# Pakiet SPE-Autyzm

## PORTAL

Aplikacja "Portal" uczy dzieci szukania wspólnego rozwiązania, dostrzegania kolegów i zwracania uwagi na to co mówią lub robią. Celem jest dotarcie do magicznych wrót prowadzących do portalu. Gracze kolejno losują kostką, a następnie odpowiadają na wyświetlane pytania. Aby wspólnie zdobywać punkty i poruszać się po planszy, każdy gracz musi poprawnie odpowiedzieć na swoje pytanie. Aplikacja pomaga dzieciom w rozwijaniu podstawowych umiejętności społecznych i komunikacyjnych. Najważniejszymi jej celami są kształtowanie teorii umysłu, kooperacja i współzawodnictwo.

## MAGICZNE KROPKI

Aplikacja "Magiczne kropki" prowokuje dzieci do uwzględniania w grze innych osób, cierpliwego czekania na swoją kolej. Plansza jest wypełniona kolorowymi strzałkami; zawodnik z jednej jej strony musi dotrzeć do strzałki zaznaczonej dodatkowym obrysem po drugiej stronie obrazu. Dopiero wtedy może zacząć swoją trasy drugi gracz. Opiekun powinien namawiać dziecko do używania zaimków osobowych, tj. "teraz ja", "teraz ty".

## EMOCJE

Aplikacja "Nasze emocje" uczy dzieci rozpoznawania emocji, identyfikowania nastroju w jakim znajduje się przedstawiona na obrazku osoba. Na planszy wyświetlają się postacie z wyrazistą mimiką twarzy. Zadaniem dziecka jest wskazanie, jaka emocja rysuje się na obliczu postaci ze zdjęcia. Najważniejszym i głównym celem aplikacji "Emocje" jest kształtowanie teorii umysłu u dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu oraz rozwijanie zdolności do odczuwania i rozumienia empatii.

## LUDO

Aplikacja "Ludo" jest analogią dobrze znanej wszystkim gry Chińczyk. Na ekranie pojawia się plansza z czterema drużynami, a celem gry jest dotarcie wszystkich duszków jednej drużyny do jej środka, po wykonaniu przez każdy pionek jednego pełnego okrążenia. Aplikacja wspiera w graczach kształtowanie naprzemienności, każdy zawodnik musi poczekać cierpliwie na swoją kolej w rozgrywce, czuje rywalizację. Opiekun może prowokować dzieci do zaznaczania "teraz ja", "teraz ty".

## NAKLEJANKI

Aplikacja "Naklejanki" uczy dzieci komunikacji niewerbalnej. Na planszy kolejno pojawiają się obrazki, na których brakuje jednego elementu - widoczne są natomiast jego kontury. Dziecko powinno wskazać palcem, którego fragmentu obrazka brakuje spośród możliwości wyświetlanych w dolnej części ekranu; wówczas opiekun zaznacza wskazaną odpowiedź. Gra ma na celu inicjowanie gestu wskazywania palcem oraz wodzenie wzrokiem za opiekunem.

## WIZJONERZY

Aplikacja "Wizjonerzy" wymaga od użytkownika rozumienia mimiki twarzy zdjęć osób wyświetlających się na planszy. Zadaniem użytkownika jest wskazanie, w którą stronę patrzy dana osoba. Postać wyświetla się dopiero po wejściu dziecka na planszę. Aby wskazać, w którym kierunku patrzy wyświetlona postać, należy kliknąć na odpowiednią strzałkę.

## TOTEM

Aplikacja "Totem" zachęca dzieci do współpracy oraz wspiera zrozumienie naprzemienności działań. Zawodnicy muszą ułożyć wspólny totem złożony z mniejszych obiektów, które znajdują się, rozsypane w dwóch grupach, po przeciwnych stronach ekranu. Podpowiedź o kolejności układania stanowią kontury poszczególnych klocków. Aplikacja jest tak zaprojektowana, aby gracze nie przeszkadzali sobie wzajemnie, ale współpracowali w celu wspólnego ukończenia zadania.