

## Eiropas sociālā fonda projekts „Izglītojamo ar funkcionāliem traucējumiem atbalsta sistēmas izveide”

### Atbalsta sistēmas struktūra

Atbalsta sistēma sastāv no 3 galvenajām sadaļām:



Šīs sadaļas iedalās vēl sīkāk apakš sadaļās:

1. IEVIETO ZĪMĒJUMU UN PIKTOGRAMMU
  - 1.1. AUGĻI
  - 1.2. DĀRZEŅI
  - 1.3. OGAS
  - 1.4. PRODUKTI
  - 1.5. ĒDIENI
  - 1.6. DZĒRIENI
2. IEVIETO PAREIZO ATBILDI
  - 2.1. KO UZGLABĀ LEDUSSKAPĪ
  - 2.2. KO UZGLABĀ VIRTUVES SKAPĪ
  - 2.3. IEVIETO PRODUKTUS PLAUKTOS
  - 2.4. KAS AUG ŠAJĀ DĀRZĀ
  - 2.5. KO ĒDĪSI
3. GRUPĒ
  - 3.1. PĒC ĢEOMETRISKĀS FORMAS
  - 3.2. PĒC KRĀSAS

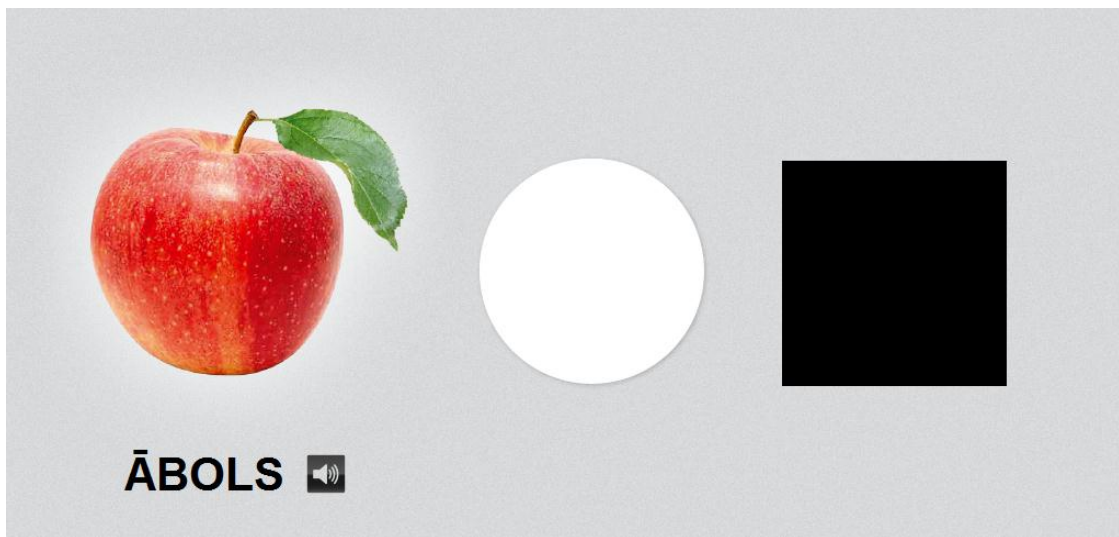
## Uzdevumu kopējā struktūra

Atverot kādu uzdevumu, augšējā pusē ir melna josla, kur:

- kreisajā pusē ir pogas: <uz sākumu> <uz izvēlni> <nākamais līmenis> <iepriekšējais līmenis> <atskaņot uzdevumu>;
- vidus daļā ir uzdevuma numurs un nosaukums;
- labajā pusē ir zvaigznītes, kas kļūst dzeltenas, tiklīdz kāda no uzdevuma daļām ir izpildīta pareizi (bez palīdzības);

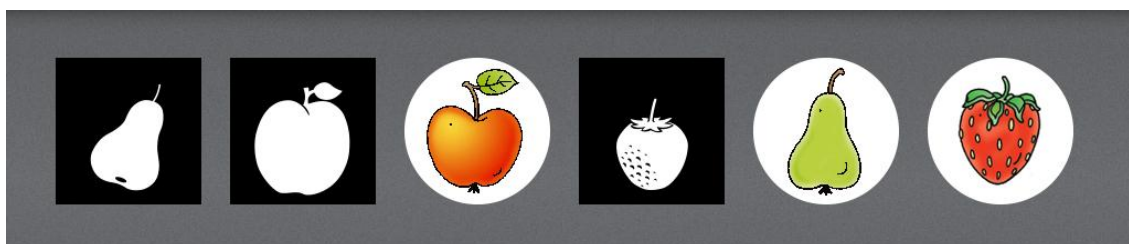


Nākamā daļa ir spēles laukums, kas mainās atkarībā no spēles tipa:



Šajā spēles laukumā atrodas dažādu formu objekti, kuros spēlētājam ir jāievelk pareizās atbildes (objekti no apakšējās, atbilžu, daļas).

Apakšējā daļā atrodas iespējamo atbilžu josla:



Tajā objekti var būt izkārtoti gan vienā, gan vairākās joslās.

### SPĒLES KĀRTĪBA:

1. Lai sāktu spēlēt ir jāatver kāds konkrēts uzdevums
2. Jānoklausās spēles uzdevums
3. Objekti no atbilžu joslas jāpārnes uz spēles laukumu tiem paredzētajās vietās

## **PALĪDZĪBA:**

Ja spēlētājs vairākas reizes pēc kārtas ir izdarījis nepareizus gājienu, tad atbilžu joslā automātiski tiks iezīmēts objekts, kuru nepieciešams pārnest uz spēles laukumu. Turklāt brīdī, kad ir ieslēgta palīdzība, uzsākot gājienu ar jebkuru no objektiem no atbilžu joslas, objekti spēles laukumā iekrāsojas zaļā vai sarkanā krāsā (atkarībā no tā vai tie ir saderīgi vai nav).

Gadījumā, ja lietotājs kļūdās 2 (divas) reizes pēc kārtas, viena atbilde tiek parādīta priekšā. Līdzko priekšā teikšanas režīmā kāda atbilde tiek ievietota pareizi, priekšā teikšanas režīms tiek atslēgts un turpinās uzdevumu pildīšana ikdienas režīmā.

## **Tūlītējas reakcijas statusi**

Ievietojot atbilžu variantu (objektu) no atbilžu joslas zem katra uzdevuma ir iespējami trīs tūlītējas uzskatāmas reakcijas (statusi):

- zaļš,
- oranžs,
- sarkans;

Zaļš statuss – objekts spēles laukuma vidū iekrāsojas zaļš, gadījumā, ja uzdevuma nosacījumiem atbilstošs objekts ir tajā ievietots un atlaists. Īsi pēc iekrāsošanās zaļā krāsā, objekts atgūst savu sākotnējo krāsojumu – norādot, ka var turpināt risināt uzdevumu.

Oranžs statuss – objekts spēles laukuma vidū iekrāsojas oranžs, gadījumā, kad ir pieļaujama atbildes (objekta) ievietošana tajā.

Sarkans statuss – objekts spēles laukuma vidū iekrāsojas sarkans, gadījumā, ja uzdevuma nosacījumiem neatbilstošs objekts ir tajā ievietots un atlaists. Īsi pēc iekrāsošanās sarkanā krāsā, objekts atgūst savu sākotnējo krāsojumu – norādot, ka var turpināt risināt uzdevumu.

## Kā rīkoties problēmu situācijās

Ja rodas problēmas pildot uzdevumus ir nepieciešams rīkoties sekojoši:

- Lai pilnvērtīgi izmantotu uzdevumus pārlicinieties, ka Jums ir uzstādīta mūsdienīga pārlūkprogramma (un tā ir atjaunināta uz pašreiz aktuālo versiju). Novecojušām pārlūkprogrammām nav tehniski iespējams noklausīties uzdevumiem piesaistīto skaņu un ir iespējamas citas problēmas. Iesakām lietot Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome pārlūkprogrammu aktuālās (jaunākās stabilās) versijas.

Ja iepriekšminētie soļi nepalīdz rakstiet vēstuli ar Jūsu problēmas pilnīgu izklāstu

- uzrakstīt elektronisku vēstuli uz adresi: [ivetta@dizains.lv](mailto:ivetta@dizains.lv)
- vēstule obligāti ir jāstāda par paraugu ņemot anketu

Problēmu anketa

1. Lūdzu iekopējiet pārlūka adreses lauka vērtību uzdevumam kurā rodas problēmas
2. Uzrakstiet uzdevuma nosaukumu un numuru
3. Aprakstiet pa apakšpunktiem, ko jūs darījāt, lai atkārtotu problēmu piemēram:
  - a) ievietoju piktogrammu apaļajā laukā
  - b) apaļais lauks iekrāsojās zaļš un melna kvadrātveida piktogramma sastinga uz apļa
  - c) aplis kļuva atkal balts bet virs tā palika piktogramma
  - d) piktogramma neatgriezās savā sākumstāvoklī
4. Miniet iemeslu kāpēc ir kļūda uzdevumā. Piemēram: tas ir nepareizi, jo piktogrammas nedrīkst ievietoties aplī, tā ir vieta zīmējumiem!

### Uzdevums: IEVIETO ZĪMĒJUMU UN PIKTOGRAMMU (1.1 – 1.6)

Šāda tipa uzdevumi ir vienādi pēc uzbūves – atverot kādu no tiem, kreisajā pusē ir objekta attēls un tā nosaukums. Pie nosaukuma ir skaņas poga, kuru nospiežot, tiek atskaņots objekta nosaukums. Labajā pusē ir balts aplis, kurā jāliek atbilstošais zīmējums, kā arī melns kvadrāts, kurā jāliek atbilstoša piktogramma.

### Uzdevums: IEVIETO PAREIZO ATBILDI (2.1 – 2.2)

Pirmais šī uzdevuma veids spēles laukumā satur divas daļas: labajā pusē ir objekts, kreisajā – 3 laukumi, kuros ievietot pareizās atbildes. Savukārt, lejas daļā atrodas 6 atbilžu varianti.

### Uzdevums: IEVIETO PAREIZO ATBILDI (2.3)

Otrais šī uzdevuma veids ir produktu ievietošana plauktos. Atverot spēli, augšējā plauktā ir rakstīti produktu nosaukumi. Zem šī plaukta atrodas vēl 2 plaukti, kur viens no tiem ir automātiski aizpildīts. Laukuma apakšējā daļā ir atbilžu josla ar sešiem produktiem, no kuriem ir jāizvēlas četri un jāieliek pareizajos plauktos.



### Uzdevums: IEVIETO PAREIZO ATBILDI (2.4 – 2.5)

Trešais šī uzdevuma veids ir augļu un dārzeņu ievietošana dārzā (2.4: Kas aug šajā dārzā), kā arī produktu novietošana uz galda (2.5: Ko ēdīsi). Spēles laukumā ir 4 apli, kuros jāievieto pareizās atbildes. Atbildes joslā ir 6 iespējamie atbilžu varianti.



**Uzdevums: GRUPĒ (3.1)**

Šī uzdevuma pirmais veids ir grupēšana atbilstoši ģeometriskai formai. Spēles laukumā ir izvietotas četras ģeometriskas formas. Viena (kreisaja malā) ir iekrāsota zilā krāsā, zem tās atrodas ģeometriskās formas nosaukums un skaņas poga, kuru nospiežot tiek atskaņots nosaukums. Atbilžu joslā ir 6 iespējamās atbildes, no kurām 3 ir pareizas. Jebkura no 3 atbildēm var tikt ievietota jebkurā no 3 baltajām ģeometriskajām figūrām.

**Uzdevums: GRUPĒ (3.2)**

Šī uzdevuma otrais veids ir grupēšana pēc krāsām. Spēles laukumā kreisajā pusē ir objekts (auglis vai dārzeņis) un labajā pusē ir balts taisnstūris. Savukārt spēles atbilžu joslā ir 4 iespējamie atbilžu varianti, kas sastāv no krāsu apla, teksta un skaņas poga. Pareizā atbilde ir jāpiemeklē pēc krāsu apla un tekstuālās informācijas (objekta nosaukuma).

