



Tablexia – vzdělávací aplikace pro děti s dyslexií



Andrea Šichová,
studentka psychologie
na FF UK, CZ.NIC – vzdělávání
na tabletech

Karolína Rybářová,
studentka psychologie
na FF UK, CZ.NIC – vzdělávání
na tabletech



Ve sdružení CZ.NIC, které spravuje českou národní doménu a současně se podílí mimo jiné na řadě projektů v oblasti vzdělávání, vznikla v minulém roce aplikace Tablexia, moderní vzdělávací pomůcka na tablety pro děti s dyslexií, která je od ledna 2014 ke stažení na Google Play. Pomocí Tablexie si děti mohou trénovat kognitivní funkce, které jsou u této specifické poruchy učení oslabené. Aplikace vznikla převážně pro děti s dyslexií na druhém stupni základní školy. Tablexii mohou využít jak učitelé k doplnění standardní výuky, tak školská poradenská zařízení a školní poradenská pracoviště. Vzhledem ke snadnému ovládnutí a orientaci v aplikaci může sloužit také pro samostatný rozvoj osob s dyslexií.

CZ.nic | SPRÁVCE
DOMÉNY CZ

V současné době je problematice dyslexie věnována poměrně velká pozornost a ve společnosti je snaha přizpůsobovat se odlišným potřebám osob s dyslexií. S příchodem tabletů a jejich zaváděním do vzdělávacího procesu se objevuje možnost jak s dětmi s dyslexií efektivněji pracovat – především proto, že tablety umožňují individuální přístup ke každému dítěti.

Cílem multioborového týmu, který na Tablexii ve sdružení CZ.NIC pracuje, bylo vytvořit program na **rozvoj kognitivních schopností**, který by byl účinný, ale zároveň zábavný, a vyvolával by tak v dětech chuť se mu věnovat samostatně.

Většina programů a podpory mířené na jedince s dyslexií se odehrává na prvním stupni základní školy. Dítě si musí osvojit spoustu schopností, které bude potřebovat po celý zbytek života a které jsou stěžejní pro další učení. Stává se však, že když dítě přejde na druhý stupeň, pochopení a podpory pro jeho potíže je mnohem méně. Děti si však potřebují své schopnosti procvičovat i nadále. Z tohoto důvodu jsme se rozhodli **zaměřit aplikaci na**

děti na druhém stupni základních škol. Aplikaci po odborné stránce zaštitila psycholožka PhDr. Lenka Krejčová, Ph.D., která se věnuje právě specifickým poruchám učení.

Tablexii tvoří v současné době **tři hry**, z nichž každá trénuje jednu kognitivní oblast. Děti si mohou zahrát hry, u kterých si cvičí **pracovní paměť, sluchové rozlišování a prostorovou orientaci**. Hry jsou propojené atraktivní detektivní tematikou a prostředím aplikace navozuje atmosféru 30. let. Dítě vystupuje v roli mladého detektiva, který za dohledu svého staršího kolegy trénuje schopnosti potřebné pro toto náročné povolání.

Ve hře *Pronásledování* musí detektiv co nejrychleji složit mapu s cestou do doupěte lupičů, kterou lupiči na útěku roztrhali. Přesouváním a otáčením jednotlivých dílků při skládání mapy si hráč trénuje prostorovou orientaci. V *Bankovní loupeži* hlídá detektiv vstup do banky a jeho úkolem je nenechat do ní proklouznout lupiče. Jedná se o hru zaměřenou na procvičování pracovní paměti. Na začátku hry se dozví od svých zvěděů pravidlo, podle kterého lupiče pozná. Pravidlo si zapamatuje a mezi lidmi vcházejícími do banky díky němu může lupiče chytit. *Únos* je hra, ve které mladý detektiv ukáže, jak mu jde sluchové rozlišování. Detektiva unesli lupiči a dovezli ho autem do jejich doupěte. Poté, co se osvobodí, se snaží



doupě lupičů vystopovat. Protože měl při únosu zavázané oči, jeho jedinou možností, jak lupiče najít, je podle zvuků. Zvuky jsou v této hře nesmyslná slova, která jsou vymyšlena jako variace písmen a jejich kombinací, se kterými mají osoby s dyslexií problémy.

U každé z her je možné si zvolit lehkou, střední nebo těžkou úroveň. Po odehrání každé hry se zobrazí výsledková listina, kde si dítě může přečíst informace o dosaženém výsledku, motivující slovní ohodnocení a počet získaných pohárů za odehranou hru. Hráč může obdržet nula až tři poháry podle úspěšnosti ve hře. V rámci zvýšení motivace k opakovanému hraní jednotlivých her a snahy o dosažení co nejlepších výsledků jsme aplikaci obohatili o různé trofeje, jejichž zisk je podmíněn buď dosažením určitého skóre, nebo množstvím opakování hry.

Součástí Tablexie jsou kromě her také Statistika, Encyklopedie a Síň slávy, kde si děti mohou prohlížet získané trofeje. Statistika umožňuje dítěti, učiteli či rodičům sledovat

dosažené výsledky v jednotlivých hrách, srovnávat je mezi sebou a vizualizaci prostřednictvím grafů. **Dítě tak dostává srozumitelnou a přehlednou zpětnou vazbu o tom, co mu jde, v čem se zlepšuje a co by mělo ještě trénovat.** Encyklopedie, kterou pro Tablexii vytvořila PhDr. Lenka Krejčová, Ph.D., obsahuje všechny základní pojmy spojené s dyslexií. Text je doplněn několika užitečnými radami, jak se lépe učit a zacházet s informacemi.

První tři hry jsou ale pouze začátkem. **Cílem aplikace je obsáhnout všechny kognitivní oblasti, ve kterých mohou mít děti s dyslexií obtíže.** Ke každé kognitivní oblasti by si nakonec mohlo dítě zahrát více her a dosáhnout tak komplexního tréninku. V letošním roce má tým, který v CZ.NIC na projektu pracuje, v plánu vytvořit hry zaměřené například na pozornost a zrakové rozlišování. Větší množství her by pak bylo možné propojit detektivním příběhem.