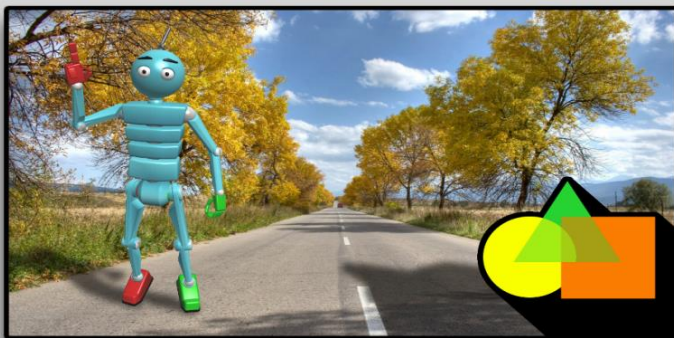




VADOVAS SPECIALISTAMS

Vadovas skirtas specialistams dirbantiems su jaunuoliais turinčiais disleksiją. Vadovo medžiaga padės orientuotis norint naudoti lavinamuosius žaidimus individualiose ir grupinėse konsultacijose, seminaruose ir kt. Vadovas skirtas tiek specialistams ir pedagogams, dirbantiems su disleksiją turinčiais jaunuoliais, tiek pedagogams, turintiems mažiau patirties, tačiau ieškantiems lavinimo išteklių ir galimybių ugdat jaunuolius, turinčius disleksiją, įtraukaus ugdymo mokyklose.

DYS2GO programėlės kūrimas yra kofinansuojamas Europos Komisijos Erasmus+ programos. DYS2GO programėlė yra skirta tiek specialistams, dirbantiems su jaunuoliais, turinčiais disleksiją, tiek patiems jaunuoliams. DYS2GO projekto parengtoje programėlėje siūlomi motyvuojantys ir stimuliuojantys lavinamieji žaidimai ir žaidimų istorijos, naudojami mobiliuose įrenginiuose, kurie padeda lavinti įgūdžius, būtinus jauniems asmenims, turintiems disleksiją. Visą būtina informaciją pateikiama Vadove Specialistams.



Bendrai finansuojama pagal
Europos Sąjungos programą
„Erasmus+“





TURINYS

ĮVADAS

1. Tikslinė grupė: kam skirti žaidimai? Poveikis: kam naudinga žaisti lavinamuosius žaidimus?
2. Kaip parsiųsti DYS2GO lavinamuosius žaidimus?
3. Lavinamųjų žaidimų techniniai duomenys
4. Lavinamųjų žaidimų struktūra
5. Kaip žaisti lavinamuosiu žaidimus?
6. Taškų rinkimo sistema lavinamuosiuose žaidimuose

ĮVADAS

Disleksija yra visą gyvenimą besitęsiantys sunkumai, būdingi 1 iš 10 žmonių Europoje. Nors dauguma disleksiją sieja tik su sunkumais taisyklingai ir sklandžiai perskaityti bei užrašyti žodžius, tačiau tai yra daugialypė problema, kuri turi įtakos ne tik raštingumo įgūdžių įgijimui.

Disleksiją turintys asmenys nuolat turi lavinti savo pažintinius gebėjimus (suvokimą, dėmesį, veikiąją atmintį ir kt.), siekdami kompensuoti patiriamus sunkumus. Minėtų gebėjimų lavinimas yra būtina sąlyga fonologiniam ir ortografiniam apdorojimui. Įtraukiamo ugdyme turi būti sudarytos sąlygos individualius ugdymosi poreikius patenkinančių mokomųjų išteklių prieinamumui (pavyzdžiui, skaitmeninių technologijų), kurie leistų mokytis įvairiais būdais ir taip kompensuoti sunkumus. Interaktyvūs lavinamieji žaidimai gali padėti asmenims, turintiems disleksiją, lavinti specifinius gebėjimus.

Pagrindinis **DYS2GO** projekto tikslas buvo sukurti motyvuojančius ir stimuliuojančius lavinamuosius žaidimus, naudojamus mobiliuose įrenginiuose, kurie padėtų lavinti skirtingus gebėjimus, būtinus jauniems asmenims, turintiems disleksiją, kompensuoti sunkumus.

Mobilieji įrenginiai iš tiesų tapo nepaprastai galingi (ne tik techniniu požiūriu) ir populiarūs jaunų asmenų tarpe, bet ir suteikia didžiules galimybes mokytis, lavintis bet kurioje erdvėje ir bet kuriuo laiku. Pastebime interaktyvių žaidimų-užduočių, skirtų jaunuoliams, turintiems disleksiją, trūkumą. Atsižvelgiant į tai, DYS2GO projekte buvo kuriami lavinimo žaidimai, atliepiantys 16+ jaunuolių, turinčių disleksiją, poreikiams.

1. Tikslinė grupė: kam skirti žaidimai?

Poveikis: kam naudinga žaisti lavinamuosius žaidimus?

DYS2GO lavinamieji žaidimai nėra tiesiog „įprasti“ internetiniai laisvalaikio žaidimai jaunuoliams. DYS2GO lavinamieji žaidimai yra lavinamoji medžiaga ir jų tikslas yra lavinti tam tikrus specifinius pažintinius gebėjimus.

DYS2GO lavinamieji žaidimai yra skirti **16+ jaunuoliams, turintiems disleksiją**. DYS2GO lavinamieji žaidimai kaip savi-lavinimo priemonė, skirta jaunuoliams lavinti įgūdžius ir taip kompensuoti patiriamus su disleksija susijusius sunkumus¹.

DYS2GO lavinamieji žaidimai gali būti panaudoti kaip klasės/grupės užsiėmimų veikla lavinti specifinius pažintinius gebėjimus ir gali būti vertinga:

- **Spec. pedagogams, logopedams, pedagogams, psichologams ir kitiems specialistams**, dirbantiems su jaunuoliais, turinčiais disleksiją.
- **Įtraukaus ugdymo mokyklų pedagogams.**

2. Kaip parsisiųsti DYS2GO lavinamuosius žaidimus?

DYS2GO žaidimus parsisiųsti ir instaliuoti galite naudodami:

- nuorodą į DYS2GO programėlę projekto tinklalapyje <http://dys2go.eu/>
- Google Play: DYS2GO
- Apple Store: DYS2GO

¹ Pastaba: DYS2GO lavinamieji žaidimai gali būti pritaikomi ir jaunesnio amžiaus grupių vaikams ir suaugusiems, patyrusiems kognityvinių funkcijų sutrikimų.

3. Lavinamųjų žaidimų techniniai duomenys

Žaidimai prieinami mobiliuosiuose įrenginiuose (Android, Apple IOS) ir kompiuteriuose, turinčiuose Windows operacinę sistemą.

Programinės bei techninės įrangos reikalavimai

Microsoft Windows

Programa yra sukurta Windows 10 operacinei sistemai, tačiau turėtų veikti ir su Windows 7 bei Windows 8. Visgi, pastarosios operacinės sistemos neturės specialaus DYS2GO palaikymo. Iš techninės įrangos pusės, programa turėtų veikti bet kokiame kompiuteryje arba planšetėje, turinčiuose Windows 10.

Minimalūs reikalavimai kompiuteriui, norint naudoti Windows 10 yra:

- Procesorius: 1 GHz (arba greitesnis)
- RAM: 1 GB naudojant 32-bit OS arba 2 GB naudojant 64-bit OS
- Kietojo disko atmintis: 16 GB naudojant 32-bit OS arba 32 GB naudojant 64-bit OS
- Vaizdo plokštė: palaiko DirectX 9 arba aukštesnes versijas su WDDM 1.0 tvarkykle
- Skiriamoji geba: 800 x 600 pikselių

Visgi, minimalūs reikalavimai Windows 10 operacinei sistemai yra ganėtinai žemi, dėl to DYS2GO programa gali veikti kiek lėčiau.

Taigi, rekomenduojami parametrai DYS2GO yra:

- Procesorius: 1 GHz (arba greitesnis)
- RAM: 4GB arba daugiau
- Kietojo disko atmintis: 256 GB arba daugiau
- Vaizdo plokštė: palaiko DirectX 9 arba aukštesnes versijas su WDDM 1.0 tvarkykle
- Skiriamoji geba: 1366 x 768 pikselių arba daugiau

Google Android

Android sistemos sudaro apie 87% išmaniųjų telefonų bei planšečių rinkos. DYS2GO programėlė skirta 6 – 10 Android versijoms. Kol kas, išmanieji telefonai ir planšetės, turintys Android versijas nuo 6-os iki 8-os (Marshmallow, Nougat ir Oreo) bei 9-ąją versiją (Pie) sudaro apie 66% visų įrenginių. Taigi, šio projekto programėlė yra pasiekiamą šiose bei 10-ojoje Android versijose. Visgi, verta paminėti, jog Android operacinę sistemą palaikantys įrenginiai yra parduodami daugelio skirtingų gamintojų, tad senesniuose modeliuose DYS2GO gali ir neveikti.

Apple IOS

Šio projekto programėlė yra pasiekama naudojant Apple IOS 10 – 12 ir 13 – 14 versijas (iPhone 5 ir iPad 4 palaikoma 10 versija).

4. Lavinamųjų žaidimų struktūra

DYS2GO lavinamieji žaidimai jaunuoliams, turintiems disleksiją, yra grįsti į žaidimą orientuota lavinimo paradigma. Pagal šį požiūrį, DYS2GO lavinamieji žaidimai yra skirti lavinti girdimosius, regimosius ir orientavimosi erdvėje gebėjimus.

Projekto metu buvo parengti **206 lavinamieji žaidimai**. Lavinamieji žaidimai yra laisvai prieinami 6 kalbomis (lietuvių, latvių, anglų, vokiečių, bulgarų, čekų).

DYS2GO žaidimai yra stimuliuojanti lavinamoji aplinka disleksiją turintiems asmenims. **Lavinamieji žaidimai yra suskirstyti į 7 gebėjimų lavinimo sritis.** Atsižvelgiant į mokslinius tyrimus, šios 7 gebėjimų lavinimo sritys yra itin svarbios ne tik skaitymo, bet ir kitų procesų veiklai. Šių gebėjimų lavinimas gali padėti pagerinti jaunuolių raštingumo įgūdžius.

Lavinamuosiuose žaidimuose yra lavinamos šios 7 sritys:

1) Girdimasis išskyrimas

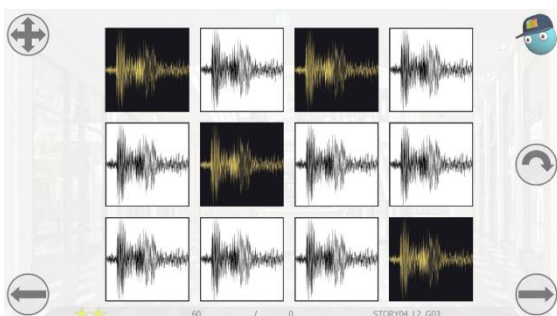
18 žaidimų



Šiais žaidimais yra lavinamas gebėjimas išskirti skirtingo aukščio ir tono du ir daugiau garsų.

2) Girdimoji atmintis

18 žaidimų



Šiais žaidimais yra lavinamas trumpalaikės girdimosios atminties gebėjimas užkoduoti ir išlaikyti tam tikrą kiekį girdimosios informacijos vienetų girdimojoje atmintyje ir atgaminti sutampančius garsus.

3) Nuosekli girdimoji seka

52 žaidimai



Šiais žaidimais yra lavinamas trumpalaikės girdimosios atminties gebėjimas užkoduoti ir išlaikyti informacijos vienetus pateiktus tam tikra nuoseklia seka.

4) Regimasis išskyrimas

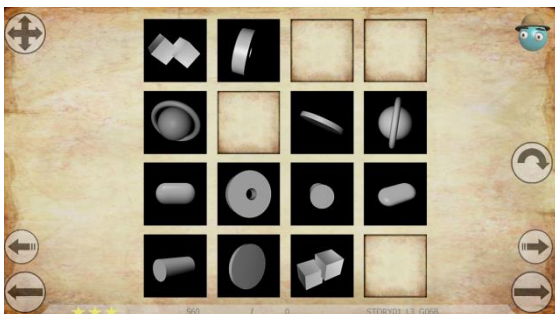
34 žaidimai



Šiais žaidimais yra lavinamas trumpalaikės regimosios atminties gebėjimas diferencijuoti regimuosius vaizdus pateiktus vienas po kito arba du ir daugiau iš karto.

5) Regimoji atmintis

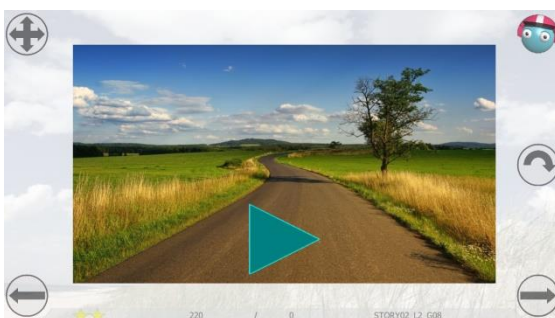
29 žaidimai



Šiais žaidimais yra lavinamas trumpalaikės regimosios atminties gebėjimas įsiminti, užkoduoti ir išlaikyti atmintyje regimąją vaizdinę informaciją.

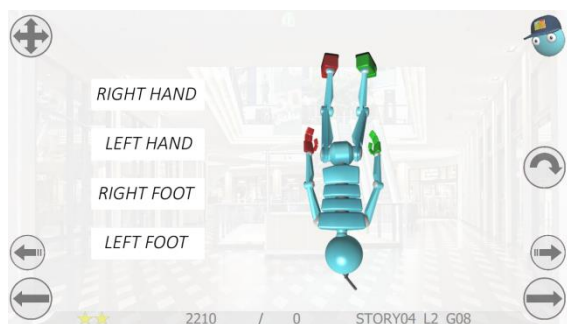
6) Nuosekli regimoji seka

18 žaidimų



Šiais žaidimais yra lavinamas trumpalaikės regimosios atminties gebėjimas užkoduoti ir išlaikyti informacijos vienetus pateiktus tam tikra nuoseklia seka.

7) Erdvinis išsidėstymas



37 žaidimai

Šiais žaidimais yra lavinamas erdvinis supratimas, kairės-dešinės pusių skyrimas, objektų išdėstymo erdvėje gebėjimai.

5. Kaip žaisti lavinamuosius žaidimus?

Atsisiuntę žaidimą:

➤ **Pasirinkite kalbą**



➤ **Pamatysite pradžios puslapį**

Šioje dalyje turėsite pasirinkti, kaip žaisti DYS2GO lavinamuosius žaidimus:

- A. žaisti **pavienius žaidimus**, skirtus lavinti specifinius įgūdžius (iš atitinkamos srities) arba
- B. žaisti vieną iš pasirinktų **žaidimo istorijų**, kurioje lavinami specifiniai įgūdžiai iš skirtingų lavinimo sričių.



**Pasiklydęs
piramidėje**



**Kai svajonė
išsipildo**



**Stebinanti
kelionė**



**Sėkmė ar
nesėkmė?**



Šeimos paslaptis



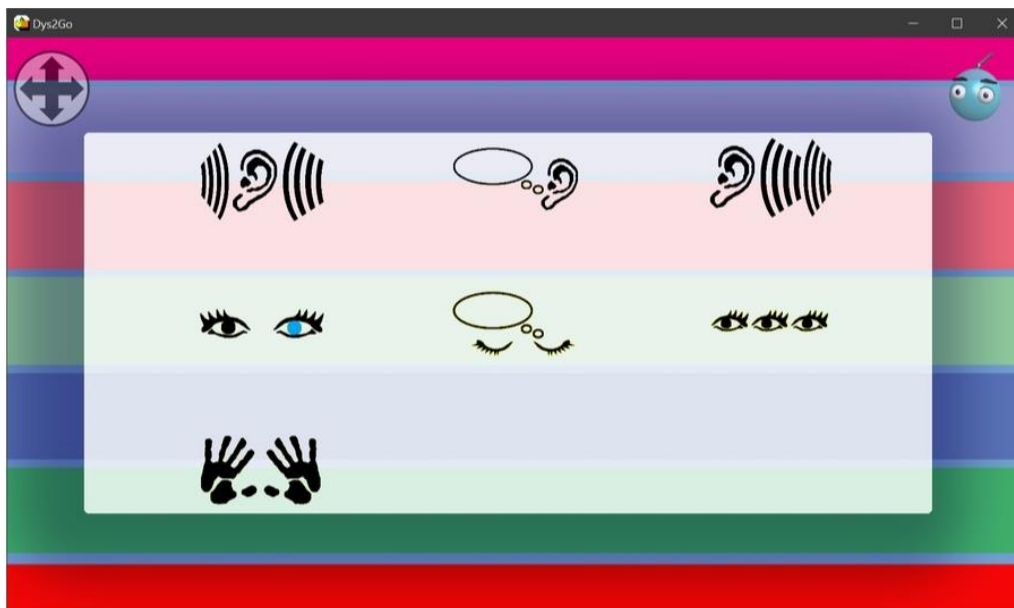
**Visi
žaidimai**



A. Pavieniai žaidimai

Lavinimo žaidimai yra suskirstyti į **7 sritis**. Pasirinkus pavienius žaidimus, būtina nuspręsti kurios srities įgūdžiai bus lavinami. Kiekvienoje iš 7 sričių yra skirtingų lavinimo žaidimų skirtų tam tikriems gebėjimams lavinti.

Lavinamųjų žaidimų pasirinkimas: **paspauskite vieną iš simbolių. Kiekvienas simbolis reprezentuoja tam tikros lavinimo srities žaidimus.**



-  Girdimasis išskyrimas
-  Girdimoji atmintis
-  Nuosekli girdimoji seka
-  Regimasis išskyrimas
-  Regimoji atmintis
-  Nuosekli regimoji seka
-  Erdvinis išsidėstymas

Pasirinkite lygį paspausdami atitinkamą simbolį.

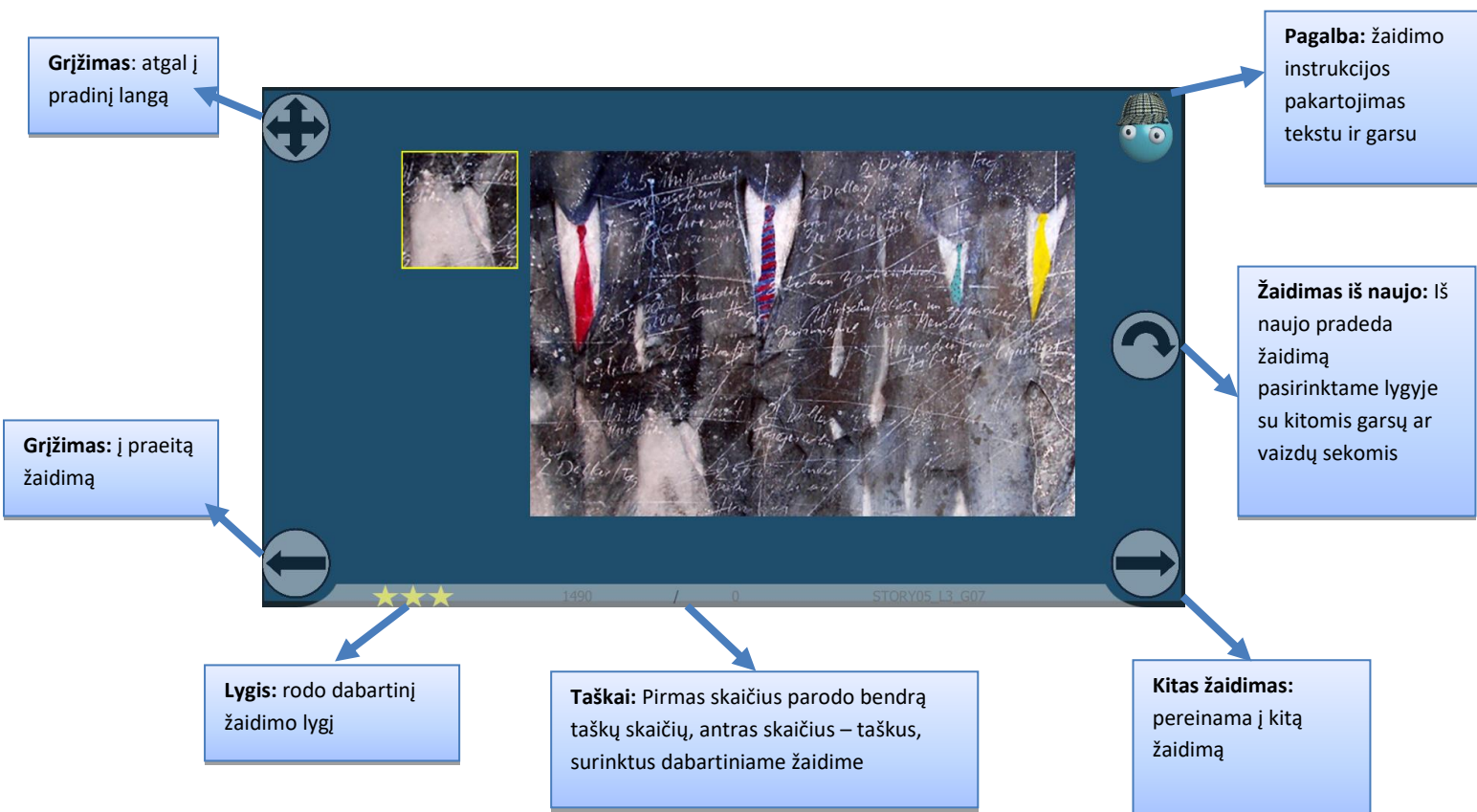


Pamatysite žaidimus, suskirstytus į 7 lavinimo sritis.



Pasirinkus norimą lavinamąjį žaidimą, pradėsite jį žaisti.

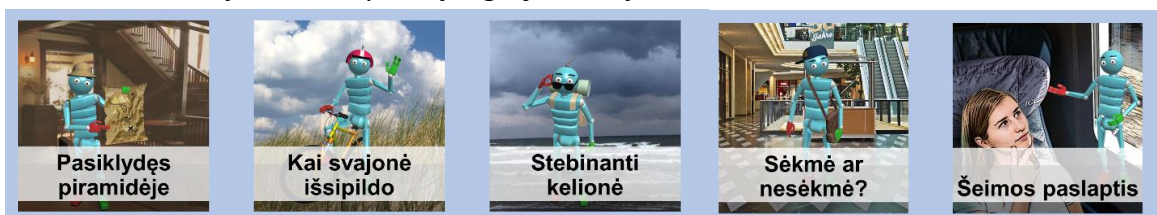
Žaidimo ekranas



B. Žaidimų istorijos

Žaidimų istorijos yra trumpos istorijos, kuriose į *istorijos struktūrą sudėlioti žaidimai tam tikra seka* lavina gebėjimus iš skirtingų sričių. Lavinamieji žaidimai sujungti į vientisą nuotykių, detektyvo, paslapties istorijos struktūrą yra labiau patrauklūs ir įtraukiantys jaunuolius.

DYS2GO lavinamieji žaidimai yra sujungti į 5 istorijas:



Pasiklydęs piramidėje



Šis žaidimas tave įtrauks į Senovės Egipto gyvenimą. Šiame žaidime pagrindinis veikėjas gali būti tu, bet tik tuo atveju, jei seksi paskui mane. Esu Robis, sumanus ir nuotykius mėgstantis robotas. Palydėsiu tave į paslaptinę piramidžių pasaulį, kuriame patirsi netikėtų iššūkių. Tam, kad įveiktum juos, turi būti atidus, greitai veikti, logiškai mąstyti, apdairiai elgtis ir nesustoti pusiaukelėje. Būk šio žaidimo svarbiausias veikėjas. Laukiu tavęs!

Sėkmė ar nesėkmė?



Gera ar bloga sėkmė? Išskirtinė diena prekybos centre.

Žaidime jaunuolis Robis rengia vakarėlį draugams. Bet pirmiausia Robis turi nusipirkti užkandžių ir gėrimų vakarėliui. Robis keliauja į didžiulį prekybos centrą. Jis tiksliai žino, ką nori įgyti, bet viena kliūtis veja kitą....netikėti nuotyčiai lyg niekada nesibaigiančiuose prekybos centro koridoriuose prasideda.... prisijunk ir padėk Robiui!

Kai svajonė išsipildo



Šiame žaidime Jūs susipažinsite su jaunuoliu Tomu. Kai Tomui buvo aštuoneri metai, jam buvo nustatyta disleksija. Laisvalaikiu Tomas lavina įgūdžius, nes jis nori tapti archeologu, kaip ir jo senelis. Saulėtomis dienomis Tomui patinka leisti laiką pajūryje, o lietingomis dienomis – jis mieliau lieka namuose ir žaidžia lavinamuosius žaidimus. Tomas turi dar vieną svajonę...

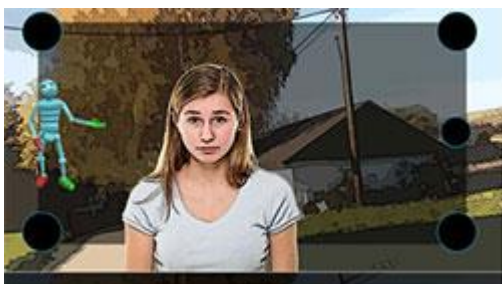
Prisijunk ir žaisk kartu su Tomu, tada ir sužinosi, ar Tomo svajonė išsipildys.

Stebinanti kelionė



Žaidime sutiksi jaunuolį Robj, kuris nori keliauti aplink pasaulį ir ištyrinėti nematytas vietas. Jis turi įveikti kai kuriuos sunkumus. Jis bus laimingas, jei tu prisijungsi ir tai padarysite kartu! Ar padėsi jam?

Šeimos paslaptis



Žaidime Dženei kyla dilema (tai patiria ne vienas jaunas žmogus) dėl šeimos paslapties.

Dženei yra 16 metų ir ji su tėčiu gyvena Austrijoje, labai gražioje, vyndarystės tradicijomis garsėjančioje vietoje, 30 km nuo Vienos. Dženė nusiminusi ir liūdna. Tai susiję su jos tėčiu, mama (gyvenančia atskirai), Dženės vaikinu... Dženė nusprendžia pailsėti nuo visų... ir važiuoja aplankyti savo mamos, gyvenančios Berlyne. Čia ji sužinos šeimos paslaptį, kuri leis jai atrasti savo ateities viziją.

Robis yra draugiškas ir motyvuojantis avataras-robotas. Jis lydi žaidžiantįjį pasirinktoje lavinimo žaidimų istorijoje. Lavinimo žaidimai, sujungti į vientisą istoriją, sukuria labiau įtraukiančią lavinimo aplinką.

Kiekviena žaidimų istorija turi **3 sudėtingumo lygius**. Paspaudus atitinkamą žvaigždutę, pasirenkamas žaidimų istorijos lygis.

Kiekviena žaidimo istorija sudaryta iš **2 dalių**: *istorijos pasakojimo* ir *istorijos struktūrą tam tikra seka sudėliotų žaidimų*.

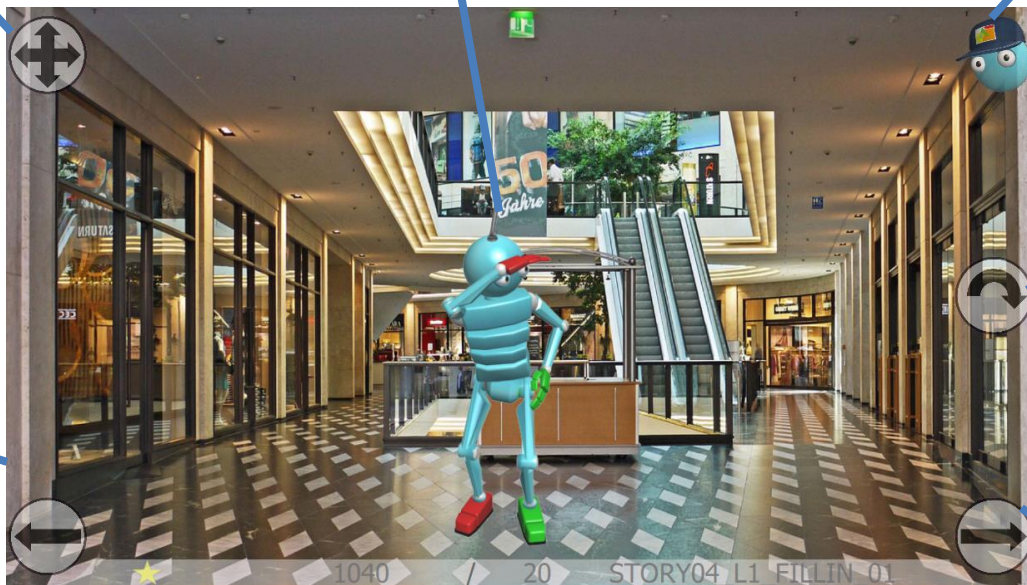
Žaidimų istorijos pasakojimo langas

Žaidimų istorijos pasakojimai (intarpai tarp žaidimų) yra vedami ir pasakojami avataro-roboto Robi pagal žaidimo istorijos siužetą.

Grįžimas: atgal į pradinį langą

Pradžia: Patekus į istorijos pradžios langą, Robi pradeda istorijos pasakojimą

Pagalba: žaidimo instrukcijos pakartojimas tekstu ir garsu.



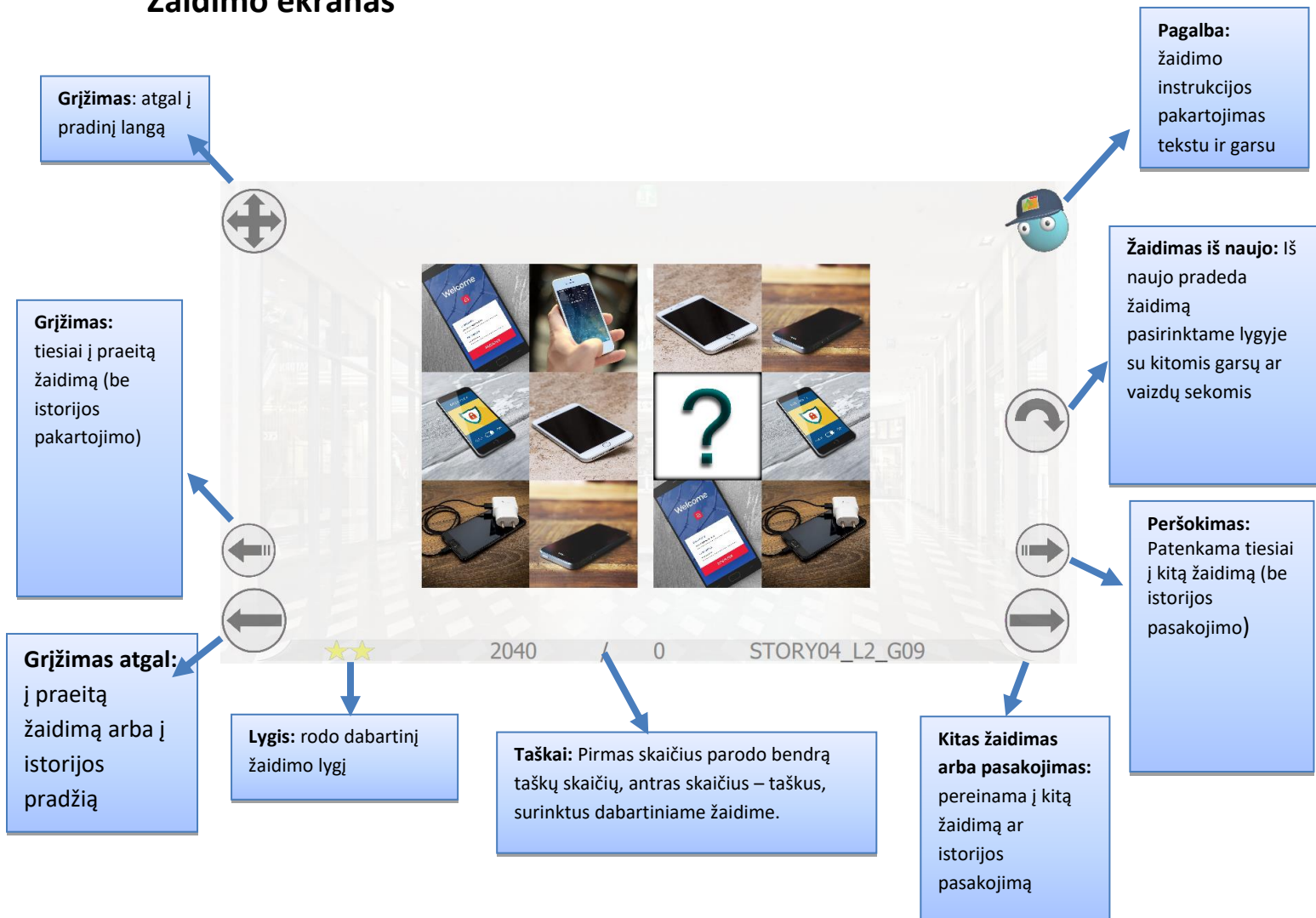
Grįžimas atgal: į praeitą žaidimą arba į istorijos pradžią

Pakartojimas: istorijos pasakojimo pakartojimas

Kitas žaidimas: pereinama į kitą žaidimą arba į istorijos pradžią

Klausantis instrukcijos, kaip žaisti žaidimą, žiūrint video-žaidimą ir kt. mygtukai būna nematomi arba beveik nematomi.

Žaidimo ekranas



6. Taškų rinkimo sistema lavinamuosiuose žaidimuose

- Kai žaidimų vartotojas žaidžia ir pabaigia žaidimą, jis gauna atitinkamą **taškų kiekį**:
 - 10 taškų už 1 lygį
 - 20 taškų už 2 lygį
 - 30 taškų už 3 lygį

- Kiekvieną kartą žaidžiant ir **pagerinus savo rezultatą** pavieniame žaidime, gaunama papildomų taškų (20 taškų pagerinus 1 lygio rezultatą, 50 – pagerinus 2 lygio, 100 – 3 lygio). Pagerinti savo rezultatą galima greičiau žaidžiant arba atliekant mažiau bandymų nei prieš tai. Pagerinus savo rezultatą gaunama speciali žinutė. Intarpuose tarp žaidimų aukščiausias rezultatas nėra matuojamas. Jis nematuojamas ir žaidimuose, kuriuose galimas tik vienas bandymas ir laikas nėra svarbus arba negali būti išmatuotas.