

## כללי -

הפרויקט יכלול משחק ילדים ככלי לטיפול ואבחון של קלינאית תקשורת. המושג "זוג מינימאלי" מתייחס לשתי מילים נבדלות זו מזו בתכונות מבחינה אחת בלבד (מקום חיתוך, אופן חיתוך, קוליות ועוד). ייתכן גם זוג מינימאלי הנבדל בתנועה השונה באחת מהתכונות (מיקום הלשון, גובה הלשון וכו').

## מטרות המשחק-

1. מטרה אבחונית- השימוש בזוגות מינימאליים ייעשה למטרת בדיקת יכולתו של הילד להבחין בתכונות מבחינה (למשל הבחנה בין מקומות חיתוך) או בניגוד פונולוגי ספציפי. בתום המשחק, קלינאית התקשורת תקבל מידע אודות הקשיים השונים של הילד לפי הפרמטרים השונים.
2. מטרות טיפוליות בהיבט תקשורתי-שפתי: השימוש בזוגות מינימאליים יעשה למטרת אימון שמיעתי והפקת דיבור.
3. משחק מהנה עבור הילד/ה ושיפור יכולות הזיכרון.

## הוראות המשחק-

התוכנה מפוצלת לשני משחקים שונים:

- האחד הינו משחק פשוט ובו בכל סיבוב מושמעת מילה. באותו הזמן יוצגו על המסך ארבע תמונות למשך עשר שניות. בתוך ארבע התמונות קיים הזוג המינימאלי הרלבנטי. על הילד/ה לבחור את התמונה הנכונה בתוך עשר שניות. במידה והילד/ה טעה, הטעות תכנס אל תוך הזיכרון ומונה פנימי יספור את הטעויות לפי סוג הטעות (הבחנה לקויה של קוליות, טעם, מקום חיתוך, אופן חיתוך וכו').  
**להפעלת המשחק יש ללחוץ על כפתור ה-play מצד שמאל מטה במסך הראשי או הפעלת המשחק מהתפריט מעלה.**
- השני הינו משחק הזיכרון. כמו מקודם, בכל טעות של הבחנה שמיעתית הילד, מונה פנימי יספור את הטעויות לפי סוג הטעות. במשחק זה על הילד לזכור את המילים שהופיעו בסבבים הקודמים. במידה והילד צדק ושמע את המילה נכון, יופיעו המילים שהופיעו מהתחלה עד הסוף באותו הסדר. במידה והילד טעה, משחק הזיכרון מתחיל מחדש ועל הילד לזכור מחדש את כל המילים.  
**להפעלת המשחק יש ללחוץ על כפתור "משחק הזיכרון" במסך הראשי.**

## אפשרויות נוספות-

- באפשרות הקלינאית אפשרות לבחור מילים מותאמות אישית לפי צורך אשר יופיעו במשחק. (דרך התפריט).
- הצגת טבלת שיאים (הניקוד הגבוה במשחק הזיכרון). ששת הציונים הגבוהים ביותר יוצגו.
- הפקת מסמך הכולל בתוכו את פרטי הילד וגרף הטעויות לפי סוג הטעות.