

# Logo Test

2

Przewodnik i instrukcja  
wydanie 1.0 (wersja Beta)

## **Ilustracje i animacje w wersji interaktywnej:**

Marek Duklas

## **Projekt graficzny:**

Dagmara Hasse, Jarosław Figura

## **Zespół realizacyjny i wydawca:**

Learnetic S.A.

[www.learnetic.pl](http://www.learnetic.pl)

[www.mTalent.pl](http://www.mTalent.pl)



Wydanie 1.0 (wersja Beta)

Gdańsk 2019

## Spis treści

Wstęp	4
Budowa narzędzia LogoTest 2	4
<b>Ewka i jej konewka</b> – część wspomagająca ocenę ruchomości artykulatorów	5
<b>Żabie zabawy</b> , czyli kilka gier ciekawych	9

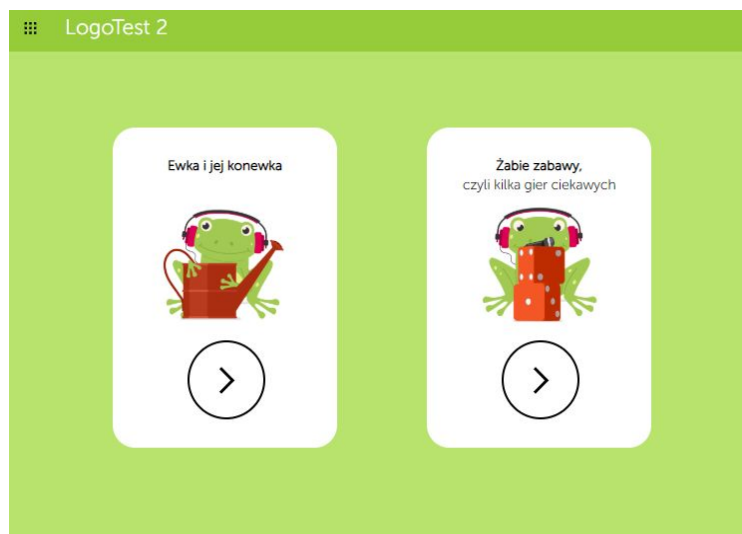
## Wstęp

**LogoTest** to narzędzie, które trafiło w ręce polskich logopedów w marcu 2018 roku. Od tamtej pory było sprawdzane jako praktyczna pomoc w przesiewowej diagnozie, a później i terapii. Wszystkie sugestie użytkowników były konsultowane, a ich wynikiem jest uzupełnienie tego narzędzia wydane pod nazwą **LogoTest 2**. Program ten zawiera materiał wspomagający ocenę ruchomości artykulatorów, a także zestaw ćwiczeń służący uatrakcyjnieniu codziennych zabaw buzi i języka.

### Budowa narzędzia *LogoTest 2*

**LogoTest 2** to narzędzie, w którym znajduje się materiał obrazkowy (z animacją) umożliwiający szybkie przeprowadzenie przesiewowej oceny ruchomości narządów mownych (**Ewka i jej konewka**). Znajduje się tu również zestaw wybranych ćwiczeń interaktywnych uatrakcyjnających gimnastykę buzi i języka, towarzyszącą prawie każdym zajęciom logopedycznym (**Żabie zabawy, czyli kilka gier ciekawych**).





## Ewka i jej konewka – część wspomagająca ocenę ruchomości artykulatorów

### Ewka i jej konewka



W celu przeprowadzenia przesiewowego badania ruchomości narządów mowy autorzy testu przygotowali zestawy obrazków i animacji, które zostały ułożone w historyjkę o sympatycznej żabie. W historyjkę tę zostały wplecione ćwiczenia sprawdzające ruchomość narządów artykulacyjnych – od prostych (uśmiech, całus) do bardziej złożonych (np. język na wardze, „liczenie” zębów językiem) .

## Ćwiczenia wplecione są w historię następującej treści:

### EWKA I JEJ KONEWKA

Pozwólcie, przedstawię: To Żaba Ewa.  
Mieszka w ogrodzie, gdzieś koło Tczewa.  
W tym to ogrodzie, we wszystkie piątki  
grabi, podlewa i pielę grządki.

Lecz w zeszły piątek, gdy tylko wstała,  
taka przygoda Ewę spotkała...

Z samego rana, gdy Ewa wstała,  
UŚMIECH przepiękny słońku posłała.

A po uśmiechu, w ogród dając susa,  
posłała słońku jeszcze CAŁUSA.

Chciała swe kwiaty ciut podlać z rana,  
lecz nagle staje jak wmurowana,  
Buzię w zdziwieniu otwiera: *Oooo!*  
– *A gdzie konewka? Widział ją kto?*

Spogląda Ewa w LEWO i PRAWO.  
– *Nie ma konewki! Zgubiłam. Bravo...*

Ewa rozgląda się DOOKOŁA.  
Jak bez konewki pracy podoła?

Biegnie do szopki, narzędzia tam trzyma.  
PARSKA i KLĄSKA, POLICZKI NADYMA.

Sprawdza na półkach,  
w słoikach po dżemach.  
Sprawdza po kątach.  
Konewki... nie ma.

Szuka NA DACHU, w szopki PODZIEMIACH,  
aż JĘZYK NA BRODĘ jej padł. Ze zmęczenia.

Sprawdziła wszędzie: w szopie, w ogrodzie,  
w grządkach, którymi przechadza się co dzień.  
– *Ba łaganiarstwa taki mam skutek...*  
I Żabę Ewę ogarnął SMUTEK.

Lecz nagle sobie coś przypomniała:  
przecież konewkę dawno sprzedała!  
W zamian kupiła, zupełnie nowy,  
profesjonalny wąż ogrodowy.


## EWKA I JEJ KONEWKA

Fragment tekstu	Ćwiczenie artykulacyjne
<p>Pozwólcie, przedstawię: To Żaba Ewa. Mieszka w ogrodzie, gdzieś koło Tczewa. W tym to ogrodzie, we wszystkie piątki grabi, podlewa i pieli grządki.</p> <p>Lecz w zeszły piątek, gdy tylko wstała, taka przygoda Ewę spotkała...</p>	Wstęp do historyjki
Z samego rana, gdy Ewa wstała, UŚMIECH przepiękny słońku posłała.	Ćwiczenie artykulacyjne: uśmiech (Uśmiechnij się!)
A po uśmiechu, w ogród dając susa, posłała słońku jeszcze CAŁUSA.	Ćwiczenie artykulacyjne: całus (Prześlij buziaczka!)
Chciała swe kwiaty ciut podlać z rana, lecz nagle staje jak wmurowana, Buzię w zdziwieniu otwiera: Oooo! – <i>A gdzie konewka? Widzia ł ją kto?</i>	Ćwiczenie artykulacyjne: otwieranie szeroko ust (Zrób: Oooo!, Powiedz: Oooo)
Spogląda Ewa w LEWO i PRAWO. – <i>Nie ma konewki! Zgubi łam. Brawo...</i>	Ćwiczenie artykulacyjne: język w jednym kąciu języka, język w drugim kąciu języka.
Ewa rozgląda się DOOKOŁA. Jak bez konewki pracy podoła?	Ćwiczenie artykulacyjne: oblizywanie warg (Obliz wargi dookoła!)
Biegnie do szopki, narzędzia tam trzyma. PARSKA i KŁASKA, POLICZKI NADYMA.	Ćwiczenie artykulacyjne: parskanie, kłaskanie, nadymanie policzków (np. Nabierz powietrze w policzki, Parsknij jak konik!)
Sprawdza na półkach, w słoikach po dżemach. Sprawdza po kątach. Konewki... nie ma.	Ćwiczenie artykulacyjne: „liczenie” zębów językiem (np. Policz ząbki językiem!)
Szuka NA DACHU, w szopki PODZIEMIACH, aż JĘZYK NA BRODĘ jej padł. Ze zmęczenia.	Ćwiczenie artykulacyjne: język góra-dół (np. Połóż język za górnymi zębami! Połóż język na górnej wardze, Wysuń języczek na brodę itp.)
Sprawdziła wszędzie: w szopie, w ogrodzie, w grządkach, którymi przechadza się co dzień. – <i>Ba łaganiarstwa taki mam skutek...</i> I żabę Ewę ogarnął SMUTEK.	Ćwiczenie artykulacyjne: smutna minka (Zrób smutną minkę)



Lecz nagle sobie coś przypomniała: przecież konewkę dawno sprzedała! W zamian kupiła, zupełnie nową, profesjonalny wąż ogrodowy.	Podsumowanie historyjki





 Zrób to, co żaba Ewa. Potóż język na górnej, następnie na dolnej wardze. Później czubkiem języka dotknij każdy ze swoich zębów osobno. Na koniec kliknij żabę Ewę i zobacz, co zrobi.

 Sprawdza na półkach,  
w stoikach po dżemach.  
Sprawdza po kątach.  
Konewki... nie ma.



Przy każdej ilustracji/animacji znajdują się również dwa   przyciski (z kropką i pusty) dla osoby diagnozującej. Diagnosta używa ich w celu zaznaczenia, czy wszystkie głoski w wyrazie zostały wypowiedziane poprawnie.

Przycisk z kropką  – ćwiczenie wykonane prawidłowo.

Przycisk pusty  (bez kropki) – ćwiczenie wykonane z trudnością lub nieprawidłowo.

Przyciski celowo nie zostały opisane jako np. *poprawne/niepoprawne* lub *dobrze/źle*, nie zastosowano także żadnych wyróżników kolorystycznych (np. *zielony – dobrze, czerwony – źle*), aby w trakcie badania dziecko nie czuło się oceniane.

Dodatkowo, z tego samego względu, jeśli diagnosta nie zaznaczy żadnego przycisku, w raporcie końcowym dana odpowiedź zostanie zakwalifikowana jako nieprawidłowa (dziecko nie wykonało ćwiczenia, miało trudność w wykonaniu lub wykonało niepoprawnie).



Wykaz odpowiedzi udzielonych przez dziecko jest dostępny w raporcie końcowym, który tworzony jest na bieżąco w czasie przeprowadzania ćwiczeń. Raport znajduje się na ostatnim ekranie części poświęconej ocenie ruchomości artykulatorów.

Przykład raportu:

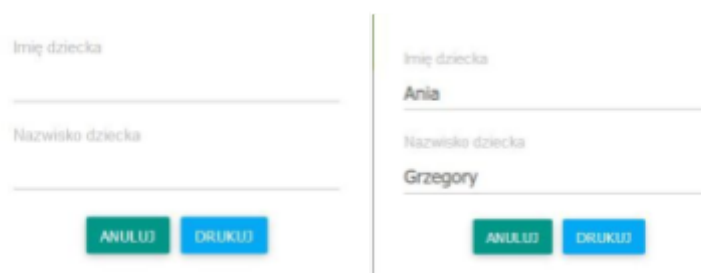


Ćwiczenie	Status
UŚMIECH	x
CALUS	✓
Oooo!	x
JĘZYK NA BOKI	x
OBLIZYWANIE WARG	x
NADYMANIE POLICZKÓW	x
JĘZYK NA DOLNĄ/GÓRNĄ WARGĘ; LICZENIE ZĘBÓW	x
JĘZYK NA BRODĘ	x
SMUTNA MINA	x
Aaaach!	x

Podsumowanie: 0 x 1 ✓

Ilustracje, które zostały wykorzystane podczas testu są przedstawione w zbiorze miniatur. Przy każdej ilustracji – zgodnie z zaznaczeniem odpowiedniego przycisku przez diagnostę – znajduje się informacja o tym, czy dziecko wykonało dane ćwiczenie poprawnie. Pod zestawieniem umieszczono podsumowanie: liczbę realizacji błędnych i prawidłowych.

Do każdego raportu można dołączyć dane dziecka – imię i nazwisko. Dodatkowym ułatwieniem dla diagnosty jest możliwość wydrukowania wygenerowanego raportu końcowego (przy pomocy widocznego przycisku „Drukuj”).



Imię dziecka

Nazwisko dziecka

ANULUJ DRUKUJ

Imię dziecka

Ania

Nazwisko dziecka

Grzegory

ANULUJ DRUKUJ

## Żabie zabawy, czyli kilka gier ciekawych

Żabie zabawy,  
czyli kilka gier ciekawych

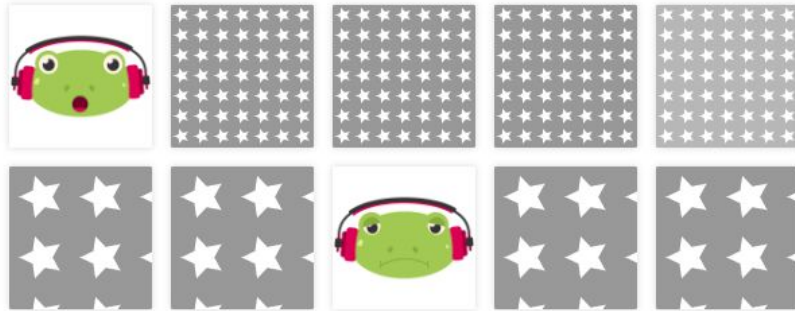


Narzędzie **LogoTest 2** zawiera także materiał służący do uatrakcyjnienia wybranych rozgrzewek artykulacyjnych (zabawy buzi i języka). Są to ćwiczenia, których podstawą są ilustracje miniek, ułożone w atrakcyjne interaktywne gry i zabawy (ćwiczenia artykulatorów ukryte są pod atrakcyjną dla dziecka aktywnościami).

Ćwiczenia interaktywne wchodzące w skład narzędzia **LogoTest 2**: memo artykulacyjne, kółko i krzyżyk, dopasuj do właściwego cienia, gra planszowa i inne.

Również ta część zakończona jest ekranem z podsumowaniem w postaci raportu.

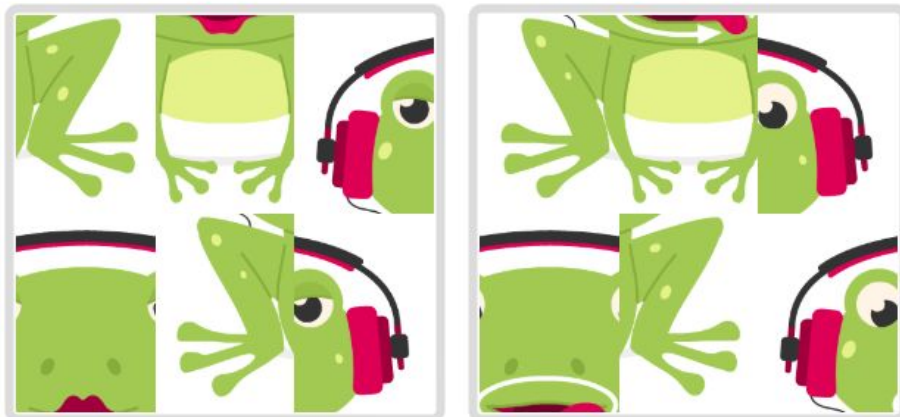
 Znajdź pary takich samych obrazków. Gdy znajdziesz parę – naśladowuj minkę z kart.



 Kto pierwszy dotrze do mety? Zagrajcie wspólnie w grę. Przed grą przeczytajcie instrukcję ukrytą pod przyciskiem „i”.



 Utóó puzzle i naśladowuj minki, które powstały.



LogoTest 2  WYNIKI < 7/7

		sprawdzenia	błędy
Zabie zabawy (1)	0%	0	0/0
Zabie zabawy (2)	0%	0	0/0
Zabie zabawy (3)	0%	0	0/0
Zabie zabawy (4)	0%	0	0/0
Zabie zabawy (5)	0%	0	0/0
Zabie zabawy (6)	0%	0	0/0