

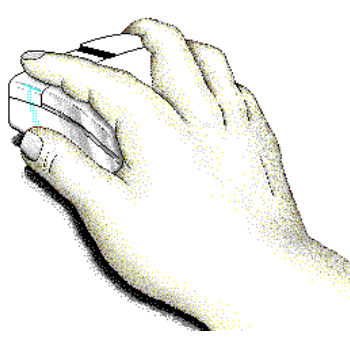


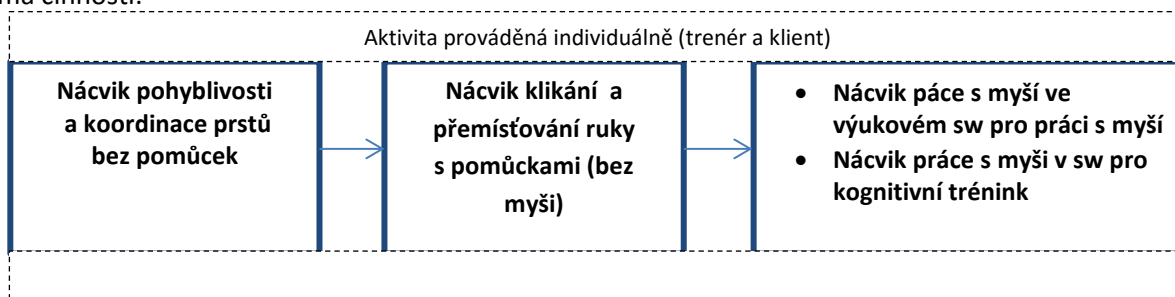
Vincentinum – poskytovatel sociálních služeb Šternberk, p.o.	Číslo: PL 06.02.01 /verze 01
Pracovní list: Práce s počítačovou myší	
Metodický okruh:	06. KOGNITIVNÍ TRÉNINK
Metodický postup:	6.2. Příprava na práci se sw pro kognitivní trénink
Aktivita:	06.02.01 – Výuka práce s počítačovou myší
Stručný popis: Pro práci s počítačovými programy pro kognitivní trénink je nezbytné, aby klient zvládl dovednost práce s počítačovou myší. Zejména dovednost vybrat objekt na monitoru kliknutím myši a přemísťování objektů kliknutím na objekt, přetažení objektu na monitoru a uvolněním myši.	
Cíl: Naučit klienta pracovat s počítačovou myší tak, aby byl schopen samostatně pracovat s počítačovým programem pro kognitivní trénink –zejména se jedná o sw pro procvičování paměti a pozornosti.	  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">A</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">10</div> </div> 
Kroky k dosažení cíle: <ul style="list-style-type: none"> - procvičovat s klientem nejprve klikání ukazováčkem na podložku; - po zvládnutí přistoupit k práci s pomůckou, která reaguje na kliknutí, aby byla dána vizuální nebo sluchová vazba na délku kliknutí (např. domovní zvonek apd.); - vysvětlit klientovi jak se s myší pracuje, ukázat držení myši a nacvičovat klikání v tréninkové soft-ware: <ul style="list-style-type: none"> - klikání; - kliknutí – tažení – uvolnění (přemísťování předmětů na monitoru myši); - provádění tréninku práce s myší při práci s kognitivním sw. 	
Pomůcky: <ul style="list-style-type: none"> - cvičný list 6.2.1.01 pro nácvik klikání ukazováčkem; - molitanový míček pro simulaci držení myši; - domovní zvonek (zvoní jen při zmáčknutí tlačítka zvonku); - cvičný list 6.2.1.02 pro nácvik práce s myší – skládanka; - notebook s počítačovou myší; - sw pro výuku práce s myší; - sw pro kognitivní trénink; - tabulka hodnocení klienta. 	

Schéma činností:



Časová dotace aktivity:

Jednotlivé modelové situace jsou procvičovány 15 až 20 minut s jedním klientem.

Počet opakování tréninku aktivity je prováděn dle individuálních pracovních plánů klientů a v závislosti na rychlosti postupu, při zvládnutí aktivity jednotlivými klienty.

Popis postupu:

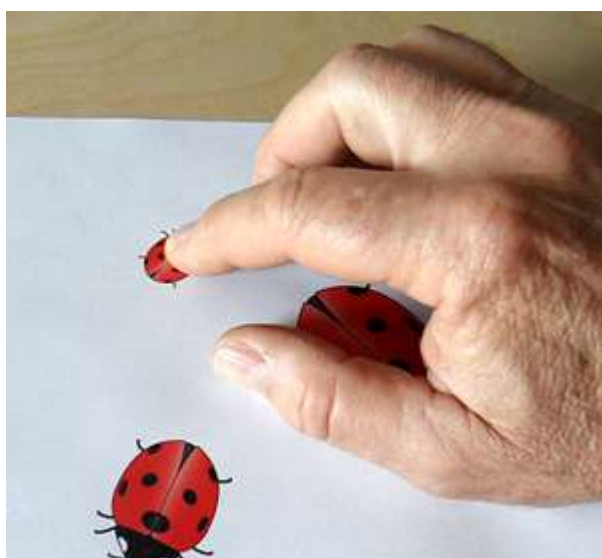
Nácvik práce s myší je nutné přizpůsobit individuálně schopnostem klienta. Klienti zpravidla drží myš křečovitě a nevládnou udržet pozornost na dvě různé činnosti, tj. práci rukou s myší, její přesouvání po podložce, zaměření objektu na monitoru a současně koordinovat práci ukazováčku na tlačítku myši.

Pokud schopnosti klienta neumožňují v první fázi přímou práci s myší, je nezbytné kroky rozfázovat. Například podle postupu, jak je uvedeno dále v tomto pracovním listu.

Postup tréninku:

Stupeň 1. – koordinace prstů a pohybu ruky.

Pro cvičení použijeme podložku s vyznačenými body, v tomto případě jsou použity obrázky berušek různé velikosti (podle schopností klienta je možné použít barevné body s čísly nebo písmeny abecedy). Trenér ukáže klientovi držení ruky, které se používá při práci s myší, případně je možné vložit klientovi do dlaně malý balónek (relaxační míčky, molitanové míčky apd.) a vede klienta, aby navedl ruku nad obrázek, zvedl ukazováček a ťukl ukazováčkem na obrázek, poté přesune ruku na další obrázek a cvičení opakuje.



Klient vyhledává berušky od největší po nejmenší (nebo naopak) a to tak, že nezvedá ruku z položky, ale ruku po podložce přesouvá obdobně, jako se posouvá počítačová myš a postupně „proklikává“ všechny body na cvičném listu.



Nácvik s míčkem v dlani.

Jako podložku je možné vytvořit číslované body nebo body označené písmeny abecedy a klient postupně vyhledává čísla/písmena vzestupnou nebo sestupnou řadou a proklikává jednotlivé body.

Při cvičení je důležité, aby klient „kliknul“. To znamená, že ťukne prstem na obrázek a prst hned zvedne. Nedrží ho na podložce.

Pokud klient cvičení zvládne, pokračuje trenér stejným postupem v nácviku „dvojkliku“. To znamená, že klient se učí kliknout rychle dvakrát za sebou.

Po zvládnutí 1. stupně pokračuje nácvik práce s myší ve Stupni 2.

Stupeň 2. – nácvik s pomůckami.

V rámci 2. stupně je možné využít různé pomůcky, které pomohou klientovi vytvořit akustickou nebo vizuální zpětnou vazbu na délku „prokliku“. Jako pomůcky je možné využít domovní zvonek nebo lampu se zvonkovým/schodištvým vypínačem (tj. vypínač, který se nepřepíná do polohy zapnuto/vypnuto, ale vrací se po kliknutí do výchozí pozice).

Vhodnou pomůckou s akustickou signalizací je klasický (ne elektronický) domovní zvonek, který stisknutím zvonkového spínače spíná elektrický obvod a zvonek po dobu sepnutí vydává zvuk.

Schodištvý vypínač je možné využít pro vizuální světelnou signalizaci.

Pokud klient zvládá krátké „prokliky“ a „dvojklik“, je pokračuje nácvik práce s myší ve Stupni 3.

Stupeň 3. – nácvik práce s myší ve výukovém počítačovém programu.

V rámci 2. stupně je popsána práce s výukovým sw pro práci s myší z webových stránek Základní školy Bezdrevská 3, České Budějovice: <http://www.zsvltava.cz/mysak/> Na webové stránce je uveden souhlas s šířením sw textem: „Cvičení je možné si stáhnout, autor dává svolení k šíření a modifikacím.“

S ohledem na dovednosti klientů je v rámci pracovního listu zpracován postup pro cvičení č. 1 – skládanka, 2 – klik a dvojklik, 3 – rozházené barvy.

Pro práci s cílovou skupinou klientů byly změny (zjednodušeny) obrázky v cvičení č. 1 – skládanka.

Doporučená cvičení jsou zvýrazněna červeným rámečkem.

Cvičení 1 – Skládanka

Cvičení je určeno pro nácvik přetahování objektů (obrázku) v rámci monitoru počítače.

V sw umožňuje různé volby „rozstřihání“ obrázku na různé velké segmenty, obdélníky nebo čtverce od celistvého obrázku, tj. 1 x 1 až po sto segmentů tj. 10 x 10.

Počet segmentů a výběr obrázků pro jednotlivé klienty určí trenér na základě ověření jejich dovedností.



Použité obrázky v rámci výukového programu:



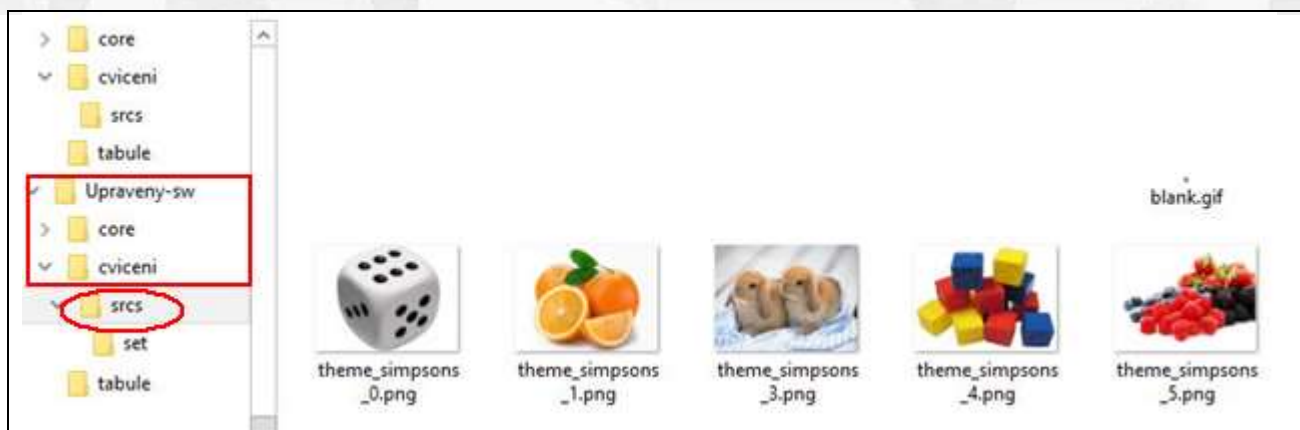
Volby obrázků je možné měnit, pokud se ukáže, že některé z obrázků by byly pro klienty obtížné k rozpoznávání.

Obrázky je možné vyměnit v původním sw, aniž by ho bylo nutné upravovat. Stačí vyměnit původní obrázky (rodiny Simpsonových z amerického seriálu) za ty, které si zvolíte. Jen je nutné ponechat původní názvy obrázků, jejich formát a velikost (názvy: "blank.gif/tento neměnit", [theme_simpsons_0.png](#), [theme_simpsons_1.png](#), [theme_simpsons_2.png](#), [theme_simpsons_3.png](#), [theme_simpsons_4.png](#), [theme_simpsons_5.png](#) /velikost obrázku: 640 x 480 / formát obrázku *.png)

Po rozbalení balíčku s programem se zobrazí 3 adresáře:

- 📁 [core]
- 📁 [cviceni]
- 📁 [tabule]

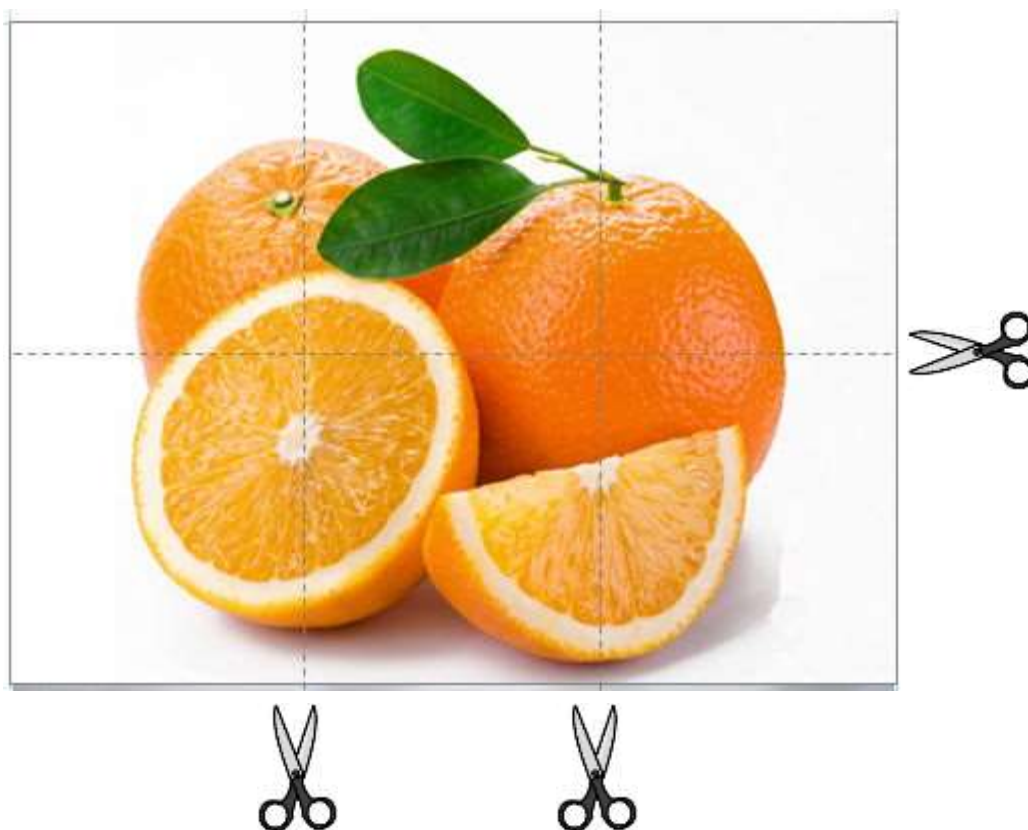
Kliknutím na „cvičení“ se adresář rozbalí. Obrázky jsou v adresáři „srcs“.



1. fáze – práce s kartičkami

K pracovnímu listu je doplněn cvičný list (č. 06.02.01.02) se stejnými obrázky, jako obsahuje sw pro nácvik práce s myší. Obrázky jsou doplněny značením linie pro rozstřížení obrázku a to ve variantě 2 x 2 segmentů nebo 3 x 3 segmentů.

Při nácviku práce myší v rámci Stupně 1 a 2 je možné začít pracovat s tréninkem klientů ve skládání obrázků v tištěné formě, aby byli v předstihu na práci se „skládankou“ v elektronické podobě. Obrázky po vytisknutí na papír je možné rozstříhat na jednotlivé segmenty (doporučuje se nalepit jednotlivé segmenty na tvrdší papír nebo lepenku) a poté procvičovat. Pro snazší orientaci klientů je vhodné ponechat jim v průběhu cvičení celkový složený obrázek, který bude sloužit jako vodítka pro skládání jednotlivých segmentů.



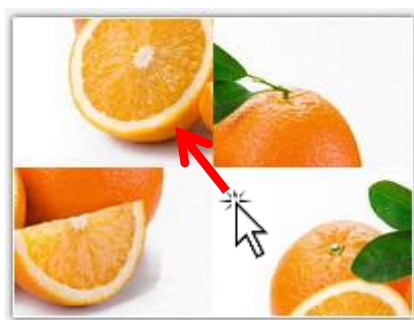
2. fáze – skládanka v počítačovém programu

Kliknutím na ikonu s číslem 1 na úvodní stránce programu se otevře okno s cvičením. Program náhodně „zamíchá“ rozstříhané segmenty. Pokud náhodně zvolené „míchání“ nevyhovuje, je možné zvolit nové „míchání“ kliknutím na ikonu vybraného obrázku (B).

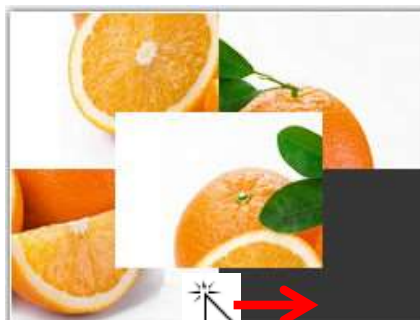
Počet segmentů pro „rozstříhání“ obrázku se nastaví myší na posuvné liště vlevo do obrázku (A). Lze nastavit rozdílný počet na šířku i na výšku obrázku (v rozsahu 1 x 1 až 10 x 10).

Jednotlivé segmenty obrázku je možné přemísťovat myší. Přemísťování se provádí tak, že se klikne na vybraný segment levým tlačítkem myši, tlačítko podržíte a současně posunutím myši obrázek přesunete do nové polohy. Poté se tlačítko myši uvolní a obrázek zůstane v nové pozici. Tento postup je možné libovolně opakovat.

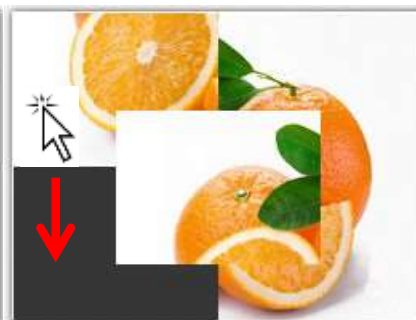
Program není nastaven tak, aby se obrázky samy zařazovaly vedle sebe! Je nutné počítat s tím, že se obrázky vzájemně překrývají a může nastat situace, kdy některý segment obrázku zůstane skrytý za ostatními obrázky. Pak je nutné posouvat jednotlivé obrázky a ověřit, zda pod nimi není ukrytý obrázek jiný. Pokud tato situace nestane, kliknutím a přetažením obrázku do jiné polohy (tak aby alespoň část obrázku zasahovala přes černé pozadí) okryjete část obrázku tak, aby s ním bylo možno dále manipulovat.



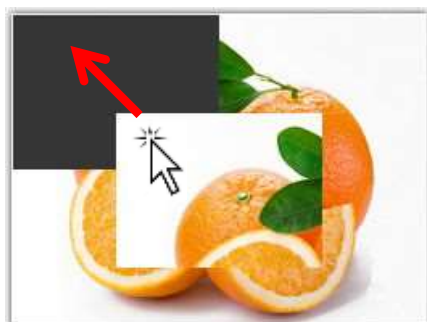
Krok 1



Krok 2



Krok 3



Krok 4



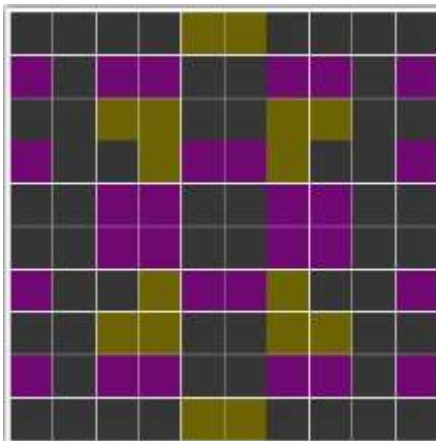
Krok 5

Cvičení 2 – Klik a dvojklik

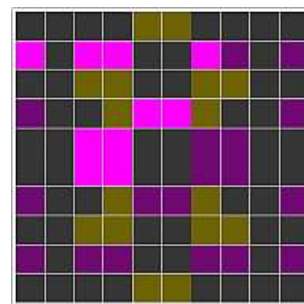
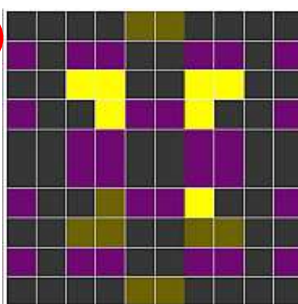
Toto cvičení procvičujte s klienty až po náviku cvičení č. 3 – rozházené barvy.

Cvičení slouží k náviku klikání myši nebo dvojkliku myši. Úkolem je správným kliknutím rozsvítit všechna barevná pole (žlutá a fialová).

Cvičení obsahuje pole 10 x 10 čtverců. Čtverce jsou vybarveny třemi barvami: fialová barva, žlutá barva a šedá barva.



1. **Žlutá** pole se rozsvěcují dvojklikem (C).
2. **Fialová** pole se rozsvěcují kliknutím. (D).
3. Šedá pole **vynulují hru** a namíchá se hra nová.



Vpravo od pole čtverců se zobrazuje skóre – na začátku hry je počítač skóre vynulován. Po kliknutí do pole čtverců se v černém poli zobrazí počet zbývajících možností a v bílém poli počet správně „rozsvícených“ čtverců.

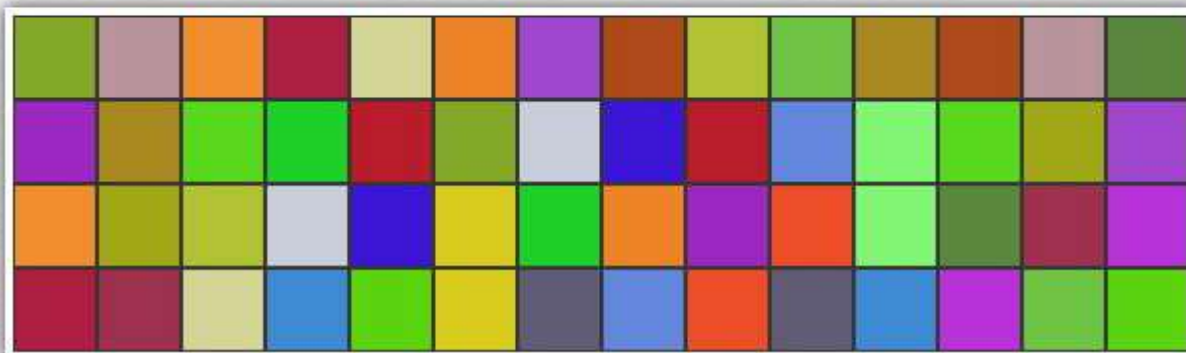
Pod počítadlem skóre je nápis „ZAMÍCHAT“. Kliknutím na nápis se vynuluje hra a nastaví se nová varianta hry.

Cvičení 3 – Rozházené barvy

Cvičení je zaměřeno na procvičování klikání myši a současně se procvičuje rozpoznávání odlišných barevných odstínů.

3. Rozházené barvy

Tvým úkolem je označit myší všechny dvojice stejných barev.



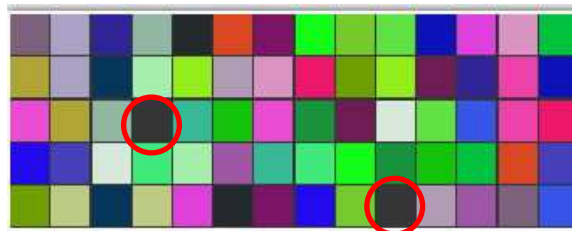
Hra zobrazuje pole barevných čtverců, přičemž z každé barvy jsou v poli vždy 2 stejně barevné čtverce. Úkolem hráče je **kliknout vždy na stejné barvy po sobě**. Pokud se kliknutí povede správně a na dvě stejné barvy v pořadí za sebou, tyto čtverce změni barvu na černou. Hra končí tím, pokud hráč „vykliká“ všechny párové barvy.

V průběhu hry se postupně zobrazuje skóre: v bílém poli počet správně označených párů a v černém poli počet chyb.

Variantu hry je možné rozšiřovat velikostí pole. Maximální rozsah na šířku je 24 sloupců. Řádků je možné nastavit více jak 30.

Kliknutím na tlačítko „ZAMÍCHAT“ se hra zamíchá. To znamená, že se nastaví nové rozložení barev. Hra se vynuluje tak, že se klikne na tlačítko „PŘEDCHOZÍ“ nebo „DALŠÍ“. Hra se přepne na předchozí nebo další hru v pořadí a stejným způsobem (kliknutím na „předchozí“ nebo „další“ se do hry vrátíte. Skóre bude s novou hrou vynulované.

Hra:



Záznam průběhu a hodnocení dosahovaných výsledků:

V rámci hodnocení klientů zaznamenává trenér číslo pracovního listu, číslo cvičení a způsob hodnocení cvičení ve třech stupních:

- 1 – po vysvětlení zadání zvládá cvičení samostatně/co zvládám sám nebo s mírnou podporou;
- 2 – klient potřebuje podporu i při opakování cvičení/s čím potřebuji pomoc;
- 3 - nezvládá cvičení/to mí vůbec nejde.

Přílohy:

- cvičební list 6.2.1.01 pro nácvik klikání ukazováčkem
- cvičební list 6.2.1.02 pro nácvik práce s myší - skládanka

Datum: 22. 10. 2015