

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

### Atbalsta sistēmas struktūra

Atbalsta sistēma sastāv no 4 galvenajām sadaļām:



Šīs sadaļas iedalās vēl sīkāk apakš sadaļās:

1. IEVIETO ATTĒLUS PAREIZĀ KĀRTĪBĀ
  - 1.1. GADALAIKI
  - 1.2. SPORTS
  - 1.3. ĢIMENE
  - 1.4. VIZĪTE PIE ĀRSTA
  - 1.5. SKOLA
  - 1.6. LAUKU SĒTA
2. KAS REDZAMS ATTĒLĀ
  - 2.1. KRĀSAS UN DZĪVAS BŪTNES
  - 2.2. FORMAS UN PRIEKŠMETI
3. ATRODI PAREIZO ATBILDI
  - 3.1. IEVIETO DIVAS IZTEIKSMES
  - 3.2. IEVIETO TRĪS IZTEIKSMES
  - 3.3. VEIDO VĀRDUS NO ZILBĒM
4. NOSAUC SKAITĻA VĀRDUS
  - 4.1. SKAITĻU SASTĀVS

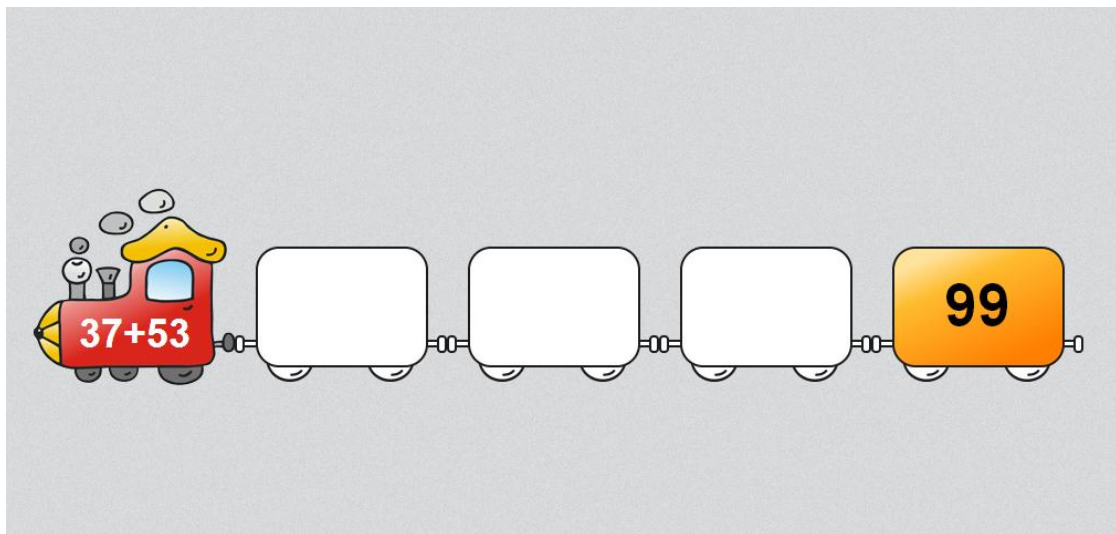
## Uzdevumu kopējā struktūra

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 jāsatāda 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)

Šī tipa uzdevumi ir vienādi pēc uzbūves – atverot kādu no tiem, spēles laukumā ir 4 balti taisnstūri, bet zem tiem, atbilžu joslā, ir četri atbilžu varianti (attēli ar skaņasp pogām). Katru no atbildēm ir iespējams novietot tikai vienā konkrētā vietā.

1.1. IEVIETO ATTĒLUS PAREIZĀ KĀRTĪBĀ

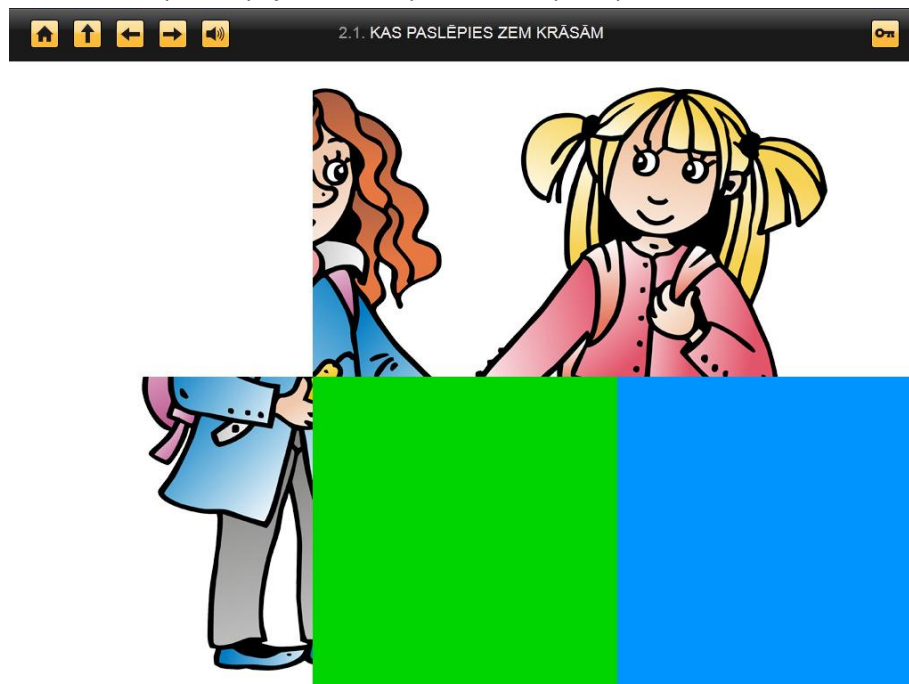


ZIEMA

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

Šī tipa uzdevums sastāv no 2 veidiem, kur pirmais sastāv no sešiem dažādu krāsu taisnstūriem, bet otrais – no sešām dažādām ģeometriskām figūrām. Atverot šos krāsu taisnstūrus (vai ģeometriskās figūras), pamazām tiek atvērts attēls, kas ir paslēpts aiz tiem. Uzdevums ir pēc iespējas ātrāk saprast, kas ir paslēpts aiz šiem sešiem taisnstūriem.

2.1. KAS PASLĒPIES ZEM KRĀSĀM



**Uzdevums: ATRODI PAREIZO ATBILDI (3.1 – 3.3)**

Šī tipa uzdevums sastāv no trīs veidiem. Pirmie divi ir saistīti ar matemātisko domāšanu un ir jāievieto pareizas izteiksmes vilciena vagonos (pirmajā veidā divas, otrajā – trīs). Spēles laukumā ir attēlots vilciens, kur pirmajā vagonā vai lokomotīvī ir automātiski ievietota pirmā izteiksme, savukārt pēdējā vagonā ir ievietots uzdevuma rezultāts. Spēlētāju uzdevums ir aizpildīt tukšos vagonus ar pareizajām izteiksmēm, lai veidotos loģiska sasaiste starp vagoniem (katra nākamā vagona pirmais skaitlis ir iepriekšējā vagona skaitļu summa).

Šī uzdevuma trešais veids ir zilbju ievietošana. Līdzīgi kā uzdevumā ar divu izteiksmu ievietošanu, arī šeit ir jāaizpilda divi vagoni, jo pirmais un pēdējais ir aizpildīti. Vagoni jāaizpilda tā, lai tajos izveidotos vārds. Pareizās atbildes attēls ir ievietots pēdējā vagonā.



**Uzdevums: NOSAUC SKAITĻA VĀRDUS (4.1)**

Šajā uzdevumā spēles laukums sadalīts divās daļās – kreisajā pusē ir 3 taisnstūri, kuros ir jāievieto pareizās atbildes. Laukuma labajā pusē ir izteiksmes atbilde (vienādības zīme un skaitlis), kā arī rezultāta attēlojums ar zīmētiem objektiem. Atbilžu joslā ir četri iespējamie varianti, no kuriem trīs ir pareizi. Atbilži ievotšanas secība un vieta nav svarīga.

4.1. RISINI

=5

5 lemons

4+1    ●●●●●  
3+2    ●●●●●  
2+2    ●●●●●  
2+3    ●●●●●