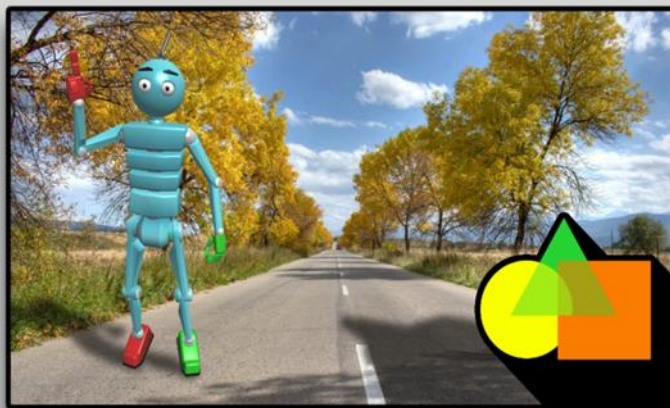




PŘÍRUČKA PRO UČITELE

Příručka je určena pro učitele a další pedagogické pracovníky jako jsou speciální pedagogové a pracovníci Pedagogicko-psychologických poraden, kteří chtějí používat vzdělávací aplikaci DYS2GO ve výuce, v rámci dyslektických konzultací apod. Příručka je určena pro **pedagogické pracovníky, kteří pravidelně pracují s dyslektickými studenty, ale také pro učitele s menšími zkušenostmi s dyslektickými studenty**, kteří hledají další **podpůrné zdroje** pro doplnění standardní výuky. V tomto ohledu bude mít příručka pro učitele dopad na podporu inkluze ve školách.

Vývoj aplikace **DYS2GO** je spolufinancován z programu Evropské unie Erasmus +. Aplikace DYS2GO je určena jak učitelům a dalším pedagogickým pracovníkům, tak i dyslektickým mladým dospělým. Nabízí řadu mobilních motivujících a stimulujících výukových her pro pečlivě vybranou škálu dovedností, o nichž je známo, že jsou důležité pro mládež s dyslexií. DYS2GO aplikace obsahuje tematické příběhy a hry založené na procvičování vnímání (prostorové, zrakové, sluchové). Součástí je také metodická Příručka pro učitele.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



OBSAH

✓ ÚVOD:.....	3
✓ KOMU JSOU DYS2GO HRY URČENY?	3
✓ JAK STÁHNOUT HRY?	4
✓ DOSTUPNOST HER – POTŘEBNÉ HW/SW VYBAVENÍ.....	4
✓ STRUKTURA DYS2GO VZDĚLÁVACÍ APLIKACE	5
✓ JAK SPUSTIT A POUŽÍVAT DYS2GO VZDĚLÁVACÍ APLIKACI.....	7
✓ BODOVÁNÍ.....	14

✓ ÚVOD:

Dyslexie je celoživotní obtíž, která postihuje každého desátého Evropana. Většina lidí redukuje problematiku dyslexie jako specifickou poruchu učení, která způsobuje obtíže se čtením a psaním. Ale dyslexie je mnohostranný problém, který ovlivňuje nejen získávání gramotnosti.

Člověk, který trpí dyslexií, musí pravidelně procvičovat své vnímání. Pokud tak nečiní, ani aplikovaná opatření inkluzivního vzdělávání neplní svůj účel, a nezáleží na tom, zda je studentem všeobecné střední školy, odborné školy či univerzity. Inkluzivní učení vyžaduje přístup k jednotlivým vzdělávacím prostředkům (například digitální učební nástroje přizpůsobené obecným nebo specifickým potřebám vzdělávání), aby bylo možné učit se různými způsoby, které kompenzují různé nedostatky. **Interaktivní cvičení pomáhají dyslektikům trénovat specifické dovednosti.**

Hlavním cílem DYS2GO je nabídnout širokou škálu mobilních výukových her, které budou motivační a stimulační, a zároveň zaměřené na vybraný rozsah dovedností, o kterých je známo, že jsou důležité pro mladé dospělé s dyslexií.

Mobilní zařízení se stávají velmi silnými (nejen z technického hlediska) a oblíbenými především u mladých dospělých a nabízejí obrovské možnosti pro výuku "kdekoli a kdykoli", zejména pro mládež. Cvičení na mobilních zařízeních jsou dnes sice k dispozici, ale většina z nich je zaměřena na mladší děti. Chybí vzdělávací nástroje, které by braly v úvahu preference skupiny mládeže s dyslexií, a pomohly jim trénovat specifické dovednosti.

✓ KOMU JSOU DYS2GO HRY URČENY?

Tato příručka je návodem, jak mohou **pedagogičtí pracovníci používat výukovou aplikaci DYS2GO při práci s dyslektickou mládeží**. DYS2GO hry nejsou „obvyklé“ hry pro mládež na mobilních zařízeních, a neměly by tak ani být cílové skupině mládeže s dyslexií prezentovány. Je nutné zdůraznit zaměření **DYS2GO jako vzdělávací aplikaci, jejichž cílem je prostřednictvím her rozvíjet specifické dovednosti**, které jsou pro mladé dyslektické dospělé důležité.

Výukové hry DYS2GO jsou určeny pro tyto cílové skupiny:

- **mládež s dyslexií** - používání her jako nástroje pro sebevzdělávání poskytuje příležitost mladým dyslektickým dospělým rozvíjet specifické dovednosti důležité v jejich úsilí překonat obtíže způsobené dyslexií

DYS2GO hry mohou být použity jako součást výuky nebo skupinových aktivit, slouží proto jako podpůrný výukový nástroj pro:

- **pedagogické pracovníky PPP a SPC**, kteří pracují s dyslektickými mladými dospělými
- **učitelé ve školách** – k doplnění běžné výuky

✓ JAK STÁHNOUT HRY?

K instalaci DYS2GO her můžete použít:

- <http://dys2go.eu/> - odkaz na DYS2GO aplikaci přímo z webových stránek projektu
- Google Play: DYS2GO
- Apple Store: DYS2GO

✓ DOSTUPNOST HER – POTŘEBNÉ HW/SW VYBAVENÍ

DYS2GO vzdělávací aplikace je dostupná na **mobilních zařízeních** (Android, Apple IOS), stejně jako na **Windows** (počítače a tablety, které fungují s Windows). DYS2GO aplikace je k dispozici **zdarma v češtině**, angličtině, němčině, lotyštině, litevštině a bulharštině.

HARDWARE A SOFTWARE POŽADAVKY:

Microsoft Windows

Software je navržen pro práci s Windows 10. Pravděpodobně bude fungovat bez problémů v systémech Windows 7 a 8, ale pro tyto systémy nebude existovat žádná speciální podpora DYS2GO. Z hardwarového hlediska by měl software běžet na jakémkoli počítači nebo tabletu, na kterém je nainstalován systém Windows 10. Oficiální minimální systémové požadavky pro instalaci Windows 10 jsou:

- Procesor: 1 GHz (nebo rychlejší)
- RAM: 1 GB pro 32-bit OS nebo 2 GB pro 64-bit OS
- Hard disk: 16 GB pro 32-bit OS nebo 32 GB pro 64-bit OS
- Grafická karta: DirectX 9 nebo vyšší úroveň WDDM 1.0
- Displej: 800 x 600 pixel

Tyto základní požadavky na systém Windows 10 jsou však poměrně nízké a software DYS2GO může být zpomalen špatně dimenzovaným hardwarem. **Doporučené systémové požadavky pro DYS2GO jsou proto:**

- Procesor: 1 GHz (nebo rychlejší)
- RAM: 4 GB nebo rychlejší
- Hard disk: 256 GB nebo větší
- Grafická karta: DirectX 9 nebo vyšší úroveň WDDM 1.0
- Displej: 1366 x 768 pixel nebo více

Google Android

Operační systémy založené na Androidu tvoří přibližně 87% trhu smartphonů a tabletů. Aplikace DYS2GO bude podporovat Android verze 6-10. Chytré telefony a tablety s Androidem verze 6-8 (Marshmallow, Nougat a Oreo) a verzí 9 (Pie) zatím představují přibližně 66% všech zařízení. Cílem projektu je proto podpora těchto verzí OS i Androidu 10 (23% podíl na trhu). Zařízení Android však pocházejí od mnoha výrobců a pohybují se od základních levných verzí až po špičkové zařízení. Z důvodu různých kombinací zařízení a verzí OS nemusí DYS2GO fungovat na starších zařízeních.

Apple IOS

Projekt bude podporovat aktuální verzi Apple IOS 13 a 14. Cílem projektu bude také podpora verzí 10 až 12 (verze 10 je nejnovější verzí podporující iPhone 5 a iPad 4).

✓ STRUKTURA DYS2GO VZDĚLÁVACÍ APLIKACE

DYS2GO - výukové hry pro dyslektické mladé dospělé je projekt postaven na tréninkových hrách pro mládež s dyslexií. DYS2GO aplikace neučí obsah, ale jejím **cílem je zlepšit sluchové a vizuální dovednosti i prostorovou orientaci osob, které mají problémy s dyslexií.**

V rámci projektu bylo vytvořeno **206 výukových her**. Výukové hry jsou zdarma a jsou k dispozici v **6 jazycích (čeština, angličtina, němčina, bulharština, litevština a lotyština)**.

DYS2GO poskytuje stimulující vzdělávací prostředí pro pečlivě vybranou škálu dovedností, o nichž je podle výzkumů známo, že jsou důležité pro mladé dospělé dyslektiky. **Výukové hry jsou strukturovány do 7 oblastí.** Jednotlivé oblasti byly vybrány na základě výzkumu, který naznačuje, že budou stimulovat části mozku, které jsou aktivní v mnoha činnostech, včetně čtení. To znamená, že, jakkoli překvapivé se to může zdát, rozvíjení těchto dovedností by mohlo pomoci zlepšit schopnost číst a psát.

Oblasti výukových her jsou cílené prostřednictvím přímé a nepřímé stimulace, **7 oblastí výukových her:**

1) *Sluchové rozlišování*

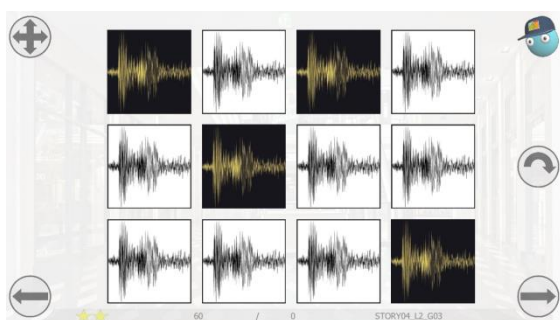


18 her

Sluchové rozlišování znamená schopnost diferenciací mezi dvěma nebo více zvuky, jako je výška a tón. Existuje několik typů „zvuků“, včetně jazykově závislých, hudebně závislých a obecných „živých“ zvuků, a tyto jsou mezi sebou provázané, ač se od sebe liší.

2) Sluchová paměť

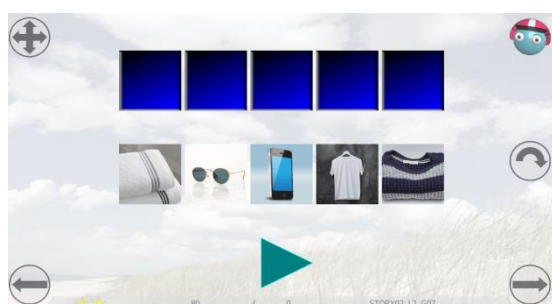
18 her



Sluchová krátkodobá paměť může být považována za počet položek, které lze v paměti uložit, a je obvykle vnímána jako funkce sekvenčního ukládání a načítání.

3) Poslechová posloupnost

52 her



V mnoha případech potřebujeme nejen připomenout události, ale také pořadí, ve kterém k nim došlo. Předkládané úkoly simulují sluchové procesy a umožňují studentovi rozvíjet nejen schopnost zapamatovat si, ale vybavit si i posloupnost.

Zrakové rozlišování

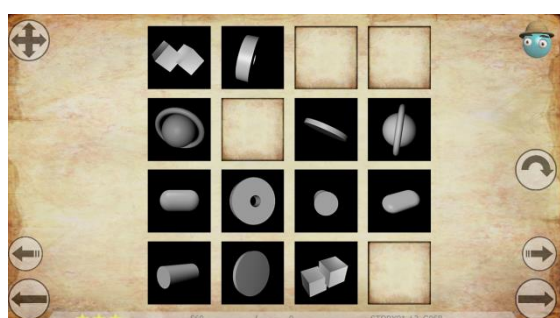
34 her



Vizuální (zrakové) rozlišování znamená schopnost diferenciací mezi dvěma nebo více obrázky, a to buď ukázaných současně, nebo jeden po druhém.

4) Zraková paměť

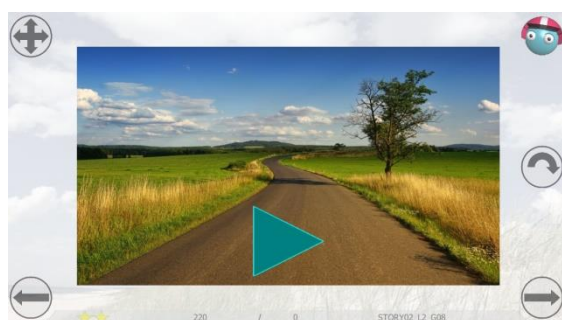
29 her



Existuje mnoho různých druhů zrakové (vizuální) paměti, ale ty, na které se budeme soustředit, jsou spojeny se schopností číst a psát. V této části se zabýváme rozeznáním tvaru, jeho podržením v krátkodobé paměti, a následným převodem do dlouhodobé paměti.

5) Zraková posloupnost

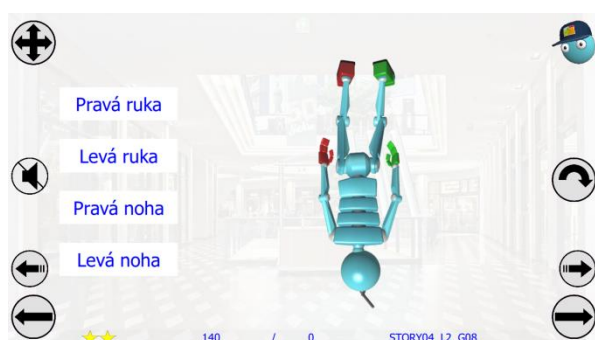
18 her



Zraková (vizuální) sekvence souvisí s prezentací vizuálních informací na časové ose. Vizuální sekvence vyžaduje ukládání a vybavování si vizuálních obrazů ve stejném pořadí, jak byly vnímány.

6) Prostorová orientace

37 her



Mnoho dyslektiků má problémy s prostorovou orientací a zejména s vyjádřením sebe ve smyslu „pohybujících se vztahů“. Například „nahore“ je jasně daná pozice. Ale když jsou dva lidé čelem proti sobě, co je nalevo pro jednu osobu, není nalevo pro druhou. Díky procvičování této oblasti se zlepší prostorová orientace.

✓ JAK SPUSTIT A POUŽÍVAT DYS2GO VZDĚLÁVACÍ APLIKACI

Po stažení:

- Zvolte jazykovou verzi



➤ **Zobrazí se Hlavní Menu**

Hráč si zvolí, jak se zapojí do výukových her DYS2GO:

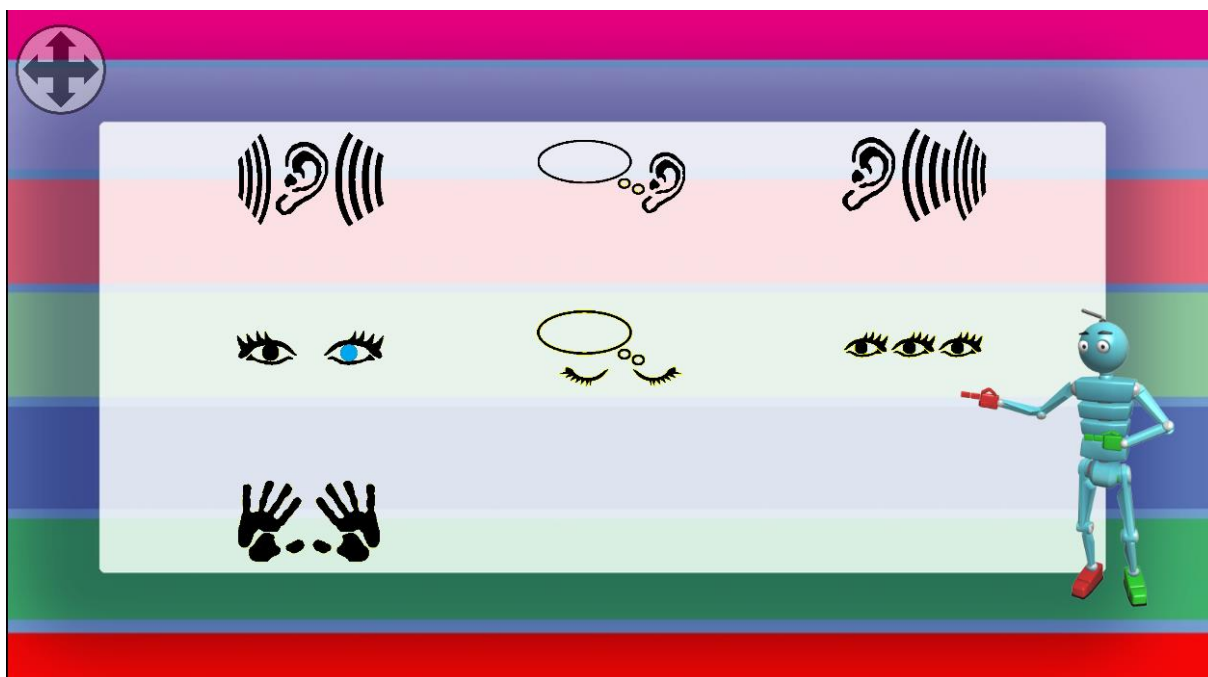
A) hrát **jednotlivé hry** pro procvičování zvolených dovedností tříděných podle pedagogických typů

B) hrát **tematický příběh**, ve kterém jsou jednotlivé hry propojeny interaktivním příběhem



Výukové hry jsou strukturovány podle pedagogických typů **do 7 oblastí**. Každá oblast má zásobník několika her pro trénování specifických dovedností. Uživatel si vybere dovednosti, které by chtěl procvičovat.

Seznam her: Klikněte na symbol. Pod každým symbolem naleznete konkrétní hry.



Sluchové rozlišování



Sluchová paměť



Poslechová posloupnost



Zrakové rozlišování



Zraková paměť



Zraková posloupnost

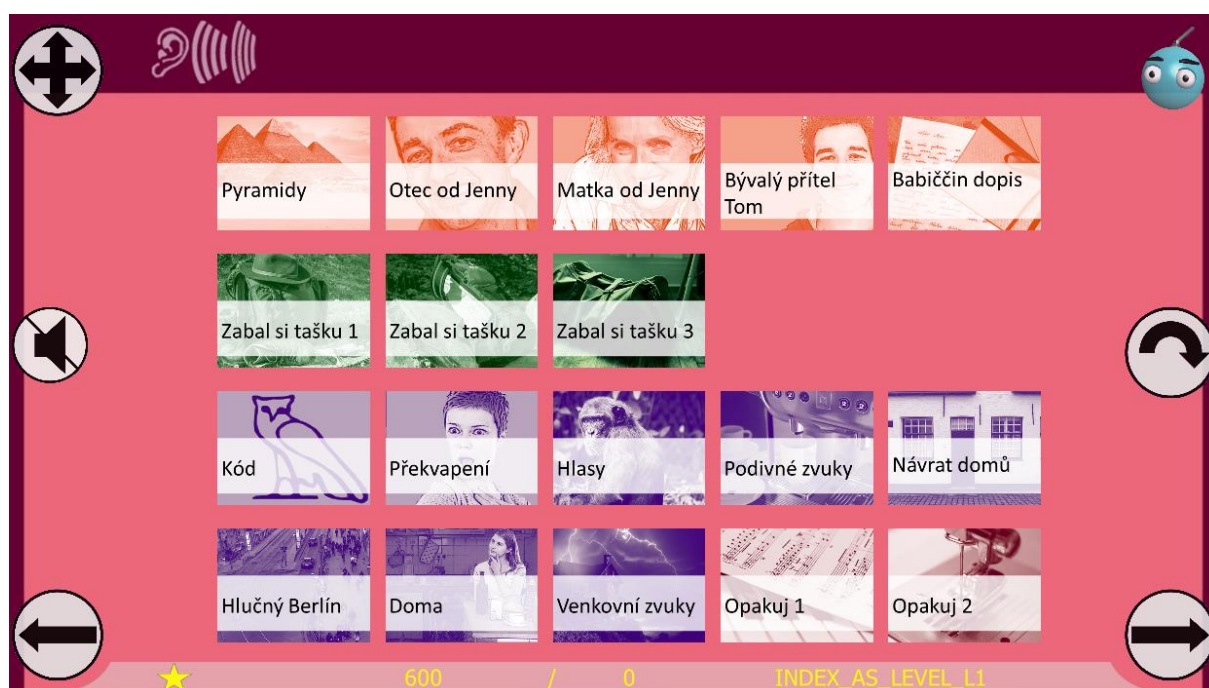


Prostorová orientace

Úroveň zvolíte kliknutím na příslušný symbol.



V každé oblasti je uveden seznam her.



Zvolíte si výukovou hru a začnete hrát.

Snímek hry (game screen)



A) Tematické příběhy (storylines)

Tematické příběhy jsou interaktivní příběhy s dějovou linií a obsahují výukové hry různých pedagogických typů. Jednotlivé hry jsou zakomponovány uvnitř těchto tematických příběhů (dobrodružných, detektivních, tajemných), díky nim se stává učení pro mládež náročnější a atraktivnější.

V DYS2GO je celkem 5 tematických příběhů:

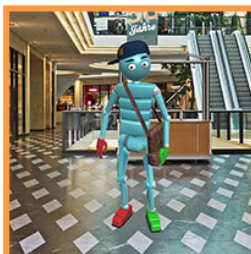


— Záhady starověkého Egypta



Tajemný příběh se odehrává ve světě starověkého Egypta. V tomto příběhu můžeš být hlavní postavou i Ty, ale jen pokud mě budeš následovat. Jsem Robbie, kamarádský robot s chutí do dobrodružství. Zavedu Tě do světa tajemných Egyptských pyramid, kde se setkáš s různými záhadnými překážkami. Pro jejich překonání musíš jednat rychle, uvažovat logicky, a zároveň být ostražitý a nevzdávat se. Staň se hrdinou tohoto příběhu i Ty, čekám na tebe!

— Příběh během nakupování



Náhoda nebo nehoda? Zvláštní den v nákupním centru.

Příběh je o Robbie připravující party pro kamarády. Nejdříve musí ale Robbie jít nakoupit nějaké jídlo a pití, ocitne se tak uprostřed velkého nákupního centra. Robbie má jasnou představu o tom, co nakoupit, ale přichází jedna překážka za druhou neočekávané dobrodružství v nekonečných chodbách nákupního centra začíná.... Pojďte a pomozte Robbie!

— Tomáš a volný čas



V tomto příběhu se seznámíš s mladým klukem Tomášem, kterému byla v 8 letech diagnostikována dyslexie. Ve volném čase Tomáš trénuje dovednosti, aby dosáhl svého vysněného cíle stát se archeologem jako jeho dědeček. Za slunečných dnů Tomáš raději jde ven a tráví čas na pláži, ale během deštivých dnů zůstává raději doma a hraje výukové hry. Tomáš má sen....

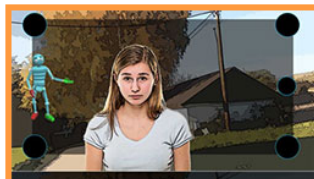
Zahraj si spolu s ním a zjisti, zda se Tomášův sen splní.

— Cesta kolem světa



Příběh se týká mladíka Teodora, který by rád cestoval po celém světě a prozkoumával mnoho míst, musí ale vyřešit několik obtížných situací. Byl by moc rád za tvou společnost! Připojíš se k němu?

— Jenny a její rodinné tajemství



Tento příběh je o mladé Jenny, která odhaluje rodinné tajemství.

Jenny je 16 let a žije se svým otcem v Rakousku v pěkné vinařské oblasti vzdálené 30 km od Vídně. Jenny se cítí smutně, je nespokojená – s otcem, matkou (která žije odděleně od rodiny), přítelem ... Její dilema souvisí se vším možným. Jenny se rozhodne odpoutat se od všeho ... a odejde do Berlína k matce. Tam se setkává s rodinným tajemstvím. Na konci příběhu nebude odhaleno pouze tajemství, najde také vizi svého života.

Robbie je přátelský a motivující robot, který hráče provede vybraným příběhem. Výukové hry jsou součástí příběhů, díky nimž je učení zajímavější.

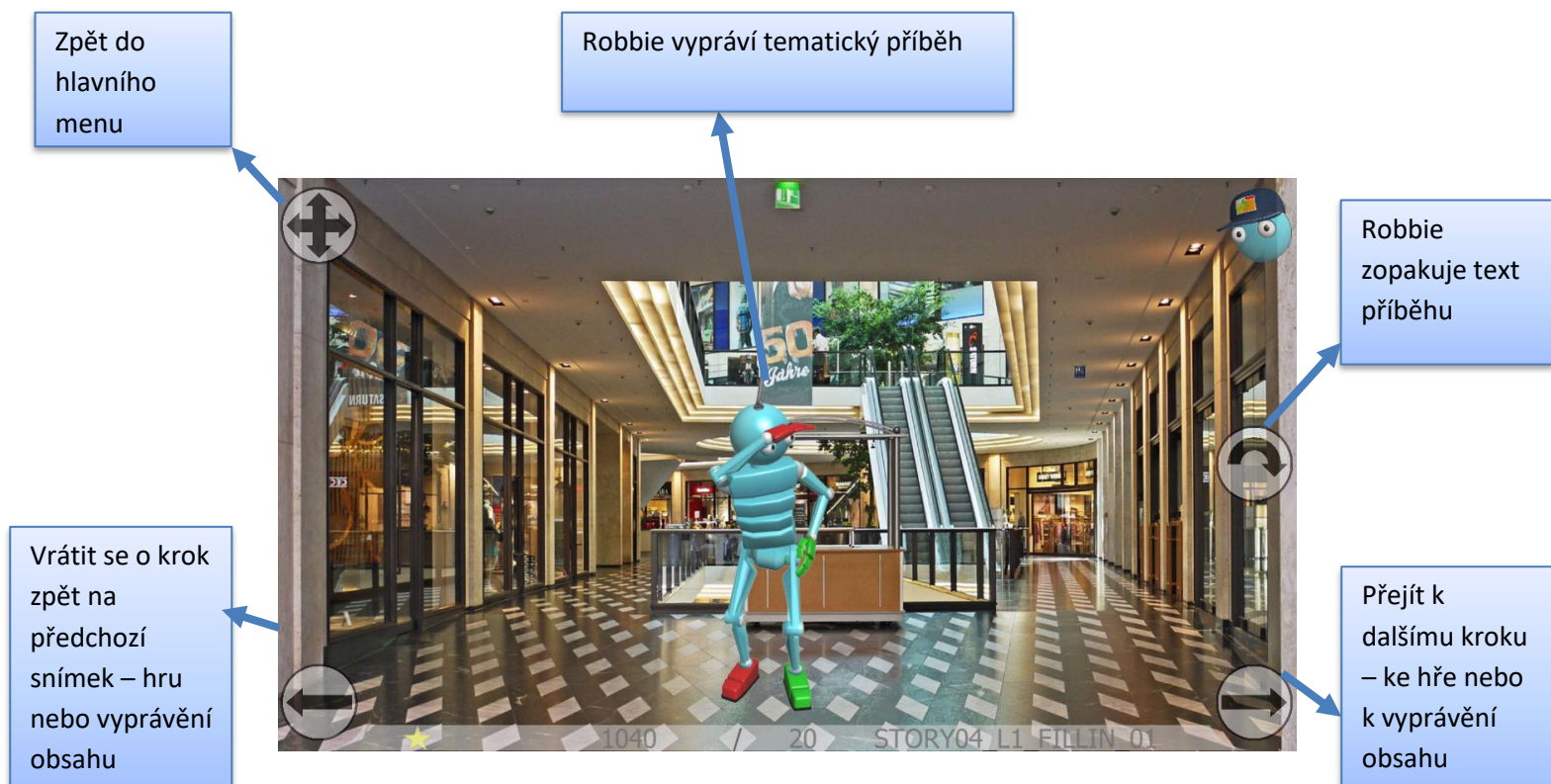
Každý příběh má 3 úrovně obtížnosti. Uživatel si zvolí úroveň kliknutím na příslušný symbol.



Každý tematický příběh má 2 části: 1. seznámení s obsahem příběhu a 2. výukovou hru.

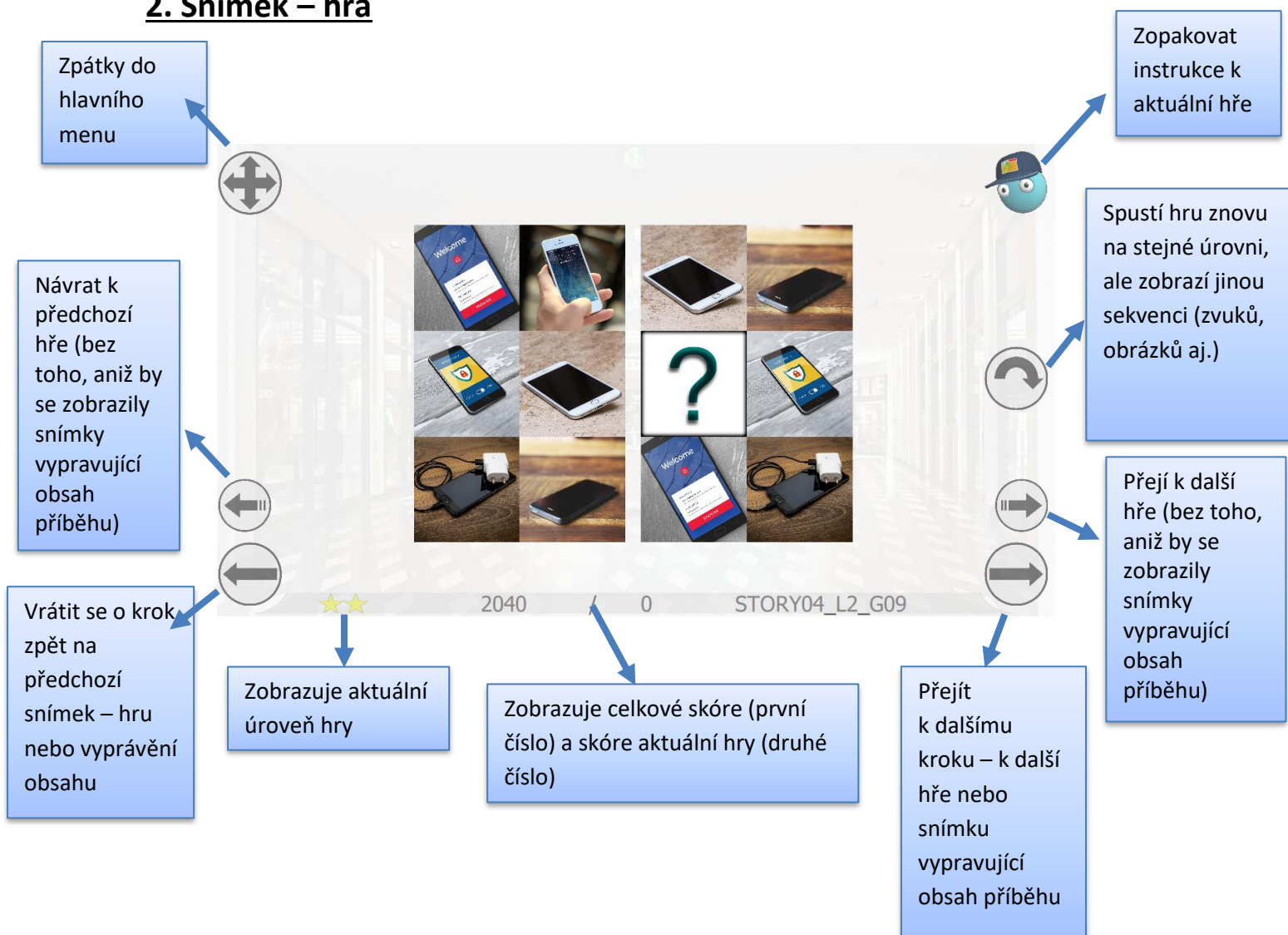
1. Snímek - obsah příběhu

Tyto snímky zobrazují obsah tematického interaktivního příběhu, který vypráví průvodce Robbie; na pozadí jsou obrázky podbarvující děj příběhové linie.



Pokud není potřeba spolupráce hráče (poslech pokynu, sledování videa atd.), jsou tlačítka hlavního menu téměř neviditelná.

2. Snímek – hra



✓ BODOVÁNÍ

- Kdykoliv uživatel hraje a dokončí hru nebo se posune o krok dále v příběhu, **získává tyto body**:
 - 10 bodů za úroveň 1
 - 20 bodů za úroveň 2
 - 30 bodů za úroveň 3
- Kdykoli v rámci **jedné hry bude překonáno vlastní skóre, získá hráč body navíc** (20 bodů za úroveň 1, 50 bodů za úroveň 2, 100 bodů za úroveň 3). Překonat své vlastní skóre znamená buď vyřešit hru rychleji, nebo za méně pokusů. Když překonáno vlastní nejvyšší skóre pro aktuální hru, hráč dostane speciální zvukovou zprávu. U snímků vypravující obsah příběhu neexistují žádné body navíc, ani u některých her, kde je pouze jeden pokus a/nebo čas je irrelevantní nebo jej nelze skutečně změřit.