

KonZen 2.0

Program za poboljšanje koncentracije i kognitivnih sposobnosti

Sadržaj

Autorska prava 2
Uvod 3
Što je novo u verziji 2.0? 3
Upute za korištenje 4
Zaslon za prijavu..... 4
Glavni izbornik: tri načina igre 5
Način igre "Standardni"..... 6
Brzo prilagođavanje..... 7
Spajanje parova..... 7
Brzi oblici..... 8
Način igre “Autopilot” 8
Način igre “Statistika/ Najbolji rezultat” 10
Statistika 10
Najbolji rezultat 11
Opis izbornika postavki 12
Korisnička administracija..... 12
Opće postavke 12
Materijal za “Brzo prilagođavanje”, “Spajanje parova” i “Brzi oblici” 14
Upravljanje 15
Rezultati 18
Obrazovni i psihološki koncepti KonZen 2.0 19
KonZen 2.0 – vizualni trening 20
KonZen 2.0 – koristan alat u učionici 20
KonZen 2.0 – alat podrške za specifične teškoće u učenju (npr. disleksija) 20

KonZen 2.0 – program učenja i osposobljavanja (npr. za autizam) 21
Didaktička razmatranja za stručnjake 21
Pitanja i odgovori 22
Prvo pokretanje 23
Projekt 23

Dragi korisniče!

Hvala vam što ste kupili LifeTool softver.

Ovaj priručnik sadrži važne informacije i praktične savjete. Ako imate bilo kakvo pitanje ili problem vezano za vaš LifeTool softver koji nije obuhvaćen u ovom priručniku, molimo vas da se obratite najbližem ovlaštenom dobavljaču LifeTool proizvoda. Nadamo se da ćete uživati u radu s vašim LifeTool softverom.

Autorska prava

Softver LifeToola je zaštićen od kopiranja. Može se koristiti samo prema uvjetima licencnog sporazuma. Protuzakonito je duplicirati softver na bilo koji drugi medij. Bez izričitog pisanog odobrenja Life Toola, nijedan dio softvera i dokumenata ne smije se kopirati, iznajmljivati, davati u najam ili prenositi bez obzira na način ili sredstvo (elektroničko ili mehaničko) kojim se to radi.

Microsoft je registrirani zaštitni znak, a MS-Windows je zaštitni znak tvrtke Microsoft Corporation. Svi ostali zaštitni znakovi ili nazivi proizvoda mogu biti zaštitni znakovi ili registrirani zaštitni znakovi njihovih vlasnika te se ovdje koriste isključivo u dokumentacijske svrhe bez namjere kršenja prava zaštitnog znaka.

Uvod

KonZen 2.0 je nastavak uspješnog programa za vizualni trening Kon-Zen. Sa tri različita načina igre - **Brzo uklapanje, Spajanje parova i Brzi oblici** - vještine optičke diferencijacije, pozicioniranja u prostoru, kratkotrajne memorije, pažnje i koncentracije bit će trenirane i na kraju poboljšane.

Program se ističe svojim širokim rasponom postavki za podešavanje, kao i razine težine, i namijenjen je djeci, mladima i odraslima koji žele poboljšati svoje vizualne i kognitivne vještine.

U usporedbi s prethodnom verzijom, **KonZen 2.0** nudi dva dodatna načina igre: prvi je skup unaprijed definiranih razina koje će se automatski prilagoditi vještinama igrača (**Autopilot**), a drugi nudi unaprijed definirane razine težine s grafičkom evaluacijom i listama najboljih rezultata, tako da se igrači mogu međusobno natjecati (**Statistika/Najbolji rezultati**).

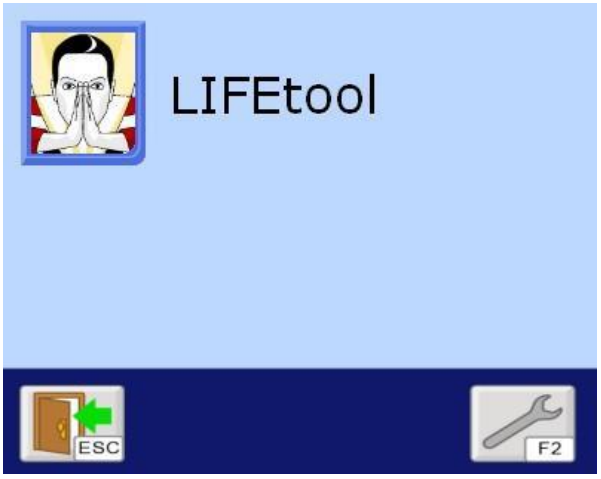
Što je novo u verziji 2.0?

- potpuno novi grafički izgled programa,
- tri različita načina igre: Standardni (sve pojedinačne postavke dostupne), Autopilot (automatsko prilagođavanje razine težine) i Statistika/Najbolji rezultati (za međusobno natjecanje),
- dodatne mogućnosti postavljanja, kao što su pozadinski zvukovi i ometajući zvukovi,
- poboljšani prikazi, kao što su vizualizacija radnog vremena i povratne informacije,
- mogućnosti kontrole za zaslone osjetljive na dodir i sustave upravljanja putem pogleda,
- poboljšano upravljanje rezultatima, kao što su protokoli i statistike,
- podrška za mrežu: Postavke korisnika i njihovi rezultati mogu se pohraniti na mrežnim putevima.

Upute za korištenje

Zaslon za prijavu

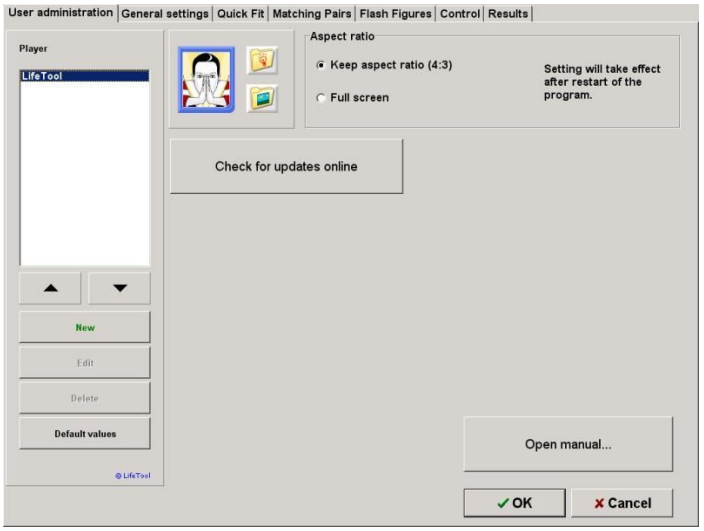
Nakon instaliranja i pokretanja programa prvo ćete doći do **Zaslona za prijavu**. Ovdje možete odabrati igrača.



Napomena: Ako odaberete korisnički LIFEtool, rezultati ili postavke neće biti pohranjeni. Ovaj je profil postavljen u testne svrhe i može se koristiti nekoliko puta u mrežnom okruženju.
Napomena: Portret trenutnog korisnika bit će prikazan sa zelenim okvirom. U mrežnom okruženju ovaj će korisnik biti zaključan i prikazan sa sivim okvirom na svim ostalim računalima.



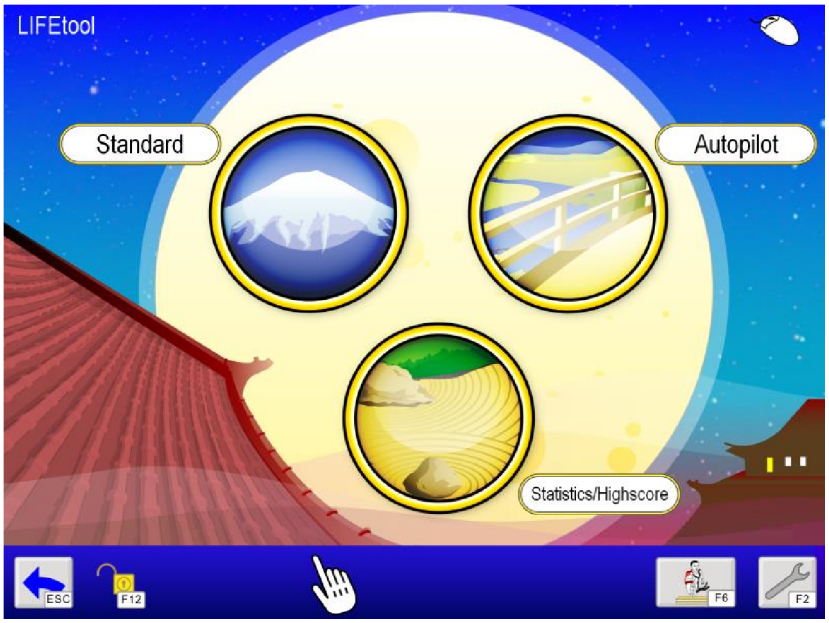
Pritisnite gumb alata da biste došli do izbornika s postavkama.



Možete postaviti novi korisnički profil i odabrati portret za njega. Također možete koristiti vlastite slike.Za više informacija o korisničkoj administraciji i brojnim opcijama postavki, pogledajte poglavlje **Opis izbornika postavki**.

Glavni izbornik: tri načina igre

KonZen 2.0 nudi tri različita načina igre:





Standardni: Način igre poznat iz prethodne verzije Kon-Zen-a nudi brojne mogućnosti podešavanja za korišteni materijal i razine težine.



Autopilot: Ovdje ćete pronaći unaprijed definirane razine težine. Odaberite materijal (u izborniku s postavkama) i razina težine će se neprestano prilagođavati vašim vještinama.



Statistika/ Najbolji rezultati: Ovdje ćete pronaći ukupno 24 različite unaprijed definirane razine težine, čiji će rezultati biti prikazani u grafikonu kako bi se pokazao napredak u treningu. Nadalje, pronaći ćete odgovarajuće popise najboljih rezultata kako biste se mogli natjecati s drugima igračima.

Traka izbornika nudi sljedeće opcije:



Kliknite na ovaj gumb ili pritisnite **F2** da biste došli do **Izbornika s postavkama** gdje možete izvršiti važne postavke igre i prilagoditi program potrebama pojedinog korisnika. (Također pogledajte odgovarajuće poglavlje u ovom priručniku.)



Pritisnite ovaj gumb ili pritisnite **ESC** za povratak na zaslon za prijavu i odabir drugog korisnika ili za izlazak iz programa.



Pritisnite **F12** za **zaključavanje** ili **otključavanje trake izbornika**. Ako je traka izbornika zaključana, opcije možete odabrati samo putem tipkovnice.



Kliknite na ovaj gumb ili pritisnite **F6** da biste otvorili **Protokol** koji će vam dati pregled rezultata trenutne sesije igre.



Pritisnite **F11** za ispis protokola i statistike.



Način igre “Standardni”

KonZen 2.0 nudi tri dobro poznate igre **Brzo uklapanje, Spajanje parova** i **Brzi oblici**.





Brzo uklapanje

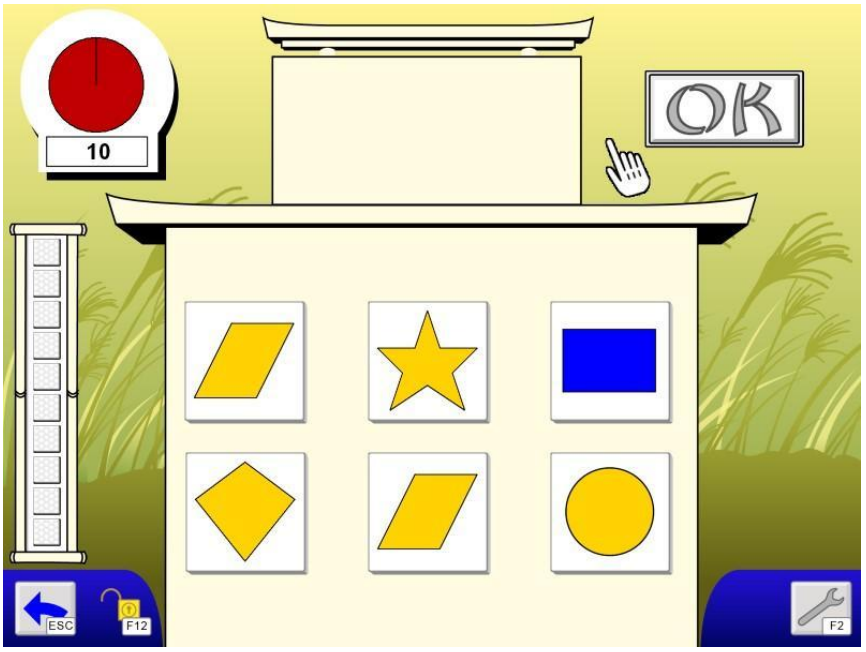
U ovoj igri jedna kartica se prikazuje na kontrolnoj ploči na vrhu zaslona. Odgovarajuća usklađena kartica mora se odabrati iz skupa kartica ispod klikom na nju. Imate samo jedan pokušaj.





Spajanje parova

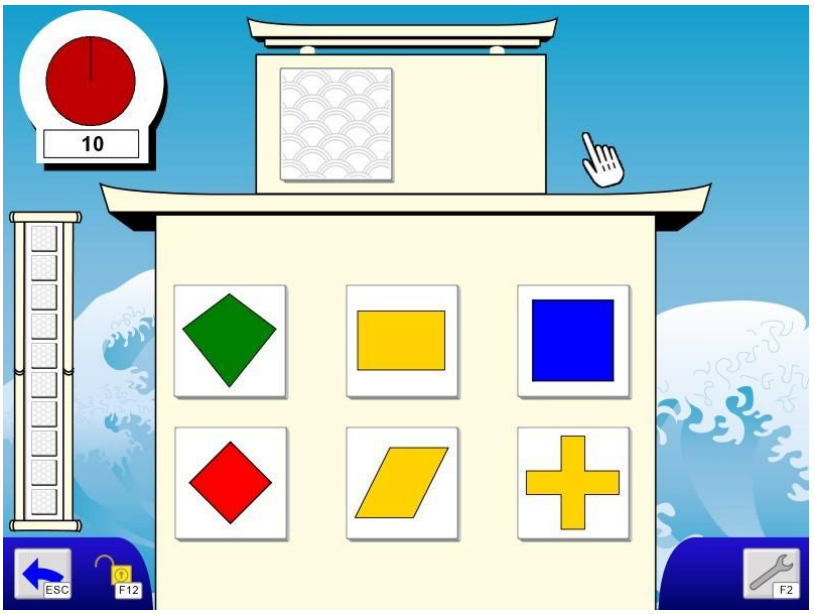
Prikazan je skup karata. Cilj igre je pronaći dvije identične karte i odabrati ih klikom. Odabrane karte će se premjestiti na kontrolnu ploču gdje možete provjeriti svoj izbor ponovno. Još jedan klik na karte će ih vratiti na njihove prethodne pozicije. Kliknite na **gumb OK** da biste potvrdili i provjerili svoj izbor.





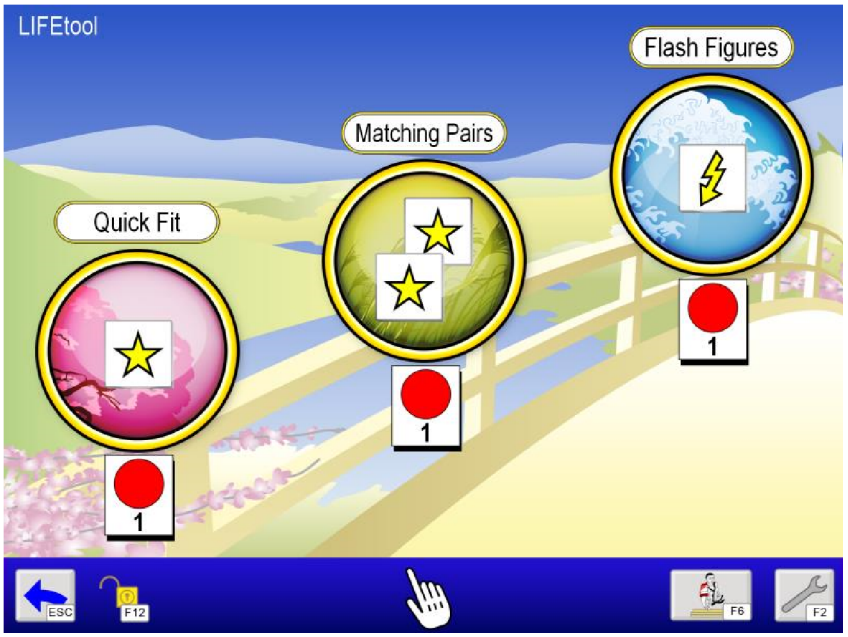
Brzi oblici

Karta će se prikazati u kontrolnoj ploči na vrhu, a zatim će biti skrivena (Opcija: Vrijeme treptaja). Nakon određenog vremena (Opcija: Vrijeme pamćenja), prikazat će se skup karata ispod.
Cilj igre je prepoznati prethodno prikazanu kartu i kliknuti na nju. Imate samo jedan pokušaj.



Odabir materijala: Molimo pogledajte odgovarajuće poglavlje **Opis izbornika postavki** u ovom priručniku.

Način igre “Autopilot”



Ovaj način igre nudi vam iste tri igre kao i **Standardni način igre**. Za razliku od prethodnog, računalo se neprestano prilagođava vašoj vještini u načinu igre **Autopilot**:

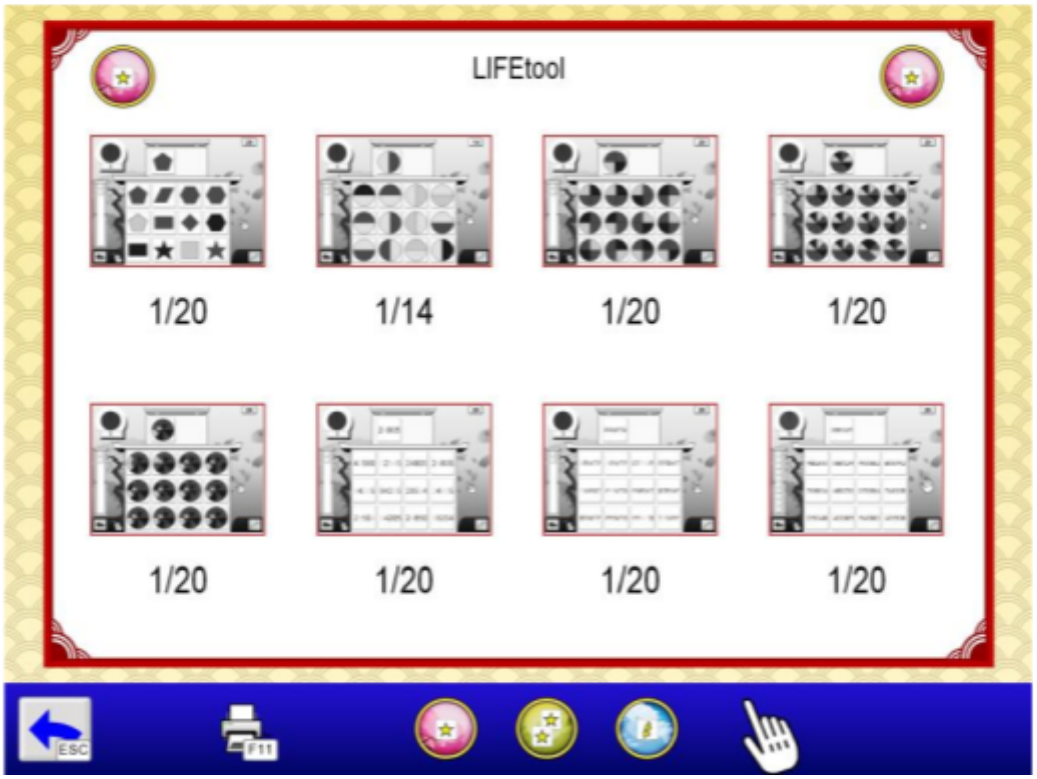
• Ako završite jedan krug (tj. deset vježbi) bez da napravite grešku, automatski ćete prijeći na sljedeću razinu.
• Ako napravite više od pet grešaka, bit ćete vraćeni na prethodnu razinu.
• U svim ostalim slučajevima ostat ćete na trenutnoj razini.

Možete odabrati materijal koji će se koristiti u načinu igre **Autopilot** u izborniku Postavke. Ovdje nije moguće napraviti individualno prilagođavanje; razine su unaprijed definirane za svaki odabrani materijal.
Osim standardnog materijala, ovdje možete odabrati i zabavnu razinu. Zabavna razina sadrži zanimljive i smiješne vrste igara temeljene na upotrebi posebnih fontova (Wingdings, Webdings).

Napomena: Pokušajte sami stvoriti takve vježbe u **Standardnom** načinu igre!



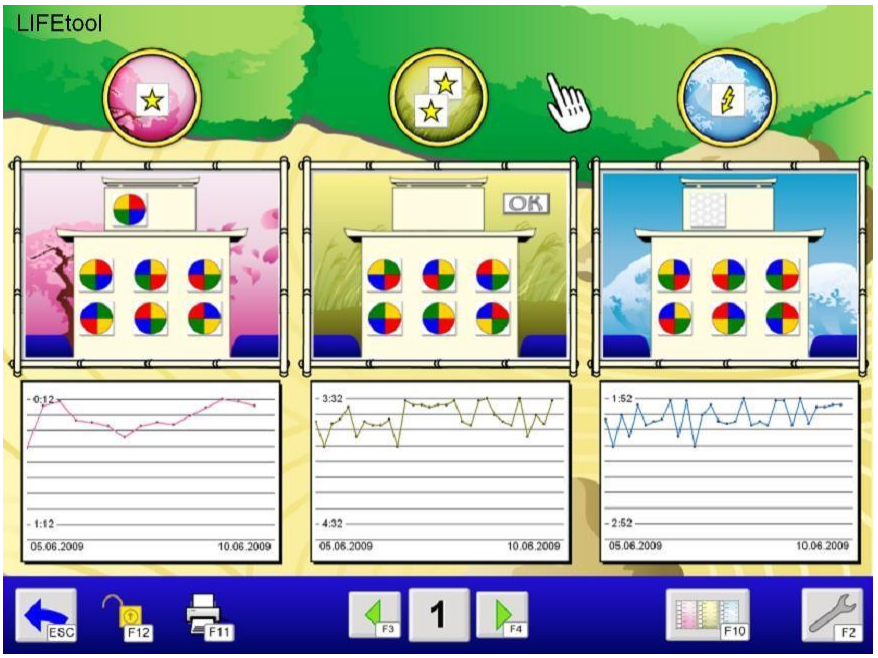
Koristite ovaj gumb ili pritisnite **F6** za otvaranje protokola i pregled uspješno završene razine.



Napomena: Promijenite na drugi pregled pomoću gumba na traci izbornika.

Način igre “Statistika/ Najbolji rezultat”

Statistika



Ovdje ćete pronaći 24 unaprijed definirane razine težine, čiji će rezultati biti grafički prikazani. Tako ćete dobiti brzi pregled rezultata najnovijih igara i lako ćete prepoznati poboljšanja u svojoj izvedbi.

Igru možete pokrenuti klikom na jednu od tri ikone igre:





ov s i **F4** za podešavanje razine težine.



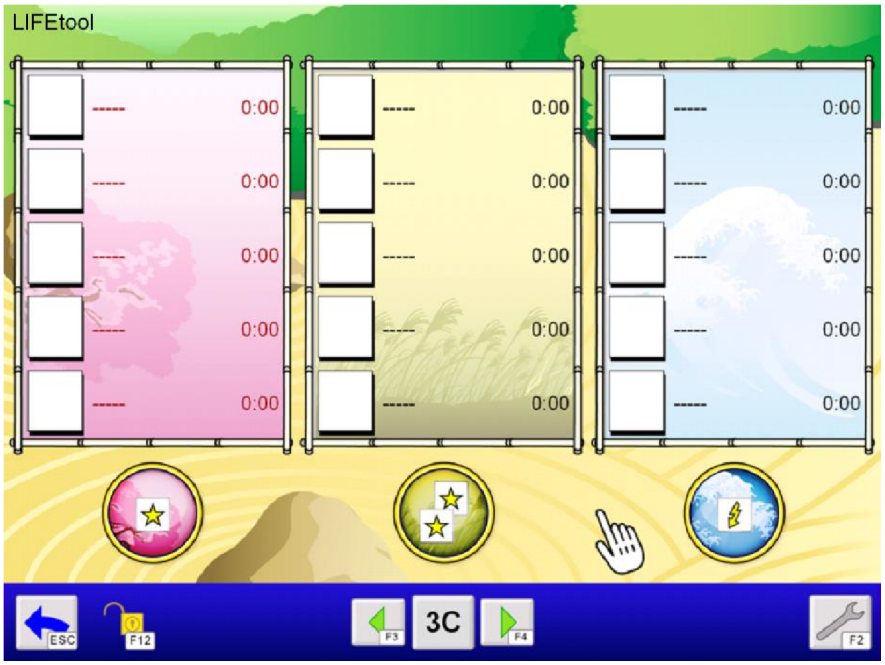
Pritisnite **F11** za ispis trenutno prikazanih grafikona.

Najbolji rezultati



Kliknite na ovaj gumb ili pritisnite **F10** da dođete do popisa najboljih rezultata.

Postoji popis najboljih rezultata s pet najboljih rezultata za svaku razinu težine i za svaku vrstu igre. Tako možete usporediti svoje vještine s vještinama drugih igrača.



Ukupno vrijeme igranja sastoji se od

• stvarnog vremena igranja

• plus "kazneno vrijeme": Svaka se pogreška vrednuje određenim brojem kaznenih sekundi (ovisno o razini težine)



Kliknite ovdje ili pritisnite **F3** ili **F4** za podešavanje razine težine.

Igru možete započeti klikom na jednu od tri ikone igre. Ako uđete među prvih pet, vaši će rezultati biti uključeni u odgovarajući popis.



Opis izbornika postavki



Idite na **Glavni izbornik** i kliknite na simbol alata ili pritisnite **F2.**

Korisnička administracija

Ovdje možete postaviti zaseban profil za svakog korisnika s individualnim postavkama i rezultatima. Kliknite na "**Novo**" da biste stvorili novog korisnika. Kliknite na "**Uredi**" da biste promijenili ime i standardne postavke. Kliknite na "**Izbriši**" da biste uklonili korisnički profil.

Ovdje možete **odabrati portret** za igrača, uključujući i vlastite slike ako želite.

Napomena: Unaprijed definirani profil **"LIFEtool"** je poseban i ne može se mijenjati. Također, ovdje se neće pohranjivati promjene u postavkama i rezultati. ^

Aspekt: Odaberite "**Održavanje omjera slike**" ili "**Puni zaslon**". Ovisno o vašem monitoru, prva postavka može rezultirati crnim marginama ili blagim distorzijama u grafičkom prikazu igre s drugom postavkom.

Opće postavke

Kliknite za nastavak: Ako je ova opcija odabrana, sljedeća vježba će započeti tek nakon klika. Ova opcija može biti korisna za bolji pregled rezultata posljednje vježbe.

Prikaži preostalo vrijeme/vježbe: Ovdje možete odabrati hoćete li prikazivati ilustracije preostalog vremena i vježbi na zaslonu.

Prikaži bodove: Ovdje možete odabrati želite li prikazivati ilustraciju prikupljenih bodova na zaslonu. Za do deset odabranih vježbi, bodovi će biti prikazani kao male kartice. Ako je odabrano više vježbi ili ako je postavljeno vrijeme igranja, broj bodova će biti prikazan zajedno s grafikonom koji prikazuje točne/netočne odgovore (zeleno/crvena traka).

Brzo igranje: Ovdje možete isključiti kretanje kartica kako biste ubrzali igru.

Prikaži sliku pozadine: Ovdje možete odabrati želite li prikazivati sliku pozadine ili ne.

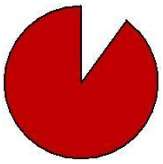


Prikaži povratnu animaciju: Ovdje možete odabrati uključivanje ili isključivanje povratne animacije na kraju jednog kruga vježbi.

Samo za “Standardni” način igre

Broj vježbi: odaberite broj ili unesite vrijednost do 999 putem tipkovnice.

Vrijeme igranja: Postavite vrijednost za duljinu igre (odabir ili unos do 99 minuta).



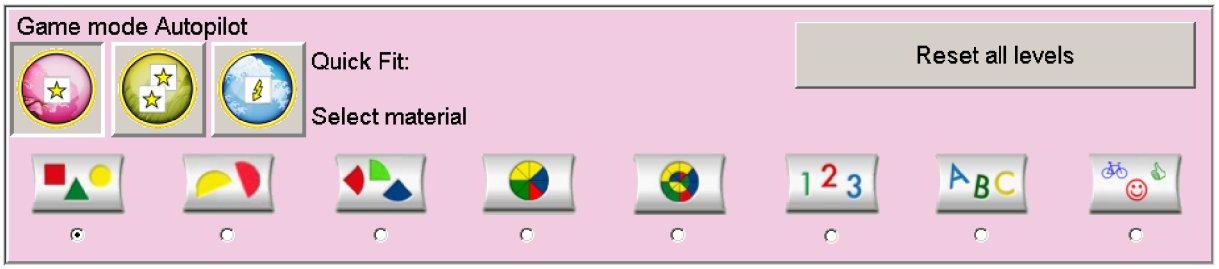
Broj preostalih vježbi ili minuta vizualizirat će se u programu putem odbrojivača u obliku torte.

Pozadinski zvuk: Ovdje možete odabrati pozadinski zvuk ili ga isključiti. Ova se opcija koristi za treniranje koncentracije u težim okolnostima.

Ometajući zvuk i ometajući interval: Za dodatni izazov možete aktivirati uznemirujući zvuk (gong) koji će se povremeno pojavljivati tijekom igre. Zvuk se može isključiti tijekom igre klikom na gumb gonga.

Samo za “Autopilot” način igre

Odaberite materijal: Ovdje možete odabrati materijal za svaku od tri igre.



Napomena: Ovdje možete poništiti razine težine za sve igre i sve vrste materijala.

Materijali za for “Brzo uklapanje”, “Spajanje parova” and “Brze oblike”

Samo **Standardni** način igre nudi veliki broj mogućnosti podešavanja materijala koji se koristi, a koje se mogu postaviti zasebno za svaku pojedinačnu igru.

Materijal: Prvo odaberite odgovarajući materijal s lijeve strane zaslona. Možete birati između: **jednostavnih geometrijskih oblika**; **krugova podijeljenih na polovice**, **četvrtine**, **osmine** i **šesnaestine**; **slova** i **brojeve**.
Kada ste napravili ovaj opći odabir, možete definirati više detalja za jednostavne geometrijske oblike, slova i brojeve. (Na primjer, možete odrediti koja slova će se koristiti.)

Karte: Ovdje možete postaviti broj karata koje će se prikazivati u igri. Za određene igrače može biti korisno na početku odabrati samo jednu kartu kako biste demonstrirali osnovnu funkcionalnost igre i osigurali osjećaj postignuća.

Parovi (samo za igru **Spajanje parova**): Prema vašem odabiru, samo jedan par je skriven među kartama, ili se odabire više parova ili se broj parova odabire nasumično.

Odabir boja: Ovdje određujete koje boje će se koristiti pri generiranju materijala za igre. Morate odabrati barem jednu boju.

Količina (samo važeće za slova i brojeve): Ovdje možete odrediti koliko slova ili brojeva će se prikazivati na jednoj karti (od 1 do 5).

Font (samo važeće za slova i brojeve): Odaberite vrstu fonta. **Napomena:** Fontovi koji se sastoje od simbola poput Wingdingsa ili Webdingsa vrlo su prikladni za ovakvu vrstu treninga.

Segmenti (samo važeće za krugove podijeljene na četvrtine, osmine, šesnaestine): Ovdje možete odrediti koliko od segmenata treba biti obojano (od 1 do 16).

Vrijeme prikazivanja (samo za igru **Brzi oblici**): Pomičite klizač kako biste postavili vremenski period tijekom kojeg će karta biti prikazana.

Vrijeme pamćenja (samo za igru Brzi oblici): Pomičite klizač kako biste postavili vremenski period između prikazivanja karte i prikazivanja karata za odabir.

Važna napomena: Ako vaše postavke nisu kompatibilne s preduvjetima pojedinih vježbi, prikazat će se prozor s informacijama. U tom slučaju morate promijeniti postavke dok se pregled igre ne pojavi u gornjem desnom kutu.

Upravljanje

Na ovoj stranici možete napraviti brojne postavke za kontrolu programa.

Ulazni uređaj
Odaberite svoj ulazni uređaj. Dostupne opcije:

- **Miš:** Koristite ovaj uređaj za unos ako radite sa standardnim mišem ili alternativnim uređajem za unos i ako možete pritisnuti lijevu tipku miša.
- **Zaslon osjetljiv na dodir:** Koristite ovu opciju ako radite s zaslonom osjetljivim na dodir ili bijelom pločom.
- **Skeniranje:** S ovom opcijom možete kontrolirati program pomoću prekidača.
- **Zadržavanje:** Koristite ovu postavku ako radite s uređajem mišem, ali ne možete kliknuti lijevom tipkom miša, npr. u slučaju korištenje kontrole putem pokreta glave ili očiju .

Prikazat će se različite opcije postavki ovisno o odabranom uređaju.

Miš - način unosa

Povuci i ispusti ili klik-povuci-klik: s opcijom Povuci i ispusti morate držati pritisnutu tipku miša dok pomičete objekt. S opcijom klik-povuci-klik objekti se mogu pomicati bez pritiskanja gumba miša.

Miš - Postavke vremena (također se odnosi na zaslon osjetljiv na dodir i skeniranje)

- **Vrijeme zadržavanja:** Vrijeme zadržavanja određuje koliko dugo se sklopka mora držati pritisnut prije nego što se klikne. Preporučujemo postavljanje ove opcije za korisnike koji su skloni kratkim, nenamjernim klikovima (npr. zbog cerebralne paralize).

- **Vrijeme blokiranja:** Ako je postavljeno vrijeme blokiranja, svaki klik ne dovodi do valjanog signala. Nakon što se pritisnu sklopke, one ostaju zaključane određeno vrijeme (postavljeno vrijeme blokiranja). Preporučujemo postavljanje ove opcije za korisnike koji imaju poteškoća kliknuti samo jednom, ali imaju tendenciju kliknuti nekoliko puta za redom (npr. zbog tremora).

Napomena: Ako je odabrana jedna od dvije vremenske opcije, ili Vrijeme zadržavanja ili Vrijeme blokiranja, odgovarajući simbol bit će prikazan u gornjem desnom kutu na glavnim zaslonima kako bi vas podsjetio na postavku.

Miš – pokazivač miša
S popisa odaberite **dizajn pokazivača miša** koji želite koristiti i postavite **veličinu**. Za bolje prepoznavanje može se aktivirati opcija **Trepereći pokazivač miša**.

Miš – Brzina miša
Postavite **brzinu** kretanja pokazivača miša i testirajte je u **testnom polju**.

Skeniranje - Način unosa

1. Način prebacivanja

Okvir za skeniranje će se automatski kretati s jednog polja za odabir na drugo. Pritisak na **razmak**, **Enter** ili **lijevu tipku miša** odabrat će označeni objekt. Brzinu skeniranja možete podešavati postavljanjem **Skenirajućeg sata** (određuje koliko dugo će okvir ostati na jednom polju za odabir).

2. Način prebacivanja

Okvir za skeniranje se neće automatski kretati, već će se pomaknuti naprijed pritiskom na **Enter**, **desnu strelicu** ili **desnu tipku miša**. Pritisak na **razmak** ili **lijevu tipku miša** odabrat će se označeni objekt.

3. Način prebacivanja

Okvir za skeniranje će se pomaknuti naprijed pritiskom na **desnu strelicu** ili **desnu tipku miša**. Pritisak na **lijevu strelicu** ili **srednju tipku miša** će ga vratiti unazad. Pritisak na **razmak**, **Enter** ili **lijevu tipku miša** odabrat će označeni objekt.

Auditivno skeniranje

Ako je ova opcija aktivirana, dati će se zvučna uputa za svako odabrano polje. Ova funkcija je namijenjena korisnicima sa oštećenjm vida.

Pregled kontrolnih tipki u načinu skeniranja:

Miš

	Odabir	lijevo	desno
1-način prebacivanja	LMB		
2-način prebacivanja	LMB		RMB
3-način prebacivanja	LMB	MMB	RMB

Tipkovnica

	Odabir	lijevo	desno
1-način prebacivanja	Razmak, Enter		
2-način prebacivanja	Razmak		Strelica desno, Enter
3-način prebacivanja	Razmak, Enter	Strelica lijevo	Strelica desno

.

Pažnja: kada koristite miša s 3 gumba (ili ekvivalentni uređaj za unos), zadana dodjela gumba mora biti sljedeća (zadana dodjela mora biti postavljena putem upravljačkog programa miša

- lijeva tipka miša (LMB): lijevi klik
- srednja tipka miša (MMB): srednja tipka miša
- desna tipka miša (RMB): desni klik

Sljedeće opcije postavki iste su za sve načine rada sklopki (načini rada s 1, 2 i 3 sklopke). (Izvršene postavke bit će prikazane u oknu **Pretpregled**).

Postavke okvira: Odaberite **debljinu** i **boju** okvira za skeniranje.

Upotreba vanjskih prekidača: Emulatori tipkovnice, emulatori miša ili miševi posebno prilagođeni sa priključcima mogu se koristiti za povezivanje vanjskih sklopki. Molimo kontaktirajte lokalnog prodavača za više informacija.

Zadržavanje - Prikaz
Ovdje možete odrediti želite li da se prikaže **pokazivač miša** ili da bude **nevidljiv** ili želite prikazati vizualni tajmer (**pokazivač punjenja**, s ili bez pokazivača miša) koji prikazuje preostalo vrijeme za prihvaćanje klika.

Zadržavanje - Postavke okvira
Ako želite, oko odabranog objekta će se prikazati okvir. Odaberite **debljinu linije** i **boju** okvira.

Zadržavanje - Vrijeme
Ovdje možete odrediti koliko dugo pokazivač mora ostati na objektu prije nego se izvrši klik.

Ako je vrijeme zadržavanja postavljeno na nulu, standardni klik LIFEtool softvera će biti onemogućen. Koristite ovu postavku za rad s klikom vašeg individualnog ulaznog uređaja.

Automatska pauza (za zadržavanje): Ako je ova opcija aktivirana, funkcija klika će se pauzirati pri svakoj novoj vježbi kako bi korisnik imao vremena pregledati zaslon prije reagiranja. Da biste ponovno počeli raditi, pauza mora biti deaktivirana odabirom odgovarajuće tipke (tipka "Nastavi").

Rezultati

Program će ispisati sve (odrađene) vježbe za svakog korisnika i unijeti rezultate u listu. Ovaj popis možete **ispisati**, **izvesti** (Excel list) ili **izbrisati**.

Napomena: Klikom na simbol smeća izbrisat ćete ovaj popis kao i unose u grafikonima (Statistika).

		?			?					
20.08.2009		-	0:02		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		20	0:06		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:09		9	-	-	2	0	100
20.08.2009		20	0:04		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		20	0:03		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:03		9	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:05		9	-	-	1	1	50
20.08.2009		-	1:33		12	-	-	0	3	0
20.08.2009		4A	0:21		6	-	-	9	1	90
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0

Na ovom ekranu također možete brisati unose na popisima najboljih rezultata (simbol smeće).

Obrazovni i psihološki koncepti KonZen 2.0

Program **KonZen 2.0** temelji se na uspostavljenim obrazovnim i psihološkim načelima.

Vizualni koncept: Vodeći princip u grafičkoj implementaciji bio je postizanje jasnog izgleda zaslona i istovremeno privlačnog dizajna. Nepotrebni, ometajući elementi su eliminirani, posebni efekti svedeni na minimum, a pozadinske slike se mogu ukloniti ako je potrebno (izbornik Postavke). To je posebno korisno osobama s teškoćama u područje percepcije i poremećajima pažnje. **Napomena:** Također smo se potrudili da program bude jednako prikladan za djecu, mlade i odrasle. Stoga će biti posebno privlačan i odraslima s različitim teškoćama koji ne bi bili previše zainteresirani za rad s djetinjastim dizajnom.

Akustični koncept: Ovdje smo također slijedili načelo da manje znači više. Program se predstavlja vrlo mirno, zvučni efekti se koriste da podrže, a ne da ometaju ili plaše. **Napomena:** U Standardnom načinu igre pozadinski i ometajući zvukovi mogu se aktivirati u izborniku Postavke "Opće postavke". Ideja je omogućiti treniranje koncentracije pod realnim (ometajućim) uvjetima.

Brojne opcije podešavanja: Učenje je zabavno samo ako ste uspješni. Pomoću brojnih opcija podešavanja, program se može prilagoditi individualnim vještinama korisnika. Na taj način možete osigurati da program ne traži previše ili premalo. Osobe s poteškoćama u učenju imat će koristi od ovog postupnog pristupa.

Motivacija: Motivacija je ključ uspješnog učenja. Može se ispisati dva različita protokola kako bi se nagradili igrači. Za igrače koji vole natjecati se međusobno, dostupne su 72 rang-liste.

Motoričke vještine: Veliki pokazivač miša i prilično veliki objekti olakšavaju rukovanje programom. Svi unosi mogu se svesti na jedan klik, nikad nije potrebno pritisnuti i držati tipku miša istovremeno (povlačenje i spuštanje). To će olakšati rukovanje korisnicima s motoričkim teškoćama i korisnicima alternativnih miševa. Ako je potrebno, program se čak može upravljati jednom, dvije ili tri sklopke putem skeniranja.

KonZen 2.0 - vizualni trening

Sve vježbe u programu su vizualne:

- Slijedi zadani objekt u setu (Brzo uklapanje),
- Pronađi identične uzorke u setu (Sparivanje parova),
- Zapamti i slijedi objekt koji će se kratko prikazati, a zatim će biti sakriven (Brzi oblici).

Ove kognitivne sposobnosti vrlo su važne za svakodnevni život:

- Razlikovanje različitih slova (b ili d; p ili q),
- Prepoznavanje objekata, osoba,
- Pamćenje pisanih informacija (telefonski brojevi, cijene itd.).

Teškoće s vizualnim zadacima često su prikrivene nedostatkom koncentracije i pažnje. Stoga takve vježbe mogu pomoći produljiti periode koncentracije i pažnje.
Međutim, postoje i brojni drugi uzroci problema s koncentracijom. Vrlo je korisno potražiti psihološki savjet i profesionalno pratiti te uzroke putem odgovarajućih testnih metoda.

KonZen 2.0 – koristan alat u učionici

Postavljanje administracije korisnika s ekranom za prijavu olakšava upotrebu programa u razredu.
Zbog brojnih postavki podešavanja i posebnih opcija kontrole koje se mogu spremiti zasebno za svako dijete, program je vrlo pogodan za upotrebu u inkluzivnoj nastavi.
Način igre "Statistika/Najbolji rezultati" ovdje je koristan jer pruža djeci mogućnost natjecanja međusobno. Različite vrste protokola sesija, evaluacije, grafikoni i liste najboljih rezultata pružaju dodatni motivacijski faktor. Dostupne su i posebne vježbe za poduku brojeva i slova. Program se može ponuditi kao prateća aktivnost, na primjer, za djecu s lošijom koncentracijom. Iz iskustva smo naučili da trajna poboljšanja mogu biti postignuta samo redovitim treningom.

KonZen 2.0 – alat podrške za specifične teškoće u učenju (npr. Disleksija)

Materijal programa KonZen 2.0 pruža širok spektar mogućnosti i stoga se može koristiti za različite potrebe.
Jednostavni geometrijski oblici su jasno osmišljeni za malu djecu, ali su također pogodni za osobe s vizualnim ili intelektualnim teškoćama, itd.
Podijeljeni krugovi (podijeljeni na polovine, četvrtine...) savršeno su prikladni za vježbanje **prostorne percepcije**: razlikovanje lijevo i desno, gore i dolje, unutra i vani, itd. Ove vježbe su posebno korisne za **djecu s teškoćama u učenju (disleksija)**.
Slova i brojevi se mogu koristiti kako bi se utvrdilo već stečeno ili steklo novo znanje i stoga se lako mogu koristiti u nastavi.
Opcija korištenja posebnih fontova (npr. Wingdings) implementirana je kako bi se poboljšala motivacija i zadovoljstvo u izvođenju vježbi.

KonZen 2.0 – program učenja i osposobljavanja (npr. za autizam)

Postavljanje korisničke administracije s zaslonom za prijavu olakšava korištenje programa u ustanovama i stručnjaCIMA koji rade s različitim klijentima. Način igre "**Statistika/Najbolji rezultati**" pruža mogućnost jasnog prikaza napretka u učenju.
Način igre "**Autopilot**" pruža prednost automatskog prilagođavanja razine težine i uvijek zadržava razinu težine prilagođenu odgovarajućem korisniku. To je posebno važno za osobe s autizmom jer se na taj način smanjuju intervencije stručnjaka na minimum.
U mnogim slučajevima, **Standardni** način igre i dalje će biti najkorisniji u terapijskom radu. Samo taj način omogućuje individualno prilagođavanje vježbi (broj vježbi ili trajanje igre, korišteni materijal, razina težine), stalni nadzor je potreban.

Didaktička razmatranja za stručnjake

Sljedeći savjeti pomoći će vam da uspješno koristite program u kratkom vremenskom periodu:

- Upoznajte se s najvažnijim funkcijama programa **prije** nego što počnete raditi s djetetom/klijentom.

- Pritisnite tipku **F2** u glavnom izborniku kako biste došli do izbornika postavki i isprobali različite postavke. Ne brinite, ne možete ništa pokvariti.

- Na početku trebate raditi zajedno s djetetom/klijentom kako biste mogli objasniti različite funkcije i intervenirati kada je potrebna pomoć. Rad u suradnji može općenito biti korisniji od samostalnog rada. Vi ste stručnjak koji zna gdje je potrebna podrška, a dodatne socijalne pohvale će ojačati samopouzdanje vašeg djeteta/klijenta.

- Objasnite funkcije protokola i liste najboljih rezultata djetetu/klijentu kako bi to postalo dodatni poticaj za korištenje programa.

Pitanja i odgovori

Tipke ne rade ili ne rade uvijek ispravno. Koji bi mogao biti razlog za to?
Moguće je da ste postavili vrijeme zadržanja ili vrijeme blokiranja. To bi značilo da morate duže vrijeme držati tipke pritisnute ili da morate pričekati između dva klika. Vratite se na glavni izbornik (najbolje pritiskom na ESC tipku) i provjerite jesu li odgovarajuće ikone prikazane na zaslonu.

Za više informacija i pitanja i odgovora posjetite www.lifetool.at.

Prvo pokretanje

Kada prvi put pokrenete program, grafičke postavke bit će optimizirane za vašu trenutnu razlučivost zaslona. Ovaj proces može potrajati nekoliko minuta ovisno o brzini procesora.

Projekt

Koncept:	Thomas Burger, Michael Gstöttenbauer
Projekt management:	Karl Kaser
Programiranje:	Alfred Doppler, Markus Becker
Suradnici:	Irmgard Steininger
Zvuk:	Drex Records, MultiMedia Vertonung
Ilustracije,Izgled:	Harald Lustinger

Razvijeno u suradnji s:
Institut für Familien- und Jugendberatung der Stadt Linz
Astrid Sandner, Günther Habel

FMOD Sound System, Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994–2006

KonZen 2.0 © LIFEtool