

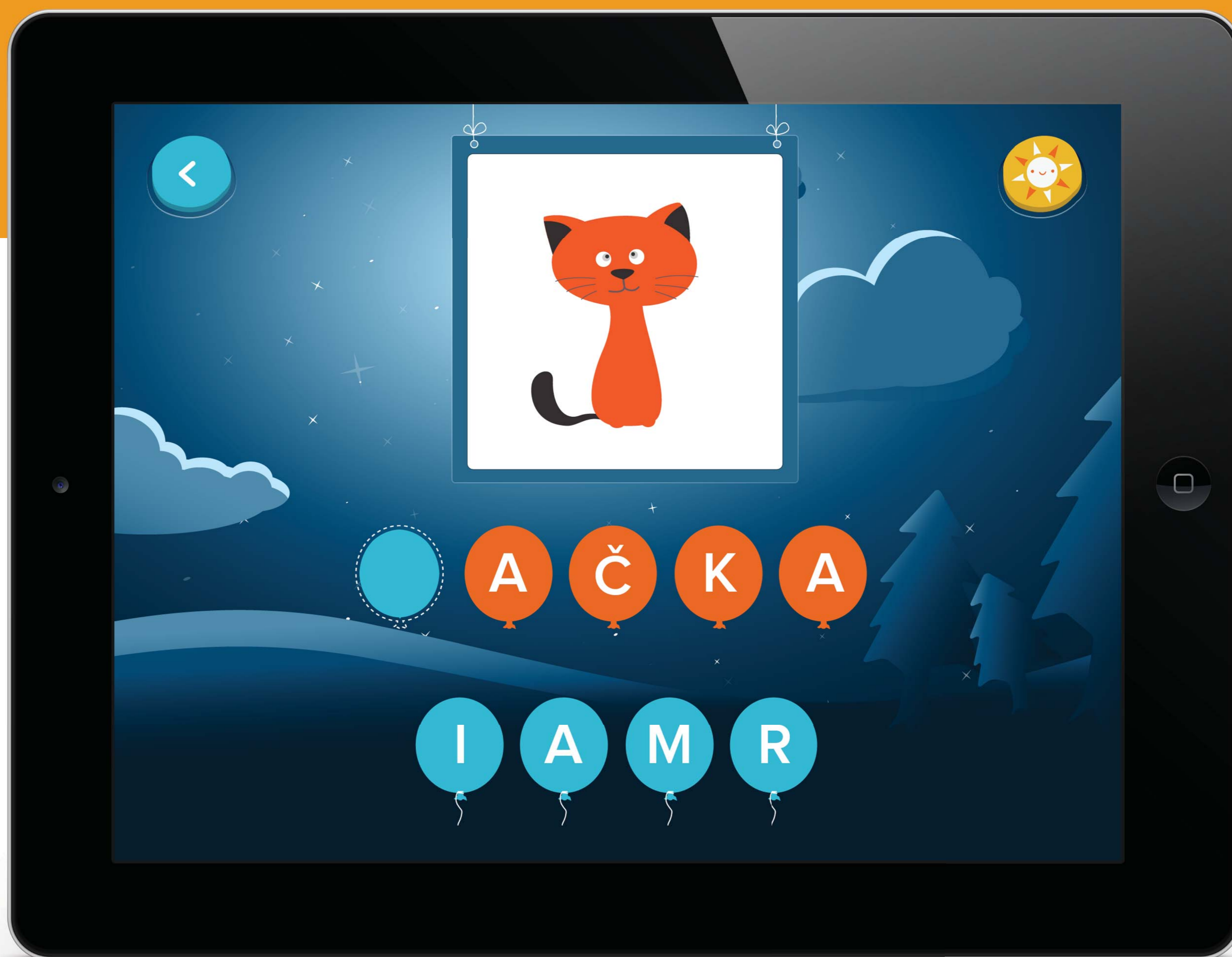
Kompetencijska mreža zasnovana na informacijsko-komunikacijskim tehnologijama za inovativne usluge namijenjene osobama sa složenim komunikacijskim potrebama (ICT-AAC)

# Glaskalica



iOS

Aplikacija je namijenjena tablet pokretnim uređajima s operacijskim sustavom Android i Apple iOS.



## ZAINTERESIRANI STE ZA NAŠE APLIKACIJE?

Slobodno pogledajte i isprobajte i ostale aplikacije koje smo razvili za Vašu djecu.

Cjelokupnu ponudu aplikacija, kao i sve informacije o njihovoj preuzimanju i korištenju možete pronaći na adresi

[www.ict-aac.hr](http://www.ict-aac.hr)

## Opis aplikacije

Poznato je da se djeca tijekom predškolskoga razdoblja na neki način svakodnevno pripremaju na usvajanje vještine čitanja čija formalna poduka započinje s polaskom u školu. Istraživanja su pokazala da je uspjeh u čitanju moguće predvidjeti temeljem određenih sposobnosti kao što su poznavanje slova i fonološka svjesnost. Fonološka svjesnost se odnosi na prepoznavanje, stvaranje i "baratanje" manjim dijelovima riječi. Djeca urednoga razvoja ponajprije prepoznaju riječi koje se rimuju, potom izdvajaju slogove da bi oko pete godine počela izdvajati prvi glas te potom zadnji glas u riječima. Složenija igra glasovima unutar riječi veže se uz početak školovanja. Opisani slijed u razvoju fonološke svjesnosti smatra se univerzalnim za sve jezike. Na hrvatskome tržištu već postoje brojna visokotehnološka rješenja za poticanje predvještina čitanja, ali u pravilu je riječ o računalnim programima. Aplikacija ICT-AAC Glaskalica je prva aplikacija na hrvatskome jeziku usmjerena na savladavanje fonološke svjesnosti koja je osmišljena za prijenosne uređaje. Koncept aplikacije uvažava razvojni slijed fonološke svjesnosti kao i razinu složenosti riječi koja je izrazito važna u razvoju fonološke svjesnosti.

## Upotreba aplikacije

Na početnom ekranu korisnik ima mogućnost odabira jedne od nekoliko igara koje se razlikuju po položaju i broju glasova koji se moraju pogoditi. Prije pokretanja igre, korisnik odabire težinu zadataka koji će mu biti ponuđeni tijekom igranja, koji mogu biti lakši i teži. Nakon odabira postavki igre, na ekranu se pojavljuje slika simbola za kojeg korisnik mora pogoditi glasove. Ovisno o vrsti igre, pogađaju se prvi, zadnji ili svi glasovi u riječi prikazanoj simbolom iz ponuđenog skupa glasova. Korisnik pogađa glasove za deset simbola, nakon čega ga aplikacija pita želi li nastaviti igranje s istom težinom zadataka, nastaviti igranje s težim zadacima ili odabrati drugu igru.

Postavke aplikacije omogućuju korisniku isključivanje slovanja riječi glas po glas nakon uspješnog pogađanja simbola.