



PSYCHOGRA



Badania pokazują, że dzieci autystyczne uwielbiają obcować z nowymi technologiami. Lubią godzinami wpatrywać się w bajki na YouTube, wyszukiwać w Internecie informacje o swoich zainteresowaniach.

Niestety, obecnie jest bardzo mało pomocy multimedialnych, które można skutecznie wykorzystywać w codziennej terapii osób z autyzmem.



Psychogra - gra o teorii umysłu jest użyteczną dla terapeutów aplikacją, która będzie rozwijać deficytowe funkcje dzieci z zaburzeniami rozwojowymi oraz rozwijać teorię umysłu u dzieci z ASD.

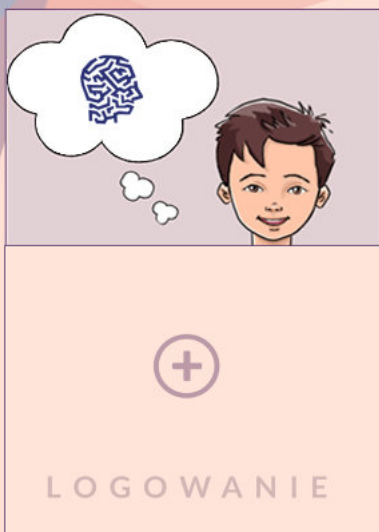
TWÓRCY GRY

Marta Głowacka
Anna Nalewajko
Bartłomiej Jarosz
Michał Macikowski
Łukasz Rdzanek
Krzysztof Tracz
Konrad Korzec

KLUCZOWE CECHY GRY

- 5 etapów gry, zawierających łamigłówki do rozwiązania.
- Możliwość personalizacji gry dla każdego z użytkowników.
- Tryb "Playlisty" umożliwiający przygotowanie wybranych zadań dla każdego użytkownika.
- Tryb "Nowa gra" umożliwiający poznanie wszystkich etapów gry z możliwością kontynuacji.

Pobierz grę
psychogra.pl/teoria-umyslu/pobierz



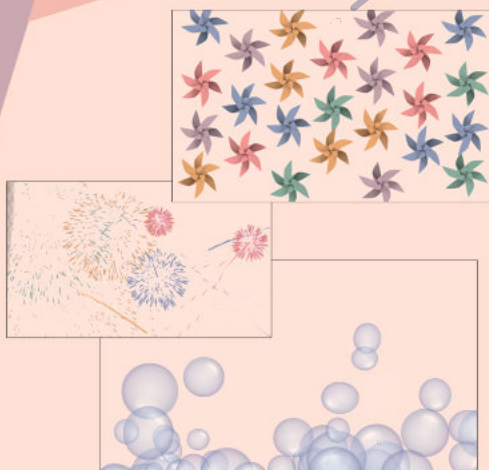
Uruchamiając grę, kliknij w plusik na środku ekranu. Następnie wprowadź imię i nazwisko gracza lub wybierz z już istniejących.



Opcja "Kontynuuj rozgrywkę" umożliwia rozpoczęcie gry od miejsca, w którym zakończyliśmy rozgrywkę. Tryb "Nowa Gra" pozwoli poznać wszystkie etapy gry. Tryb "Playlisty" umożliwia personalizację zadań dla gracza.



Z zakładki Etapów możemy wybierać zadania o różnym poziomie abstrakcji. Wybrane zadanie należy przeciągnąć na biały pasek zadań do wykonania. Należy również ustawić poziom trudności - wyróżniamy łatwy - 3, Średni - 4, Trudny - 5 elementów do wyboru. Gra umożliwi dodanie nagrody w dowolnym miejscu. Przygotowaną playlistę możemy zapisać, aby wrócić do niej w przyszłości.



Playlista 1



Nowa

Powrót

Przeplataj ćwiczenia z nagrodami. Wybierz jedną z trzech dostępnych.

Możesz usunąć zapisaną playlistę lub dodać nową - dzięki temu nie musisz tworzyć jej od początku, kiedy będziesz chciał zagrać w identyczną jeszcze raz.

3

Emocje wywołane pragnieniem

Za pomocą myszy, kliknij w emocje odpowiednie do sytuacji. Jak czuje się osoba na drugim obrazku?



Zadowolony

Smutny

Zawstydzony

Przestraszony



Duża cyfra przy poleceniu sugeruje, z którego etapu zadanie pochodzi. Kropki na górze ekranu pokazują, ile zadań zostało do zrobienia w jednej sesji. Jeśli dziecko rozwiąże zadanie źle, ćwiczenie zostanie powtórzone. Poniżej znajduje się menu podręczne, w którym możesz wyłączyć dźwięk, wrócić do menu głównego lub wyjść z gry.