



# **РЪКОВОДСТВО ЗА ПРЕПОДАВАТЕЛИ**



## Съдържание

Въведение	02
Задачи на EDysGate?	02
Защо да използваме обучаващите игри?	03
Кой може да има полза от обучаващите игри?	04
Преглед на типовете игри	04
<b>Приложение 1</b>	<b>08</b>
Списък на игрите	
<b>Приложение 2</b>	<b>16</b>
Как да се използва работната среда?	
Въведение	
Ученици	
Преподаватели	

### Въведение

По проекта EDysGate бяха разработени Интернет-базирани обучаващи модули, наречени обучаващи игри, специално пригодени за младежи, страдащи от дислексия. В това ръководство има информация относно ползването на работната среда от преподаватели, мениджъри и администратори. EDysGate е разработен с помощта на Комисията на Европейската Общност.

#### В проекта си партнират:

- E-Learning concepts Rietsch KEG - Австрия
- CREA - Confederacion de Empresarios de Aragon - Испания
- Ibis Creative Consultants Ltd - Великобритания
- Havredal gl. Skole - Дания
- Verein Spunk - Австрия
- Център за Дистанционно Обучение към ТУ-Варна
- SUELL Team ApS – Дания

### Задачи на EDysGate?

Много хора приемат дислексията за затруднения в писането и четенето. Реално, причините, предизвикващи тези затруднения засягат още много други умения. Упражнения на базата на Интернет биха могли да подпомогнат тренирането на специфични умения у хората страдащи от дислексия. Такива упражнения съществуват, но тяхната целева група са деца, а не засягат теми, интересни на младежите. Младежите страдащи от дислексия не харесват тези упражнения поради детския им характер или защото те смятат, че игрите са неуместни за тяхното състояние. Целта беше да се предостави нещо, което да заинтригува и стимулира тези хора.

### Какво представляват обучаващите игри?

EDysGate предоставя силно мотивираща и стимулираща обучаваща среда, адресирана към внимателно подбрана област от умения, които е известно, че интересуват младите хора. Те засягат седем области от особено значение за развитието на говорните умения.

Въздействието на игрите от всяка една област е от пряк и непряк характер. Областите са: Областите са: (1) Визуално разграничаване, (2) Визуална памет, (3) Визуална поредица, (4) Слухово разграничаване, (5) Слухова памет, (6) Звукови поредици и (7) Пространствено разположение (т.е. горе, долу, отзад, отпред, отляво, отдясно).

Като основен принцип при разработването на игрите е използвана езиковата независимост. Игрите биха могли да се използват от всички европейци. Обучаващите материали са разработени съвместно с ученици и техните преподаватели. EDysGate проведе пилотни тестове във Великобритания, Испания, България, Дания и Австрия.

### Защо да използваме обучаващите игри?

Основната цел на обучаващите игри е развиването на говорните умения на млади хора страдащи от дислексия и дори подобряване на грамотността. Като преподавател, вие получавате ново обучаващо пособие, което да ползвате в своята практика. Игрите на EDysGate са по различни за младежите от другите игри в Интернет, и не трябва да се представят като просто поредните такива. Важно е да се подчертае целта на обучаващите игри- учениците развиват някои свои умения докато играят. Учебните игри са за тренировка, но можете да разберете, че вашите ученици дори ги играят и в свободното си време.

Учебните игри са създадени да мотивират и ангажират учениците да се упражняват. По този начин, използвайки обучаващите игри Вие притежавате силно мотивиращо

средство, с което да подпомагате своите ученици.

### Кой може да има полза от обучаващите игри?

**Младежи с дислексия**, т.е. завършили училище, по време на лекции, в университета, в началото на тяхната професионална кариера и т.н.

**Преподавателите**, занимаващи се с такива хора

### Преглед на типовете игри

Областите са избрани въз основа на проучване, което приема, че те ще стимулират части от мозъка, които са активни при много други дейности, включително и четене. Колкото и странно да е, това означава, че повишаването на уменията в тези области повишава и способността да се четат текстове. Как става това? Това е защото четенето и писането не са отделни дейности, развивани в отделни части на мозъка. Четенето представлява поредица от мозъчни процеси и ако се стимулират ключовите области то неврологичните връзки в тях ще се развият и ще бъдат по-податливи на обучение, включително и обучение на четене. Например, много хора, страдащи от дислексия, имат проблеми при разпознаването на визуално близки думи. Чрез тренирането на визуалното разграничаване, този проблем може да бъде ограничен до известна степен. По-долу следва описание на уменията, които всяка една от областите засяга.

#### **(1) Слухово разграничаване**

Слуховото разграничаване представлява способността да се отличават определени характеристики на речта, например интонацията или силата на звука. Съществуват няколко категории „звучи“: езиково зависими, музикални или просто звуци. Тези групи се преливат, макар и да се приемат за различни. Обикновено, слуховото

разграничаване се развива в ранна детска възраст. При това, за много от страдащите от дислексия е доказано, че са имали ушни инфекции през ключовите периоди за развитието на способностите за разграничаване на звуци. Като последица се уврежда способността за слухово разграничаване. Обикновено дислексиците нямат проблеми в тиха обстановка. Те биха могли, обаче, да имат затруднения в шумна среда, например, когато се провежда разговор в зашумен цех. Този проблем също може да бъде подтиснат, тъй-като те успяват да предугадят останалата част от фразата. Някой от тях срещат трудности при разграничаването на гласни звуци или не успяват да разберат ясно последния звук от фразата. Тези проблеми рядко могат да се забележат в ежедневните разговори, но пък правят впечатление при правописа.

### **(2) Слухова памет**

За обем на слуховата памет може да се приеме броят звукови единици, които паметта може да съхрани. Обикновено, тя се разглежда като последователност от запаметяване и възпроизвеждане. Независимо от това, че съществуват ограничения във възможностите ни да я увеличим (както и не можем от всеки човек да направим маратонец- той трябва да има някакви предварителни заложи), съществуват стратегии, помагачи за нейното по-ефективно използване. С тяхна помощ, може да не успеете да запомните повече отделни неща, но кат ги групирате по подходящ по-добър начин, ще се окаже че все пак се побрели повече информация. Тези стратегии могат да се ползват в различни ситуации: записване на телефонни номера, писане на конспекти, и др. Също така, тези умения са необходими в области, където е необходимо използването на сравнения, например търсенето на рими. Показано е, че такива умения са свързани с умението да се чете. Ако не можете, например, да задържате за определено време определен звуков сигнал докато му намерите съответстващ римуван, то възможностите ви да четете ще бъдат също увредени.

### **(3) Звукови поредици**

Много често се налага не само да запомните събитията, но и да възпроизведете тяхната последователност. Сменете последователността кой какво на кого е казал и става пълна каша! Точно това, обаче е проблемът на някои дислексии. Упражненията в тази област предлагат такива ситуации и помагат на обучаемия да развие способностите си не само да запомни какво е станало, но и в какъв ред. Най-добрият начин да се тренираш за дълго бягане е да бягаш дълго. Аналогично, най-добрият начин за страдащ от дислексия да подобри уменията си да възпроизвежда звукови последователности е да се тренира да го прави.

### **(4) Визуално разграничаване**

Визуалното разграничаване представлява способността да се различават две изображения, които са показани едновременно или едно след друго. Както беше споменато по-горе, тези умения са в основата на граматическите умения, тъй-като за да се научим да пишем или четем трябва да можем да разграничаваме формите на отделните думи. Постепенно децата научават връзката между звуците и буквите. Те забелязват разликата, обаче, на ниво думи дотолкова, доколкото могат да направят разлика между две от тях и да кажат, че те не са еднакви. Понеже хората с дислексия имат проблеми с четенето, те не могат да приемат „формата“ на думите и не могат да изградят връзката между думите и буквите, защото не виждат малките разлики между отделните „форми“. По същия начин, те не могат да изградят връзка между няколко последователни шарки и съответните звуци. Така например, те бъркат визуално приличащите си думи: „сом“, сол. Упражненията в тази област развиват умения в тази насока.

### **(5) Визуална памет**

Съществуват различни типове визуална памет. Типът на който ще се спрем е свързан с четенето. В тази област сме

се стремили да се постигне запомняне на някаква фигура и нейното съхраняване в кратковременната памет, като по-късно се прехвърли и в трайната памет. Засегнат е и процесът на извличане от паметта. Има два начина да се развие паметта: а) чрез подлагане на определени задачи, изграждащи нервни връзки или б) развиване на визуални стратегии, позволяващи по-голям обем на запаметяване. На най-ниско ниво това би подобрило преписването от черната дъска, например. Също така, обаче, това би помогнало на способността да се запомнят и възпроизвеждат думи с не толкова обичаен правопис.

#### **(6) Визуални поредици**

Визуалните поредици, както показва наименованието, представляват показване на последователности от изображения във времето. Обикновено, когато гледаме един написан израз, ние усещаме нещата едновременно, докато по време на разговор нещата се приемат последователно – т.е. Те са във времето. Визуалните последователности изискват съхраняване и възпроизвеждане в реда в който са били показани. Тези умения обхващат не само уменията да се чете. Те биха могли да изискват възпроизвеждане на събитията в нужния ред, както и умения да се състави разказ въз основа на видените неща.

#### **(7) Пространствено разположение(т.е. горе, долу, отзад, отпред, вляво, вдясно)**

Много от хората с дислексия имат проблеми с пространствената ориентация. Например, „нагоре“ е ясно на къде е, но ако имаме двама застанали един срещу друг, това, което е „ляво“ за единия, не е „ляво“ за другия. След упражнения в тази област идеите стават по ясни. Тъй-като игрите представят едно пространство, в някои от тях се изисква да се използва не само виртуалното, но и физическото „наляво“, както е при танцуването.

## Приложение 1

Преглед на обучаващите игри

<b>За бележки</b>	<b>Обучаващи игри</b>
-------------------	-----------------------

### *Слухово разграничаване*

<b>Интонация</b>	
<b>Рими</b>	
<b>Начална буква</b>	
<b>Откъс</b>	
<b>Имена</b>	
<b>Имена на градове</b>	
<b>Музикални откъси</b>	
<b>Ритми</b>	
<b>Шумове</b>	
<b>Звукови образи</b>	
<b>Магазин</b>	
<b>Летище</b>	
<b>Улица</b>	
<b>Ресторант</b>	
<b>Кино</b>	

*Слухова памет*

<b>Повтарящи се звуци</b>	
<b>Мелодии</b>	
<b>Улични шумове</b>	
<b>Ударни ритми</b>	
<b>Имена</b>	
<b>Имена на градове</b>	
<b>Подобни звуци</b>	
<b>Мелодии</b>	
<b>Улични шумове</b>	
<b>Музикални инструменти</b>	
<b>Имена</b>	
<b>Имена на градове</b>	
<b>Римувани двойки</b>	
<b>Двойки дума-звук</b>	
<b>Откъс – звукови образи</b>	
<b>Магазин</b>	
<b>Летище</b>	
<b>Улица</b>	
<b>Ресторант</b>	
<b>Кино</b>	

*Звукови поредици*

Въпрос по текст	
Да си приготвим багажа	
Подреждане на картини и звуци	
Супермаркет	
На път за в къщи 1	
На път за в къщи 2	
Кръстовище 1	
Кръстовище 2	
Изсвири една част	
Шумове 1	
Шумове 2	
Шумове 3	
Музика 1	
Музика 2	
Познавате ли мелодиите	
Звуци 1	
Звуци 2	
Звуци 3	
Звуци 4	
Звуци 5	

*Визуална памет*

Еднакви картини	
Обувки 1	
Обувки 2	
Фланелка 1	
Фланелка 2	
Марки на коли	
Съответстващи картини	
Коли	
Фланелки	
Букви	
Букви	
Обувки	
Йероглифи	
Картинка-начална буква	
Намери обекта	
Разходка с балон 1	
Разходка с балон 2	
Разходка с яхта 1	
Разходка с яхта 2	
Разходка с яхта 3	
Бягащи букви	

Market	
Bücher	
Libro	
Ønsker	
Точки	

*Визуално разграничаване*

Намери разликите	
Вечна любов	
Татуировка	
Манга	
Полиглот	
Друга татуировка	
Картина в картина	
Ученическа рисунка	
Графити	
Текстов колаж	
Изкуство	
Стъпало	
Намери еднаквите	
Пейзажи	
Мутри	
Шпионка	

Букви	
Орязани букви	
Липсваща картина	
Велосипед	
Орнаменти	
Графити	
Сватба	
Импресия	
Форми и цветове	
Точки 1	
Точки 2	
Точки 3	
Точки 4	
Точки 5	

*Визуална поредица*

Каране	
Дървета 1	
Дървета 2	
Дървета 3	
Реклами 1	
Реклами 2	
Стегни си багажа	
Йероглифи	

Папирус 1	
Папирус 2	
Папирус 3	
Папирус 4	
Папирус 5	
Глухо пиано	
Мелодия 1	
Мелодия 2	
Мелодия 3	
Мелодия 4	
Мелодия 5	
Продължи линията	
Линия 1	
Линия 2	
Линия 3	
Линия 4	
Линия 5	

*Пространствено разположение*

Пъзели	
Индуриална романтика	
Вечер	
Мексикански графити	
Испански графити	
Техника	

Завъртян пъзел	
Балон	
Изкуство	
Шотландски импресии	
Пътешественик	
Опасност	
Ламбада	
Шах	
Танграм	
Динозавър	
Бегач	
Камила	
Орел	
Лебед	

## Приложение 2

### Как да използваме средата?

#### Въведение

Входна точка на средата е следният Интернет-адрес:  
<http://www.edysgate.org>



The screenshot shows the Edysgate website interface. At the top left is the logo with the text "train your senses". To the right is a navigation menu with tabs: "За проекта", "Цели на проекта", "Резултати на проекта", "Партньори на проекта", and "Контакти". Below the menu, there are several content blocks:
 

- Към игрите**: A section with flags of various countries and text about installing software.
- За партньорите**: A section with text about the project's financing and partners.
- Блог за дислексията**: A section with text about dyslexia and a link to a blog.
- E-DysGate**: A section with the text "GRUNDTVIG 1:" and a paragraph about dyslexia as a learning difficulty.
- Dyslexia Conference CEC - Varna April 2008**: A section with a date and a small image of a newspaper clipping.
- Socrates Grundtvig**: A logo for the European Union's Socrates Grundtvig program.

Тук потребителите могат да получат обща информация за проекта. Главната страница е преведена на следните езици: Английски, Немски, Испански, Датски и Български.

Регистрираните потребители имат възможност да се логват и да ползват страниците с ограничен достъп.

Работната среда има два режима на работа: за ученици и за преподаватели.

Също така, има две области за работа: област с игрите и област за управление. Учениците имат достъп само до игрите.

Областта за управление е различна в зависимост от правата за достъп на потребителите.

В работната са дефинирани следните роли: ученик и мениджър. Мениджърите, път от своя страна биват учители, и администратори.

Ако потребителят се логне като ученик, той бива препратен направо към игрите. В противен случай се показва първо частта за управление.

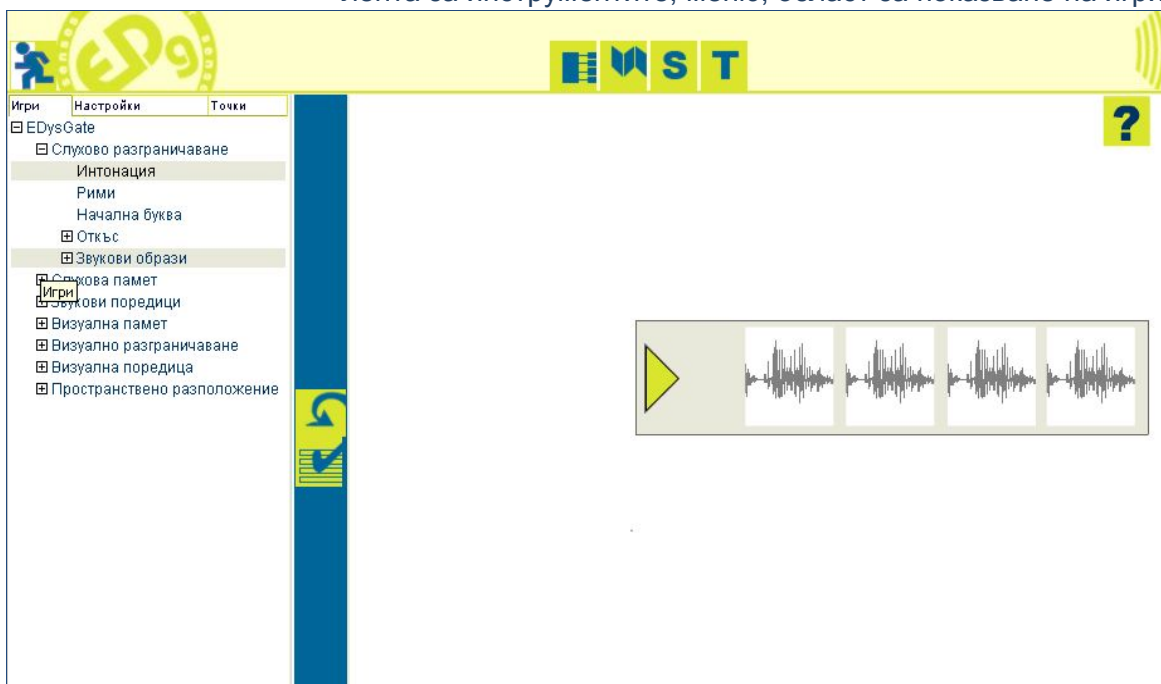
### **Ученик**

В ученически режим средата предоставя достъп само до игрите и техните резултати. Всеки потребител. Всеки потребител има присвоена роля.

Ролята на учениците е да могат да играят. Те биват препращани направо към страницата с игрите. Те могат да си избират игра, да я играят, да видят резултатите за нея.

## Прозорец за играене

Прозорецът за играене се състои от три основни области:  
лента за инструментите, меню, област за показване на игрите.



## Лента с инструменти

Лентата с инструментите съдържа следните бутони:



“Изход” - Натискайки този бутон потребителят напуска ограничената зона.



“Меню”- Показва или скрива зоната с менютата

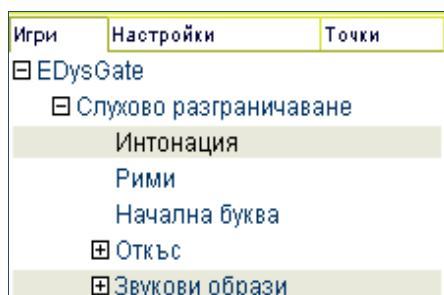


“Ученически въпросник”- Този бутон показва въпросника за общото мнение на ученика относно системата и игрите.



“Въпросник за преподаватели”- Този бутон показва въпросника за общото мнение на преподавателя относно системата и игрите.

## Област за менютата



Областта за менютата е разделена на три под-области: Игри, Настройки, Резултати.

### Игри


Тази страница представя игрите структурирани по групи, както и показва избраната в момента игра. Потребителят може да с избере игра с помощта на левия бутон на мишката.

### Настройки

Тази страница позволява на потребителите да променят своята парола.

### Резултати

Тук потребителят би могъл да прегледа резултатите за избраната от него в момента игра.

 **Внимание:** Запис в таблицата с резултатите се прави само ако играта е приключена. В противен случай никаква информация за потребителската дейност не се записва.

## Зона за игрите

Това е най обширната област от екрана. Тя показва информация, съответстваща на избрания в момента елемент. Тази информация се различава в зависимост от това какво е избрано:

Ако е избрана област, тогава се показва графично меню с игрите в тази област.

Ако е избрана игра, първо се показва инструкцията на играта, както и възможност за нейното стартиране. Някои от игрите имат бутон за прослушване на текста към играта.

Ако играта се стартира, то тя се показва на същото това място.

Ако от менюто с игрите се избере игра (а не група), се показват допълнително следните бутони:



“Рестарт”- с този бутон можете да рестартирате играта



“Ученически въпросник”- Показва се екран с въпросник за учениците относно тяхното мнение за избраната в момента игра.

## Преподаватели


Ако потребителят принадлежи на една от следните групи: преподавател, мениджър или администратор, тогава след логин се минава в зоната за управление. Тя е организирана на страници. Всяка потребителска група получава различна съвкупност от страници. Начинът на работа на всяка една от страниците малко да се различава при различните групи. Всеки екран има директна връзка към зоната с игрите „Към игрите“. Този линк отваря нов прозорец, където се показва

зоната с игрите.

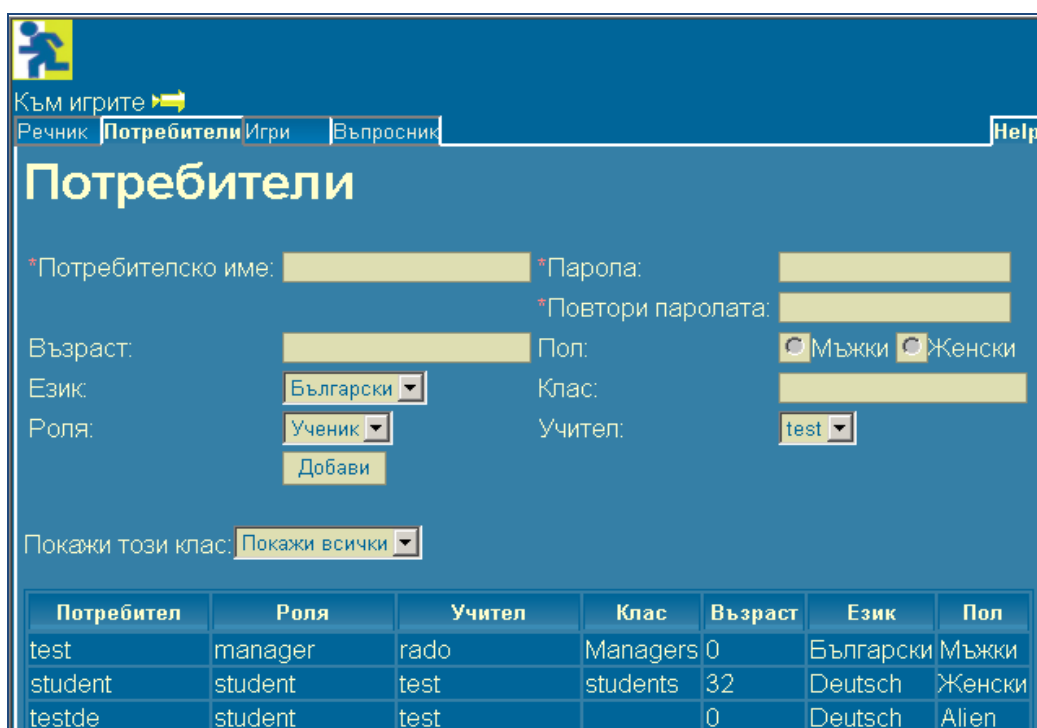
Преподавателите са тези потребители, които могат да създават студенти. Те могат да посещават работната среда на своите ученици като по този начин им спестяват въвеждането на потребителско име и парола. Така преподавателите могат да контролират резултатите на учениците си.

### Преподавателски прозорец

Внимание: Този прозорец се показва в съответствие с правата на потребителя!

Тук преподавателите могат да създават ученици, да променят техните параметри и да попълнят въпросника за преподаватели. Въпросникът за преподаватели е същият, който може да се попълни след натискането на бутона  от зоната за игри.

### Потребителска страница



The screenshot shows the 'Потребители' (Users) management page. It includes a navigation bar with 'Речник', 'Потребители', 'Игри', and 'Въпросник'. The main form allows creating or editing users with fields for username, password, age, gender, language, class, and role. A 'Добави' (Add) button is present. Below the form is a table showing the current user list.

Потребител	Роля	Учител	Клас	Възраст	Език	Пол
test	manager	rado	Managers	0	Български	Мъжки
student	student	test	students	32	Deutsch	Женски
testde	student	test		0	Deutsch	Alien


За всеки потребител се съхранява следната информация: потребителско име, парола, възраст, пол, език и клас.

За да създадете нов потребител попълнете всички полета, маркирани с „\*“.

Добавянето става с помощта на бутона „Добави“.

Бутонът „Запис“ записва направените промени за избория в момента потребител.

Бутонът покажи отваря нов прозорец с настройките на избория в момента потребител и зарежда в него зоната за игрите.

 **Съвет!**: Полезно е на всеки потребител да се присвои някакъв клас. Така след като са се насъбрали много ученици биха могли да бъдат показвани само учениците от този клас. Така се спестява време при търсенето на нужния потребител.

Разделянето на учениците по класове става с помощта на „Покажи този клас“.

В долната част на тази страница се показва списък с учениците на съответния преподавател.

Таблицата показва по 10 реда на страница. Ако имате повече от 10 ученика можете да прелистите таблицата с помощта на бутоните, в горната част на таблицата.

В тази таблица можете да сортирате изписаните там редове по избрана от вас колона. Това става като щракнете с мишката върху етикета на колоната. След първото щракване редовете се подреждат във възходящ азбучен ред, след второто- в низходящ, след третото се премахва сортирането по тази колона.

Можете да се опитате да сортирате информацията по повече от една колона едновременно. Това става като щракнете с мишката последователно върху етикетите на избраните от вас колони.

Като допълнителни възможности, мениджърите и администраторите имат възможността да определят ролята на избрания потребител, както и да променят неговия учител.

## Речник

Тази страница е видима за мениджърите и за администратора/администраторите. Тук са изброени всички текстове, които би трябвало да се преведат на съответния език. Всеки текст си има уникален текстов идентификатор, текст на английски и превод.

Ако един текст не е преведен, той е изписан в началото на таблицата.

За всеки текст в таблицата са показани идентификаторът, английският текст и преводът на български.

За да промените превода на български щракнете с мишката върху желанния ред, в показалия се прозорец напишете новия превод и натиснете ОК.

Администраторът има възможност да добавя нови езици и нови текстове.

## Страница „Игри“

На тази страница потребителят може да променя съдържанието на списъка от игри (но не и неговата структура!). Тази страница съдържа структурата на дървото, място за въвеждане на характеристиките на избрания елемент от списъка и място за въвеждане на допълнителни ресурси за избрания елемент.

Списъкът с игрите отразява логическата организация на игралната структура. Игрите са обединени в групи и подгрупи.

Когато потребителят избере елемент от структурата, неговите параметри се показват в съответните полета.

Игрите изброени в списъка се отнасят само за езика на потребителя.

Работната среда е организирана така, че един от работните езици е избран за основен. В случая това е немският, защото всички игри бяха първо разработени на немски език. Ролята на игрите на немски език е служат за основен вариант. Информацията, която ще се покаже на потребителя се избира на два етапа: първо се избира немският вариант на съдържанието. Ако за избрания в момента език има съдържание, качено в средата, тогава то се показва на потребителя, ако не- показва се съдържанието на немската версия.

По този начин, всичко, което е направено за немската версия е основа на съдържанието на останалите езици и то се показва в случай, че няма преведено такова.

**Пример:** Имаме играта „Интонация“, заредена за немската версия на системата. Ако няма други заредени версии на играта, то всички потребители ще виждат тази игра.

Ако в системата се качи версия на испански, то потребителите на този език, ще могат да ползват версията на испански език, всички останали ще трябва да използват версията на немски.

По същия начин се управлява съдържанието на картинките, които се показват заедно със играта (лого и малко лого).

Всеки елемент в списъка се описва със следните елементи:

#### **Име на играта**

Това е текстът, представящ избрания елемент в списъка. Това може да е игра, група или под-група.

#### **Име на файл**

Тук се избира файла съдържащ играта за избрания елемент. Ако за избрания елемент няма заредена игра, то играта от основния език на същото място в списъка ще бъде показана. Ако няма заредена игра и за основния език то се показва карта на групата игри.

За да изтриете от системата заредената вече игра, изберете „Изтрий“ и после „Запиши“.

#### **Картинка**

Тази картинка представя елемента от списъка. Възможно е да се заредят повече от една картинки за един елемент. В този случай, първите две картинки се използват за реализиране на визуален ефект при преминаване на мишката върху картинката.

Всичките се зареждат от това поле.

За да изтриете всички картинки изберете „Изтрий“ и после натиснете „Запиши“.

### **Име на файла с логото**

Тук можете да поставите картинка, която да ще се показва в горния десен ъгъл на работната среда, когато е избрана играта. Обикновено, тази картинка се използва за областите в които са разположени картинките. Препоръчително е (но не е задължително) такава картинка да се укаже за всяка една група от списъка с игри.

За да изтриете всички картинки изберете „Изтрий“ и после натиснете „Запиши“.

### **Цвят на фона**

Тук можете да въведете цвят за фона на избрания елемент. Цветът се въвежда във формат „#rrggbb“ (rr- червено, gg- зелено, bb- синьо). Числата са в шестнадесетична форма.

## Описание

Този текст се показва, когато потребителят избере елемент от списъка и когато няма игра, която да му е присвоена.

За записването на промените натискате „Запиши“.

Като допълнение на тези възможности, администраторът може да добавя и изтрива елементи в списъка с игрите.

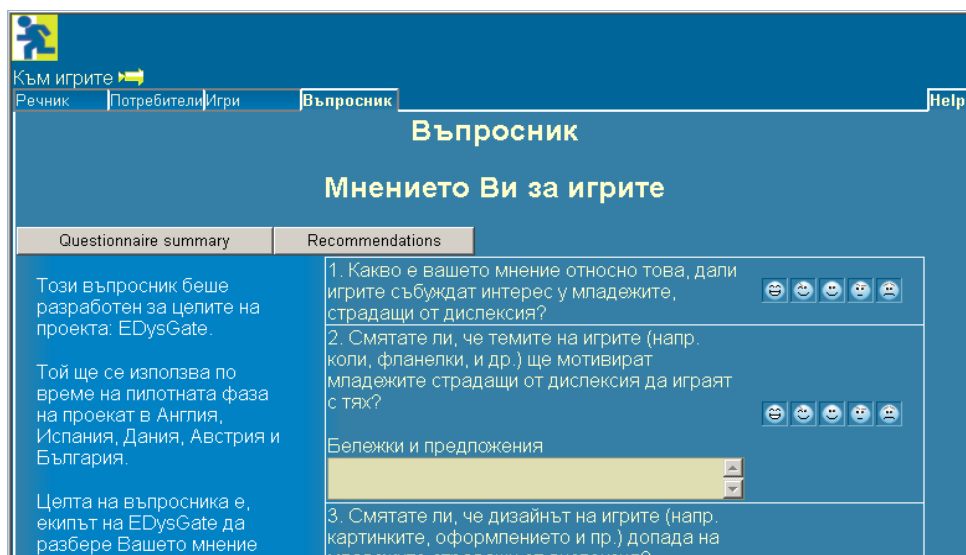
## Ресурси

Като допълнение на изброените до тук характеристики на всяка игра могат да бъдат присвоени произволен брой ресурсни файлове. За сега файл, съдържащ инструкцията на играта файл съдържащ същата инструкция, но прочетена, са единствените ресурси от които се нуждаят игрите.

За да заредите нов файл натиснете бутона „Избери...“ и след като сте избрали файл натиснете „Добави“.

За да изтриете ресурс щракнете с мишката върху червеното кръстче пред името на файла.

## Въпросник



Към игрите ➔

Речник Потребители Игри **Въпросник** Help

### Въпросник

#### Мнението Ви за игрите

Questionnaire summary	Recommendations
<p>Този въпросник беше разработен за целите на проекта: EDysGate.</p> <p>Той ще се използва по време на пилотната фаза на проект в Англия, Испания, Дания, Австрия и България.</p> <p>Целта на въпросника е, екипът на EDysGate да разбере Вашето мнение</p>	<p>1. Какво е вашето мнение относно това, дали игрите събуждат интерес у младежите, страдащи от дислексия? 😊 😊 😊 😊 😊</p> <p>2. Смятате ли, че темите на игрите (напр. коли, фланелки, и др.) ще мотивират младежите страдащи от дислексия да играят с тях? 😊 😊 😊 😊 😊</p> <p>Бележки и предложения</p> <p>3. Смятате ли, че дизайнът на игрите (напр. картинките, оформлението и пр.) допада на младежите страдащи от дислексия?</p>

На тази страница преподавателите могат да въведат своето мнение за средата като цяло. Всеки потребител има достъп само до своя си въпросник. Той може да бъде редактиран многократно.

В лявата част има кратко описание на въпросника. Вдясно са разположени въпросите. Смайлитата представят степента на съответствие на изказването с вашето мнение. Най-лявото 😞 представлява най-слабото, а най-дясното – най-силното 😊 съответствие.

В текстовите полета преподавателите могат да изкажат по-подробно мнението си по зададения въпрос.


Когато свършите натиснете „Изпрати“.

При всяко отваряне на тази страница съдържанието ѝ се зарежда от базата данни, така, че потребителят би могъл да промени информацията в тях.

Страницата „Отчети“ представя анонимно съдържанието на всички събрани до момента въпросници. Тази информация може да бъде копирана и прехвърлена в електронна таблица за по-нататъшна обработка.

## Help

За всяка една страница от средата за управление (с изключение на въпросниците) е написана кратка помощна информация.

За да затворите тази страница, натиснете  Тази информация е сам на Английски.

## Администратори

Мениджърите имат допълнителни права, позволяващи им да променят съдържанието на списъка с игри. Те могат да създават учителски логин-и. Те са отговорни за външния вид на система за техния език, което включва: игрите, поставени в средата, картинките представящи тези игри, помощните текстове, описанията на игрите.

Администраторът, в допълнение, може да променя структурата на игрите, като може да наблюдава всички потребители и има достъп до всички езици.