

Невронтпишна Тастатура

Идејата за оваа проектна дојде од лично искуство со дете со аутизам и тешкотиите за комуникација, и неговото навигирање во дигиталниот свет. Како и до сега има доста студии кои кажуваат користење на дигитални мобилни алатки позитивно влијае врз лицата со попреченост^{[2][3][4]}.

Нарушувањето на спектарот на аутизмот (АСН) е невролошко нарушување кое значително ги нарушува реципрочните општествени односи, вербална и невербална комуникација и однесување на индивидуална^[1]. Покрај тоа, комуникациските оштетувања може да резултираат со учење одложувања за аутистичните деца. Во овој проект, ќе се интегрира дигитални технологии за да се развие визуелизиран комуникациско помагало за учење на деца.

Алатката што ќе се креира е андроид системска тастатура што е наменета за деца со намалена способност за социјализација и комуникација, идејата е место букви да бидат заменети со емоџи/сликички и кога ќе се стиснат во текст полето не се става соодветното емоџи туку значењето на емоџито во вид на збор. Исто така опција за нормална азбучна тастатура но со стискање на буквата ќе искаже фонетски звук^[3]. Најголема интеракција со уредите е со користење на тастатура/глушец но највлијателен резултат има екранот на допир^[2].

Според истражувањата ваква алатка треба да влијае позитивно и да ги напредува децата со комуникациските способности. Сметам посебно за нашата држава оваа алатка многу добро ќе служи децата да можат да го стекнат Македонскиот јазик.

Референци:

- [1] N. Bauminger-Zviely, S. Eden, M. Zancanaro, P. L. Weiss, and E. Gal, "Increasing social engagement in children with high-functioning autism spectrum disorder using collaborative technologies in the school environment," *Autism*, vol. 17, no. 3, pp. 317–339, May 2013, doi: [10.1177/1362361312472989](https://doi.org/10.1177/1362361312472989).
- [2] H. M. Zakari, M. Ma, and D. Simmons, "A Review of Serious Games for Children with Autism Spectrum Disorders (ASD)," in *Serious Games Development and Applications*, Cham, 2014, pp. 93–106. doi: [10.1007/978-3-319-11623-5_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-11623-5_9).
- [3] Y.-L. Chu, S. Chang, Y.-X. Zhao, F.-C. Hsu, J.-S. You, and C.-H. Chou, "To develop the Mandarin-phonetic-symbol communication aid for high-functioning autism children," in *2014 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, Apr. 2014, pp. 17–19. doi: [10.1109/EDUCON.2014.6826060](https://doi.org/10.1109/EDUCON.2014.6826060).
- [4] S. R. Dehkordi and R. M. Rias, "Using mobile game application to teach children with Autism Spectrum Disorder (ASD) multiple cues responding: A pilot study," in *2014 3rd International Conference on User Science and Engineering (i-USER)*, Sep. 2014, pp. 216–220. doi: [10.1109/IUSER.2014.7002705](https://doi.org/10.1109/IUSER.2014.7002705).