PRACA MAGISTERSKA – WPŁYW GIER MOBILNYCH NA DZIECI Z TRUDNOŚCIAMI Z KOMUNIKACJĄ I AUTYZMEM

Gra będąca tematem badań dzieli się na dwa moduły. Pierwszym z nich jest rozpoznawanie przedmiotów, a drugim rozpoznawanie emocji. Każdy moduł dostępny jest zarówno w formie obrazków jak i zdjęć (ilustracje i zdjęcia przedmiotów, ilustracje i zdjęcia emocji). Dodatkowo gra zawiera tryb, który prosi o rozpoznanie i wskazanie przedmiotu w rzeczywistości jak i rozpoznanie i odtworzenie danej emocji.

Badania powinny zostać przeprowadzone w każdym z 8 trybów:

* Rozpoznanie przedmiotów na obrazku
* Rozpoznanie przedmiotów na obrazku, a następnie zidentyfikowanie ich w rzeczywistości
* Rozpoznanie przedmiotów na zdjęciu
* Rozpoznanie przedmiotów na zdjęciu, a następnie zidentyfikowanie ich w rzeczywistości
* Rozpoznanie emocji na obrazku
* Rozpoznanie emocji na obrazku, a następnie odtworzenie ich w rzeczywistości przez dziecko
* Rozpoznanie emocji na zdjęciu
* Rozpoznanie emocji na zdjęciu, a następnie odtworzenie ich w rzeczywistości przez dziecko

Po skończeniu gry (rozpoznanie 10 przedmiotów/emocji) pokaże się ekran z informacją o wygranej (nie istnieje opcja przegranej) i ilością zdobytych punktów.

Tryby gry można zmieniać w ustawieniach. Znajdują się tam następujące opcje:

* **Z opiekunem** – tryb z opiekunem oznacza rozgrywkę wzbogaconą o rozpoznawanie przedmiotów w rzeczywistości, odtwarzanie emocji w rzeczywistości przez dziecko
* **Tryb gry** – dostępne opcje – obrazki, zdjęcia - pozwala wybrać tryb obrazkowy bądź zdjęcia
* **Punkty** – umożliwia zmianę ilości pytań w grze. W celu badań ustawienie powinno pozostać na 10 punktach.

Wyniki badań powinny zostać zamieszczone w ankiecie:

<https://forms.gle/U4MJfTuPaFKnTw7Z7>

Poniżej zaprezentowane i omówione zostały wszystkie ekrany znajdujące się w grze.

W celu włączenia gry należy odblokować tablet, a następnie na głównym ekranie wybrać aplikację PracaMagisterska



Obraz zawierający jasne, ruch uliczny, ulica, siedzi

Opis wygenerowany automatycznie

MENU GŁÓWNE

Obraz zawierający parasol, gra

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran będący menu głównym gry. Umożliwia przejście do wyboru konkretnej gry (emocje / przedmioty), przejście do ustawień, a także do tablicy wyników.

Obraz zawierający zegar

Opis wygenerowany automatycznie - Graj. Przycisk włączający menu wybory gry

Obraz zawierający koło, transport

Opis wygenerowany automatycznie - Ustawienia. Przycisk włączający ekran ustawień

 - Tablica wyników. Ekran włączający ekran z tablicą wyników

MENU WYBORU GRY

Obraz zawierający piłka nożna, gra, piłka

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran umożliwiający wybór gry. Po dotknięciu obrazka piłki bądź napisu PRZEDMIOTY następuje rozpoczęcie rozgrywki w rozpoznawanie przedmiotów. Po dotknięciu obrazka z chłopcem bądź napisu EMOCJE następuje rozpoczęcie rozgrywki w rozpoznawanie emocji.

Obraz zawierający rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk wstecz. Wraca do menu głównego gry

EKRAN GRY W ROZPOZNAWANIE PRZEDMIOTÓW

Obraz zawierający parasol

Opis wygenerowany automatycznie

Na samej górze ekranu znajduje się słowo, które mówi dziecku jaki przedmiot powinno rozpoznać. W celu wyboru odpowiedzi wystarczy dotknąć obrazka z wybranym przedmiotem.

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego.

EKRAN POPRAWNEJ ODPOWIEDZI – TRYB BEZ OPIEKUNA

Obraz zawierający zegar

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran pojawiający po poprawnym wyborze przedmiotu / emocji w trybie gry bez opiekuna. W celu przejścia dalej należy dotknąć ekran w dowolnym miejscu.

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego.

EKRAN NIEPOPRAWNEJ ODPOWIEDZI

Obraz zawierający gracz

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran pojawiający po niepoprawnym wyborze przedmiotu / emocji. W celu przejścia dalej należy dotknąć ekran w dowolnym miejscu.

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego.

EKRAN POPRAWNEJ ODPOWIEDZI – TRYB Z OPIEKUNEM

Obraz zawierający gracz, zegar, znak, huśtanie

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran pojawiający po poprawnym wyborze przedmiotu w trybie gry z opiekunem. W celu przejścia dalej należy dotknąć ekran w dowolnym miejscu.

Obraz zawierający zegar, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk poprawna odpowiedź. Potwierdza poprawne wskazanie przedmiotu w rzeczywistości przez dziecko

Obraz zawierający zegar, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk niepoprawna odpowiedź. Wybiera się go po niepoprawnym rozpoznaniu przedmiotu

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego.

EKRAN GRY W ROZPOZNAWANIE EMOCJI

Obraz zawierający gracz, uderzanie, piłka, rakieta

Opis wygenerowany automatycznie

Na samej górze ekranu znajduje się słowo, które mówi dziecku jaką emocję powinno rozpoznać. W celu wyboru odpowiedzi wystarczy dotknąć obrazka z wybraną emocją.

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego.

EKRAN POPRAWNEJ ODPOWIEDZI – TRYB Z OPIEKUNEM

Obraz zawierający gracz, piłka, gra, parasol

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran pojawiający po poprawnym wyborze emocji w trybie gry bez opiekuna. W celu przejścia dalej należy dotknąć ekran w dowolnym miejscu.

Obraz zawierający zegar, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk poprawna odpowiedź. Potwierdza poprawne wskazanie przedmiotu w rzeczywistości przez dziecko

Obraz zawierający zegar, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk niepoprawna odpowiedź. Wybiera się go po niepoprawnym rozpoznaniu przedmiotu

Obraz zawierający trawa, zielony, znak, rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk koniec. Pozwala na wyłączenie gry. Po kliknięciu pojawia się dodatkowe pytanie czy na pewno powrócić do menu głównego

EKRAN WYGRANA

Obraz zawierający gracz, znak

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran pojawiający po odpowiedzeniu na 10 pytań. Pod pucharem pojawia się ilość zdobytych punktów które powinny zostać zapisane w ankiecie. W celu powrotu do menu głównego należy dotknąć ekran w dowolnym miejscu.

EKRAN USTAWIEŃ

Obraz zawierający uderzanie, piłka, gracz, trzymający

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran ustawień. Zawiera następujące opcje:

* **Z opiekunem** – tryb z opiekunem oznacza rozgrywkę wzbogaconą o rozpoznawanie przedmiotów w rzeczywistości, odtwarzanie emocji w rzeczywistości przez dziecko
* **Tryb gry** – dostępne opcje – obrazki, zdjęcia - pozwala wybrać tryb obrazkowy bądź zdjęcia
* **Punkty** – umożliwia zmianę ilości pytań w grze. W celu badań ustawienie powinno pozostać na 10 punktach

Obraz zawierający rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk wstecz. Wraca do menu głównego gry

EKRAN TABELI WYNIKÓW

Obraz zawierający zielony, uderzanie, gracz, piłka

Opis wygenerowany automatycznie

Ekran zawierający tablicę wyników. Można w niej sprawdzić ostatnie wyniki rozgrywki posortowane od najnowszego wyniku na górze.

Obraz zawierający rysunek

Opis wygenerowany automatycznie - Przycisk wstecz. Wraca do menu głównego gry