Uvod

Aplikacija **SwitchTrainer** razvijena je kao program za trening upravljanja jednom ili dvije sklopke. Nadalje, pogodna je za učenje korištenja zaslona osjetljivog na dodir. Ciljne skupine su djeca s mtooričkim oštećenjima koja se možda suočavaju s teškoćama u učenju.

Različite igre nude razne mogućnosti za učenje, vježbanje i primjenu korištenja sklopki i upravljanja zaslonom osjetljivim na dodir. Inicijativa igrača i učenje kroz iskustvo ključni su aspekti.

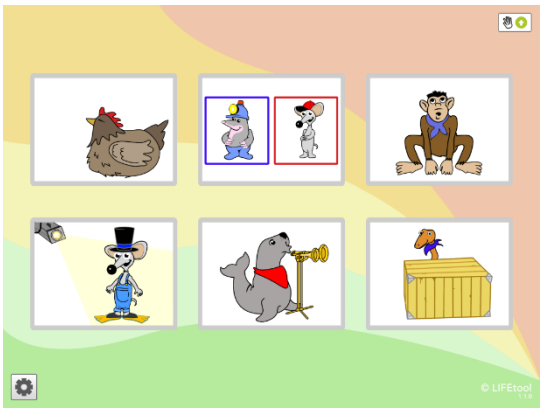
Preporučujemo korištenje crvene I plave sklopke kako bi se uskladili s prikazom zaslona i olakšala orijentacija pri korištenju vanjskih sklopki.

Upute za korištenje

Nakon pokretanja aplikacije dolazite do **glavnog izbornika**.

Napomena: Pokretačka animacija može se preskočiti dodirivanjem zaslona.

Glavni izbornik



Odaberite jednu od šest dostupnih igara.
Na dnu zaslona dostupna je sljedeća funkcija:



Pritisnite ovaj gumb tri puta kako biste otišli u izbornik **Postavke** gdje možete definirati važne postavke igre i prilagoditi aplikaciju korisnikovim potrebama (vidjeti također odgovarajuće poglavlje u ovom priručniku).

Obrazovni i psihološki koncepti SwitchTrainera

Aplikacija **SwitchTrainer** temelji se na dokazanim edukacijskim i psihološkim pristupima.

Fokus aplikacije je trenirati upravljanje s dvije sklopke. U usporedbi s 1-sklopka-skenerom, rad s dvije sklopke je s jedne strane puno lakši za razumijevanje. Pruža igraču veću kontrolu nad procesom odabira jer okvir skeniranja se ne miče automatski. S druge strane, fizičke sposobnosti moraju biti puno bolje jer se dvije sklopke moraju izmjenjivati.

Posebna značajka aplikacije je mogućnost upravljanja načinom skeniranja putem zaslona osjetljvog na dodir umjesto vanjskih sklopki. Cijeli zaslon ili dvije polovice zaslona će funkcionirati kao sklopke.

Osim toga, **SwitchTrainer** je savršeno prilagođen za stjecanje iskustva rada sa zaslonom osjetljivim na dodir. Čak i ovdje je moguće prilagoditi aplikaciju potrebama igrača jer možete definirati je li višestruki dodir izvediv ili ne.

Aktivno učenje

Kako bi postigli različite ciljeve treninga, aplikacija pokušava pobuditi interes igrača i poticati njihovu samoinicijativu. To se najbolje postiže na igrački način, povećavajući motivaciju i potičući igračeve vlastite sposobnosti u rješavanju problema. Stoga, u igrama nema vježbi koje se moraju "točno" riješiti. Također nema ponavljanja ili testiranja. Svaki unos, svako korištenje sklopke/zaslona osjetljivog na dodir rezultira povratnom informacijom (jedini izuzetak: trenutne animacije obično se neće prekidati). Igrači su ohrabreni da isprobaju sve mogućnosti, a kontinuiranim ponavljanjem razvit će osjećaj za strukturu igre i dostupne opcije.

U nastavku se nalazi kratki pregled različitih zahtjeva za pojedine igre namijenjene korisnicima sklopki:

Dvije sklopke – dvije funkcije

Igra 1: Jedna sklopka prolazi kroz 12 dostupnih slika, dok druga sklopka pokreće odgovarajuće animacije. Ovo savršeno demonstrira da igrač ne može pogriješiti, što vrijedi i za sve ostale igre. Svaki unos, bez obzira na to kako se izvodi, rezultira nagradnom povratnom informacijom: nova slika ili kratka animacija. Igra 1 je idealna za upoznavanje likova i njihovih odgovarajućih animacija. Slike se mogu pregledavati i raspravljati, a animacije se mogu ponavljati.

Igra 2: Likovi se nasumično biraju i prikazuju u parovima. Jedna sklopka bira lik s lijeve strane, a druga sklopka lik s desne strane. Bez obzira na to koja sklopka se pritisne, pokreće se animacija povratne informacije. Veza između položaja sklopki i odgovarajuće animacije postat će jasna ponavljanjem igre iznova. Razina 2 nudi malu varijaciju u procesu odabira, dok razina 3 omogućuje igraču da sastavi kratke priče tako što traži višestruke odabire jedan za drugim.

Igra 3: Igra 3 uvodi važnu značajku "Kretanje". Pritiskom na jednu sklopku, majmun se kreće s jednog mjesta na drugo. Pritiskom na drugu sklopku, majmun počinje igrati. Ova vježba priprema igrača za apstraktniji način skeniranja s dvije sklopke koji koristi skočnu oznaku, obično okvir za odabir na računalu. Na početku, skakanje

takvog okvira možda se neće prepoznati kao kretanje kod svih osoba. Kako bi se utvrdilo je li dijete sposobno napraviti određene odabire, u razini 3 uvode se "ometajući faktori". To znači da neka polja odabira vode do prilično dosadne povratne informacije, pa će dijete samo početi pažljivije tražiti polje odabira s najprivlačnijom povratnom informacijom. Ovaj princip se razlikuje od prethodnih vježbi gdje odgovori mogu biti točni ili netočni, npr. "Gdje je ljuljačka?".

Igra 4: Ova igra je varijacija zadataka iz igre 3 proširena kreativnim aspektima. Igrač je slobodan odjenuti miša kako želi.

Igra 5: Igra 5 nudi još jednu varijaciju značajke "Kretanje", mijenjajući je u "Pokazivanje". Ova igra se sve vrti oko glazbe.

Igra 6: Igra 6 također se bavi "Kretanjem i Odabirom". Miš se mora kretati kako bi pronašao zmiju na do četiri skrivena mjesta. Dok će na nižim razinama biti dani vizualni savjeti, na višim razinama trenirat će se kratkotrajna memorija i strategije rješavanja problema.

Vizualna percepcija

Ova aplikacija sadrži iznimno lijepe slike koje su posebno fascinantne za djecu. Ako igrač ima poteškoće s vizualnom percepcijom, pozadinske slike se mogu ukloniti radi pojednostavljenja prikaza.

Djeca s teškoćama u području pažnje dobit će vizualne i auditivne savjete (prikaz slopki) ako je potrebno kako bi ih podsjetile da se očekuje unos.

Didaktična razmatranja za stručnjake

Sljedeća razmatranja pomoći će vam da uspješno koristite aplikaciju u kratkom vremenskom razdoblju:

• Upoznajte se s najvažnijim funkcijama aplikacije prije nego što počnete raditi s djetetom / klijentom.

• Testirajte priložene sklopke kako biste izbjegli pogrešne ili neočekivane funkcije.

• Tri puta pritisnite gumb opcija u Glavnom izborniku da biste pristupili izborniku Postavki i isprobali sve različite mogućnosti postavki.

• Radite zajedno s djetetom / klijentom s aplikacijom, posebno na početku, kako biste objasnili osnovne funkcije i pružili pomoć ako je potrebno. Uobičajeno je da je dijete

više motivirano ako vježbate zajedno, nego ako ono to čini samo. Kao stručnjak lakše ćete primijetiti probleme, a dodatna pohvala će ojačati samopouzdanje djeteta / klijenta.

• Postavke za vrijeme Zaključavanja i Zadržavanje treba pažljivo koristiti kako bi se izbjegao dojam da sklopke ne rade ispravno. Aktivirajte vrijeme zaključavanja i zadržavanje samo kada je dijete razumljelo opće funkcije sklopki i samo ako ova postavka olakšava korištenje aplikacije.

• U početku može biti vrlo teško koristiti dvije sklopke. Isprobajte različite pozicije sklopki prije nego što odlučite gdje ih postaviti. Imajte na umu da se sklopke mogu koristiti različitim dijelovima tijela. U nekim slučajevima, posebni montažni sustavi mogu biti korisni. Educirani stručnjaci vam može dati dodatne vrijedne savjete.

• Koristite sklopke u svakodnevnom životu, npr. za upravljanje igračkama ili električnom opremom. Možete pronaći puno ideja u publikacijama o AAC-u, a stručnjaci za AAC rado će vam pomoći.

IGRE

Igra 1: Upoznavanje likova



Ova igra upoznaje igrača s šest glavnih likova, tj. Kokoš, Miš, Krtica, Tuljan, Majmun i Zmija. Čeka vas 12 animacija koje treba istražiti.

Upravljanje:

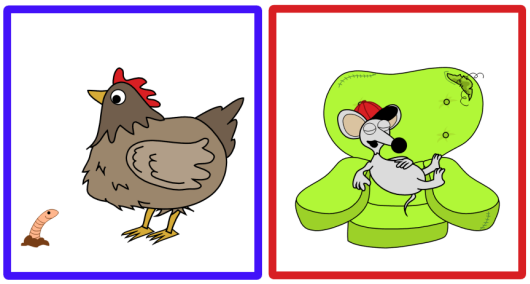
Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Pritiskanje sklopke ili zaslona izmjenično okreće stranicu i pokreće animaciju.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Pritiskanje crvene sklopke ili desne strane zaslona prelazi s jedne scene na drugu, pritiskanje plave sklopke ili lijeve strane zaslona pokreće animaciju koliko god puta želite.

Izravno, prilikom podizanja miša: Pritisnite i otpustite lijevu tipku miša iznad lika da biste pokrenuli animaciju. Kliknite gumb "Sljedeće" u donjem desnom kutu da biste prešli na sljedeću scenu.

Izravno, prilikom spuštanja miša: Pritisnite lijevu tipku miša iznad lika da biste pokrenuli animaciju. Kliknite gumb "Sljedeće" u donjem desnom kutu da biste prešli na sljedeću scenu.

Igra 2: Upoznajte likove – Odaberi



Razina 1: Tko je sljedeći?

U ovoj igri se pojavljuju dva lika iz igre 1 zajedno. Oni se nasumično odabiru i igrač može odabrati koju od dostupnih animacija želi pogledati.

Upravljanje:

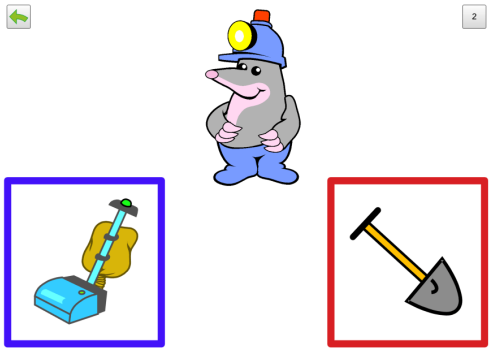
Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Okvir za skeniranje kreće se naprijed-natrag između dva lika. Pritiskanjem sklopke ili zaslona odabire se označeni lik i pokreće odgovarajuću animaciju.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Pritiskanje plave sklopke ili lijeve strane zaslona odabire se lik s lijeve strane, pritiskanje crvene sklopke ili desne strane zaslona odabire se lik s desne strane. Animacija počinje nakon odabira lika.

Izravno (prilikom podizanja ili spuštanja miša): Pritiskanje i/ili otpuštanje lijeve tipke miša pokreće odgovarajuću animaciju.

Razina 2: Što je sljedeće?

Razina 2 je varijacija prvog nivoa. Jedan od poznatih likova se prikazuje u sredini zaslona, pored svoja dva omiljena alata. Igrač može odabrati koju od dostupnih animacija želi pogledati.

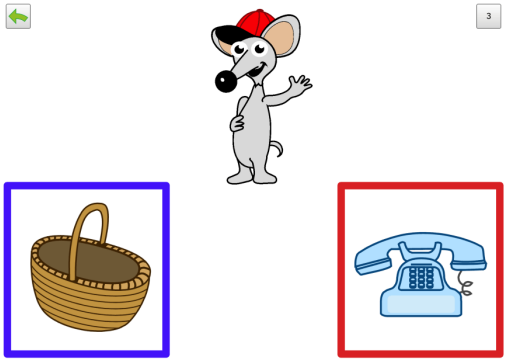


Upravljanje:

Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Skenirajući okvir se kreće naprijed-natrag između dva alata. Pritiskanje sklopke ili zaslona odabire označeni alat i pokreće odgovarajuću animaciju.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Pritiskanje plave sklopke ili lijeve strane zaslona odabire alat s lijeve strane, pritiskanje crvene sklopke ili desne strane zaslona odabire alat s desne strane. Animacija počinje nakon odabira alata.

Izravno (prilikom podizanja ili spuštanja dodira): Dodir na alat pokreće odgovarajuću animaciju.



Razina 3: Ispričaj svoju malu priču

Igrač donosi nekoliko odluka zaredom i tako može ispričati vlastitu malu priču. Dvije kratke animacije iza kojih slijedi duga završna animacija. Moguće je sastaviti osam različitih priča.

Upravljanje:

Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Skenirajući okvir kreće se naprijed-natrag između dvije opcije. Pritiskom na sklopku ili zaslon odabire označeni objekt.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Plava sklopka ili lijeva strana zaslona odabire objekt s lijeve strane, crvena sklopka ili desna strana zaslona odabire objekt s desne strane.

Izravno (na dodir ili pri podizanju): Dodirnite objekt kako biste pokrenuli odgovarajuću animaciju.



Igra 3: Igralište za majmune

Razina 1 i 2: Kretanje i odabir

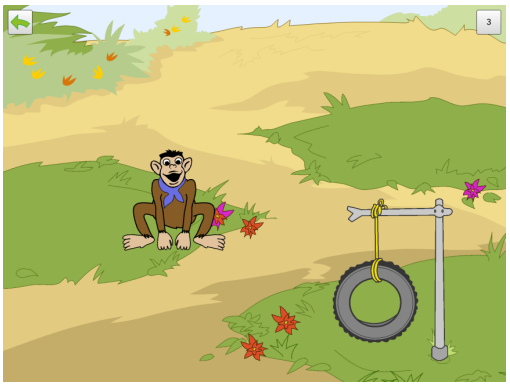
U ovoj igri majmun se može premještati po igralištu i igrati na različitim mjestima i objektima. Razina 1 nudi 2 aktivnosti, dok razina 2 omogućuje odabir između 3 aktivnosti.

Upravljanje:

Skeniranje (cijeli zaslon ili sklopka): Majmun se automatski kreće s jedne aktivnosti na drugu. Pritisnite sklopku ili zaslon kako biste ga pustili da se igra s odabranom aktivnošću.

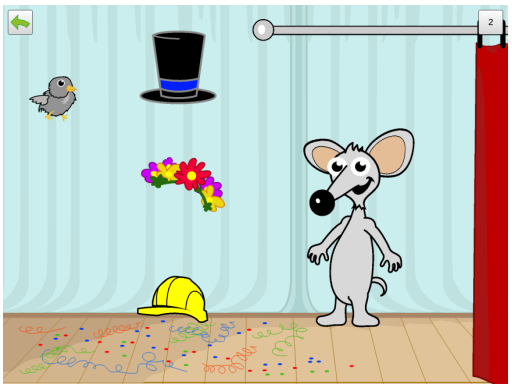
Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Crvena sklopka ili desna strana zaslona premještaju majmuna s jednog objekta na drugi, plava sklopka ili lijeva strana zaslona omogućuje mu igranje s odabranom aktivnošću.

Izravno (na dodir gore ili na dodir dolje): Dodirnite objekt i majmun će početi igrati.



Razina 3: Poseban odabir aktivnosti

Ova razina je slična razini 2, ali dvije od tri lokacije su prazne. Ako igrač odabere praznu lokaciju, dobiva dosadan povratni signal (majmun nemoćno češe glavu). To bi trebalo potaknuti igrača da se odluči za lokaciju s prikazanom aktivnošću. Nakon što je odabrana "ispravna" lokacija, jedna od aktivnosti se premješta na novu poziciju i igra započinje iznova.



Igra 4: Odijevanje miša

Razina 1 i 2: Kretanje i odabir

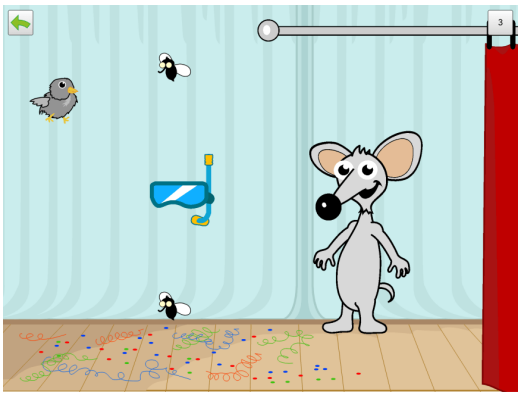
Miš se želi obući uz pomoć male ptice. Ptica se kreće s jednog predmeta na drugi i predaje ih mišu. Razina 1 nudi dva predmeta, razina 2 nudi tri predmeta. Kada je miš potpuno odjeven, igra započinje iznova.

Upravljanje:

Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Ptica se automatski kreće s jednog predmeta na drugi. Pritisnite sklopku ili zaslon da biste odabrali jedan i predali ga mišu.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Crvena sklopka ili desna strana zaslona premještaju pticu s jednog predmeta na drugi. Plava sklopka ili lijeva strana zaslona odabire predmet i ptica ga predaje mišu.

Izravno (dodirom prema gore ili prema dolje): Dodirnite predmet i bit će predan mišu.



Razina 3: Specifičan odabir odjeće

Za razliku od razine 2, dostupan je samo jedan odjevni predmet. Druge dvije opcije zamijenjene su muhama. Ako se odabere jedna od muha, pružit će se dosadna povratna informacija (muha će zujati kratko vrijeme). To bi trebalo potaknuti igrača da nastavi dalje i odabere odgovarajući predmet.

Igra 5: Životinjski orkestar



Razina 1: Proba

Ovo je glazbena igra u kojoj miš djeluje kao dirigent. U razini 1 održava se proba. Svaki glazbenik izvodi kratki solo kad je odabran. Samo jedan glazbenik može svirati u isto vrijeme.

Upravljanje:
Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Miš automatski pokazuje na jednog glazbenika nakon drugog. Pritisnite sklopku ili zaslon kako biste odabrali označenog glazbenika.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Crvena sklopka ili desna strana zaslona čine da miš pokazuje s jednog glazbenika na drugog. Plava sklopka ili lijeva strana zaslona odabire označenog glazbenika.

Izravno (na podizanje dodira ili na pritisak dodira): Dodirnite glazbenika i on će započeti svirati solo.



Razina 2: Poseban odabir glazbenika

U usporedbi s razinom 1, dvije žabe su se uvukle u orkestar, i njihovo kreketanje uopće ne odgovara! Hoće li igrač uspjeti odabrati pravog glazbenika ignorirajući žabe?



Razina 3: Izvedba

Na ovoj razini započinje prava glazba. Za razliku od razine 1, svi glazbenici mogu svirati istovremeno.

Upravljanje:
Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Miš automatski pokazuje na različite glazbenike. Pritisnite sklopku ili zaslon za odabir i poništavanje označenog glazbenika. Više glazbenika može svirati istovremeno.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Crvena sklopka ili desna strana zaslona mijenja miševu poziciju s jednog glazbenika na drugog. Plava sklopka ili lijeva strana zaslona odabire i poništava označenog glazbenika. Više glazbenika može svirati istovremeno.

Izravno (dodirivanje gumba ili otpuštanje dodira): Dodirnite glazbenika i on će početi ili prestati svirati. Više glazbenika može svirati istovremeno.



Igra 6: Igra skrivača

Razina od 1 do 4:

Miš i zmija igraju igru skrivača. Razine će se razlikovati u broju skrovišta (od 3 do 4) i načinu na koji se daju savjeti.

Upravljanje:

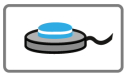
Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Miš se automatski kreće s jednog skrovišta na drugo. Pritisnite sklopku ili zaslon da biste provjerili je li zmija sakrivena tamo.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Crvena sklopka ili desna strana zaslona premještaju miša s jednog skrovišta na drugo. Plava sklopka ili lijeva strana zaslona omogućuje mišu da provjeri je li zmija sakrivena tamo.

Izravno (prilikom dodira ili otpuštanja dodira): Dodirnite skrovište i miš će provjeriti je li zmija sakrivena tamo.

Dostupni načini unosa

Skeniranje (cijeli zaslon ili 1 sklopka): Skenirajući okvir ili lik automatski se kreće s jednog polja opcija na drugo. Unos u pravo vrijeme potvrđuje odabir.

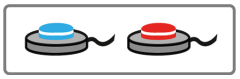


Odaberite ovu opciju ako koristite vanjsku sklopku.



Cijeli zaslon će biti korišten kao sklopka. Pritisak lijevog gumba miša aktivirat će odgovarajuću radnju.

Skeniranje (2 polovice zaslona ili 2 sklopke): Skenirajući okvir ili lik ne kreće se automatski s jednog polja opcija na drugo. Umjesto toga, upravlja ga osoba koja koristi ovaj program.



Odaberite ovu opciju ako koristite dvije vanjske sklopke. Preporučamo korištenje plave sklopke na lijevoj strani i crvene sklopke na desnoj strani. Crvena sklopka premješta skenirajući okvir, a plava sklopka potvrđuje odabir.



Cijeli zaslon će biti korišten kao sklopke. Pritisak lijevog gumba miša aktivirat će odgovarajuću radnju. Desna strana zaslona koristit će se za premještanje skenirajućeg okvira, a lijeva strana zaslona koristit će se za potvrdu odabira.

Izravno

Ovaj program može se koristiti s mišem. Dostupne su dvije opcije:



Izravno, prilikom otpuštanja miša: Odabir se vrši kada se lijevi gumb miša otpusti. Odaberite ovu opciju ako osoba koja koristi program može raditi s normalnim mišem. Opcije zadržavanja i zaključavanja nisu dostupne s ovom opcijom.



Izravno, prilikom pritiska miša: Odabir se vrši odmah kada se pritisne lijevi gumb miša. Odaberite ovu opciju ako osoba koja koristi program nije u mogućnosti koristiti normalni miš i treba podršku pomoću opcija zadržavanja i zaključavanja.

Vrijeme zadržavanja i vrijeme zaključavanja



Vrijeme zadržavanje: Ova postavka određuje koliko dugo sklopku ili gumb moraju biti pritisnuti prije nego što se signal prepozna kao klik. Preporučuje se aktiviranje vremena zadržavanja za osobe koje skraćeno, nenamjerno pritišću sklopke (npr. zbog cerebralne paralize).

Ako se koristi zadržavanje, vrijeme zaključavanja određuje koliko dugo miš mora biti zadržan iznad polja opcija prije nego što se klik prepozna.



Vrijeme zaključavanja: Ako je ova opcija odabrana, svaka ulazna radnja neće dovesti do valjanog signala. Jednom kada se sklopka ili miš pritisnu, bit će blokirani tijekom određenog vremenskog razdoblja (vrijeme zaključavanja). Preporučuje se aktiviranje vremena zaključavanja za osobe koje teško pritisnu samo jednom i sklone su višestrukim pritiscima (npr. zbog tremora).

Upozorenje: Pažljivo koristite postavke vremena zadržavanja i vremena zaključavanja kako biste izbjegli dojam da ulazni uređaj ne radi ispravno. Osobe s intelektualnim teškoćama posebno teško razumiju ove funkcije. Aktivirajte vremena zaključavanja i zadržavanja tek kada općenito funkcije ulaznog uređaja budu dobro shvaćene i samo ako će pomoći osobi u izvedbi (uglavnom u slučaju ozbiljnih problema s koordinacijom). Ne postavljajte vremena zaključavanja i zadržavanja ako možete izbjeći pogrešnu upotrebu obrazovnim mjerama (objašnjenja, savjeti, ohrabrenje...).

Savjet: Simboli za odabrani način unosa, kao i vremena zadržavanja i vremena zaključavanja, ako su odabrani, bit će prikazani na glavnom zaslonu kao pomoć pri pamćenju.

Povezivanje vanjskih sklopki:

Ovaj program može se koristiti putem vanjskih sklopki. Vaš lokalni dobavljač pomoći će vam u odabiru najprikladnijih sklopki i sučelja za sklopke. Kako biste olakšali snalaženje u igri, preporučujemo dodjeljivanje funkcija sklopkama kako slijedi:

- **Sklopka 1: Plave boje**, položaj na **lijevoj strani**. Dodjeljena funkcija: **Razmaknica**
- **Skopka 2 : Crvene boje**, položaj na **desnoj strani**. Dodijeljena funkcija: **Tipka Enter**