



# ABC do školy 10.1

## Program pro stimulaci, reedukaci, výuku i diagnostiku předškolních a raně školních čtenářských a jazykových dovedností

### Pojetí programu ABC do školy

Předpokladem úspěšného školního startu, respektive úspěšného rozvíjení dovedností čtení a psaní, je mimo jiné nutná potřebná úroveň:

1. zrakového vnímání (rozlišování, rozlišování inverzních tvarů, figury a pozadí, paměti atd.),
2. jazykových dovedností (slovní zásoba pasivní i aktivní, uplatňování gramatických pravidel, schopnost vyjádřit komunikační záměr, fonemický sluch, artikulace),
3. všeobecné informovanosti dítěte.

Dítě potřebuje mít dostatečnou zkušenost s používáním jazyka jak v psané, tak v mluvené formě, neboť úroveň výchovy těchto dovedností od nejužšího věku významně ovlivňuje jeho další motivaci a úspěšnost v nabývání funkční gramotnosti. Je třeba propojit mluvenou podobu jazyka s psanou a zároveň s „životní“ zkušeností dítěte tak, aby dítě aktivně a přirozeně chápalo sdělovací (komunikační) funkci jazyka.

### Komu je program ABC do školy určen?

- Dětem 1. a 2. roč. ZŠ – u kterých je třeba z nejrůznějších příčin (nevyjasněná laterality, neodpovídající pedagogické vedení, diagnostikovaná specifická porucha učení či podezření na ni, speciální potřeby atd.) začít s podporou některých funkcí, které jsou spoluzodpovědné za úspěšný start čtení, psaní a fonologického uvědomění.
- Raně školním dětem – které vzhledem např. k pomalejšímu či nerovnoměrnému zrání vykazují určité opoždění či disproporci při dozrávání v počátečních školní docházky.
- Dětem s odkladem školní docházky – pro dítě lze vytvořit individuální stimulační program, který zohlední jeho individuální rozvojové potřeby (zrakové vnímání, sluchové vnímání, fonologické uvědomění, posílení koncentrace, pozornosti, vnímání časové posloupnosti atd.) s využitím propojení grafické a mluvené podoby řeči s oporou o originální obrázky.
- Dětem ze sociokulturně znevýhodněného prostředí - např. v přípravných třídách, kdy velmi často nedostatečná stimulace řečových funkcí a zároveň i percepčních a kognitivních dovedností zapříčiňuje mnohdy zbytečná školní selhávání.
- Dětem s nevýhodnou strukturou nadání ke zvládnutí nároků ZŠ.
- Dětem, jejichž mateřským jazykem není český jazyk.
- Dětem s narušenou komunikační schopností jako doplňkový program v rámci logopedické péče.
- Nadaným dětem – kdy zájem o grafickou podobu řeči (paralelně s mluvenou) předběhl jejich kalendářní věk. Dítě takto přirozeně uspokojuje svou raně školní zvědavost.

### Program má tři části:

1. **Orientace** - rozvíjí se orientace: pravo-levá, prostorová, v řadě i v času a procvičuje se určování směrů.
2. **Čtení, porozumění, cvičení** – tato část se zaměřuje na rozvoj jazykových dovedností. Program zprostředkovává dítěti hravým způsobem zkušenost s psaným a mluveným jazykem a je mu průvodcem od písmen až k textům. Dítě využívá svých dosavadních zkušeností a vědomostí, které si dále rozvíjí. První oddíl se soustředí na technickou stránku čtení. V dalším oddílu je kladen důraz na čtení s porozuměním. Třetí oddíl obsahuje: opisování a diktát, sluchovou analýzu a syntézu, dlouhé a krátké slabiky, rozdělování slovních spojení.
3. **Zrakové vnímání a zábavné procvičování** - program rozvíjí zrakové vnímání – rozlišování, inverzní tvary, vnímání figury a pozadí, zrakovou paměť, vizuomotoriku, koncentraci atd. Podporuje tedy „technické dovednosti“, které jsou potřebné k úspěšnému rozvoji gramotnosti.

Program je maximálně variabilní a široký. Při jeho tvorbě jsme měli na mysli jak dětského uživatele, tak i laiky a samozřejmě odborníky. Program je ozvučen a doplněn originálními obrázky.

**Požadavky na použití programu:**

- obrazovka s rozlišením od 1024x768,
- 650 MB volného prostoru na pevném disku,
- české Windows Vista, 7, 8, nebo 10,
- pro serverovou verzi navíc i české Windows Server.












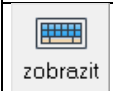
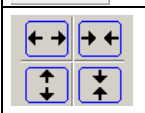



Program je plně dotykový a lze ho používat i na dotykovém zařízení bez klávesnice s výše uvedenými českými Windows - PC, notebook, tablet.

Aktuální informace o programu jsou na: **[www.x-soft.cz](http://www.x-soft.cz)**.

## Obsah

Ovládání .....	4
Systémové parametry .....	5
I. Orientace .....	6
1. Pravo-levá orientace .....	6
2. Určování směrů .....	6
3. Orientace v řadě .....	6
4. Orientace v prostoru .....	7
5. Orientace v čase .....	7
5.1. Denní doba a roční období .....	7
5.2. Časová posloupnost .....	7
5.3. Hodiny .....	7
5.4. Dny v týdnu .....	7
5.5. Měsíce v roce .....	8
II. Čtení, porozumění a cvičení .....	8
1. Čtení .....	8
1.1. Čtení písmen .....	9
1.2. Čtení slabik .....	9
1.3. Čtení slov .....	9
1.4. Čtení vět .....	10
1.5. Čtení textů .....	10
2. Porozumění .....	10
2.1. Porozumění slabiky .....	10
2.2. Porozumění slova .....	11
2.3. Porozumění věty .....	12
2.4. Porozumění texty .....	12
3. Cvičení .....	12
3.1. Opisování a diktát .....	13
3.2. Sluchová analýza a syntéza .....	14
3.3. Dlouhé a krátké slabiky .....	15
3.4. Rozdělování slovních spojení .....	15
3.5. Jak se vysloví samohláska .....	15
III. Zrakové vnímání a zábavné procvičování .....	15
1. Zrakové rozlišování .....	16
2. Figury na pozadí .....	16
3. Omalovánky .....	17
4. Skládanky .....	17
5. Rexeso .....	17
6. Pexeso .....	17
VI. Motivace .....	18

## Ovládání

	Touto ikonou ukončíte program.
	Touto ikonou se vrátíte o krok zpět.
	Touto ikonou se zobrazuje nápověda k danému cvičení.
	Touto ikonou můžete zapnout nebo vypnout zvuk.
	Touto ikonou můžete pro všechny úkoly v programu změnit systémové parametry - velikost, typ a barvu písmen (viz odstavec „Systémové parametry“).
	Toto pole umožňuje výběr více možností z dané nabídky.
	Toto pole umožňuje výběr pouze jedné možnosti z dané nabídky.
	Těmito ikonami se upravuje počet (hodnota) zadaných parametrů.
	Touto ikonou můžete měnit rychlost pohybu figur, velikost figur nebo obrazů daného úkolu.
	Tato ikona se nazývá ComboBox. Kliknete-li na šipku, zobrazí se výběrové menu (nabídka). Z tohoto menu si můžete vybrat jednu možnost.
	Touto ikonou můžete skrýt nebo zobrazit panel volby, a tím zvětšit nebo zmenšit pracovní plochu. V některých případech je to vhodné pro odstranění rušivých efektů a tím dojde ke zlepšení koncentrace na provedení cvičení.
	Touto ikonou můžete skrýt nebo zobrazit „virtuální klávesnici“. <i>Použití „virtuální klávesnice“ je standardně povoleno. Můžete ho vypnout v nastavení „Systémových parametrů“.</i>
	Těmito ikonami se upravuje šířka nebo výška zobrazené plochy.
	Všude, kde je zobrazen tento obrázek, si lze nechat přečíst slova, názvy figur, pojmy, atd. v uvedené části: - myš: kliknutím pravým tlačítkem myši, - pero nebo dotykové ovládání: stisknutím a podržením.
	Znovu zobrazit.
	Poslech – kliknutím na tuto ikonu si dítě může poslechnout zobrazené písmeno, slabiku, slovo nebo větu.

Slovem „**figura**“ se rozumí obrázky předmětů, zvířat, osob (např. míč, meloun, jelen, tečka atd.).

Slovo „**Kliknutí**“ znamená stlačení levého tlačítka myši mimo případy, kdy je výslovně napsáno kliknutí pravého tlačítka myši.

Postup pro **umístění figury na určené místo** - přetahování myši:

1. najet kurzorem na figuru,
2. smáčknout levé tlačítko myši a držet smáčknuté,
3. táhnout figuru na zvolené místo,
4. pustit levé tlačítko.



## Systémové parametry

Významným prvkem programu je možnost volby barevného pozadí, barvy písmen pro normální, ale i zvýrazněný text, velikosti písma a typu písma. Můžeme zvolit jednodušší patkové písmo (lépe fixovatelné) Times New Roman, ale i obtížnější písmo bez patek Arial, popř. Courier New, Comic Sans MS, Verdana, včetně velikosti písma. Různými typy písma můžeme intenzivněji stimulovat pravou hemisféru pro paměťovou automatizaci tvarů písmen.

### 1. Typ písma:

- Times New Roman: písmena jsou s patkami
- Arial, Comic Sans MS, Verdana: písmena jsou bez patek
- Courier New: písmena mají stejnou šířku.

### 2. Řez písma: písmena mohou být normální, tučná nebo kurzíva (i kombinace).

### 3. Velikost písma: maximální velikost písmen, kterými budou úkoly zobrazené (Velikost písmen ve cvičení při určitých konkrétních podmínkách může být menší.).

### 4. Ozvučení: ozvučení může být vypnuto nebo zapnuto.

### 5. Typ šablony: jsou 4 typy šablon pro usnadnění čtení.

### 6. Volba barev – zde můžeme volit barvy pro:

- normální text: kliknutím na tuto ikonu a následně na barvu ve sloupci na pravé straně obrazovky zvolíme barvu písmen, která bude použita ve všech úkolech.
- zvýrazněný text: zde zvolená barva bude použita v části "Čtení" při volbě „Zvýraznit čtené písmeno, slabiku nebo slovo“.
- pozadí: zde zvolená barva pozadí bude použita ve všech úkolech.
- okraj: u PC s velkým rozlišením obrazovky je někdy vhodné zmenšit zobrazenou plochu a okraj zaplnit barvou. Přispěje to k lepšímu soustředění i orientaci dítěte.
- šablona: barva šablony pro část „Čtení“.

### 7. Výchozí nastavení – kliknutím na tuto ikonu dostanete hodnoty, které jsou načtené při startu programu. Jsou to hodnoty nastavené a uložené "Uživatelem", který má právo psát do adresáře, kde je program „ABC do školy“ instalován.

### 8. OK - potvrzení, že chceme provést nastavené změny. Provedená volba platí pouze pro toto spuštění programu. Po ukončení programu a po jeho opětovném spuštění budou v programu výchozí hodnoty.



**Kliknutím na tuto ikonu jsou navíc možné ještě tyto volby:**

### 9. Další nastavení: zde můžeme volit počet úkolů, rychlost pro jednotlivá cvičení, použití virtuální klávesnice atd.

### 10. Barvy nabídek: můžeme změnit barvu písmen i pozadí nabídek zvolených i nezvolených.

### 11. Hodnoty nastavené od výrobce – kliknutím na tuto ikonu dostanete hodnoty, které nastavil výrobce.

### 12. Uložit: Podobné jako u volby „OK“, ale s tím rozdílem, že provedené změny zůstanou v programu trvale (až do dalšího příkazu „Uložit“). Tuto volbu může provést pouze uživatel, který má právo psát do adresáře, kde je program „ABC do školy“ instalován. Nově uložené hodnoty se stanou "výchozí".

**Upozornění:** U osob s epileptickými projevy pro jistotu nepoužívejte automatické ovládání pohybu (figur, písmen, slabik, slov) v úloze "Figury na pozadí".

# I. ORIENTACE

## 1. PRAVO-LEVÁ ORIENTACE

Tento oddíl obsahuje cvičení zaměřená na pravo-levou orientaci a dítě se postupně seznamuje s pojmy nahoře, dole, vpravo, vlevo, uprostřed.

1.1. **Nahoře, dole** - seznámení s pojmy nahoře, dole.

1.2. **Vpravo, vlevo** - seznámení s pojmy vpravo, vlevo.

1.3. **Nahoře, dole, vpravo, vlevo** - seznámení s pojmy nahoře, dole, vlevo, vpravo, vlevo nahoře, nahoře uprostřed, vpravo nahoře, vlevo uprostřed, uprostřed, vpravo uprostřed, vlevo dole, dole uprostřed, vpravo dole.

### Způsob provedení:

- **Nalezení figury** - Dítě hledá, kde je na obrázku umístěná figura. Na otázku „Kde je figura?“ si má vybrat správnou odpověď z nabídek zobrazených ve sloupci vpravo nebo v liště v dolní části obrazovky a kliknout na ni myší. V případě potřeby si dítě může nechat přečíst nabízené možnosti kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Při volbě „Usnadnění“ jsou polohy slov „nahore“, „dole“ a „vlevo“, „vpravo“ v nabídce stále ve stejném pořadí tak, aby jejich poloha dětem napovídala správnou odpověď. Jinak jsou polohy těchto slov náhodné.
- **Umístění figury** - Dítě má za úkol podle zadání umístit figuru na správné místo.

U obou způsobů provedení můžeme zvolit i obtížnost, která závisí na typu zvolené mříže.

## 2. URČOVÁNÍ SMĚRŮ

Tento oddíl obsahuje cvičení zaměřená na pravo-levou orientaci a dítě se postupně seznamuje s pojmy: nahoru, dolů, doprava, doleva, doprava nahoru, doprava dolů, doleva nahoru a doleva dolů.

### 2.1. Pohybující obrázky

- **2 směry** (doprava, doleva) – Všechny figury se pohybují stejným směrem. Na otázku „Kterým směrem se pohybuje(i) figura(y)?“ má dítě rozpoznat směr pohybu figur(y) a kliknout na ikonu se správnou odpovědí „Doprava“ nebo „Doleva“. V případě potřeby si dítě může nechat přečíst nabízené odpovědi kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Posuvníkem lze regulovat rychlost pohybu figur(y). Při volbě „Usnadnění“ je možné si vybrat, zda dítě bude určovat pohyb jedné nebo více figur, a správná odpověď je pro usnadnění v dolní liště v poloze, která dětem pomáhá při volbě správné odpovědi. Bez volby „Usnadnění“ dítě určuje pohyb více figur a vybírá správnou odpověď ze sloupce v pravé části obrazovky kliknutím na ni. V případě potřeby si dítě může nechat přečíst nabízené možnosti kliknutím pravého tlačítka myši na ně.
- **4 směry** (nahoru, dolů, doprava, doleva).
- **8 směrů** (nahoru, dolů, doprava, doleva, doprava nahoru, doprava dolů, doleva nahoru, doleva dolů).

V tomto cvičení je možné volit počet pohybujících se figur (3-10), rychlost jejich pohybu a barvu pozadí, na kterém se pohybují.

2.2. **Jeden obrázek** - Dítě má vybrat správnou odpověď na otázku ze sloupce v pravé části obrazovky a kliknout na ni. V případě potřeby si dítě může nechat přečíst nabízené možnosti kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Volba obtížnosti je stejná jako ve cvičení 1.

2.3. **Více obrázků** - Dítě má za úkol označit všechny obrázky, které směřují požadovaným směrem. Volba obtížnosti je stejná jako ve cvičení 1 a dále je možná volba počtu a velikosti obrázků.

## 3. ORIENTACE V ŘADĚ

V tomto oddílu se dítě seznamuje s pojmy: před, za, první, poslední, hned před, hned za, všechno před a všechno za.

3.1. **Kde je figura?** - Dítě hledá, kde je figura umístěná. Na otázku „Kde je figura?“ si má dítě vybrat správnou odpověď z nabídek zobrazených ve sloupci uprostřed a kliknout na ni. V případě potřeby si dítě může nechat přečíst nabízené možnosti kliknutím pravého tlačítka myši na ně.

3.2. **Umístění figury** - Dítě má za úkol podle příkazu umístit figuru na správné místo.

3.3. **Nalezení figury** - Dítě vybere správný obrázek a označí ho (kliknutím na něj). Při volbě „Všechno před, všechno za“ musí dítě označit všechny obrázky před nebo za zadaným obrázkem podle povahy otázky.

V každém typu cvičení je ještě možné si vybrat, které pojmy (před, za, první, poslední, hned před, hned za) bude dítě procvičovat a u typu cvičení "Nalezení figury" ještě navíc pojem - všechno před, všechno za.

### Obtížnost:

- počet figur v řadě může být od 3 do 13.

- zleva doprava - řada je vždy nasměrována zleva doprava.
- náhodně - nasměrování řady se mění náhodně. Toto cvičení je určeno pro větší dítě po zvládnutí cvičení s volbou „Zleva doprava“.

**Usnadnění** - zobrazuje se pořadí každé jednotlivé figury v řadě od první k poslední.

#### 4. ORIENTACE V PROSTORU

Tento oddíl obsahuje cvičení zaměřená na prostorovou orientaci. Dítě se zde postupně seznamuje s pojmy nad, vedle, na, mezi, pod atd. Procvičuje si porozumění čtenému, prostorové vztahy, pravo - levou orientaci i zrakové vnímání. Základem je pozadí s obrázkem (náměty např. město, venkov, dopravní prostředky, svět pohádek, zoo, domek na samotě).

- 4.1. **Nalezení figury** - Dítě najde na obrázku figuru a z nabízených možností v pravé části obrazovky najde správnou odpověď a klikne na ni. Možné odpovědi si může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Je možné volit počet nabízených odpovědí (2-7).
- 4.2. **Umístění figury** - Dítě podle pokynů umísťuje figuru (zvířátko, pohádkovou postavu atd.) z pravé části obrazovky na požadované místo na obrázku.

#### 5. ORIENTACE V ČASU

Orientace v čase dělá dětem se specifickými poruchami učení výrazné obtíže. Proto se jí věnujeme i v našem programu.

5.1. **Denní doba a roční období** - Dítě se seznamuje s pojmy:

- ráno, večer u "Denní doby";
- jaro, léto, podzim, zima u "Ročních období".

5.1.1. **Určení doby** - Kdy to je?

- U zobrazeného obrazu má dítě určit denní dobu (roční období) a kliknutím označit správnou odpověď.
- Pojmy si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně.
- K některým obrazům je zobrazena nápověda a dítě si ji může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na obrázek.

5.1.2. **Výběr obrázků**

- Dítě má umístit všechny obrázky, které odpovídají pojmu zadanému na pravé stránce knihy, z horní části obrazovky na levou stránku knihy.
- Pojem si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně.
- K některým obrazům je zobrazena nápověda a dítě si ji může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na obrázek.

5.2. **Časová posloupnost** - Dítě má za úkol seřadit obrázky podle časové posloupnosti. Je možné nastavit 2 obtížnosti.

5.3. **Hodiny** - Tento úkol umožňuje dětem pracovat s digitálním a analogovým časem. Je možné zvětšovat hodiny a vybrat si typ ciferníku (opakováním klikáním na ikonu „Typ ciferníku“).

5.3.1. **Ukázka** - Zobrazuje se vztah mezi analogovým a digitálním časem.

5.3.2. **Nastavení času** - Dítě má dle příkazu nastavit hodiny klikáním na ikonu „Hodiny + nebo -“, a na ikonu „Minuty + nebo -“, na udaný čas (vyjádřený slovně nebo číselně).

5.3.3. **Určování času** - Dítě má odpovědět na otázku „Kolik je hodin?“ Správnou odpověď (vyjádřenou slovně nebo číselně) v nabídce v pravé části obrazovky označí kliknutím. Je možné zvolit počet nabízených možností a nechat si je přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně.

5.4. **Dny v týdnu** - Procvičujeme dny v týdnu a pojmy dnes, zítra, pozítří, včera, předevčirem.

5.4.1. **Pořadí dnů v týdnu** - Úkolem dítěte je seřadit do sloupce uprostřed obrazovky dny tak, jak jdou za sebou.

5.4.2. **Určování dnů** - Dítě odpovídá na otázky typu „Včera byl čtvrtek, který den je dnes?“ Správnou odpověď vybírá ze sloupce se dny uprostřed obrazovky.

- Obtížnost 1 - procvičují se pojmy včera, dnes, zítra.
- Obtížnost 2 - procvičují se pojmy včera, dnes, zítra, pozítří, předevčirem.

5.4.3. **Správné dvojice** - Dítě uslyší sdělení typu „Včera bylo pondělí.“ a z nabízených možností má kliknutím označit správné dvojice: dnes - úterý, zítra - středa.

- Obtížnost 1 - procvičují se pojmy včera, dnes, zítra.

- Obtížnost 2 - procvičují se pojmy včera, dnes, zítra, pozítří, především.

5.4.4. **Dvojice podle pořadí** - Klikáním má dítě přiřazovat dnům jejich pořadí v týdnu např. 5. - pátek. Je zde možnost volby počtu dvojic.

5.4.5. **Orientace v týdnu** - Dítě se seznamuje s pojmy hned před, hned za, následující, předcházející. Ze dnů zobrazených na obrazovce vybere a kliknutím označí správné odpovědi.

Správné odpovědi ve všech typech cvičení si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. V levé části obrazovky je možné si nechat při všech úkolech zobrazit nápovědu tj. správné pořadí dnů v týdnu.

## 5.5. Měsíce v roce

5.5.1. **Pořadí měsíců v roce** - Úkolem dítěte je seřadit do sloupce uprostřed obrazovky měsíce tak, jak jdou za sebou.

5.5.2. **Určování měsíců** - Dítě dle pokynu vybírá ze sloupce s měsíci uprostřed obrazovky správnou odpověď.

- Obtížnost 1 - Procvičujeme pojmy - tento, příští, minulý.
- Obtížnost 2 - Procvičujeme pojmy - tento, příští, minulý, předminulý, přespříští.

5.5.3. **Správné dvojice** - Dítě uslyší sdělení typu např. „Příští měsíc bude červenec.“ Z nabízených možností má pak kliknutím označit správné dvojice např.: tento měsíc - červen, minulý měsíc – květen.

- Obtížnost 1 - Procvičujeme pojmy - tento, příští, minulý.
- Obtížnost 2 - Procvičujeme pojmy - tento, příští, minulý, předminulý, přespříští.

5.5.4. **Dvojice podle pořadí** - Klikáním má dítě přiřazovat měsícům jejich pořadí v roce např. 5.-květen. Je zde možnost volby počtu zobrazených dvojic.

5.5.5. **Orientace v roce** - Dítě se seznamuje s pojmy hned před, hned za, předcházející, následující. Z měsíců zobrazených na obrazovce vybírá a klikáním označuje správné odpovědi.

Správné odpovědi ve všech typech cvičení si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. V levé části obrazovky je možné si nechat při všech úkolech zobrazit nápovědu tj. správné pořadí měsíců v roce.

## II. ČTENÍ, POROZUMĚNÍ A CVIČENÍ

### 1. ČTENÍ

Část Čtení je členěna do 5 na sebe navazujících oddílů: čtení písmen, čtení slabik, čtení slov, čtení vět a čtení textů. Každý oddíl je dále rozkrokován z hlediska techniky. Slovní zásoba nesmí dítě podceňovat ani přeceňovat, jinak dítě ztrácí zájem.

Metodika čtení sice vychází zatím z běžně používané analyticko-syntetické metody výuky u nás, ale snažili jsme se o citlivé propojení nácvičku techniky a dovednosti porozumění čtenému. Věříme, že i zastánci dalších metod najdou plnohodnotné využití tohoto programu.

#### Základní volby pro celou část "Čtení"

- Typ cvičení:** vybereme, co chceme procvičovat....
- Výběr písmen:** písmena, která chceme s dítětem procvičovat, označíme v části „Z nabídky“ nebo využijeme „Vlastní výběr“ nebo procvičujeme „Bez omezení“ (platí pro čtení písmen, slabik, slov).
- Způsob zobrazení** čtených písmen, slabik, slov a vět:
  - **po řádcích:** písmena, slabiky, slova nebo věty se zobrazují za sebou v řádcích.
  - **ve sloupcích:** písmena, slabiky, slova nebo věty se zobrazují pod sebou ve sloupcích.
  - **náhodně (na ploše):** písmena, slabiky, slova nebo věty se zobrazují náhodně na kterémkoliv místě na ploše s možností volby stejné nebo různé počítacem náhodně vygenerované velikosti písmen.
  - **zvýraznit čtené** (písmeno, slabiku, slovo): aktuální čtené (písmeno, slabika, slovo) bude mít zvýrazněnou barvu.
  - **používat šablonu:** čtené (písmeno, slabika, slovo) bude umístěno v šabloně (možnost výběru typu šablony).
  - **číst po slabikách:** při čtení slov, vět, textů můžeme při volbě "zvýraznit čtené slovo" chtít číst toto slovo po slabikách.
  - **číst po slovech:** při čtení vět a textů můžeme při volbě "zvýraznit čtené slovo" chtít číst větu nebo text po slovech.



## D) Další volby:

- **vlastní tempo:** po přečtení písmene, slabiky, slova dítě klikne na ikonu „Další“ pro pokračování.
- **závod s časem:** rychlost čtení lze měnit posuvníkem směrem doprava nebo doleva.
- **skrýt volby:** umožňuje skrýt během čtení panel s volbami (celá obrazovka je pouze pro čtení).
- Tlačítka se šipkami umožňují obrazovku zužovat nebo rozšiřovat v naznačených směrech.
- Během cvičení je možno libovolně zvyšovat nebo snižovat počet úkolů. Rovněž je možno v průběhu úkolu změnit rychlost (je-li zvolen „Závod s časem“). Kliknutím na ikonu "Nový úkol" (je-li zvoleno „Skrýt volby“) můžeme cvičení předčasně ukončit.

V části "Čtení" má zvláštní **důležitost nastavení systémových parametrů**. Manipulace s barvou, velikostí a typem písma umožňuje vytvářet individuální a originální programy rozvoje techniky čtení, které vycházejí z osobnosti dítěte, a tím zapojovat další funkce, které potřebují být více rozvíjeny popř. tak můžeme dítěti pomoci nalézt kompenzační techniky.

## 1.1. ČTENÍ PÍSMEN

Cílem je seznámit dítě s tvary písmen v textu vyhledáváním. Vyvozování probíhá na slovních spojeních s originálními doprovodnými obrázky. Vycházíme z reálných situací a s využitím jmen dětí pro zvýšení motivace malých čtenářů. Pro počáteční seznamování s písmeny jsme vyloučili písmena q, x, w. Cvičení je možno využít k nácvičku levo-právěho směru očního pohybu.

1.1.1. **Písmena s obrázky:** klikáním na tlačítko „Další“ procházíme postupně všemi vybranými písmeny.

1.1.2. **Čtení:** Při volbě typu písmene volíme, v jaké podobě chceme zvolená písmena procvičovat. Při volbě:

- **Velká písmena:** zobrazují se pouze velká písmena.
- **Malá písmena:** zobrazují se pouze malá písmena.
- **Velká i malá písmena:** náhodně se zobrazují malá i velká písmena.
- **Velká – malá písmena:** písmena se zobrazují jako dvojice velkého a malého písmene např. K k.

Ostatní volby jsou uvedeny v bodu „Základní volby“ pro celou část „ČTENÍ“.

1.1.3. **Hledání:** Dítě má v zobrazeném textu vyhledat a kliknutím označit procvičovaná písmena – velká písmena, malá písmena, nebo velká i malá písmena podle provedené volby. Písmena, která chceme procvičovat, volíme výběrem písmen z nabídky, nebo provedeme vlastní výběr, nebo procvičujeme všechna písmena bez omezení.

1.1.4. **Dvojice:** Dítě má klikáním označit, která písmena k sobě patří (tj. velké a malé písmeno téže hlásky). Dále je možné zvolit počet zobrazených dvojic (2-7) a rychlost posunu. Dítě má možnost si poslechnout zobrazené písmeno kliknutím na ikonu „Poslech“.

## 1.2. ČTENÍ SLABIK

1.2.1. **Jak se čtou slabiky:** Dítě se názorným způsobem učí číst otevřené slabiky. Každá slabika je doprovázena originálním obrázkem. Dítě má možnost si poslechnout zobrazenou slabiku kliknutím na „Poslech“.

1.2.2. **Čtení:** Slabiky jsou rozdělené podle obtížnosti do 3 skupin: otevřené slabiky, zavřené slabiky a slabiky se shluky souhlásek. Doporučujeme využívat čtení s postřehováním tj. čtení, kdy se slabiky znázorňují náhodně na ploše.

Nejprve volíme, jakou(é) skupinu(y) slabik bude dítě procvičovat. Pokud neprovedeme volbu typu slabik, tak se procvičují všechny 3 skupiny slabik společně.

Volbou typu písmene volíme, jestli chceme procvičovat při čtení slabik malá nebo velká písmena.

Ostatní volby jsou uvedeny v bodu Základní volby pro celou část „ČTENÍ“.

## 1.3. ČTENÍ SLOV

1.3.1. **Jak se čtou slova:** Dítě se názorným způsobem učí číst dvouslabičná slova. Každé slovo je doprovázeno originálním obrázkem. Dítě má možnost si poslechnout zobrazené slovo kliknutím na „Poslech“. Dvouslabičná slova jsou rozdělená podle obtížnosti na slova:

- **bez souhláskových shluků**, kde můžeme ještě volit, zda slovo bude obsahovat:
  - obě otevřené slabiky;
  - jednu otevřenou a jednu zavřenou slabiku;
  - bez omezení.

- **se souhláskovými shluky**,
- **oba typy slov** tj. dvouslabičná slova bez souhláskových shluků i se souhláskovými shluky současně.

1.3.2. **Čtení:** Slovní zásoba je rozdělena tak, že dítě může podle obtížnosti procvičovat čtení slov:

- **bez (souhláskových) shluků**, která obsahují (podle volby):
  - pouze otevřené slabiky;
  - otevřenou(é) slabiku(y) a jednu slabiku zavřenou;
  - bez omezení.

*poznámka:* Uvedené volby nejsou možné pro jednoslabičná slova.

- **se (souhláskovými) shluky**, která obsahují (podle volby) následující typy souhláskových shluků:
  - dvě souhlásky na začátku slova;
  - dvě souhlásky na konci slova;
  - dvě souhlásky uvnitř slova (tato volba není možná pro jednoslabičná slova);
  - dvě dvojice souhlásek;
  - shluk tří a více souhlásek;
  - slabikotvorné r, l.
- **Oba typy slov** tj. slova bez souhláskových i se souhláskovými shluky současně.

Dále je možné volit, zda tato slova mají být:

- jednoslabičná;
- dvouslabičná;
- tří a víceslabičná.

*poznámka:* Pokud není zvolena žádná z nabízených možností, tak se objevují slova s libovolným počtem slabik.

Při volbě typu písmen volíme, v jaké podobě chceme písmena ve slovech procvičovat. Při volbě:

- **standardně:** velká písmena jsou, jak se běžně píše, pouze na začátku jmen vlastních.
- **pouze velká:** slova jsou psána pouze velkými tiskacími písmeny.
- **malá i velká** (náhodně): ve slovech se náhodně objevují velká i malá písmena.

Ostatní volby jsou uvedeny v bodu Základní volby pro celou část „ČTENÍ“.

## 1.4. ČTENÍ VĚT

Obsahem nabídky oddílu "Čtení vět" jsou věty, které respektují technickou vyspělost čtenáře a zároveň se snaží podnítit dítě k porozumění již většího přirozeného slovního - větného celku. Zatímco u čtení slov převažovala technika nad porozuměním, u čtení vět se zvyšuje důraz na porozumění čtenému.

Při volbě typu písmen volíme, v jaké podobě chceme písmena ve větách procvičovat. Při volbě:

- **standardně:** velká písmena jsou, jak se běžně píše, pouze na začátku vět a souvětí a u jmen vlastních.
- **pouze velká:** věty jsou psány pouze velkými tiskacími písmeny.
- **malá i velká** (náhodně): ve větách se náhodně objevují velká i malá písmena.

Dále je možno použít volbu „Zobrazit celou větu“.

Ostatní volby jsou uvedeny v bodu Základní volby pro celou část „ČTENÍ“.

## 1.5. ČTENÍ TEXTŮ

Nabídka oddílu "Čtení textů" je již podřízena porozumění čtenému a povzbuzení zájmu o psaný text a literaturu vůbec. Snažili jsme se i o zábavný obsah textů, které jsou doprovázeny ilustrativními obrázky pro lepší porozumění čtenému.

Při volbě „Zobrazit celý text“ můžeme s textem pracovat metodicky podle individuálních potřeb dítěte (např. rozhovor o obsahu, dávat doplňující otázky, cvičit orientaci v textu atd.).

# 2. POROZUMĚNÍ

## 2.1. POROZUMĚNÍ SLABIK

Na otázku „Které zvíře dělá např. CHRO?“ má dítě na obrázku vyhledat prase a označit ho kliknutím na ně. Kliknutím pravého tlačítka myši na každé zobrazené zvíře dítě uslyší pojmenování zvířete. Pak má určit klikáním na

písmena ve sloupci v levé části obrazovky, jak jdou písmena v slabice Chro za sebou. Pro usnadnění je možné si nechat zobrazit slabiku a posuvníkem nastavit dobu zobrazení. Kliknutím na "Znovu zobrazit" se slabika znovu zobrazí na určitou dobu. Zobrazená písmena, ze kterých se má sestavit slabika, si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Dítě má možnost si poslechnout slabiku, kterou má sestavit (Chro), kliknutím na „Poslech“.

## 2.2. POROZUMĚNÍ SLOV

### 2.2.1. Správné dvojice s obrázky

- jedno slovo – obrázky:** Dítě ke slovu vyhledává příslušný obrázek a označí ho kliknutím na něj. Je možné zvolit počet zobrazených obrázků (2-4) a rychlost posunu.
- jeden obrázek – slova:** Dítě k obrázku vyhledává příslušné slovo a označí ho kliknutím na něj. Je možné zvolit počet zobrazených slov (2-4) a rychlost posunu.
- slova – obrázky:** Ze stejného počtu zobrazených slov a obrázků má dítě klikáním vytvořit správné dvojice. Je možné zvolit počet zobrazených dvojic (2-4) a rychlost posunu.

Dítě má možnost si poslechnout zobrazená slova a pojmenování obrázků kliknutím na „Poslech“.

Navíc je možné volit typ slov, která se zobrazují. Jedná se o tyto typy slov:

- bez souhláskových shluků, která obsahují (podle volby):
  - pouze slabiky otevřené;
  - otevřenou(é) slabiku(y) a jednu slabiku zavřenou;
  - bez omezení.

*poznámka:* Uvedené volby nejsou možné pro jednoslabičná slova.
- se souhláskovými shluky;
- oba typy slov tj. slova bez souhláskových i se souhláskovými shluky současně.

Dále je možné volit, zda tato slova mají být:

- jednoslabičná;
- dvouslabičná;
- tří a více slabičná.

*poznámka:* Pokud není zvolena žádná z nabízených možností, tak se objevují slova bez omezení.

### 2.2.2. Správné dvojice - s významem

- **slova se stejným významem:** Dítě klikáním vytváří dvojice slov majících stejný význam.
- **slova s opačným významem:** Dítě klikáním vytváří dvojice slov majících opačný význam.
- **slova patřící k sobě:** Dítě klikáním vytváří dvojice slov, která svým významem spolu nějak souvisí.

Je možné volit počet dvojic (2-7) a rychlost posunu. Dítě má možnost si zobrazené slovo poslechnout kliknutím na „Poslech“.

### 2.2.3. Mají něco společného

- označení slov se stejným významem:** Dítě má kliknutím označit všechna slova, která mají něco společného se zobrazeným obrázkem. Zobrazená slova si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Je možné volit počet zobrazených slov (2 – 10).
- označení slov s odlišným významem:** Dítě má kliknutím označit všechna slova, která nemají nic společného se zobrazeným obrázkem. Zobrazená slova si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Je možné volit počet zobrazených slov (2 – 10).

### 2.2.4. Skládání slov

- skládání slov z písmen**
- skládání slov ze slabik**

U obou voleb je možné si vybrat typ skládaných slov. Jsou to slova:

- **bez souhláskových shluků**, která obsahují (podle volby):
  - pouze slabiky otevřené;
  - otevřenou(é) slabiku(y) a jednu slabiku zavřenou;
  - bez omezení.

- **se souhláskovými shluky;**
- **oba typy slov** tj. slova bez souhláskových i se souhláskovými shluky současně.

Dále je možné volit, zda tato slova mají být:

- jednoslabičná;
- dvouslabičná;
- tří a víceslabičná.

*poznámka:*

- Volba „Jednoslabičná slova“ není povolena ve cvičení „Skládání slov ze slabik“.
- Pokud není zvolena žádná z nabízených možností, tak se objevují slova s libovolným počtem slabik.

V pravé části obrazovky dítě uvidí obrázek a vedle něj slabiky nebo písmena, ze kterých je tvořeno pojmenování obrázku. Dítě kliká myší na zobrazená písmena nebo slabiky v tom pořadí, v jakém jsou v sestavovaném slově. Pro usnadnění je možné si nechat „Zobrazit slovo“ a posuvníkem nastavit dobu zobrazení. Kliknutím na „Znovu zobrazit“ je možné si nechat slovo znovu na určitou dobu zobrazit. Zobrazená písmena (slabiky), ze kterých se má sestavit slovo, si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Dítě si může poslechnout slovo, které má sestavit, kliknutím na „Poslech“.

## 2.3. POROZUMĚNÍ VĚT

2.3.1. **Doplňování slov:** Na ploše se objeví obrázek s neúplnou větou. Dítě má tuto větu doplnit správně jedním ze slov, která jsou ve sloupci vlevo. Správnou volbu dítě označí kliknutím. Kliknutím pravého tlačítka myši na jednotlivá slova je možné si nechat nabízené možnosti přečíst.

2.3.2. **Skládání věty ze slov:** Na ploše se objeví obrázek a ve sloupci vlevo slova, ze kterých se má složit věta k příslušnému obrázku. Dítě kliká myší na zobrazená slova v tom pořadí, v jakém jsou ve větě, kterou má sestavit. Pro usnadnění je možné si nechat „Zobrazit větu“ a posuvníkem nastavit dobu zobrazení. Kliknutím na „Znovu zobrazit“ je možné si nechat větu znovu na určitou dobu zobrazit. Zobrazená slova, ze kterých má sestavit větu, si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Dítě si může poslechnout větu, kterou má sestavit, kliknutím na „Poslech“.

2.3.3. **Hledání chyb ve větě:** Na obrazovce se objeví obrázek a k němu věta nebo souvětí. Dítě má v tomto větném celku označit kliknutím slovo, které není pravdivé. Kliknutím pravého tlačítka myši na jednotlivá slova v zobrazené větě si dítě může nechat tato slova přečíst.

2.3.4. **Označení správné věty:** Na ploše se objeví obrázek a pod ním tři řádky vět. Dítě má kliknutím označit řádku, ve které věta(y) správně popisují zobrazenou situaci. Kliknutím pravého tlačítka myši na jednotlivý řádek si dítě může nechat přečíst věty na tomto řádku.

### 2.3.5. Správné dvojice

- jedna věta – obrázky:** Dítě k zobrazené větě vyhledává příslušný obrázek a označí ho kliknutím na něj. Je možné zvolit počet zobrazených obrázků (2-4) a rychlost posunu.
- jeden obrázek – věty:** Dítě k obrázku vyhledává příslušnou větu a označí ji kliknutím na ni. Je možné zvolit počet zobrazených vět (2-4) a rychlost posunu.
- Věty – obrázky:** Ze stejného počtu zobrazených vět a obrázků má dítě klikáním vytvořit správné dvojice. Je možné zvolit počet zobrazených dvojic (2-4) a rychlost posunu.

Dítě si může poslechnout zobrazenou větu kliknutím na „Poslech“.

## 2.4. POROZUMĚNÍ TEXTU

### 2.4.1. Označení správného obrazu

Dítě má na ploše krátký úryvek nějaké básně nebo nějakého říkadla, nad kterým jsou tři obrázky. Dítě má kliknutím označit obrázek znázorňující obsah uvedeného úryvku.

Dítě si může poslechnout zobrazený text kliknutím na „Poslech“.

### 2.4.2. Skládání textu z vět

Na ploše se objeví obrázek a vlevo od něj věty, ze kterých má dítě složit text k příslušnému obrázku. Dítě kliká myší na zobrazené věty v tom pořadí, v jakém jsou v textu, který má sestavit. Pro usnadnění je možné si nechat „Zobrazit text“. Dítě si také může poslechnout text kliknutím na „Poslech“.

## 3. CVIČENÍ

Tato část programu je určena těm, kteří potřebují procvičit některé jevy obsažené v osnovách druhých tříd vzdělávacích programů základní školy, obecné školy a občanské školy. Zároveň je určena dětem s nedostatky ve fonematickém vnímání, ve vnímání kvantity vokálů, s obtížemi při sluchové syntéze i analýze, s nedostatečně rozvinutou sluchovou pamětí, nebo s nedostatky ve zrakovém vnímání, které se manifestují při přepisu, popř. s obtížemi při uplatňování gramatických pravidel.

### 3.1. OPISOVÁNÍ A DIKTÁT

Tato cvičení představují především cvičení zrakového vnímání s možností nastavitelnosti obtížnosti. Dítě se učí postupně opsat zobrazené písmeno, slabiku, slovo, slovní spojení nebo větu - podle volby. K cvičení paměti slouží volba "Cvičení paměti", kdy zobrazení trvá pouze určitou dobu, jejíž délku jde nastavit posuvníkem. Kliknutím na "Znovu zobrazit" je možné provést opětovné zobrazení.

#### 3.1.1. Opisování písmen

Při volbě typu písmen volíme, v jaké podobě chceme zvolená písmena procvičovat. Můžeme procvičovat:

- Velká písmena – Dítě opisuje pouze velká písmena.
- Malá písmena – Dítě opisuje pouze malá písmena.
- Velká i malá písmena – Dítě opisuje náhodně velká nebo malá písmena.

Je možné procvičovat všechna písmena bez omezení, nebo si vybrat z nabídky, nebo provést vlastní výběr. Dítě si pro usnadnění může nechat zobrazit k písmenu i doprovodný obrázek.

K cvičení paměti slouží volba „**Cvičení paměti**“, kdy se písmeno zobrazí jen určitou dobu, jejíž délku je možno nastavit. Kliknutím na „**Znovu zobrazit**“ se písmeno znovu zobrazí.

Dítě si může poslechnout písmeno, které má opsat, kliknutím na „Poslech“.

#### 3.1.2. Opisování slabik

Můžeme procvičovat slabiky otevřené, zavřené nebo slabiky se souhláskovými shluky. Pokud neprovedeme výběr, procvičují se všechny typy slabik současně.

Dále je možné volit určitá písmena, která chceme během opisu slabik procvičovat, buď výběrem z nabídky, nebo provedením vlastního výběru, nebo bez omezení.

Dítě si pro usnadnění může nechat zobrazit ke slabice i doprovodný obrázek.

K cvičení paměti slouží volba „**Cvičení paměti**“, kdy se slabika zobrazí jen určitou dobu, jejíž délku je možno nastavit. Kliknutím na „**Znovu zobrazit**“ se slabika znovu zobrazí na určitou dobu.

Dítě si může poslechnout slabiku, kterou má opsat, kliknutím na „Poslech“.

#### 3.1.3. Opisování slov

Nejprve zvolíme typ slov, která chceme při opisování procvičovat. Jsou to slova:

- **bez souhláskových shluků**, která obsahují (podle volby):
  - pouze slabiky otevřené;
  - otevřenou(é) slabiku(y) a jednu slabiku zavřenou;
  - bez omezení.

*poznámka:* Uvedené volby nejsou možné pro jednoslabičná slova.

- **se souhláskovými shluky**, která obsahují (podle volby) následující typy souhláskových shluků:
  - dvě souhlásky na začátku slova;
  - dvě souhlásky na konci slova;
  - dvě souhlásky uvnitř slova (tato volba není možná pro jednoslabičná slova);
  - dvě dvojice souhlásek;
  - shluk tří a více souhlásek;
  - slabikotvorné r, l.

- **Oba typy slov** tj. slova bez souhláskových i se souhláskovými shluky současně.

Dále je možno volit, která písmena chceme při opisu slov procvičovat. Písmena vybíráme buď z nabídky, nebo provedením vlastního výběru, nebo procvičujeme bez omezení.

Dítě si pro usnadnění může nechat ke slovu „**zobrazit obrázek**“. V tom případě je možné procvičovat při opisu tyto typy slov:

- **bez souhláskových shluků**, která obsahují (podle volby):

- pouze otevřené slabiky;
- otevřenou(é) slabiku(y) a jednu zavřenou slabiku;
- bez omezení.

*poznámka:* Uvedené volby nejsou možné pro jednoslabičná slova.

- **se souhláskovými shluky;**
- **oba typy slov** tj. slova bez souhláskových i se souhláskovými shluky současně.

Dále je možné volit, zda tato slova mají být:

- jednoslabičná;
- dvouslabičná;
- tří a víceslabičná.

*poznámka:* Pokud není zvolena žádná z nabízených možností, tak se objevují slova s libovolným počtem slabik.

K cvičení paměti slouží volba „**Cvičení paměti**“, kdy se slovo zobrazí jen určitou dobu, jejíž délku je možno nastavit. Kliknutím na „**Znovu zobrazit**“ se slovo znovu zobrazí na určitou dobu.

Dítě si může poslechnout slovo, které má opsat, kliknutím na „Poslech“.

#### 3.1.4. Opisování vět

Dítě má opsat zobrazenou větu. Pro usnadnění si může nechat k větě zobrazit doprovodný obrázek. K cvičení paměti slouží volba „**Cvičení paměti**“, kdy se věta zobrazí jen určitou dobu, jejíž délku je možno nastavit. Kliknutím na „**Znovu zobrazit**“ se věta znovu zobrazí na určitou dobu.

Dítě si může poslechnout větu, kterou má opsat, kliknutím na „Poslech“.

## 3.2. SLUCHOVÁ ANALÝZA A SYNTÉZA

### 3.2.1. Dvojice s písmenem

- jedno písmeno – obrázky:** Dítě k písmenu vyhledá obrázek, jehož pojmenování začíná stejným písmenem, a označí ho kliknutím na něj.
- jeden obrázek – písmena:** Dítě k obrázku vyhledá písmeno, kterým začíná pojmenování obrázku, a označí ho kliknutím na něj.
- písmena – obrázky:** Ze stejného počtu zobrazených písmen a obrázků má dítě klikáním vytvořit správné dvojice.

Je možné zvolit počet zobrazených dvojic (2-4) a rychlost posunu.

Dítě si může poslechnout pojmenování zobrazených obrázků a písmena kliknutím na „Poslech“.

Při volbě Usnadnění se vedle obrázku zobrazí pojmenování obrázku.

### 3.2.2. Dvojice se slabikou

- jedna slabika – obrázky:** Dítě k slabice vyhledá obrázek, jehož pojmenování začíná stejnou slabikou, a označí ho kliknutím na něj.
- jeden obrázek – slabiky:** Dítě k obrázku vyhledá slabiku, kterou začíná pojmenování obrázku, a označí ji kliknutím na ni.
- slabiky – obrázky:** Ze stejného počtu zobrazených slabik a obrázků má dítě klikáním vytvořit správné dvojice.

Je možné zvolit počet zobrazených dvojic (2-4) a rychlost posunu.

Dítě si může poslechnout pojmenování zobrazených obrázků a slabiky kliknutím na „Poslech“.

Při volbě Usnadnění se vedle obrázku zobrazí pojmenování obrázku.

### 3.2.3. Hledání a označení písmena

- na začátku slova:** Na ploše se objeví obrázek a nalevo od něj jsou v sloupci písmena, která jsou obsažena v pojmenování obrázku. Tato písmena si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Dítě má kliknutím označit první písmeno v pojmenování zobrazeného obrázku.
- na konci slova:** Na ploše se objeví obrázek a nalevo od něj jsou v sloupci písmena, která jsou obsažena v pojmenování obrázku. Tato písmena si dítě může nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně. Dítě má kliknutím označit poslední písmeno v pojmenování zobrazeného obrázku.

Pro usnadnění si dítě může nechat Zobrazit slovo a posuvníkem nastavit délku doby zobrazení. Kliknutím na



„**Znovu zobrazit**“ se slovo znovu zobrazí.

Dítě si může poslechnout pojmenování zobrazeného obrázku kliknutím na „**Poslech**“.

#### 3.2.4. Hledání a označení obrázků

- a) začínajících na hlásku - Dítě má dát z horní části obrazovky na levou stránku knihy ty obrázky, které začínají na určitou hlásku. Pokud se najede myší na obrázek, zobrazí se jeho pojmenování a po kliknutí pravým tlačítkem myši na něj uslyšíme toto pojmenování.
- b) končících na hlásku - Dítě má dát z horní části obrazovky na levou stránku knihy ty obrázky, které končí na určitou hlásku. Pokud se najede myší na obrázek, zobrazí se jeho pojmenování a po kliknutí pravým tlačítkem myši na něj uslyšíme toto pojmenování.
- c) obsahujících hlásku - Dítě má dát z horní části obrazovky na levou stránku knihy ty obrázky, které obsahují určitou hlásku. Pokud se najede myší na obrázek, zobrazí se jeho pojmenování a po kliknutí pravým tlačítkem myši na něj uslyšíme toto pojmenování.

Je možné volit počet obrázků zobrazených v horní části obrazovky a jejich velikost.

### 3.3. DLOUHÉ A KRÁTKÉ SLABIKY

Úkolem tohoto cvičení je uvědomování si struktury slova a kvantity vokálů. Je možné volit obtížnost (1-3) zobrazovaných slov, u kterých bude dítě určovat délku samohlásek obsažených ve slabikách.

- 3.3.1. **Zápis:** Dítě označuje u zobrazeného slova slabiky, které obsahují dlouhou samohlásku, kliknutím na „/“ a slabiky, které obsahují krátkou samohlásku, kliknutím na „\*“ Při volbě "Usnadnění" je naznačen počet slabik.

K cvičení paměti slouží volba „**Cvičení paměti**“, kdy se slovo zobrazí jen určitou dobu, jejíž délku je možno nastavit. Kliknutím na „**Znovu zobrazit**“ se slovo znovu zobrazí určitou dobu. Dítě si může poslechnout zobrazené slovo kliknutím na „**Poslech**“.

- 3.3.2. **Slovo k záznamu:** Úkolem dítěte je zobrazené slovo přiřadit ke správnému záznamu. Dítě vyhledá záznam slabik obsažených v zobrazeném slově a kliknutím ho označí.

Je možné měnit počet zobrazených záznamů (2-7) a rychlost posunu. Dítě si může poslechnout zobrazené slovo kliknutím na „**Poslech**“.

- 3.3.3. **Záznam ke slovu:** Úkolem dítěte je zobrazený záznam slabik přiřadit ke slovu, kterému odpovídá tento záznam. Dítě vyhledá správné slovo a kliknutím ho označí.

Je možné měnit počet zobrazených slov (2-7) a rychlost posunu. Dítě si může poslechnout zobrazená slova kliknutím na „**Poslech**“.

- 3.3.4. **Slovo – záznam:** Zobrazí se stejný počet slov a záznamů slabik. Dítě má vytvořit správné dvojice: zobrazené slovo a jemu odpovídající záznam slabik. Dvojice se označují kliknutím.

Je možné volit počet dvojic (2-7) a rychlost posunu. Dítě si může poslechnout zobrazená slova kliknutím na „**Poslech**“.

### 3.4. ROZDĚLENÍ SLOVNÍCH SPOJENÍ

Toto cvičení představuje důležitý moment porozumění čtenému. Dítě má především nacvičit oddělování předložek od podstatných jmen, zájmen a dalších slovních spojení.

- 3.4.1. **Slovní spojení:** Úkolem dítěte je správně rozdělit zobrazené slovní spojení na jednotlivá slova. Dítě najede kurzorem mezi slova a pak stiskne mezerník, aby slova od sebe oddělilo.

- 3.4.2. **Věty:** Úkolem dítěte je správně rozdělit zobrazenou větu na jednotlivá slova. Dítě najede kurzorem mezi slova a pak stiskne mezerník, aby slova od sebe oddělilo.

### 3.5. JAK SE VYSLOVÍ SAMOHLÁSKA

- 3.5.1. Jeden obrázek – písmena: Dítě přiřazuje obrázek úst k samohlásce, při jejímž vyslovení mají ústa tento tvar. Je možné volit rychlost posunu.

- 3.5.2. Jedno písmeno – obrázky: Dítě přiřazuje písmeno k tomu obrázku úst, na kterém jsou zobrazená ústa ve tvaru, který mají při vyslovení zobrazené samohlásky. Je možné volit rychlost posunu.

- 3.5.3. Písmena – obrázky: Klikáním se vytvářejí dvojice – obrázek úst a samohláska, při jejímž vyslovení mají ústa zobrazený tvar.

## III. ZRAKOVÉ VNÍMÁNÍ A ZÁBAVNÉ PROCVIČOVÁNÍ

## 1. ZRAKOVÉ ROZLIŠOVÁNÍ

Cvičení se zaměřují na rozvíjení zrakového vnímání - zrakového rozlišování, zrakové pozornosti, vizuomotoriky, zrakové paměti a koncentrace.

- 1.1. **Postřeh** - Dítě porovná dva obrázky, v případě zvolení "Obtížnosti 1" doplňuje obrázek vpravo o chybějící detaily, které jsou zobrazeny nahoře, v případě zvolení "Obtížnosti 2" doplňuje detaily do obou obrázků (vždy to, co v jednom z obrázků je a v druhém není).
- 1.2. **Obrázky**  
Při volbě "Stejně" - Dítě označuje na ploše obrázky, které jsou stejné jako obrázek vpravo.  
Při volbě "Odlišné" - Dítě označuje na ploše obrázky, které jsou jiné než obrázek vpravo.  
Je možné volit počet polí na ploše, což umožňuje nácvik koncentrace pozornosti, a posuvníkem měnit velikost obrázků.
- 1.3. **Tvary** - Způsob provádění cvičení je obdobný jako u cvičení 2. Je možné volit tvary jednodušší nebo tvary složitější.
- 1.4. **Písmena** - Dítě si při volbě "Písmena" a "Cvičení b, d, p" vybere kliknutím kterékoliv písmeno a pak označuje na ploše všechna písmena, která jsou stejná jako vybrané písmeno. Při volbě "Malá, velká písmena" vytváří dvojici malé - velké tiskací písmeno např. kK, mM. Také zde je možné volit počet polí. Velikost, barvu a typ písmen lze měnit v "Systémových parametrech".
- 1.5. **Slabiky** - Způsob provedení je stejný jako u cvičení 4. Je možné volit procvičování: otevřených slabik, zavřených slabik, současné procvičování obou typů slabik (otevřených i zavřených), nebo slabik obsahujících b, d, p.
- 1.6. **Slova** - způsob provedení je stejný jako u cvičení 4. Je možné volit „Obtížnost 1“ nebo „Obtížnost 2“ procvičovaných slov (u kterých dále volíme, zda mají obsahovat pouze slabiky otevřené, nebo slabiky otevřené i zavřenou, nebo cvičení slov s b, d, p, nebo vše bez omezení).

## 2. FIGURY NA POZADÍ

Toto cvičení umožňuje vnímání obrázků, písmen, slabik a slov na komplexním pozadí. Vytažení figury (objektu) z pozadí představuje důležitou dovednost pro čtení - soustředit se na potřebný zrakový objekt. Celé cvičení je doplněno o možnost nastavení velikosti figur a pohybu. Tím se k úkolu přidává i cvičení postřehování, fixace a samozřejmě i směru očního pohybu. To vše v závislosti na zvolené rychlosti a směru pohybu (figur, písmen, slabik, slov). Koncentraci je možno regulovat nastavením počtu objektů. Program nabízí přes 20 možných variant pozadí (různé obtížnosti – pravidelné vzory, obrazy, složité čáry) včetně bílého.

**Upozornění:** U osob s epileptickými projevy pro jistotu nepoužívejte automatické ovládání pohybu (figur, písmen, slabik, slov) v úloze "Figury na pozadí".

- 2.1. **Figury** - Dítě má vyhledat k figuře (obrázku) jeho psanou variantu ve sloupci umístěném vpravo (např. obrázek žirafy - dítě klikne na slovo žirafa). Při volbě "Usnadnění" je obrázek v rámečku. Je možné volit obtížnost 1 nebo 2.
- 2.2. **Písmena** (velká, malá, nebo velká a malá podle volby) - Dítě má vyhledat ve sloupci umístěném vpravo a kliknutím označit všechna písmena rozmístěná na ploše.
- 2.3. **Slabiky** (otevřené, zavřené, otevřené a zavřené, nebo cvičení slabik s b, d, p podle volby) - Provedení je podobné jako u cvičení 2.
- 2.4. **Slova** (obsahující otevřené slabiky, otevřené a zavřenou slabiku, cvičení slov s b, d, p, nebo je možné procvičování bez omezení) - Provedení je podobné jako u cvičení 2.

Pojmenování figury, písmena, slabiky a slova ve sloupci vpravo si u těchto cvičení můžeme nechat přečíst kliknutím pravého tlačítka myši na ně.

**Můžeme nastavit:**

- a) Pozadí - tlačítkem "Změna pozadí".
- b) Počet - počet figur, písmen, slabik nebo slov zobrazených najednou na ploše.
- c) Velikost figury posuvníkem (u cvičení 1) nebo velikost, typ a barvu písmen (u cvičení 2, 3 a 4) změnou systémových parametrů.
- d) Rychlost pohybu - posunutím "posuvníku" doprava nebo doleva.
- e) Směr pohybu:
  - u automatického ovládání pohybu volbou směru pohybu (libovolný, zleva doprava, shora dolů, zdola nahoru, zprava doleva)
  - u ručního ovládání jsou figury v klidu nebo je ovládáme klikáním na šipky.



### 3. OMALOVÁNKY

Tento oddíl se soustředí na cvičení jemné motoriky, vizuopercepce, prostorové orientace, vnímání barev.

- 3.1. **Dle předlohy** - dítě má v levé části předlohu, podle které má vybarvit obrázek na ploše. Nad předlohou má paletu barev. Klikne myší na barvu, kterou chce vybarvovat, barva se pak objeví v políčku „Zvolená barva“. Pak kliká na místa, která chce touto barvou vybarvit. Vybarvení může zrušit kliknutím na ikonu „Obnovit“. Předlohu si můžeme zvětšit kliknutím na ikonu „Lupa - zvětšit předlohu“ a opětovným kliknutím zase zmenšit.
- 3.2. **Dle vlastní představivosti** - způsob provedení jako u cvičení 1, dítě ale vybarvuje podle vlastní fantazie ev. si může nechat ukázat předlohu kliknutím na tlačítko "Lupa - ukázat předlohu".

Je možné volit omalovánky "Obtížnost 1" nebo "Obtížnost 2".

### 4. SKLÁDANKY

Zde se cvičí jemná motorika, vizuopercepce, prostorová orientace, koncentrace pozornosti a procvičuje se čtení písmen, slabik nebo slov. Dítě sestavuje podle předlohy nebo podle zadání z kostek, které se mu objevují, obraz tak, že kostky umísťuje na správná místa v prázdné síti. Přemístění provede tak, že klikne na místo v prázdné síti, kam má být kostka přemístěna, nebo ji tam přetáhne myší. Když se splete, kostka se nepřemístí nebo se vrátí zpět. Obtížnost lze regulovat volbou počtu kostek. U všech typů cvičení je možné zvolit počet kostek od 3x3 do 6x6.

- 4.1. **Obraz** - Dítě umísťuje kostky na správná místa v prázdné síti podle předlohy.
- 4.2. **Figury** - Dítě umísťuje kostky s figurami na správná místa v prázdné síti podle předlohy.
- 4.3. **Tvary** – Provedení je podobné jako u cvičení "Figury". Je možná volba "Obtížnost 1" nebo "Obtížnost 2".
- 4.4. **Čtení** - představuje zábavné procvičování čtení (písmen, slabik i slov).
  - Písmena - Na pokyn "Dej kostku na pole s písmenem: ..." dítě hledá pole, kde je uvedené písmeno, pak na něj umístí kostku.
  - Slabiky - provedení podobné jako u cvičení "Písmena".
  - Slova - je možné zvolit, zda budeme procvičovat čtení slov bez shluků nebo všech slov bez omezení. Provedení je podobné jako u cvičení "Písmena".

### 5. REXESO

U tohoto úkolu uvidí dítě na určitou dobu síť s obrázky, tvary, písmeny atd. a má si zapamatovat jejich polohy. Po zmizení obrázků má dítě dát na správné místo v prázdné síti obrázek, který se mu objeví. Přemístění provede tak, že klikne na místo v prázdné síti, kam chce obrázek přemístit, nebo ho tam přetáhne myší. Když se splete, obrázek nereaguje nebo se vrátí zpět.

Dítě procvičuje paměť (nastavitelná obtížnost - počet obrázků a čas expozice), vizuomotoriku, pravo-levou orientaci, orientaci na ploše, koncentraci pozornosti. Posuvníkem je možné měnit velikost obrázků a tvarů, velikost, barvu a typ písmem lze měnit v "Systémových parametrech".

- 5.1. Obrázky
- 5.2. Tvary - je možné zvolit "Obtížnost 1" nebo "Obtížnost 2"
- 5.3. Písmena
- 5.4. Slabiky
- 5.5. Slova

### 6. PEXESO

Dítě klikáním vyhledává dvojice, které k sobě patří. Obtížnost je nastavitelná tím, že můžeme zvolit počet obrázků na ploše a dobu jejich zobrazení. Při volbě „Usnadnění“ ke kartičce se žlutým kruhem vybíráme kartičku s kruhem oranžovým. Pexeso může hrát jeden nebo dva hráči. Cvičení jsou zaměřena na zrakovou paměť, upevnění tvarů písmen, zábavné procvičování čtení slabik a slov. Posuvníkem je možné měnit velikost obrázků, velikost, barvu a typ písmem lze měnit v "Systémových parametrech".

- 6.1. Obrázky
- 6.2. Písmena
- 6.3. Slabiky
- 6.4. Slova

## IV. MOTIVACE

Jedná se o aktivní způsob motivace. Samotná hra klade nároky na jemnou motoriku a vizuomotoriku. Má tedy i reedukační funkci. Pokud dítě dočasně (nebo trvale vzhledem k typu postižení) není schopno hrát samo, můžeme pro něj sbírat body my nebo spolužáci. Později si dítě položí ruku na myš, ale hru stále řídíme my. Ještě později přebírá aktivitu dítě a my jen hlídáme, aby se šipka neocitla příliš mimo herní pole. Posléze je již dítě samostatné.

Při čtení slov, vět a textů se program dítěte zeptá, jak ono samo sebe hodnotí (subjektivní hodnocení). Po stisku číslice (1, 2, 3 či 4) se objeví nabídka hry. V ostatních případech je dítě ohodnoceno podle poměru počtu správných a chybných pokusů ("objektivní" hodnocení). Čím je dítě úspěšnější, tím má i více pokusů ve hře. V pravém horním rohu si dítě přečte, na kolik her má nárok vzhledem ke svému ohodnocení a s jakým vkladem vstupuje do hry. Vzápětí se hra rozběhne.

Podle úspěšnosti dítě získává množství bodů. Je také možno schovat si hry až na samotný závěr procvičování - např. ve škole na přestávku. (max. počet her je v tomto případě 7). "Schovat" hry si můžeme tím, že stiskneme tlačítko Konec hry nebo Enter. Pokud během hodiny pracuje na programu více dětí, mohou získávat body společně. Program nesmí být v tomto případě předčasně ukončen a opět nastartován (vynuloval by se počet nastřádaných her a bodů).

1. **BINGO** - Ve třech sloupcích po třech čtvercích se mění obrázky. Rychlost je možno regulovat posunem tlačítka v levé horní části obrazovky. Cílem je klikáním na žluté čtverečky pod jednotlivými sloupci zastavit na dolní řádce shodné obrázky.
2. **STŘELEC** - umožňuje dětem procvičování pravo-levé orientace a pohotovosti. Ke střelci se z různých stran přibližují planety či vesmírná tělesa a dítě je pomocí šipek na klávesnici nebo myši odráží protipohybem.
3. **OCHRÁNCE** - Hlídáním domácích zvířat před dravcem se cvičí postřeh a rychlost reakce. Dítě má poznat, zda zvíře, které se objeví, je pro domácí zvířata „neškodné“ nebo jde o dravce, který jim může ublížit. Podle toho má dítě reagovat buď kliknutím na „Buď vítán“ nebo na „Jdi pryč“.