



VERBALIO

AFÁZIA

Bemutató füzet

Készült az AFÁZIA Egyesület megbízásából, az EFOP-1-1-5-17-2017-00005 azonosítószámú, „Az afáziával élők mindennapjait segítő infokommunikációs alapú távszolgáltatás kialakítása” című projekt keretében.

Készítette: Nagy Katalin Kitti rehabilitációs szaklogopédus és Zombori Balázs szoftverfejlesztő.



SZÉCHENYI 2020



Európai Unió
Európai Regionális
Fejlesztési Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások



Köszönetnyilvánítás





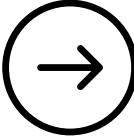

A szoftvert készítette: Nagy Katalin Kitti rehabilitációs szaklogopédus és Zsombori Balázs szoftverfejlesztő. A pályázatban résztvevő szakembereken kívül a szoftver kidolgozásában részt vett: Eckhardt Fanni, Lőrinczné Petre Ágota, Szemrédi Erika és Vida Ágnes. Hálás köszönet mindenkinek a kitartásért és az áldozatos munkáért!




Tartalom

Jelmagyarázat	5
A program főmenüje	7
A program almenüje	8
A program feladatainak bemutatása	14
Vizuális figyelem modul	15
2. b) feladat Keresd meg az összes ... szót!.....	16
3. feladat Figyeld meg jól a képet! Válaszolj a kérdésekre!.....	17
Értés modul	18
10. feladat Rakd sorrendbe a képeket!.....	19
11. feladat Rakd sorrendbe a cselekvéseket!	20
Produkción modul	21
1. feladat Nevezd meg!.....	22
2. feladat Nevezd meg!.....	23
Kommunikáció modul	24
1. feladat Mi a furcsa ezen a képen?	25
9. a) feladat Mit jelent?.....	26

Olvasás modul	27
1. feladat Melyik a helyes?.....	28
7. feladat Melyik mondat a helyes?	29
Írás modul	30
6. feladat Fejezd be a mondatot!.....	31
7. feladat Fejezd be!.....	32
Számolás modul	33
5. feladat Mennyi pénz van a pénztárcádban?	34
6. feladat Fizesd ki pontosan!	35

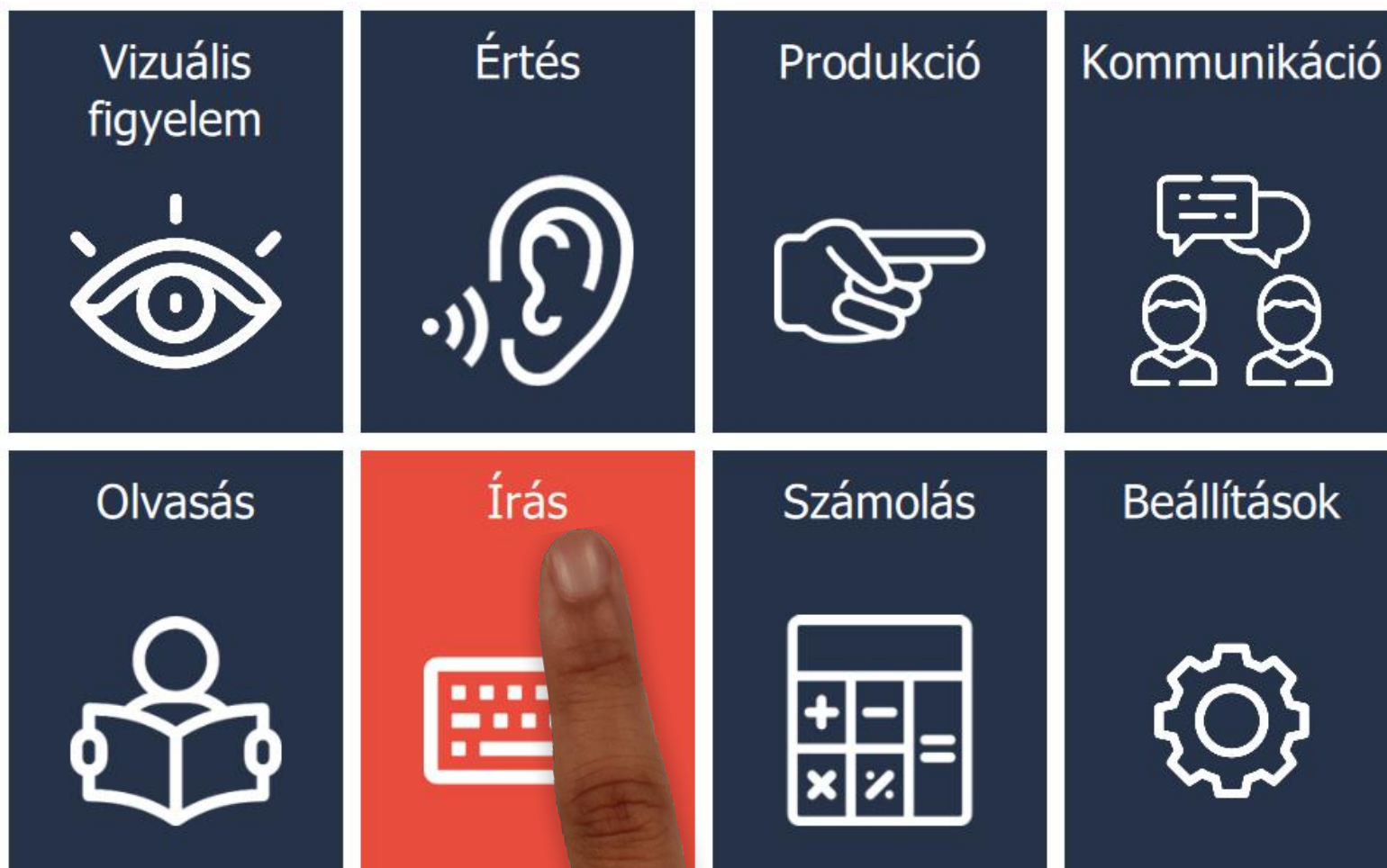
Jelmagyarázat

	Ezzel a gombbal térhetünk vissza az előző képernyőre. <ul style="list-style-type: none">• feladaton belül megnyomva: az almenübe• almenün belül megnyomva: a főmenübe
	Ezzel a gombbal indíthatjuk el a kiválasztott feladatot.
	Ez a szimbólum jelzi azokat a feladatokat, melyek megoldásához logopédus segítsége javasolt.
	Egyes feladatok nehézség szerint szintekre vannak osztva. A kiválasztott szint bekeretezéssel van jelölve.
	Ezzel a gombbal léphetünk tovább a következő feladatra (vagy az adott feladat következő részére).
	Ezzel a gombbal léphetünk vissza az előző feladatra.

	Egyes feladatoknál ezzel a gombbal ellenőrizhetjük a megoldásunk helyességét.
	Ha a feladathoz tartozik hangfelvétel, ezzel a gombbal hallgathatjuk meg.
	Ha a feladathoz tartozik kép, ezzel a gombbal tekinthetjük meg.

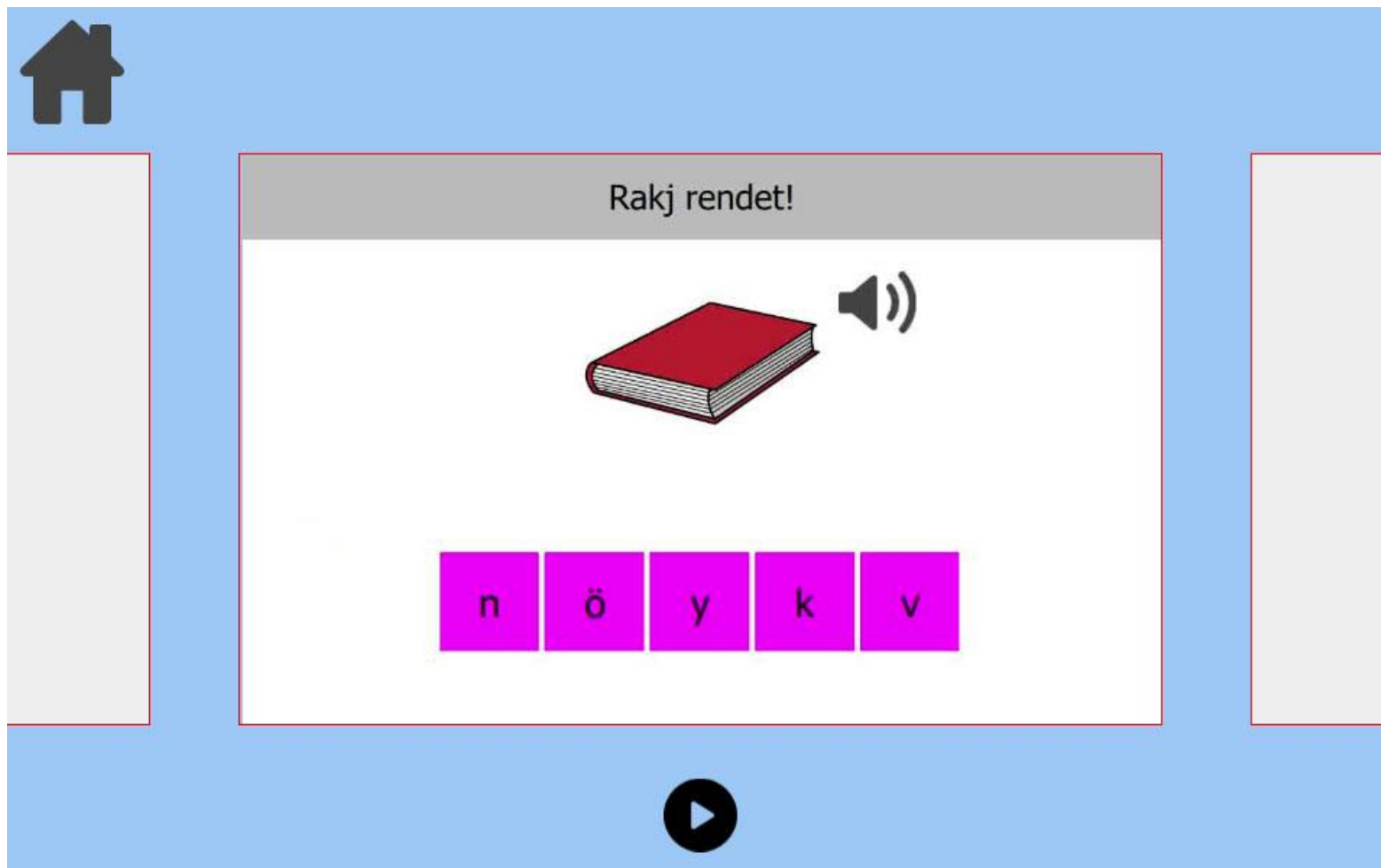
A program főmenüje

A program 8 modulra van osztva. A főmenüben érintéssel választhatjuk ki a gyakorolni kívánt modult.

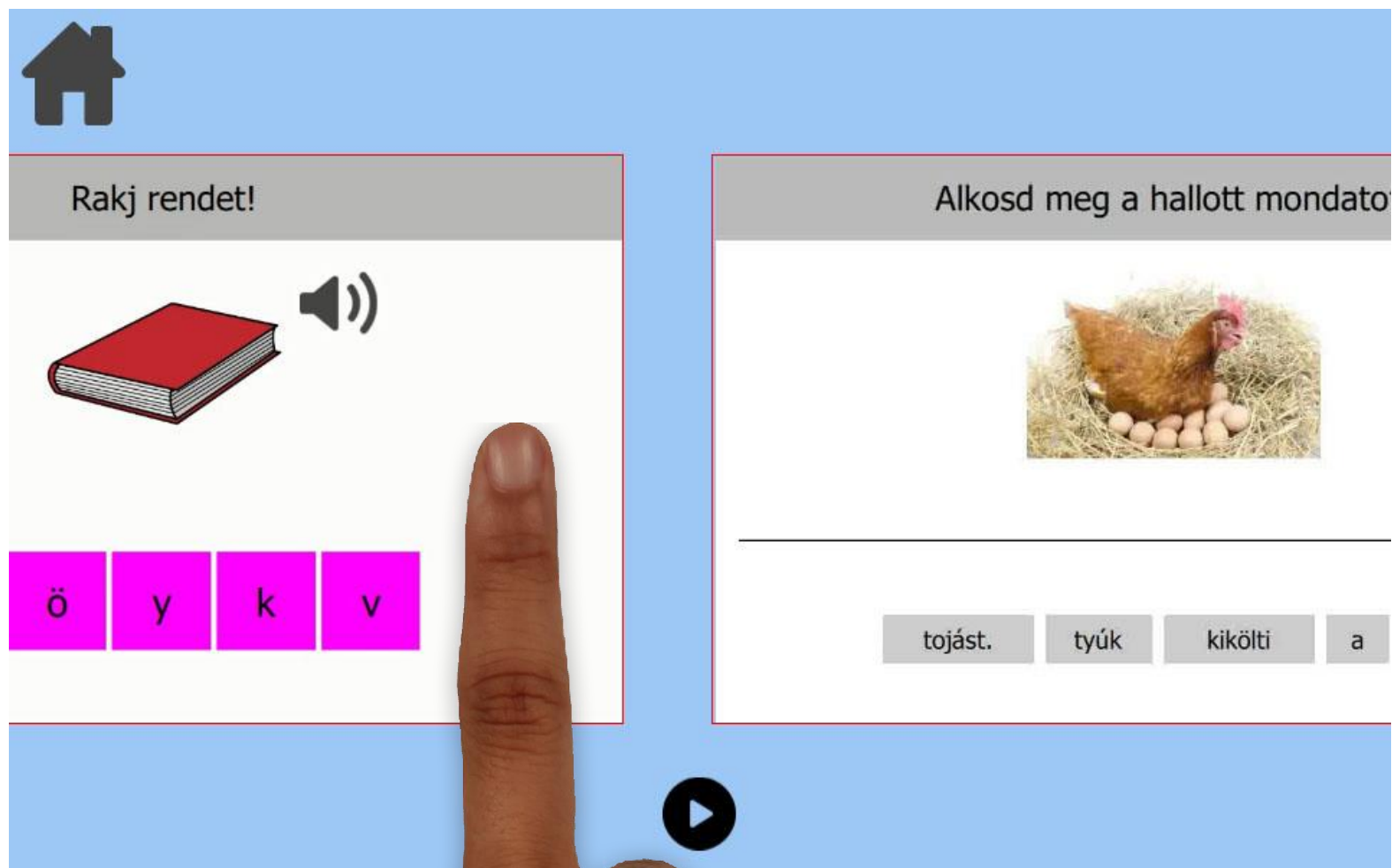


A program almenüje

A kívánt modul kiválasztásával elénk tárul az adott modulhoz tartozó almenü.



Az almenüben jobbra-balra történő lapozással böngészhetünk a feladatok között.

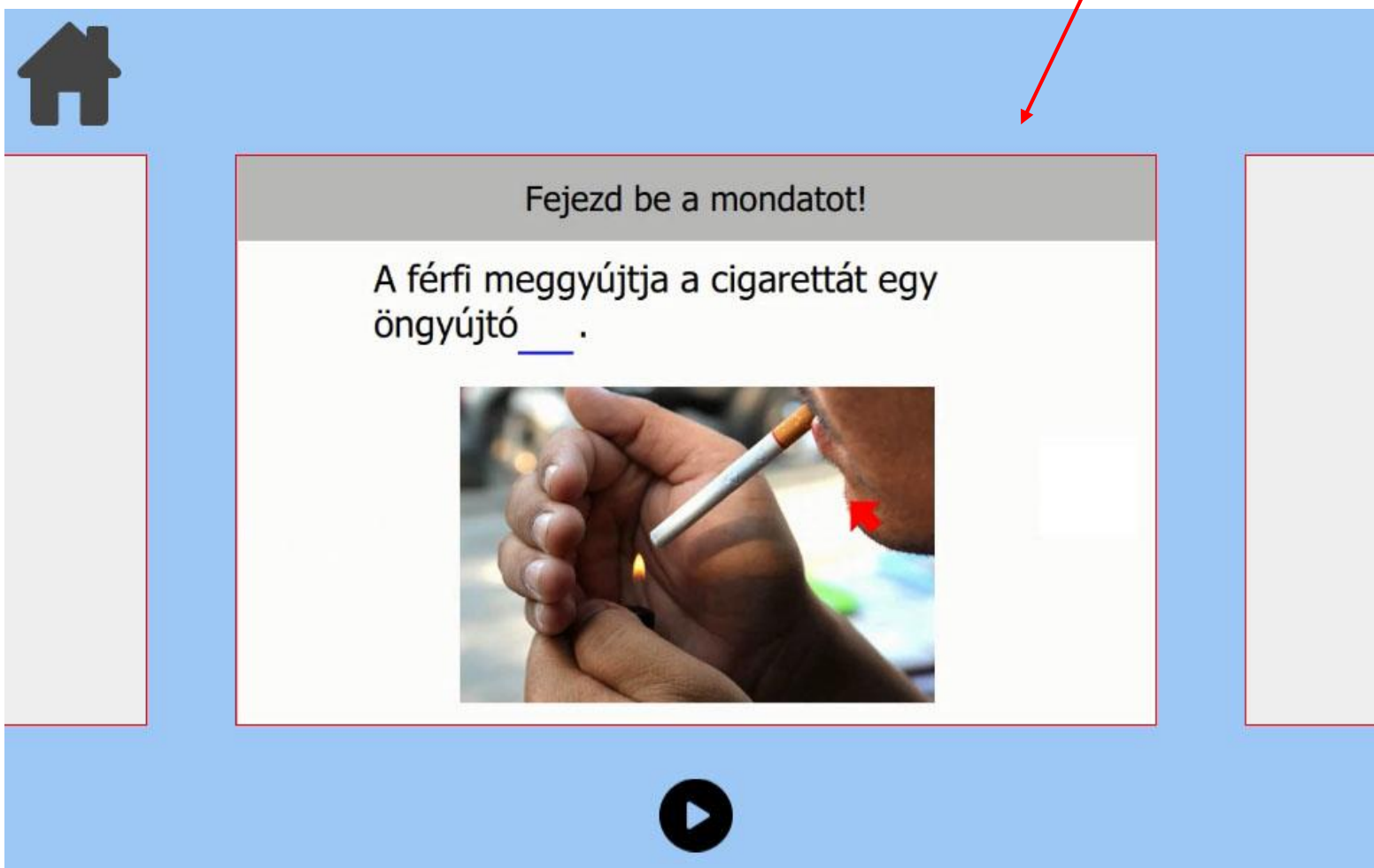


The screenshot shows a language learning application interface with a light blue background. At the top left is a black house icon. Below it are two task panels. The left panel is titled "Rakj rendet!" (Put in order!) and features a red book icon and a speaker icon. Below these are four pink boxes containing the letters "ö", "y", "k", and "v". A hand with a finger pointing at the "y" box is visible in the foreground. The right panel is titled "Alkosd meg a hallott mondatot" (Construct the heard sentence) and features a photo of a brown hen sitting on a nest of straw with several eggs. Below the photo is a horizontal line and four grey buttons containing the words "tojást.", "tyúk", "kikölti", and "a". At the bottom center of the interface is a black play button icon.



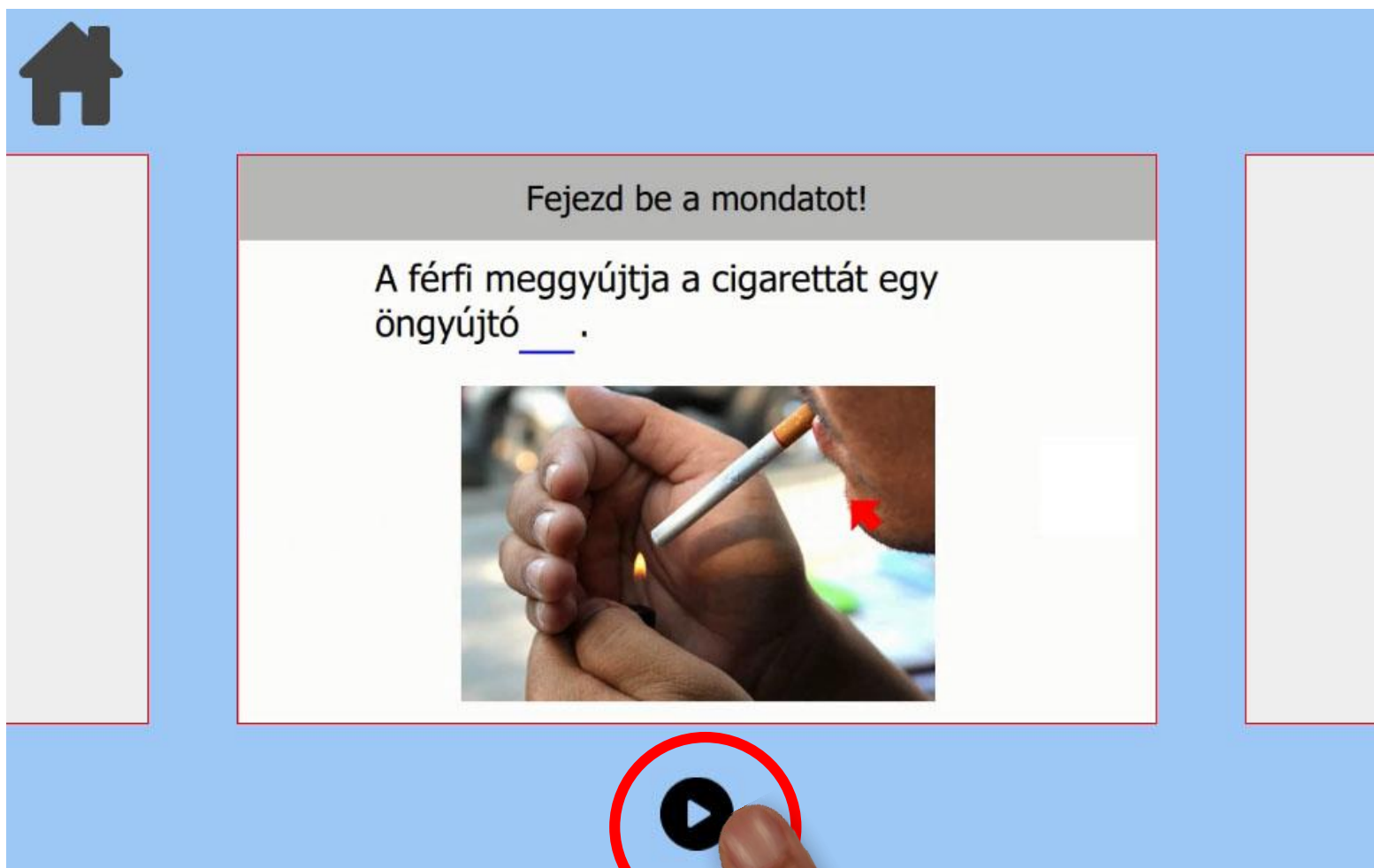
Mindegyik feladathoz tartozik egy bemutató videó, mely automatikusan lejátszásra kerül.

bemutató videó



The screenshot shows a video player interface with a blue background. In the top-left corner, there is a black house icon. The main content area is a white rectangle with a grey header that says "Fejezd be a mondatot!". Below the header, the text reads "A férfi meggyújtja a cigarettát egy öngyújtó ___." followed by a blue underline. Below the text is a photograph of a hand holding a lit cigarette, with a red arrow pointing to the person's mouth. At the bottom center of the video player, there is a black play button icon.

A gyakorolni kívánt feladatot az alul található „play” gomb megnyomásával indíthatjuk el.



The screenshot shows a user interface with a light blue background. In the top-left corner, there is a black house icon. The main content area is a white rectangle with a thin red border. At the top of this rectangle is a grey header with the text "Fejezd be a mondatot!". Below the header, the text "A férfi meggyújtja a cigarettát egy öngyújtó ___ ." is displayed. Underneath the text is a photograph of a person's hands lighting a cigarette with a lighter. A red arrow points to the person's mouth in the photo. At the bottom center of the interface, a black play button icon is circled in red, and a finger is shown pointing at it.

Ilyenkor megnyílik a feladat, elkezdhetjük a gyakorlást.



Fejezd be a mondatot!

A háziasszony cukrot szór a tojás .



Az adott feladathoz tartozó instrukciót bármikor meghallgathatjuk, ha a felső sávban lévő mondatra kattintunk.

 Fejezd be a mondatot!

A háziasszony cukrot szór a tojás .



A program feladatainak bemutatása

A következő oldalakon ízelítőül minden modulhoz bemutatunk egy-egy feladatot.



Vizuális figyelem



Értés



Produkción



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások





2. b) feladat

Keressd meg az összes ... szót!

Feladattípus szókeresés

Instrukció célszavak kiválasztása a táblázatban fonemikus és szemantikus disztraktorokkal

Stimulus modalitás írott szó

Válaszmodalitás megjelölés

Feedback igen/nem

Cue

Keressd meg az összes **söpör** szót!

söpör	vasal	söpör	felmos	rajzol
pöröl	gödör	vödör	ökör	ökör
húz	söpör	ugrik	gödör	sör
pöröl	tévét néz	söpör	ás	sör
mutat	térdel	lefekszik	vödör	söpör

Keressd meg az összes **söpör** szót!

söpör	vasal	söpör	felmos	rajzol
pöröl	gödör	vödör	ökör	ökör
húz	söpör	ugrik	gödör	sör
pöröl	tévét néz	söpör	ás	sör
mutat	térdel	lefekszik	vödör	söpör

VIZUÁLIS FIGYELEM



3. feladat

Figyeld meg jól a képet!
Válaszolj a kérdésekre!

Feladattípus kognitív

Instrukció eseménykép alapos megfigyelését követően a képre vonatkozó kérdések

Stimulus modalitás vizuális

Válaszmodalitás olvasás vagy hallás utáni kiválasztás


Feedback igen/nem



Cue


Figyeld meg jól a képet!



Válaszolj a kérdésekre!

Hol volt a mackón ragtapasz? 





Vizuális figyelem



Értés



Produkción



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások



ÉRTÉS



10. feladat
Rakd sorrendbe a képeket!

Feladattípus logikai sorrend

Instrukció egy folyamatot ábrázoló 4
képnek a logikus sorrendbe
tétele

Stimulus modalitás vizuális, írott mondat

Válaszmodalitás áthelyezés

Feedback igen/nem

Cue

Rakd sorrendbe a képeket!

Tojások vannak
a tartóban.



Kész a reggeli.



Sül a tükörtojás.



A tojást feltörik.



Rakd sorrendbe a képeket!

Tojások vannak
a tartóban.



A tojást feltörik.



Sül a tükörtojás.



Kész a reggeli.





11. feladat

Rakd sorrendbe a cselekvéseket!

Feladattípus névutós szerkezet (időí)

Instrukció 2 cselekvés sorrendjének felállítása írott és/vagy elhangzott mondat alapján

Stimulus modalitás vizuális, írott mondat, auditív

Válaszmodalitás áthelyezés

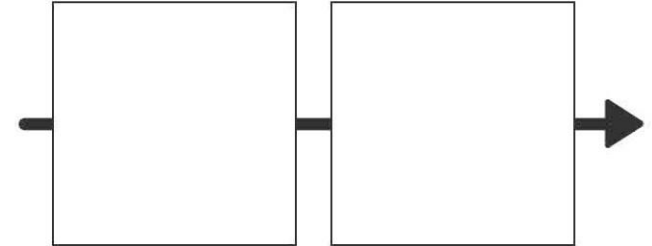
Feedback igen/nem

Cue auditív

Rakd sorrendbe a cselekvéseket!



Mielőtt telefonált, fagyizott.



Rakd sorrendbe a cselekvéseket!

Mielőtt telefonált, fagyizott.



Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások



PRODUKCIÓ



1. feladat Nevezd meg!

Feladattípus konfrontációs képmegnevezés

Instrukció kép megnevezése, fonemikus cue-val

Stimulus modalitás vizuális

Válaszmodalitás szóprodukción

Feedback logopédus

Cue fonemikus cue hierarcia:
1. kezdőbetű,
2. kezdő szótag,
3. szó

Nevezd meg!



1.

2.

3.

Nevezd meg!

egér



1.

2.

3.

PRODUKCIÓ



2. feladat Nevezd meg!

Feladattípus inflexió

Instrukció 2 kép: egyes és többes számú alak megnevezése

Stimulus modalitás vizuális

Válaszmodalitás szóprodukción

Feedback logopédus

Cue

Nevezd meg!

Ez egy ...



Ezek ...



Nevezd meg!

Ez egy ...



Ezek ...



Vizuális figyelem



Értés



Produkción



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások





1. feladat

Mi a furcsa ezen a képen?

Feladattípus beszéd produkció kiváltása

Instrukció valószínűtlen jelenségekről való beszéltetés, inkább jobb agyféltekés

Stimulus modalitás vizuális

Válaszmodalitás verbalizáció

Feedback logopédus

Cue

Mi a furcsa ezen a képen?



Mi a furcsa ezen a képen?





9. a) feladat Mit jelent?

Feladattípus konkrét jelentés definiálása

Instrukció konkrét fogalmak
jelentésének
megmagyarázása

Stimulus modalitás vizuális

Válaszmodalitás verbalizáció

Feedback logopédus

Cue

Mit jelent?



Mit jelent?



Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások





1. feladat
Melyik a helyes?

Feladattípus írott szó és kép egyeztetése

Instrukció 2 azonos képhez tartozó helyes feliratú célkép megjelölése

Stimulus modalitás írott szó, vizuális

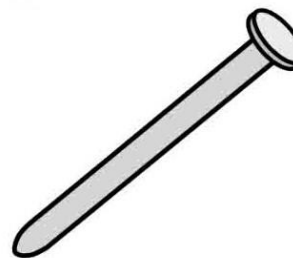
Válaszmodalitás megjelölés

Feedback igen/nem

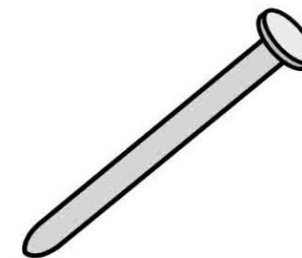
Cue

Melyik a helyes?

szög

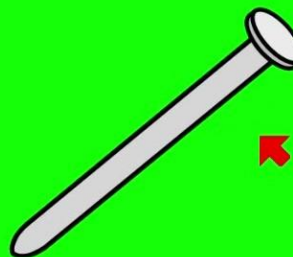


kalapács

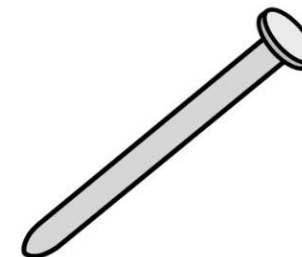


Melyik a helyes?

szög



kalapács





7. feladat

Melyik mondat a helyes?

Feladattípus grammatikailag helyes mondat kiválasztása

Instrukció 3 grammatikai morfémmal ellátott mondat közül az egy helyes mondat kiválasztása

Stimulus modalitás írott mondat

Válaszmodalitás megjelölés

Feedback igen/nem

Cue

Melyik mondat a helyes?

A harang a toronytól van.

A harang a toronynak van.

A harang a toronyban van.

Melyik mondat a helyes?

A harang a toronytól van.

A harang a toronynak van.

A harang a toronyban van.



Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



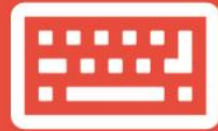
Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások



ÍRÁS



6. feladat

Fejezd be a mondatot!

Feladattípus mondatbefejezés

Instrukció a mondat végéről hiányzik a grammatikai morféma, be kell gépelni

Stimulus modalitás írott mondat, kép

Válaszmodalitás gépelés

Feedback igen/nem

Cue

Fejezd be a mondatot!

A férfi meggyújtja a cigarettát egy
öngyújtó .



Fejezd be a mondatot!



A férfi meggyújtja a cigarettát egy
öngyújtó .



ÍRÁS



7. feladat Fejezd be!

Feladattípus mondatkiegészítés

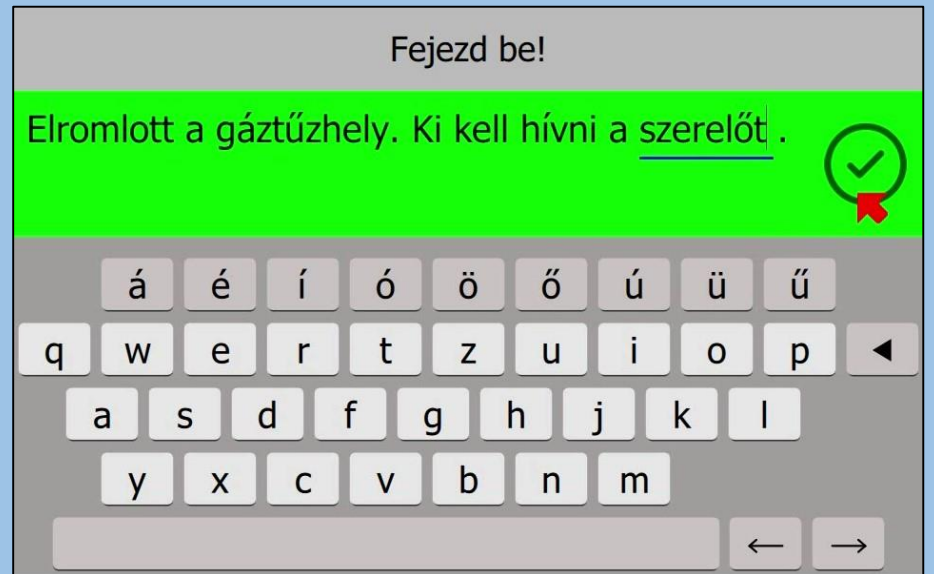
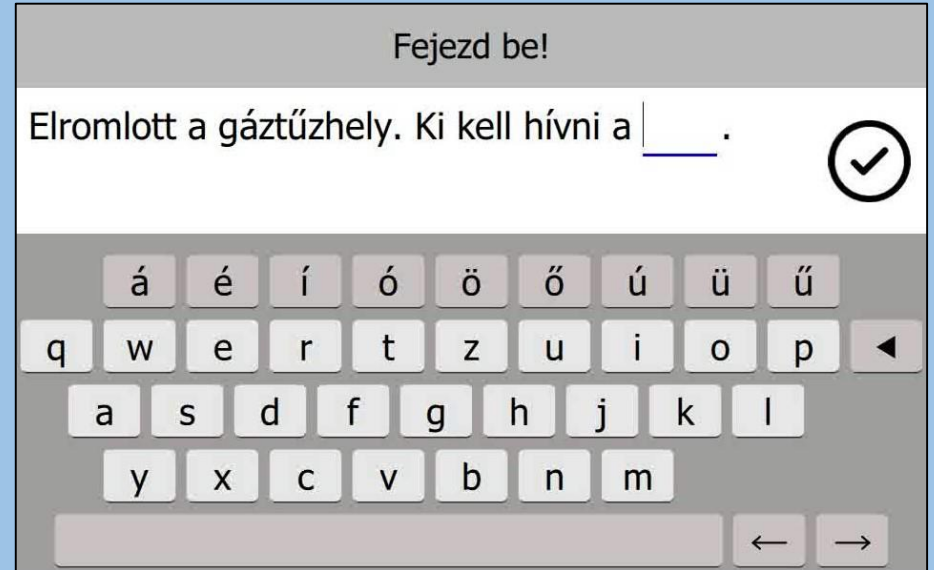
Instrukció rövid "történet" logikus befejezése írásban

Stimulus modalitás írott mondat

Válaszmodalitás gépelés

Feedback igen/nem

Cue



Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások



SZÁMOLÁS



5. feladat

Mennyi pénz van a pénztárcában?

Feladattípus	fém és papírpénzekkel számolás
Instrukció	papír és fémpénz vegyesen (összesen 6 db.) összeadása, 3 összeg közül a helyes összeg kiválasztása
Stimulus modalitás	kép, számok
Válaszmodalitás	megjelölés
Feedback	igen/nem
Cue	

Mennyi pénz van a pénztárcában?



2 275 Ft

2 050 Ft

2 505 Ft

Mennyi pénz van a pénztárcában?



2 275 Ft

2 050 Ft

2 505 Ft

SZÁMOLÁS



6. feladat Fizesd ki pontosan!

Feladattípus fém és papírpénzekkel számolás

Instrukció adott írott összeghez fém és papírpénzek pontos összeválogatása

Stimulus modalitás írott szám

Válaszmodalitás megjelölés


Feedback igen/nem

Cue auditív

Fizesd ki pontosan!

1 215 Ft







Fizetem →



Fizesd ki pontosan!

1 215 Ft

Fizetem →



Vizuális figyelem



Értés



Produkcó



Kommunikáció



Olvasás



Írás



Számolás



Beállítások

