzystania z komputera (co 15 - 20 minut),
- w razie wystąpienia objawów epileptycznych należy bezzwłocznie skontaktować się z lekarzem.

.

5.2 Uwagi

Aplikacja została przetestowana na dostępnych wydawcy komputerach spełniających wymagania sprzętowe. Nie ponosimy odpowiedzialności za ewentualne wadliwe działanie aplikacji, wywołane tym straty i inne wynikłe z tego konsekwencje. Aplikacja została sprawdzona najnowszymi dostępnymi wydawcy programami antywirusowymi.

Wydane przez LK AVALON, Świlcza 145c, 36-072 Świlcza. Wszelkie znaki handlowe i towarowe są własnością odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

© LK AVALON

5.3 Licencja

© L Avalon s.c. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Aplikacja komputerowa Progres jest chroniona prawem autorskim. Zarówno aplikacja w calosci jak i zadna z jej czesci nie moga byc w zaden sposób: powielane, kopiowane, pozyczane, wynajmowane, dystrybuowane, strimowane, ani w jakikolwiek inny sposób udostepniane nieupowaznionym osobom bez pisemnej zgody wydawcy. Wersja aplikacji tylko do prywatnego, domowego uzytku w celach niekomercyjnych. Jakiekolwiek inne uzycie, w tym w celach prowadzenia dzialalnosci gospodarczej, wymaga pisemnej licencji rozszerzonej.

Licencja rozszerzona jest dostarczana wylacznie przez wydawce aplikacji – LK Avalon s.c.

Informacje: WWW.LKAVALON.COM.

Wydawca:
LK Avalon s.c. 36-072 Swilcza 145c, Poland

@: OFFICE@LKAVALON.COM

WWW: LKAVALON.COM

Wszelkie znaki handlowe i towarowe sa wlasnoscia odpowiednich firm i zostaly uzyte wylacznie w celach informacyjnych.