

Lärrarhandledning Mr Contact

Mr Contact är i första hand riktat till barn med rörelsehinder som behöver förstå och/eller motoriskt klara av att hantera en app eller ett dataprogram.

Att utföra en kognitiv uppgift och samtidigt fokusera på det motoriska utförandet blir ofta för krävande. Mr Contact fokuserar därför på uppgiften att trycka på knappen. På PC kan man använda mellanslagstangenten på tangentbordet eller sitt alternativa styrsätt. På iPad får man använda det inbyggda systemet under hjälpmedel för detta. Androidversionen stöder inte alternativt styrsätt.

Programmet har framtagits med stöd från SPSM (specialpedagogiska skolmyndigheten).

Startsidan:

Här väljer man vilket delprogram man vill köra och vilken svårighetsgrad



Skjuta: Mr Contact skjuter mot olika mål.

Hund: Mr Contacts hund går fram till olika föremål.

Programmet har tre nivåer med ökande svårighetsgrad.

Nivå 1: Inomhusmiljö, endast trycka på kontakten ger resultat.

Nivå 2: Utomhusmiljö, invänta ett hinder, sedan trycka.

Nivå 3: Utomhusmiljö, invänta mellanrum mellan hinder.

Nivå 1 Tanken är här att man ska få en förståelse av orsak och verkan och att förstå att genom att trycka på en knapp kan man få något att hända. Man kan inte misslyckas med uppgiften och det finns ingen tidspress.

Nivå 2 Här får man lära sig förstå att det har betydelse **när** man trycker. Man får här vänta in ett hinder som ska passera innan man trycker. Trycker man för tidigt blir det en kort paus innan man kan trycka på nytt.

Nivå 3 På nivå 3 tränas "timing" dvs kunna trycka vid rätt tidpunkt. För att lyckas behöver man vänta in en lucka mellan hindren innan man trycker. På inställningssidan kan hastigheten och/eller avstånden mellan hindren ändras för att på så sätt ställa in en lämplig svårighetsgrad. Även här blir det en kort paus innan man kan trycka igen om man missar och sedan kan man försöka igen.

Inställningar



Programmet startar alltid i grundinställning dvs:

Bakgrundsföremål	PÅ
Verktygikoner	PÅ
Belöningsrum	PÅ

Hastighet och avstånd i mittenläget 3

Bakgrundsföremål



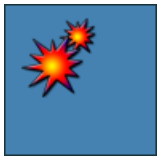
Med bakgrundsföremål



Utan bakgrundsföremål

Om bakgrundsföremålet i rummet stör koncentrationen kan man välja bort att den visas.

Belöningsrum



Efter fem avklarade rum kommer man till en plats där det visas fyrverkerier om belöningsrum är valt. När knappen visas kommer man tillbaka till den nivån man var innan.

Ljud



Här kan man stänga av ljuden i programmet om det upplevs som störande.

Hindrens hastighet



Här väljer man hur snabbt hindren ramlar ner i level 2 och level 3

Mellanrum mellan hinder



Här väljer man hur tätt hindren kommer i level 3