



EURÓPSKA ÚNIA  
Európske štrukturálne a investičné fondy  
OP Integrovaná infraštruktúra 2014 – 2020



MINISTERSTVO  
DOPRAVY  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



MINISTERSTVO  
INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA  
A INFORMATIZÁCIE  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

# MANUÁL

## K

### APLIKÁCII AUKID



2023

Aplikácia určená na rozvoj komunikačných a sociálnych zručností detí s poruchou autistického spektra.

Bc. Jana Dóšová  
Helena Komanderová

Tento projekt je spolufinancovaný Európskou úniou





## Na úvod

*Občianske združenie NAŠE SLNKO sa venuje pomoci rodinám s autistickým členom už od jeho vzniku v roku 2014. Keďže sme si na vlastnej koži zažili všetky úskalia výchovy dieťaťa s poruchou autistického spektra, naše rozhodnutie podeliť sa s úspechmi a neúspechmi bolo prirodzené. Mali sme šťastie na výborných ľudí, ktorí nás na tejto ceste sprevádzali a s ktorými spolupracujeme až do dnešného dňa. Stretávali sme sa však i s nepochopením, diskrimináciou, neochotou a s prekážkami prameniáciami hlavne z neznalosti, či nevedelosti ľudí v tejto oblasti. Integrácia ľudí s PAS do spoločnosti musí zahŕňať nielen snahu ich rodín o ich výchovu a vzdelávanie, ale taktiež ochotu celej spoločnosti porozumieť a prijať.*

*Život v digitálnom veku prináša rôzne paradigmy a úskalia. Deti s PAS prirodzene inklinujú k svetu, ktorý je pre nich jednoduchý a predvídateľný. Život vo virtuálnom realite by bol pre nich asi menej komplikovaný. Výzvou je nájsť tu správnu rovnováhu, kedy vieme využiť benefity digitálnych pomôcok na rozvoj tých zručností, ktoré by im pomáhali v integrácii do spoločnosti a zároveň nepodporovali únik od reality, ktorý digitálny svet ponúka.*

*Aplikáciu AuKid sme tvorili práve s touto predstavou. Identifikovali sme základné zručnosti, ktorých rozvoj vedie k priblíženiu dieťaťa s PAS k neurotypickému svetu okolo a sú základné na uľahčenie fungovania celej rodiny. V spolupráci so špeciálnym pedagógom vznikla táto digitálna pomôcka určená na rozvoj komunikačných a sociálnych zručností.*

*V tomto manuály nájdete návod ako benefity aplikácie AuKid plne využiť. Nesmieme zabudnúť na to, že sa nejedná o hru, ale o cielelý nástroj k vzdelávaniu, preto si vyžaduje súčinnosť rodiča, či pedagóga, ktorý tu pôsobí ako leader.*

*Dúfame, že si našu aplikáciu obľúbite a stane sa prostriedkom rozvoja Vášho dieťaťa.*

S úctou,

NAŠE SLNKO, o.z



## OBSAH:

Rozvoj komunikačných a sociálnych zručností	3
Rodičovský versus detský mód	4
Registrácia a prihlásenie	5
Obnova hesla	7
Intuitívnosť	9
Ovládanie aplikácie	10
Personalizácia prostredia	11
Úprava kategórie	12
Úprava karty	14
Vytvorenie novej kategórie	16
Vytvorenie novej karty	18
Obrázková komunikácia	20
Výber vhodnej kategórie	21
Výber vhodnej karty	23
Princípy výučby reči	25
Vytvorenie obrázkovej vety	26
Úprava obrázkovej vety	27
MôJe vety	29
Digitálny svet versus svet reálny	31
Tlač kariet	32
Vytvorenie denného režimu	35
Využívanie denného režimu dieťaťom	37
Kontrola splnenia režimu rodičom	39
Vypnutie a zapnutie zvuku	41
Zoznamovanie sa s emóciami	42
Nastavenie zástupcov	43
Úprava emócie	45
Hry na tréning rozpoznávania emócií	48
Hry – nastavenie emócií	49
Hry – úrovne náročnosti	51
Hry – nastavenie úrovne náročnosti	53
Hry – nastavenie životov	55
Hry – LOTO	56
Hry – PEXESO	62
Hry – Otestuj sa	66
Emócia a situácia	67
Situácie – výber	68
Situácie – nastavenie správnej odpovede	70
Situácie – tréning	73
Rovnaký v rade – emócie	77
Rovnaký v rade – situácie	80
Na záver	83



## ROZVOJ KOMUNIKAČNÝCH A SOCIÁLNYCH ZRUČNOSTÍ

Autizmus nie je jednoznačná diagnóza, ale nesmierne široký pojem. Jeho prejavy sú veľmi individuálne, preto všeobecne hovoríme o autistickom spektre. Jeho jeden koniec je ohraničený neurotypickou populáciou a na druhom konci môže zasahovať až populáciu s vážnym zaostávaním mentálneho vývinu. Každé dieťa s PAS sa narodí s určitým potenciálom, ktorý sa prejavuje niekde na autistickom spektre. Správny prístup, včasná diagnostika, špecifické vzdelávanie, dobre ciele terapie, či tréningy a dokonca i správna výživa - môžu dieťa posúvať v smere k neurotypickej populácii. Bohužiaľ sa to môže diať i naopak. Ignorovanie príznakov poruchy, neprijatie, či nesprávny prístup, vyvolávajú v týchto deťoch nekontrolovateľné reakcie, prameniace v ich frustrácii a pocitu bezmocnosti.

AuKid je zameraný na postupný rozvoj zručností, ktoré sú spoločným znakom autistického spektra. Ide o chýbajúce, či nedostatočne rozvinuté komunikačné a sociálne zručnosti. Oneskorenie vývinu reči je zväčša spojené s neschopnosťou jej intuitívneho učenia, ktoré za bežných okolností, pri neurotypickom vývine prebieha prirodzene medzi rodičom a dieťaťom počas interakcie. V mnohých prípadoch ide len o prekážku, ktorú sa dá správnym prístupom zložiť. Ak jazyk dieťaťa zjednodušíme a skonkrétnime, vďaka postupnému vytvoreniu vizuálnych asociácií, dieťa si tak osvojí základné stavebné kamene komunikácie. Dôjde k spojeniu abstraktného slova a konkrétneho predmetu.

Nesprávne „čítanie“ pocitov druhých ľudí a obmedzené, či skreslené prejavovanie vlastných, je ďalším spoločným prejavom autizmu. Koeficient emočnej inteligencie je obvykle nízky (aj u detí s PAS s vysokým IQ), sociálne interakcie sú buď ojedinelé alebo kvalitatívne veľmi netradičné, zvláštne, často sprevádzané nevhodným spôsobom správania. Nie je to o tom, že by deti s PAS emócie neprežívali, naopak: môžu ich pociťovať omnoho intenzívnejšie, avšak majú problém s ich správnym dešifrovaním, identifikáciou, vyhodnotením a následne reakciou na ne.

V našej aplikácii, ktorej časť sme zamerali práve na rozvoj komunikačných a sociálnych zručností, sme sa venovali najmä ich tréningu. Vybrali sme 6 základných emócií – nahnevaný, prekvapený, smutný, spokojný, veselý a vystrašený. Deti sa postupne zoznamujú s vonkajšími, navonok pozorovateľnými znakmi týchto 6 emócií, ale aj ich zvukovou, hlasovou charakteristikou (ako „znejú“). S pomocou jednoduchých hier: loto, pexeso, hľadanie rovnakého v rade sa po tréningu snažia emócie správne identifikovať a zaradiť. Pozornosť sme venovali i pomenovaniu vlastných pocitov v časti situácie.





## RODIČOVSKÝ VERSUS DETSKÝ MÓD

Rodič alebo pedagóg sú nevyhnutnými spojencami dieťaťa. Platí to všeobecne pre všetky deti, ale obzvlášť pre tie s poruchami vývinu, či inými neštandardnými prejavmi. Tu sa nedá spoliehať na ich vrodené schopnosti. Vieme deti viesť, pozorovať, postupne zvyšovať nároky tak, aby sme ich na jednej strane neodradili zbytočnou komplexnosťou, na druhej strane však viedli k zdokonaľovaniu schopností - v našom prípade k rozširovaniu napríklad slovnej zásoby a spôsobu vyjadrovania od jednoslovného až k celým vetám.

Aplikáciu sme preto rozdelili na 2 časti. Rodič sa stáva správcom a vodcom. Dieťa zasa používateľom. Rodičovský mód sa zobrazí až po zaregistrovaní emailovej adresy a zvolení hesla. Rodič následne získava prístup k nastaveniam a všetkým funkciám. Tam aktívne vyberá kategórie a karty, ktoré sa budú potom zobrazovať dieťaťu, nastavuje harmonogramy, či náročnosť hier.

Vo všeobecnosti platí, že deti sa rýchlo učia. Schopnosť učenia je aj pri deťoch s PAS nedotknutá, len prebieha iným spôsobom. Ak zvolíme efektívny spôsob učenia, aj dieťa s PAS dosahuje v učení badateľné pokroky. Najmä ak sa jedná o také v živote užitočné zručnosti, ako: komunikácia a predpoklady sociálnej integrácie. Dávajme pozor, aby takto budované návyky prinášali dieťaťu osôh z dlhodobého hľadiska. T.j. namiesto zaplavenia dieťaťa s PAS tokom informácií, ktoré v ňom vyvolávajú chaos, pretože ich nedokáže prirodzene vyselektovať a usporiadať, zvolíme radšej pomalý prístup snehovej gule. Utvoríme guľičku, tvrdý základ, na ktorý budeme po vrstvách nabaľovať ďalšie informácie a možnosti. Nezúfajte, ak je dieťa schopné si na začiatku osvojiť len pár kariet. Vyberte tie, ktoré vedia čo najrýchlejšie zabrániť rozvoju frustrácie. Možno niečo z kategórie ŽIADOSTI. Včasné vyhasnutie frustrácie eliminuje v budúcnosti vysoko nežiadúce správanie dieťaťa, ktoré je len dôsledkom chýbajúcich alebo obmedzených zručností komunikovať (sebapoškodzovanie, krik, nekontrolovateľné záchvaty a podobne). Obmedzenosť sebvýjadrenia a porozumenia vlastným pocitom, je hlavným zdrojom nepochopenia a frustrácie u detí s PAS. Preto buďte aktívni a obozretní pri nastavovaní rozsahu aplikácie, lebo niekedy menej je viac.

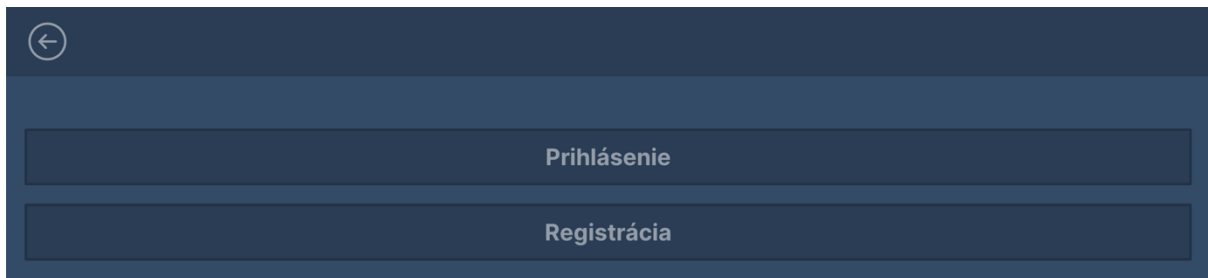


## REGISTRÁCIA A PRIHLÁSENIE

1. Kliknite na ikonku panáčka vpravo hore.



2. Zvoľte funkciu registrácia.



3. Napíšte svoju emailovú adresu a zvoľte heslo. Stlačte Vytvor účet.

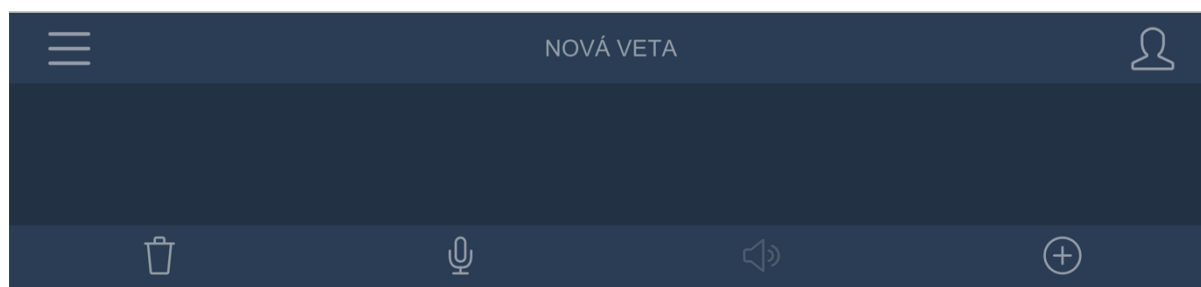
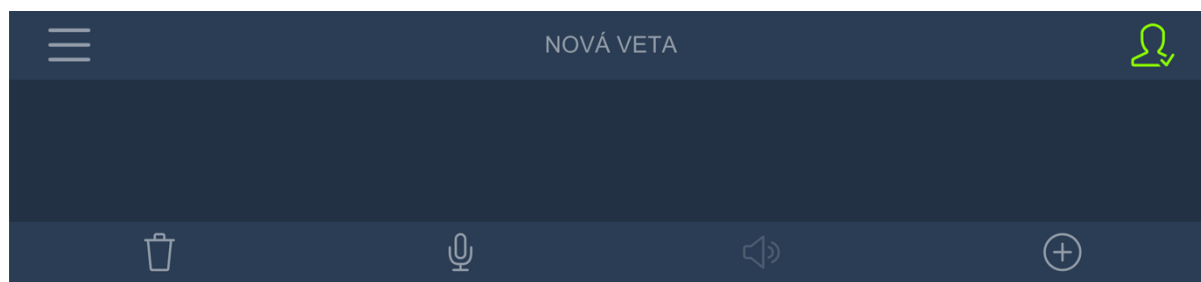


4. Váš účet je pripravený na prihlásenie. Kliknite na ikonku panáčka vpravo hore a vyberte možnosť Prihlásenie. Napíšte svoj email a heslo. Stlačte tlačidlo Prihlásiť.



A screenshot of a login interface. At the top left is a back arrow icon. Below it are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Heslo". At the bottom of the form are two buttons: "Prihlásiť" (Login) and "Obnoviť heslo" (Reset password).

5. Ak ste prihlásený v rodičovskom móde, tak ikonka panáčika bude svietiť na zeleno. Detský mód prihlásenie nevyžaduje, ikonka panáčika nesvieti.

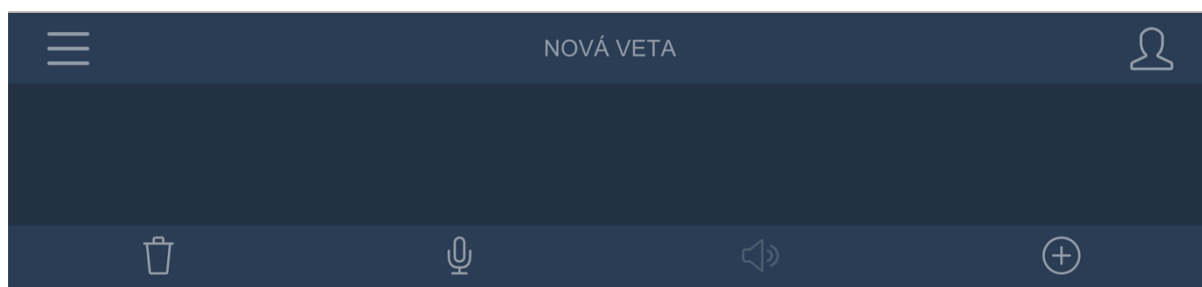




## OBNOVA HESLA

Emailová adresa sa automaticky ukladá do nastavenia aplikácie a je pred-vyplnená na rýchle preklikávanie medzi detským a rodičovským rozhraním. Pri strate hesla prosím pokračujte nasledovne:

1. Kliknite na ikonku panáčka vpravo hore.



2. Stlačte tlačidlo obnoviť heslo.



3. Zadaťte emailovú adresu pod ktorou ste registrovaný a stlačte tlačidlo Získať kód emailom.
4. Skontrolujte si emailovú schránku a skopírujte kód, ktorý Vám bol doručený Vložte do kolónky a stlačte overiť kód.





A screenshot of a mobile application interface. At the top left is a back arrow icon. Below it is the label "Email" followed by a text input field. Underneath is a button labeled "Získať kód emailom". Below the button is the label "Kód, ktorý Vám prišiel emailom" followed by another text input field. At the bottom of the screen is a button labeled "Overiť kód".

5. Zadájte nové heslo a stlačte Reset.

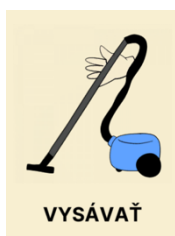
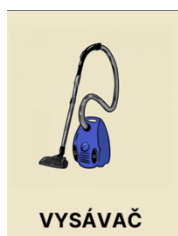
A screenshot of a mobile application interface. At the top left is a back arrow icon. Below it is the label "Nové heslo" followed by a text input field. Underneath is the label "Opakujte nové heslo" followed by another text input field. At the bottom of the screen is a button labeled "Reset".

6. Môžete sa prihlásiť s použitím nového hesla.

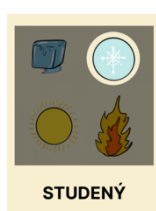
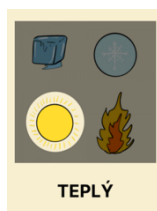
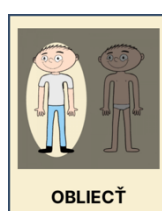
## INTUITÍVNOSŤ

Aplikácia AuKid prirodzene využíva digitálne zručnosti, ktorými sú deti s PAS obvykle obdarené. S počítačom, či tabletom si zväčša rozumejú viac ako so svojimi rovesníkmi. Túto ich prirodzenú inklináciu sa snažíme využiť a nasmerovať smerom, ktorý vedie k rozvoju ich potenciálu. Snažíme sa o premostenie logiky a intuície, o vytvorenie silného spojenia medzi obrazom, slovom a zvukom, podporu samostatnosti a tréning zručností.

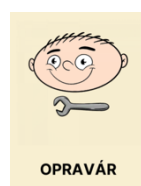
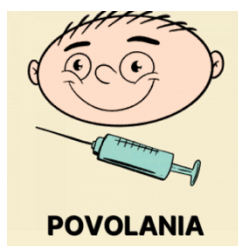
**Karty** sú navrhnuté tak, aby dieťa vedelo v čase predvídať zmysel obrázku. Pri tvorbe vlastných kariet môžete tento princíp naďalej uplatňovať. Napríklad: karta s nožom predstavuje podstatné meno NOŽ a karta, kde ruka drží nôž predstavuje sloveso KRÁJAŤ. Na základe tohoto princípu karta s vysávačom predstavuje podstatné meno VYSÁVAČ a karta kde ruka drží vysávač znamená sloveso VYSÁVAŤ. Povolanie UČITELKA zase umiestnené do budovy vyjadruje ŠKOLU a pod. Deti sa učia súvislosti.



Tam, kde sa dalo, snažili sme sa dodržať princíp opozít pre lepšie pochopenie súvislostí. Je to nápomocné pri tvorbe slovies a nevyhnutné, ak chceme dieťaťu sprostredkovať vlastnosti. Využili sme tmavý filter, aby potrebná vlastnosť ostala v popredí.

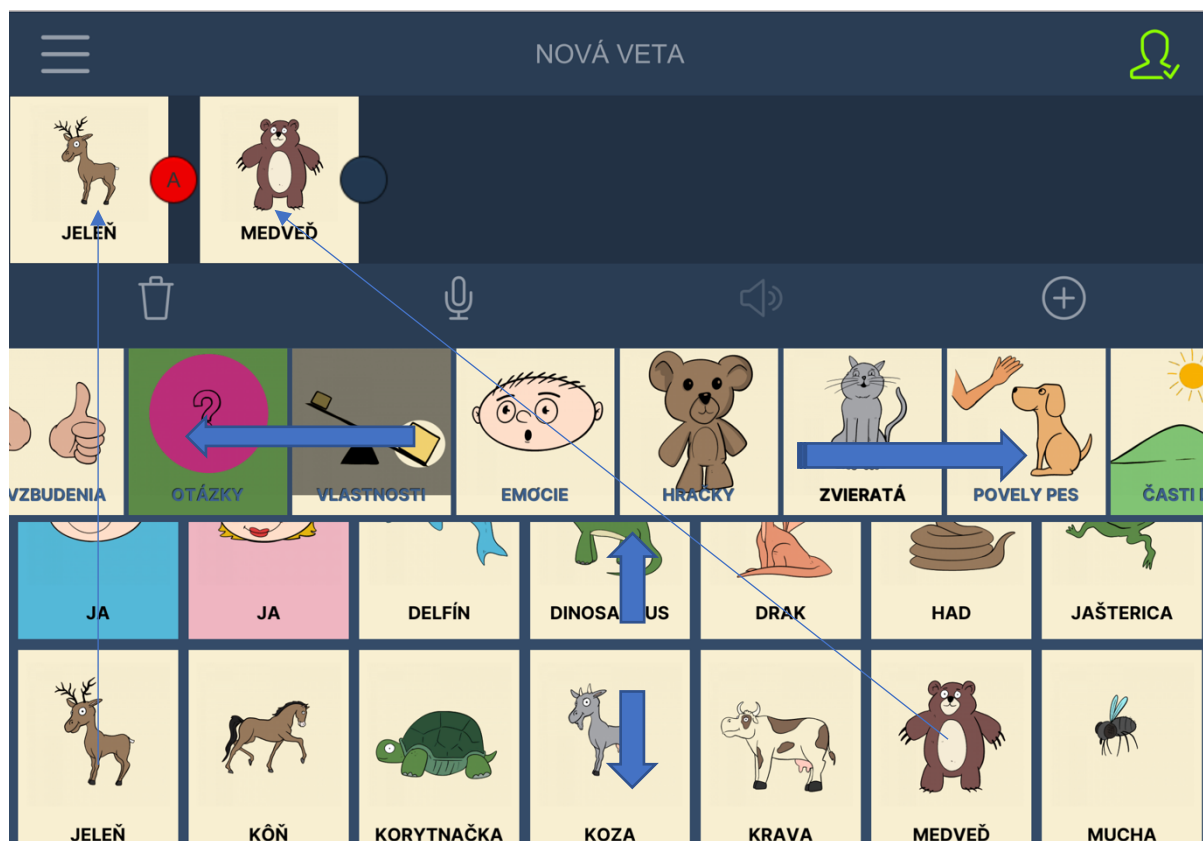


**Kategórie**, ktoré slúžia pre zjednodušenie navigácie medzi kartami zase učia deti zovšeobecňovať. Všímanie si spoločných znakov je pre mnohé deti s PAS orieškom a je to jedna zo základných vlastností uľahčujúca integráciu do spoločnosti. Vďaka Kategóriám, môžeme poukazovať na podobnosti napr. účelu jednotlivých predmetov. Ak napríklad vytvoríte kategóriu PREDMETY NA PITIE, viete do nej vložiť rôzne poháre a šálky. Dieťa prechádza od konkrétnej šálky, napr. tej svojej obľúbenej až po šálky rôznych veľkostí a farieb. ostupne chápe, že slúžia na podobný účel.



## OVLÁDANIE APLIKÁCIE

Základná obrazovka je veľmi jednoduchá a prirodzená na ovládanie. Na lište sa zobrazujú vybrané kategórie, medzi ktorými skrolujete vo vodorovnej línii. Po kliknutí na kategóriu sa Vám zobrazia v nej uložené karty, medzi ktorými sa pohybujete zase v smere vertikálnom. Karta, na ktorú kliknete sa zobrazí v okienku určenom na tvorbu obrázkovej vety.





## PERSONALIZÁCIA PROSTREDIA

Rodič dieťaťa s PAS je bez prípravy postavený pred skutočnosť, že jeho dieťa má problémy s komunikáciou a že musí pristúpiť k novému spôsobu ich vzájomnej interakcie. Ako pretaviť reálny svet do zjednodušenej formy tak, aby to bolo prehľadné, konzistentné a ľahko ovládateľné? Ako vytvoriť myšlienkové mapy, či prepojenia spôsobom, ktorý by dieťa pripravil na logiku reči ako takej a iné výzvy verbálnej komunikácie? AuKid sme tvorili práve s víziou prípravy dieťaťa s PAS na postupný prechod od obrázkového k verbálnemu prejavu.

V prvom kroku je nevyhnutné vytvoriť dieťaťu priateľské a familiárne prostredie, v ktorom by sa cítilo bezpečne. Toto prostredie by malo čo najviac reflektovať jeho prirodzený svet a jeho najbližšie okolie. Konkrétnosť je jednou z výrazných čŕt autizmu a práve na tom staviame. Popri tom sa snažíme upriamiť pozornosť dieťaťa na abstraktný pojem kategórie. Učí sa tak zaraďovať konkrétne prvky do väčších celkov na základe spoločnej vlastnosti. Zovšeobecňovanie a všímanie si všeobecných spoločných znakov je pre mnohé deti s PAS orieškom. Pohár je vnímaný ako konkrétny predmet. Nie každý pohár pre dieťa znamená aj vec, z ktorej sa možno napiť. Keď napr. do spoločnej kategórie zaradíme rozličné predmety, ktoré slúžia rovnakému účelu - dieťa si vytvára (v hlave) svoju kartotéku, v ktorej v rovnakej kategórii je už viac ako napr. 1 konkrétny predmet (napr. viacero typov pohárov, šálok, ktoré slúžia na pitie a pod.).

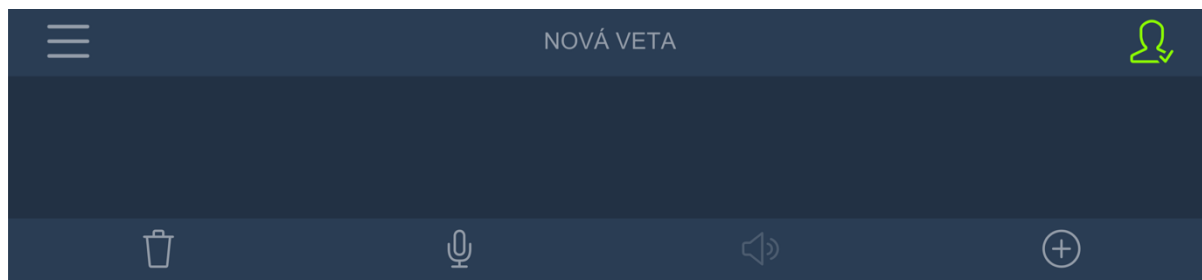
V AuKide nájdete prvotné karty a kategórie, ktoré Vás navedú k personalizácii prostredia pre Vaše dieťa. Môžete tieto prvky použiť, pozmeniť ich výzor, zvuk či vytvoriť si úplne nové. Takto napr. v kategórii rodina nahradíte obrázok kategórie spoločnou fotkou a jednotlivé karty budú obsahovať fotky členov Vašej rodiny, s ich menom, či dokonca s nahrávkou ich hlasu. Alebo sa rozhodnete vytvoriť úplne novú kategóriu napr. s názvom Detská izba a umiestnite tam všetky predmety, ktoré Vaše dieťa v izbe obklopujú. Nezabudnite, že na začiatok menej je viac a preto vyberajte len nevyhnutné karty. Detskú pozornosť chcete postupne cvičiť, nie zavalit informáciami.

Teraz Vás prevedieme základnými metódami práce s kartami a kategóriami. Odporúčame využiť funkciu ÚPRAVA v prípade, ak chcete urobiť len drobné úpravy ako pozmeniť farby, hlasovú nahrávku alebo kartu presunúť do inej kategórie. V prípade, ak chcete urobiť rozsiahlejšie zmeny vytvorte si novú kartu, prípadne kategóriu.

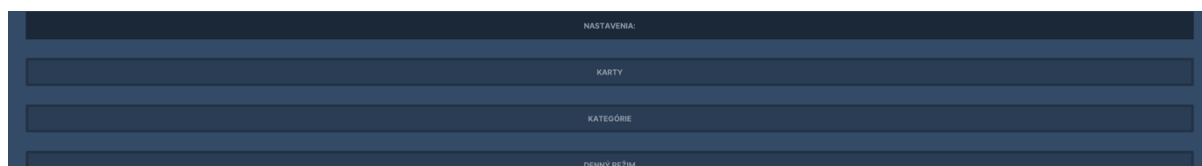
## ÚPRAVA KATEGÓRIE

Použite pre prípad, že chcete len čiastočne pozmeniť výzor kategórie.

1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáčik vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



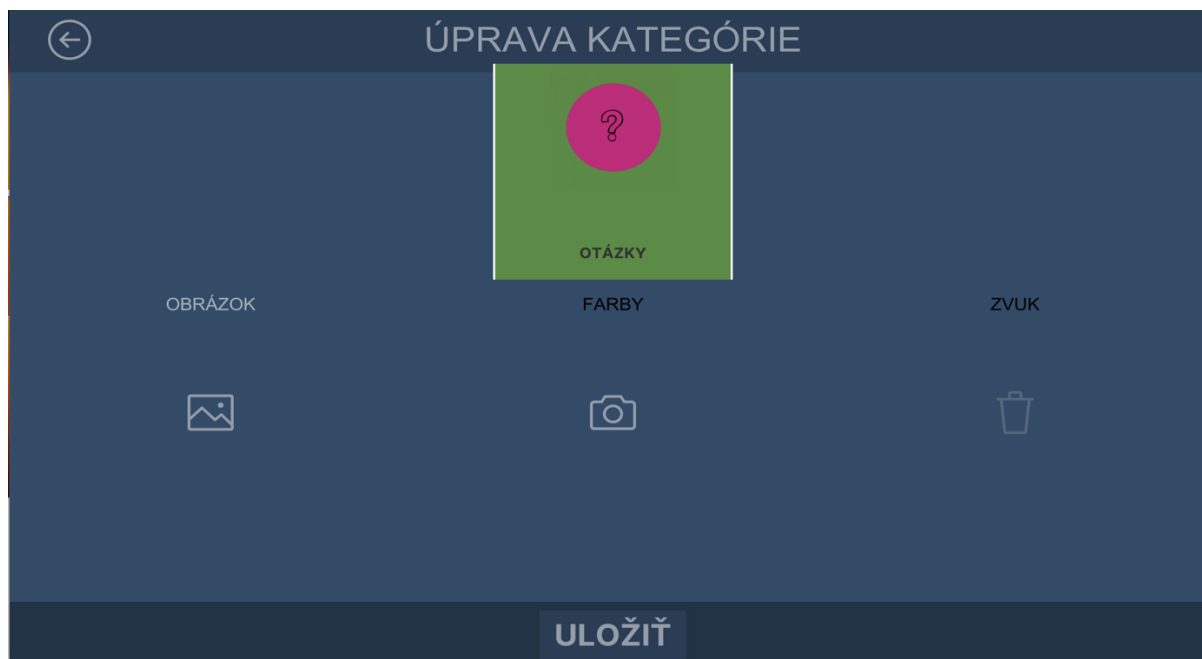
2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KATEGÓRIE.



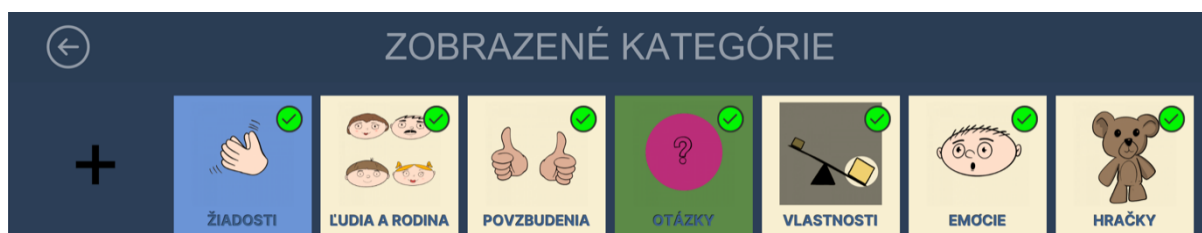
3. Kliknite na kategóriu, ktorú si želáte upraviť. Zobrazí sa ikonka pera, ktoré Vám umožní pozmeniť ľubovoľnú časť obrázku.



4. Po kliknutí na pero sa obrázok kategórie zväčší a vy môžete urobiť potrebné úpravy. Prispôbte farby tak, aby lahodili očiam dieťaťa. Premažte nahrávku a použite vlastný hlas. Uložte.

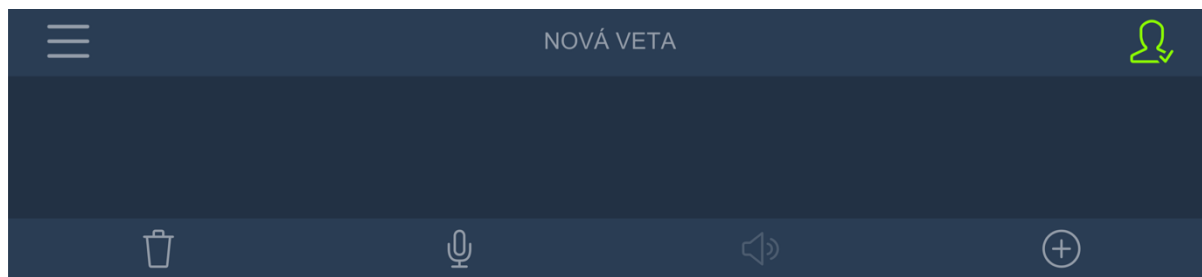


5. Aplikácia zobrazí Vaše zmeny.

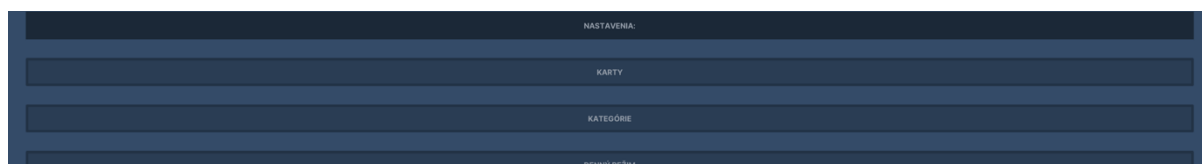


## ÚPRAVA KARTY

1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáčik vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



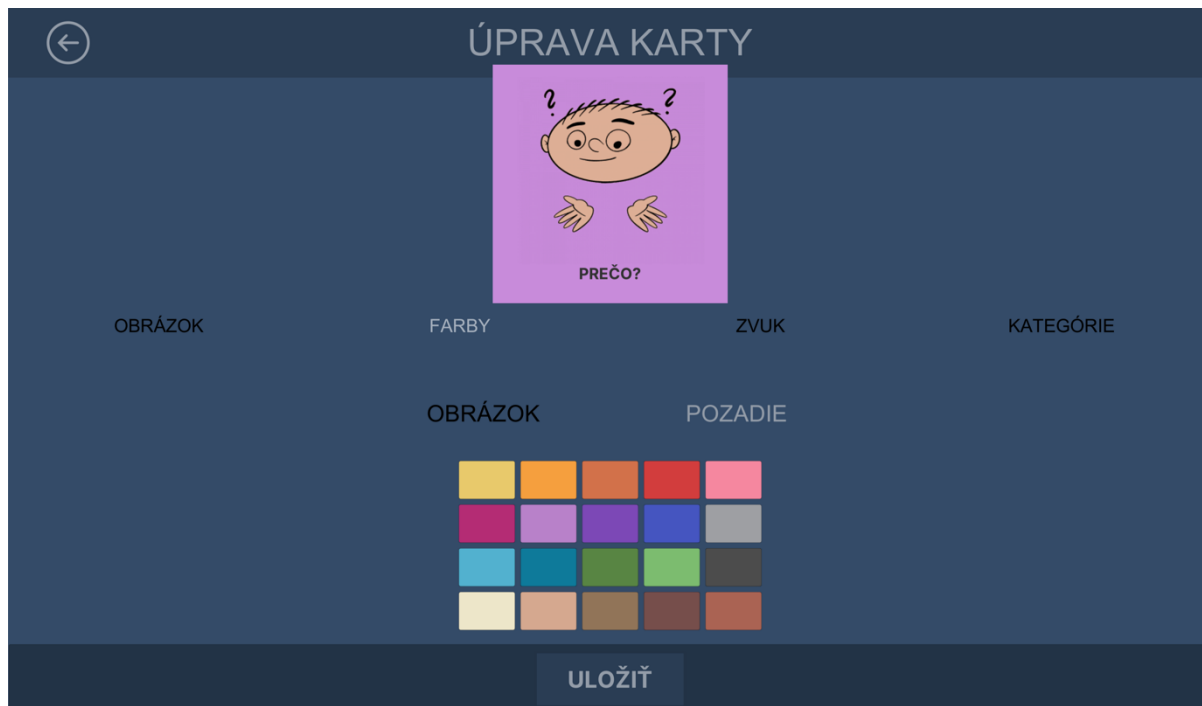
2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KARTY.



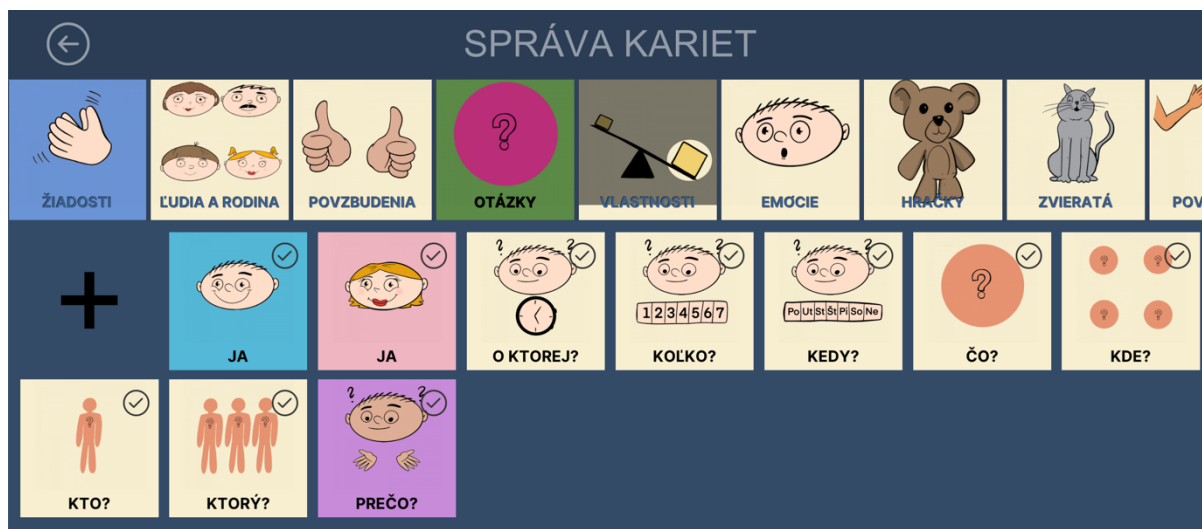
3. Kliknite na kartu, ktorú si želáte upraviť. Zobrazí sa ikonka pera, ktoré Vám umožní pozmeniť ľubovoľnú časť obrázku.



4. Po kliknutí na pero sa obrázok kategórie zväčší a vy môžete urobiť potrebné úpravy. Prispôbte farby tak, aby lahodili očiam dieťaťa. Premažte nahrávku a použite vlastný hlas, presuňte do inej kategórie, či dokonca do viacerých. Uložte.



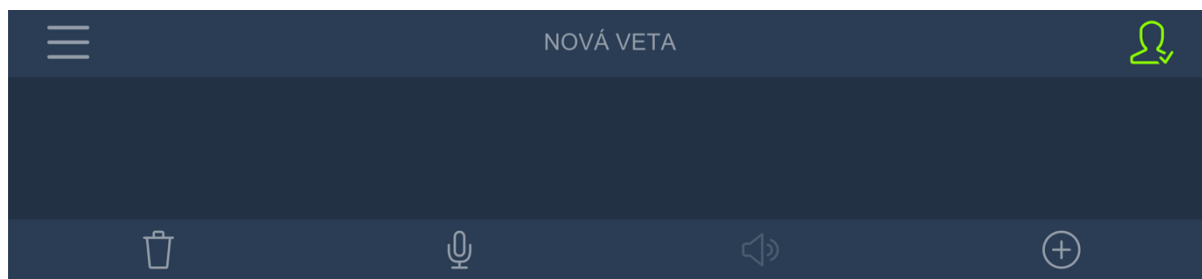
### 5. Aplikácia zobrazí Vaše zmeny



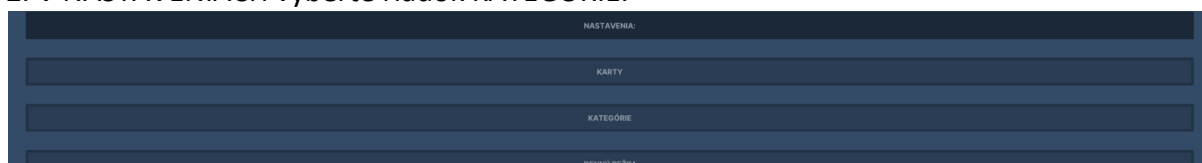


## VYTVORENIE NOVEJ KATEGÓRIE

1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáčik vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KATEGÓRIE.



3. V ZOBRAZENÝCH KATEGÓRIÁCH vyberte + (pridať kategóriu).



4. Pokračujte vo vytvorení novej kategórie: zvolte názov, priradte fotku z Vašej knižnice alebo urobte fotku, nahrajte zvukovú stopu, vyberte farbu karty a stlačte uložiť.



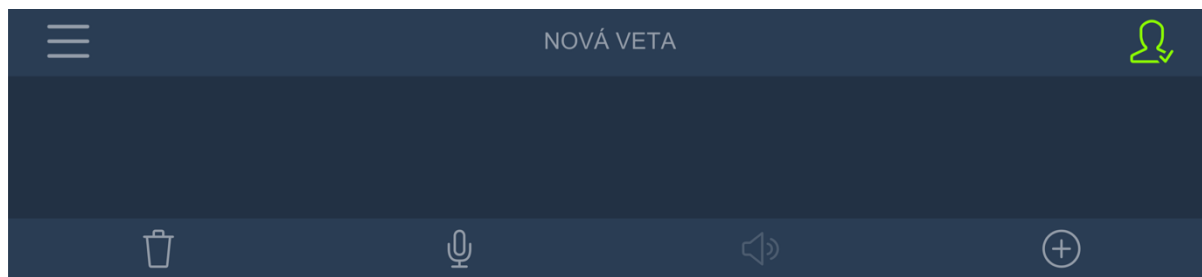


5. Nová kategória sa zobrazí v zozname všetkých kategórií a je pripravená na použitie.

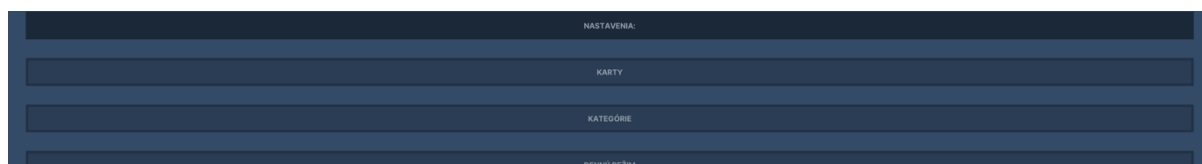


## VYTVORENIE NOVEJ KARTY

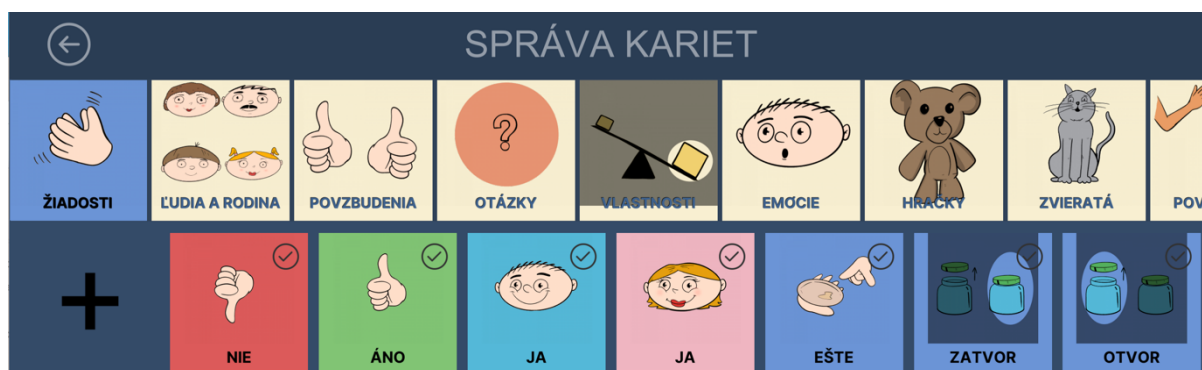
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáčik vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



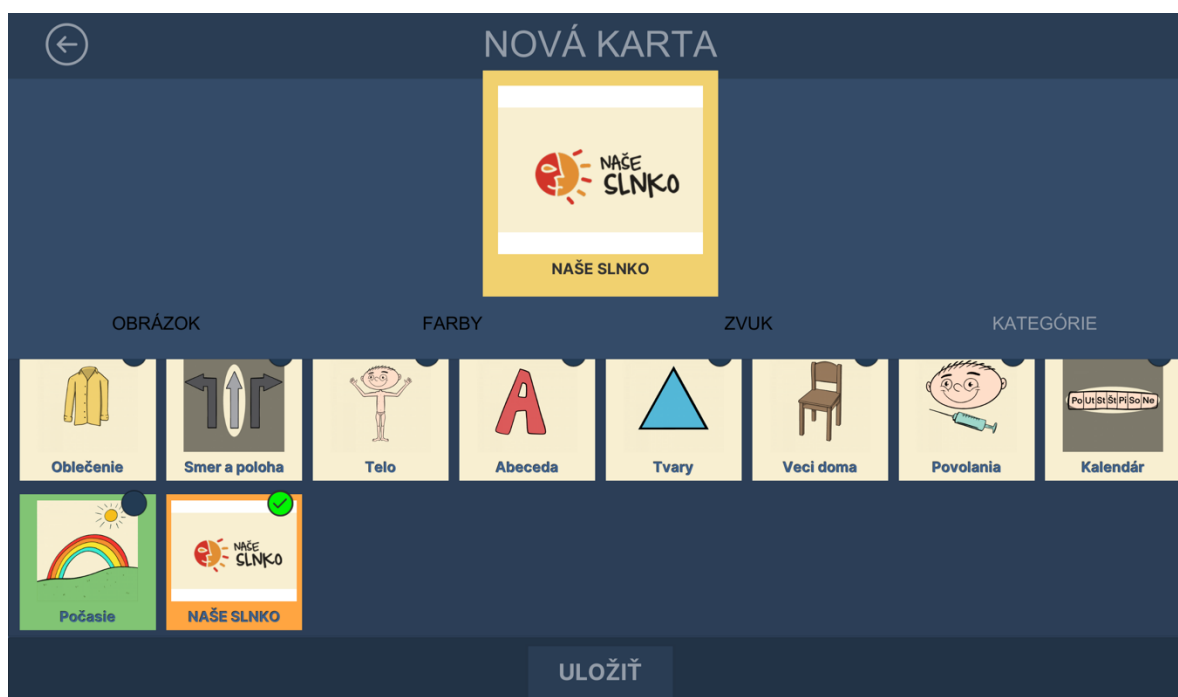
2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KARTY.



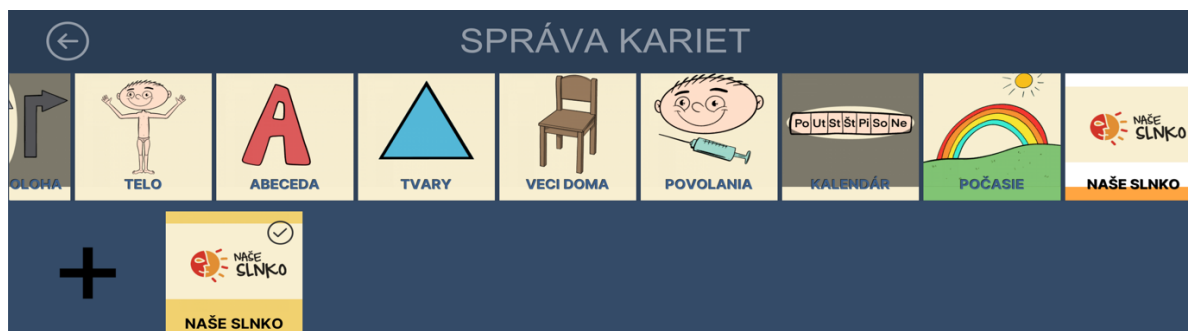
3. V SPRÁVE KARIET vyberte + (pridať kartu).



4. Pokračujte vo vytvorení novej karty: zvolte názov, priradte fotku z Vašej knižnice alebo urobte fotku, nahrajte zvukovú stopu, vyberte farbu karty, vyberte kategóriu do ktorej si prosíte kartu zaradiť a stlačte uložiť.



5. Nová karta sa zobrazí v zozname všetkých kariet a je uložená pod svojou kategóriou.





## OBRÁZKOVÁ KOMUNIKÁCIA

Vývin reči sa u neurotypických detí vyvíja prirodzene a rodič, bez vyškolenia, intuitívne vie, ako svoje dieťa v rozvoji komunikácie podporovať. Vývin reči je tzv. štádiálny: od džavotania k prvým slovám, od jednoslovných k viacslovným vetám... Všetko sa deje akosi a automaticky: náš mozog prepojí abstraktné zvuky s niečím konkrétnym a tak zvuk dostáva zmysel. Čo sa ale stane, ak náš mozog, z nejakého neznámeho dôvodu pracuje trochu inak? - abstraktné zvuky ostávajú abstraktnými zvukmi, nenastávajú automatické prepojenia s niečím konkrétnym. Dieťa s PAS sa nemá o čo oprieť: rodičia vydávajú pre dieťa nezmyselné zvuky. Dieťa s PAS nechápe ich význam, nevie, že sú to slová, nevie, že slová sú na vyjadrovanie vlastných potrieb, na vzájomnú interakciu s inými ľuďmi. Pritom má potreby ako každé iné, cíti hlad, smäd, bolesť i radosť. Je uväznené v sebe samom bez možnosti vyjadrenia sa. Dochádza k momentom frustrácie a sĺz u dieťaťa, aj u rodičov.

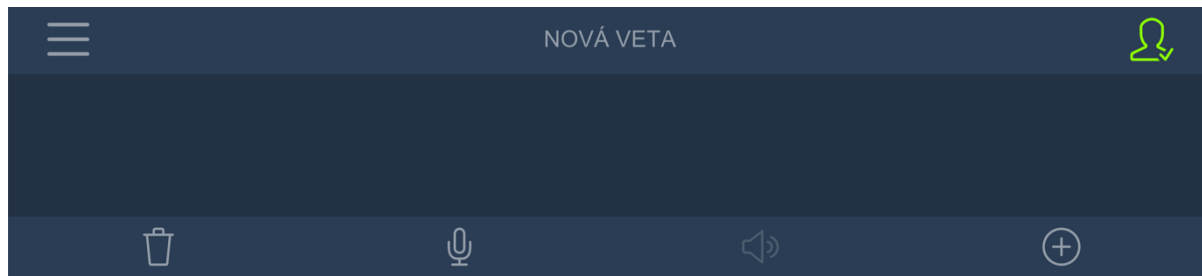
Práve preto je nesmierne dôležité zmeniť prístup k takýmto deťom a dočasne im nahradiť chýbajúci článok prepojenia medzi vnútorným a vonkajším svetom. Dať zmysel zvukom, ktoré rodičia vydávajú a začať komunikovať. Obrázky sú v tomto prípade vhodným pomocníkom. Dokážu spojiť abstraktnú reč s konkrétnym obrázkom. Zvuk má zrazu význam. A keď ho dieťa reprodukuje zistí, že ten význam vie využiť na vyjadrenie svojich pocitov a predstáv - obrovská úľava pre dieťa i pre jeho rodičov.

V AuKide preto spájame obraz so zvukom. Každá karta má svoju zvukovú stopu. Nielen to, môžete si túto zvukovú stopu upraviť a nahovoriť Vaším hlasom alebo hlasom Vášho dieťaťa, môžete takto trénovať správnu výslovnosť, aj gramatický tvar. Dieťa si postupne buduje slovnú zásobu. Slovo po slove. Začnite s minimálnym počtom slov a postupne dopĺňajte. Tu príde vhod rodičovský mód, v ktorom viete vybrať kategórie a karty, ktoré chcete, aby dieťa videlo a využívalo. Ostatné karty a kategórie ostanú pre dieťa zatiaľ neprístupné. Kategórie sa zobrazujú dieťaťu na hlavnej lište, ktorú vie horizontálne posúvať. Karty pre každú kategóriu sú umiestnené pod hlavnou lištou a posúvajú sa zasa vertikálne.

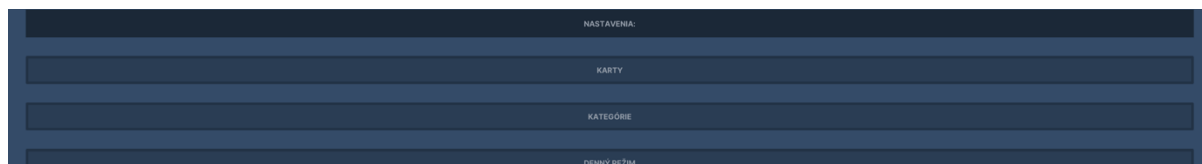
Nezabudnite, že v základnom nastavení – po stiahnutí aplikácie - dieťa vidí všetko. Je na Vás, aby ste mu prostredie upravili.

## VÝBER VHODNEJ KATEGÓRIE

1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáčik vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KATEGÓRIE.



3. V ZOBRAZENÝCH KATEGÓRIÁCH vidíte všetky existujúce kategórie. Tie, čo majú zelené znamienko fajky, vidí aj Vaše dieťa vo svojom nastavení.

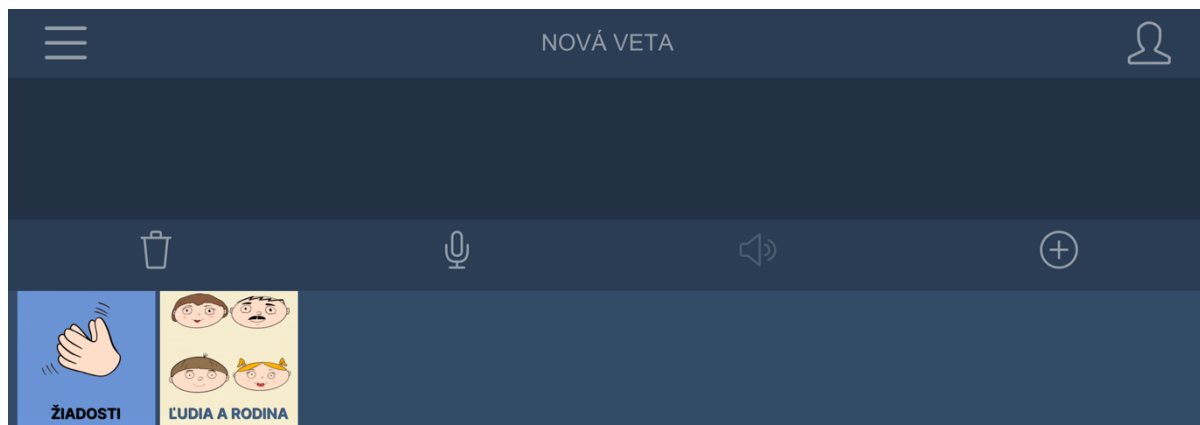


4. Kliknutím na zelené políčko fajky viete kategóriu vyradiť, dieťa vidí len kategórie, ktoré takto vyberiete.



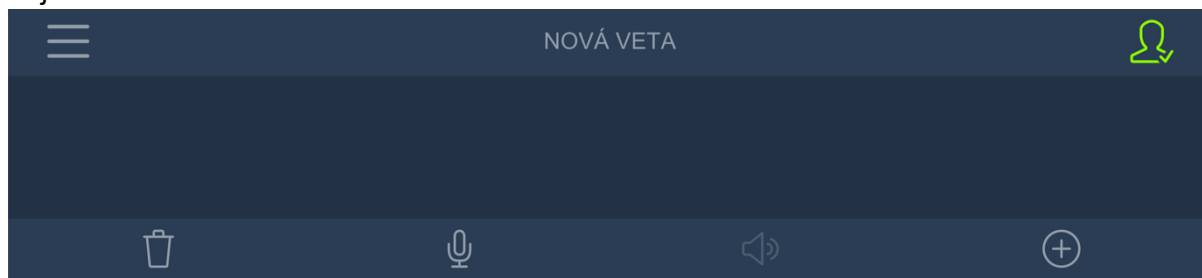


## 5. Môžete sa odhlásiť. Viditeľné sú len zvolené kategórie.

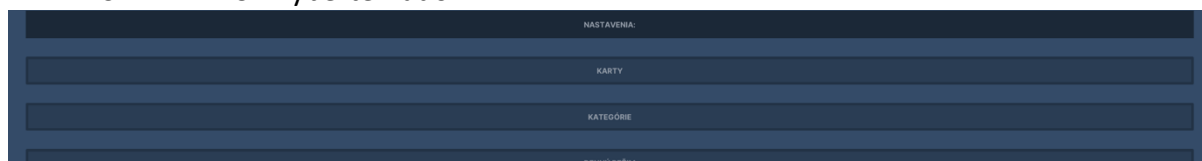


## VÝBER VHODNEJ KARTY

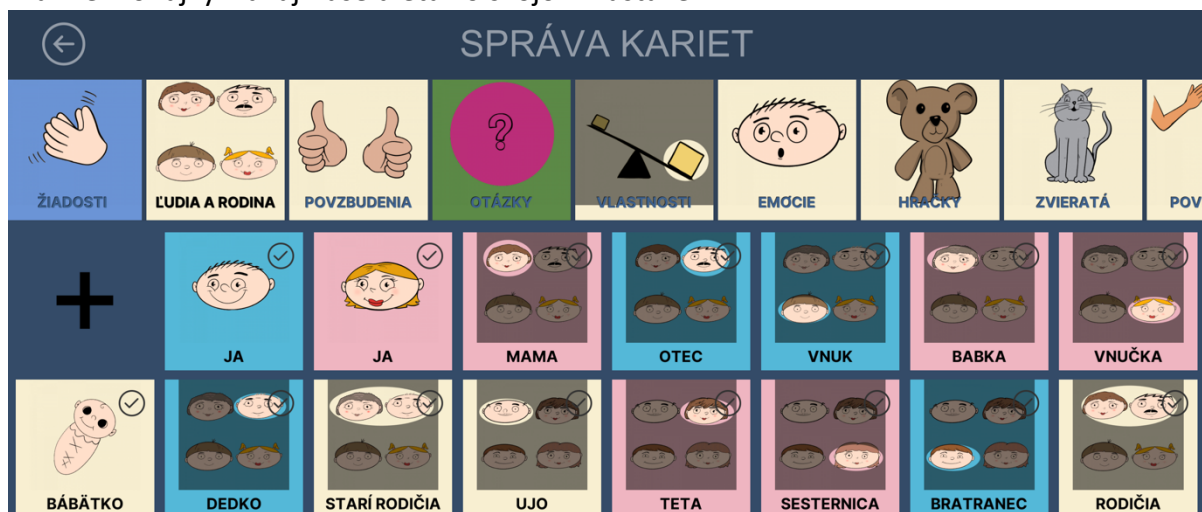
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde - rozsvietený panáček vpravo hore. Vojdite do základného menu – vľavo hore.



2. V NASTAVENIACH vyberte riadok KARTY.



3. V SPRÁVE KARIET vidíte všetky existujúce karty uložené pod kategóriami. Tie, čo majú znamienko fajky vidí aj Vaše dieťa vo svojom nastavení.



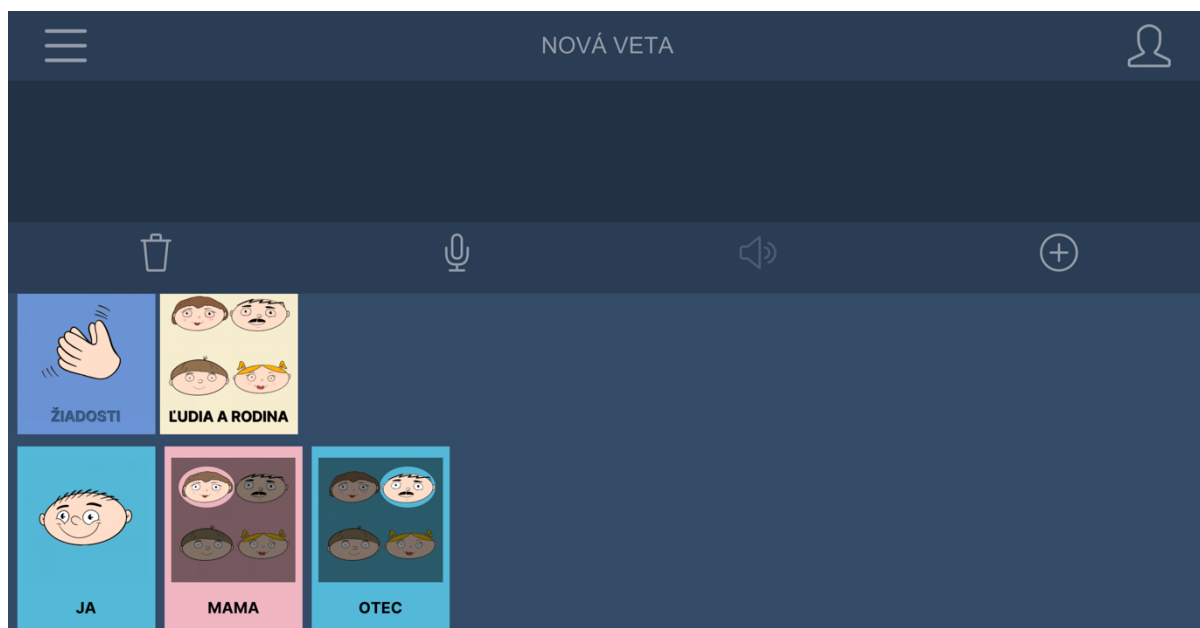
4. Kliknutím na fajku viete kartu vyradiť, dieťa uvidí len karty s fajkou.







5. Môžete sa odhlásiť. Viditeľné sú len zvolené karty v danej kategórii.





## PRINCÍPY ROZVÍJANIA REČI

Reč je pre človeka prirodzeným prostriedkom komunikácie. Žiaľ jej učenie nie je pre mnohé deti s PAS intuitívne, preto zvláštna pozornosť, ktorú ste sa rozhodli venovať jej sprostredkovaniu dieťaťu sa Vám v budúcnosti násobne vráti. Reč je základným predpokladom integrácie dieťaťa s PAS do spoločnosti a dobrou správou je, že pokroky aj v tejto oblasti sú reálne možné. Správnym prístupom dokážeme posúvať dieťa na vyššiu úroveň, ktorá odzrkadľuje jeho potenciál komunikovať funkčne. Skúsme na začiatok dodržiavať pár pravidiel:

1) **Vytvorenie silného prepojenia medzi predmetom a zvukom:** mozog ľudí s PAS je veľmi konkrétny. Vyznačuje sa prílišným prepojením blízkych regiónov a slabším prepojením tých vzdialenejších. Abstraktné myslenie je výsadou pre-frontálnych kortexov, ktoré sú od rečových centier vzdialené, teda i slabšie prepojené. Preto taká potreba zmeny prístupu k vzdelávaniu detí s PAS. V AuKide má každá karta – reprezentujúca konkrétny predmet alebo činnosť, svoju zvukovú stopu. Takto vzniká konkrétne prepojenie medzi obrázkom a zvukom. Nové karty, či kategórie, ktoré vytvoríte majú možnosť zvuk nahráť.

2) **Od jednoduchosti ku komplexnosti:** je naozaj vysoko žiadúce objektívne zhodnotiť možnosti Vášho dieťaťa. Ako rodičia máme tendenciu porovnávania a sme pyšní na to, čo už všetko naše dieťa vie. Niekedy tiež máme prirodzenú tendenciu preceňovať schopnosti nášho dieťaťa. Avšak pri nevhodnom nastavení latky, zaplavíme jeho pozornosť nepotrebnými informáciami – kvantitou, namiesto kvality. Je oveľa lepšie, keď sa dieťa sprvu učí pracovať len s pár kategóriami a kartami. Takto sa rýchlejšie oboznámi s princípom fungovania reči, nielen s množstvom slov.

3) **Buďte explicitný:** kartu „ja“ vložte do každej kategórie. Je to základný indikátor komunikácie – ja niečo potrebujem, ja niečo cítim, ja niečo chcem. Učte deti používať referenciu koho sa veta týka. Zamlčaný podmet je pre počiatkové pochopenie skladania vety príliš náročný.

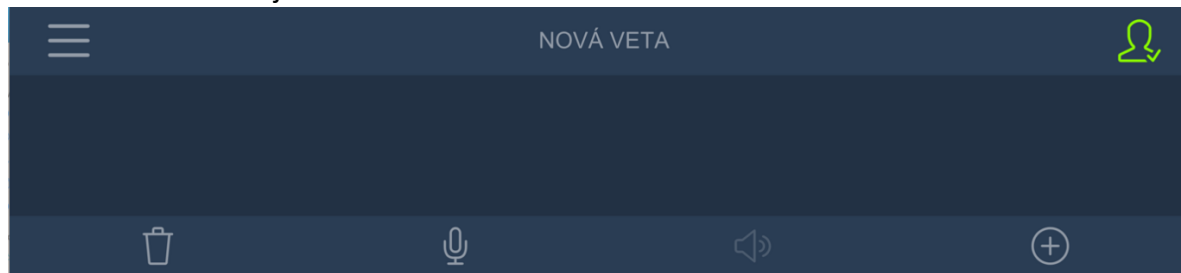
4) **Od krátkych viet k dlhým:** keď už je dieťa zoznámené s niektorými kartami, je čas ich začať spájať do viet. Aplikácia dáva možnosť vytvoriť obrázkovú vetu zloženú z kariet. K vete môžete nahráť zvukovú stopu, môžete ju uložiť medzi obľúbené, upravovať ich atď. Dieťa má takto možnosť reč počuť i vidieť jej obsah. Možno budete prekvapení, keď prejde intuitívne od jednoslovných pomenovaní, k dvojslovným a postupne až ku komplexnejšej vetnej stavbe. Od „Hladný“, cez „Ja som hladný“ až po „Ja si prosím jesť hamburger a piť džús.“

5) **Motivujte:** všetci pracujeme lepšie, keď nás čaká odmena. Nezapudnime, že pre každého je odmenou niečo iné – pre niekoho pohladenie, pre iného slová pochvaly, niekto najviac reaguje na darčeky a niekto si zase rád sporí. Kde patrí Vaše dieťa?

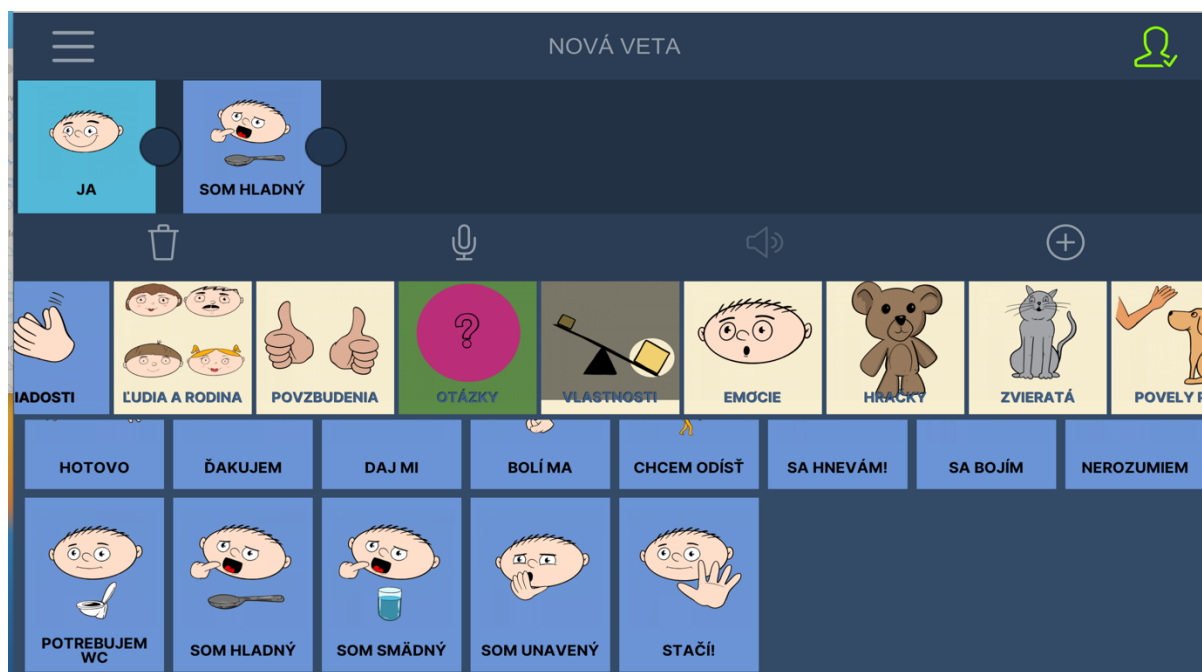
## VYTVORENIE OBRÁZKOVEJ VETY

Funguje rovnako v detskom aj rodičovskom móde.

1. Ostaňte na hlavnej obrazovke.

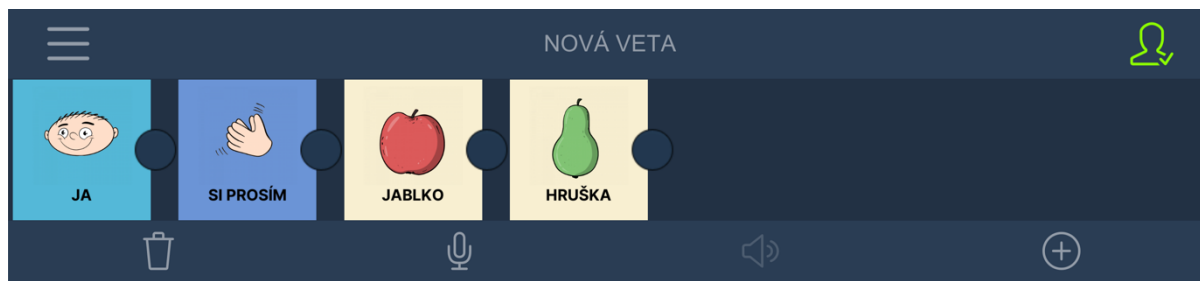


2. Vyberte kategóriu a z nej kartu = slovo, ktoré chcete použiť. Pokračujte s výberom kariet podľa potreby.

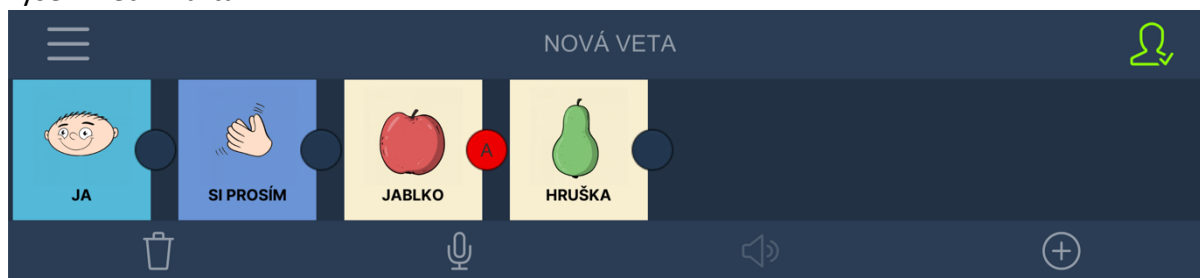


## ÚPRAVA OBRÁZKOVEJ VETY

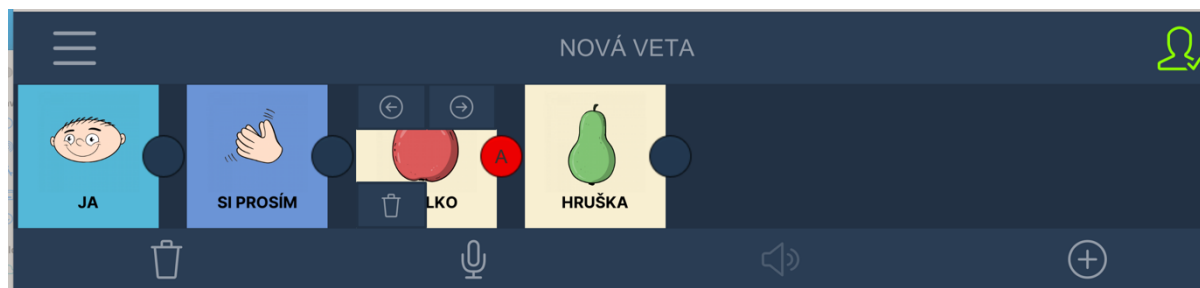
1. Po vytvorení ľubovoľnej obrázkovej vety ju môžete upravovať.



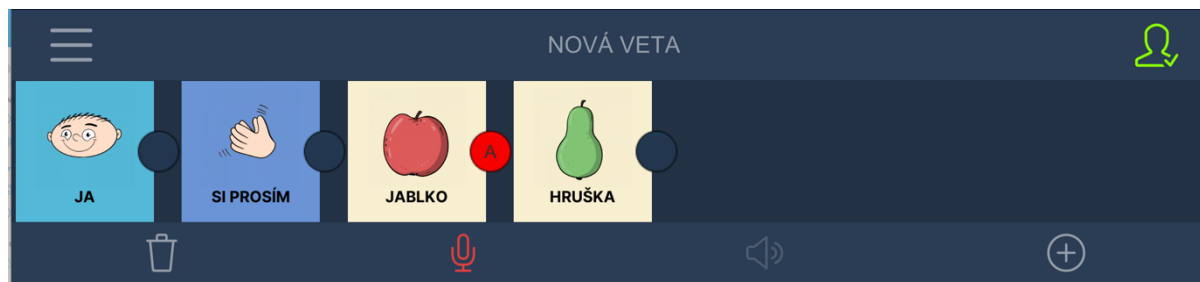
2. Doplňte **A**. Pri viacnásobných vetných členoch viete doplniť hlásku **A** stlačením na kruhový výsek medzi kartami.



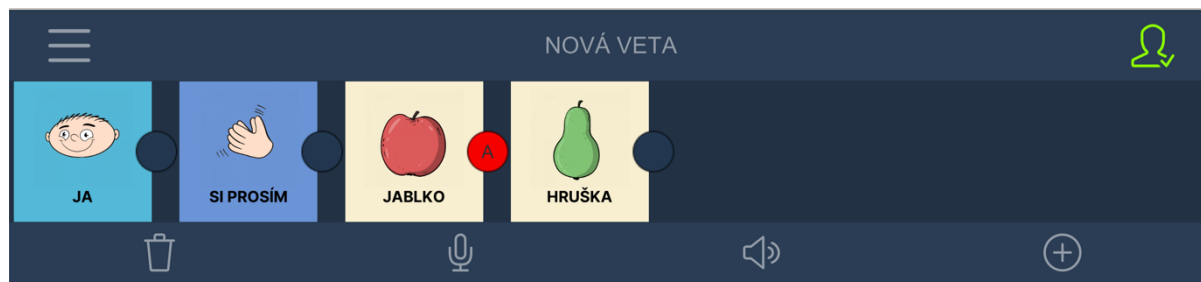
3. Kliknutím na kartu viete upraviť jej pozíciu vo vete, či ju úplne vymazať.



4. Kliknutím na mikrofón viete vetu správne gramaticky prečítať a nahráť. Pre ukončenie nahrávania opäť kliknite na mikrofón. V čase nahrávania ikonka mikrofónu svieti na červeno.



4. Po nahraní zvukovej stopy sa rozsvieti ikonka reproduktora. Stlačením na ňu sa Vám prehrá nahratá veta. Ak nie ste spokojní, jednoducho nahrajte vetu ešte raz stlačením na mikrofón.



5. Ak si chcete vetu uložiť stlačte tlačidlo +. Veta sa Vám uloží do súboru MÔJE VETY, ktorý nájdete po vstupe do menu vľavo hore. Takto si dieťa môže uložiť často používané vety a mať k nim prístup, ak má potrebu rýchlej komunikácie.

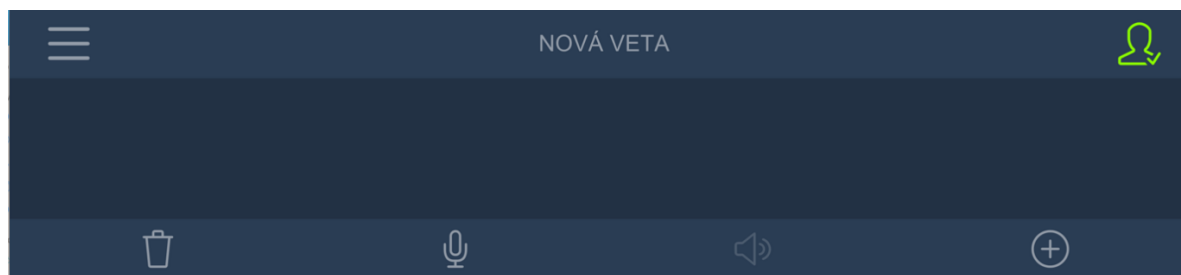


6. V prípade, že vetu uložiť nepotrebuje a chcete len napísať ďalšiu, stlačte ikonku koša.

## MOJE VETY

Táto sekcia je spoločná pre Vás i Vaše dieťa. Obaja máte prístup k uloženým vetám a môžete s nimi narábať. Buď ich len rýchlo použiť alebo rôzne upravovať.

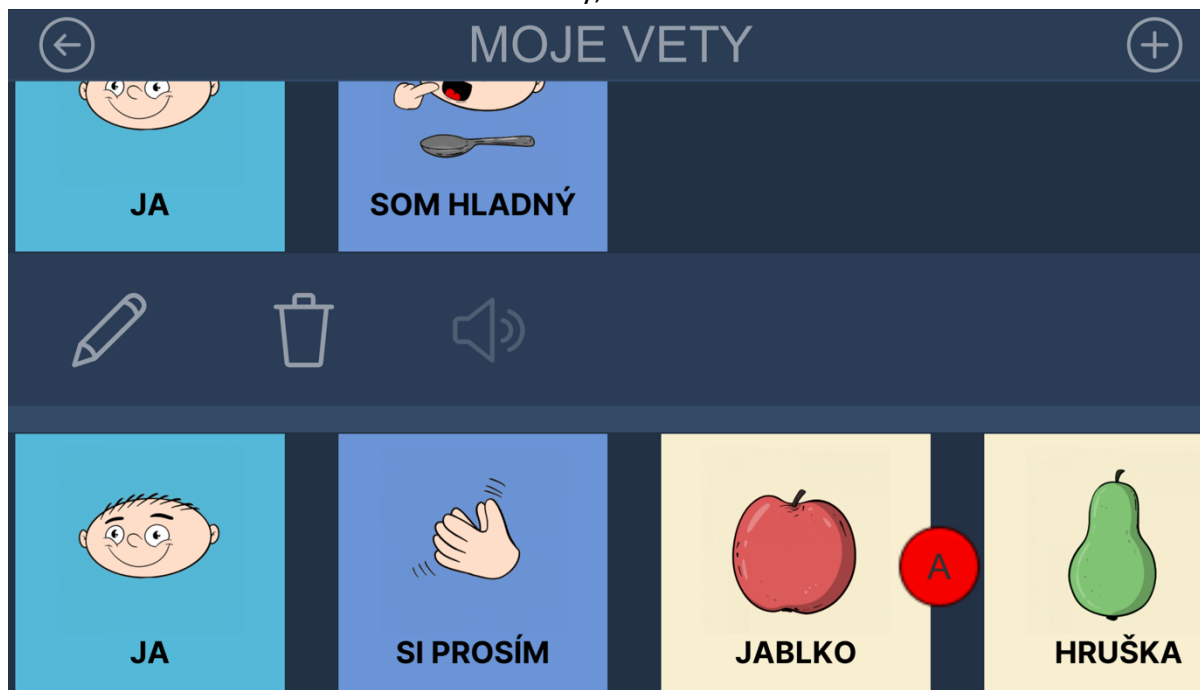
1. Do časti **MÔJE VETY** sa dostanete po kliknutí na základné menu vľavo hore.



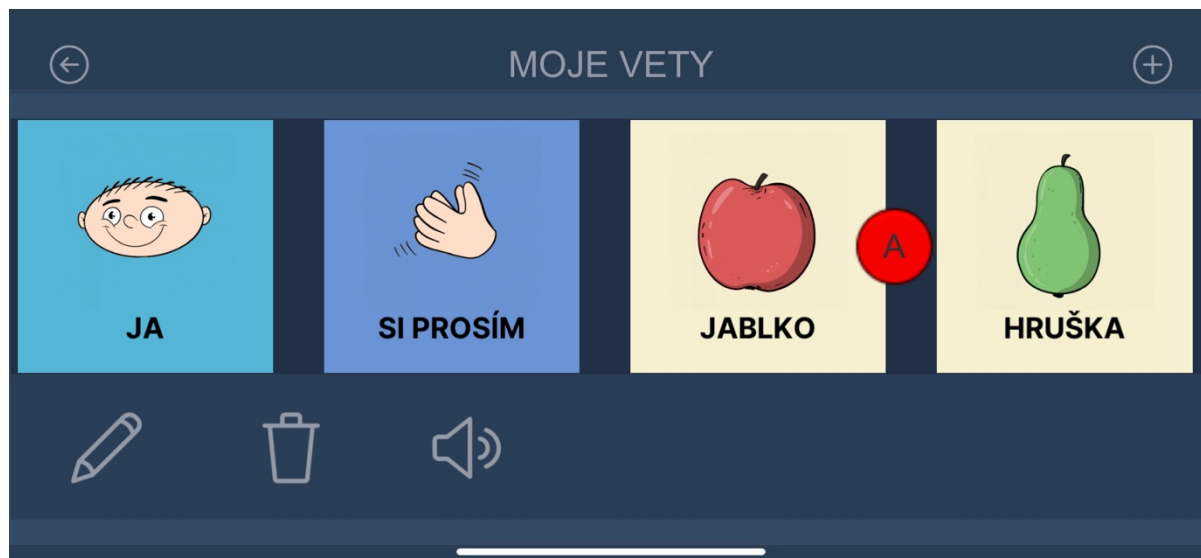
2. V menu vyberiete riadok **MÔJE VETY**.



3. Po kliknutí sa Vám zobrazia obrázkové vety, ktoré ste sa rozhodli v minulosti uložiť.



4. Vetu môžete jednoducho prehrať stlačením na reproduktor, vymazať stlačením na kôš, či upravovať stlačením na pero. Po stlačení na pero máte všetky možnosti úpravy ako v kapitole Úprava obrázkovej vety.





## DIGITÁLNY SVET VERSUS SVET REÁLNY

Jednou z praktických funkcionalít aplikácie AuKid je možnosť používania kariet mimo digitálneho prostredia. Nie vždy je tablet alebo telefón po ruke, môže byť vybitý alebo jednoducho dieťa na tento deň vyčerpalo svoju dennú dávku elektroniky. V tejto kapitole sa zameriame na prepojenie digitálneho a reálneho prostredia.

Ako prvá generácia rodičov, ktorí vychovávajú svoje deti v plne digitálnom prostredí sa ešte len učíme s technológiami pracovať. Na internete prúdia živé debaty, prebiehajú výskumy, aby sa zhodnotili dopady digitálneho sveta a technológií na zdravie a vývin dieťaťa ako takého, nielen dieťaťa s PAS. Názory sa v tomto ohľade líšia. Jedno však musíme uznať, že cielený rozvoj digitálnych zručností je v tomto svete výhodou. Na druhej strane deti s PAS práve k týmto zručnostiam inklinujú. Inklinujú ku svetu, ktorý je predvídateľný, opakovateľný, bezpečný, presne definovaný, bez neočakávaných prekvapení a záhad. Vedia si z neho vybrať len to komfortné a upokojujúce. Je to správne? Jednostranné fungovanie nie je nikdy správne. Cvičiť len napríklad pravú stranu tela by nám tiež neprineslo výsledky. Rovnováha je základom harmonického rozvoja. Preto áno, podporujme deti v získavaní návykov aj ich aplikáciu v reálnom živote. AuKid Vám dáva niekoľko možností:

**Tlač kariet.** Obrázkové karty ako spôsob komunikácie pre deti s PAS je tu už dlho. Na internete, či v obchodoch nájdeme rôzne alternatívy, avšak veľa rodičov si ich musí práce pripravovať doma, aby odzrkadľovali potreby ich dieťaťa a prostredia, v ktorom ho vychovávajú. AuKid Vám ponúka možnosť personalizácie kariet a zároveň ich tlač do rôznych formátov, aby ste ich vedeli využiť i v off-line prostredí.

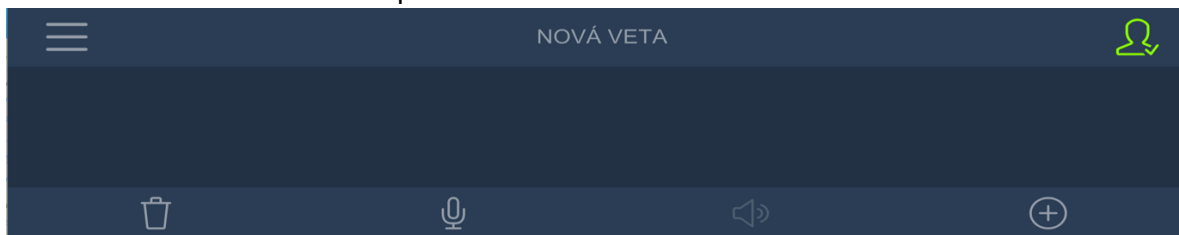
**Vypnutie zvuku.** AuKid rozpráva za Vaše dieťa, čo je vynikajúce v prvom kroku. Dieťa si význam karty osvojí, môže si nahovoriť zvukovú stopu, počúvať napr. vlastnú výslovnosť zo záznamu. Opakovane, dookola. My však potrebujeme dieťa "rozrozprávať" – preto postupne upúšťame od používania zvukovej stopy, aby sme dieťa stimulovali k verbalizovaniu obrázku.

**Denný režim.** Jedným z výrazných znakov detí s PAS je nedostatočnosť v sekvenčnej pamäti. Na jednej strane ich upokojuje fakt, keď vedia, čo nasleduje a čo očakávať, na strane druhej je pre nich náročné si súbor po sebe idúcich krokov zapamätať. Preto sme do aplikácie vložili funkciu MÔJ REŽIM. Rodič v rodičovskom móde môže dieťaťu pripraviť plánik – súbor po sebe idúcich krokov a dieťa v svojom rozhraní tento plánik vidí, jednotlivé činnosti postupne plní a odškrtať v presnom poradí, nesmie preskakovať. Rodič vidí jeho progres. Táto funkcionalita je zameraná na tréning samostatnosti v reálnom živote, podporuje zdravý pocit sebavedomia zo samostatne vykonanej práce a uľahčuje rodičom starostlivosť o dieťa s PAS.

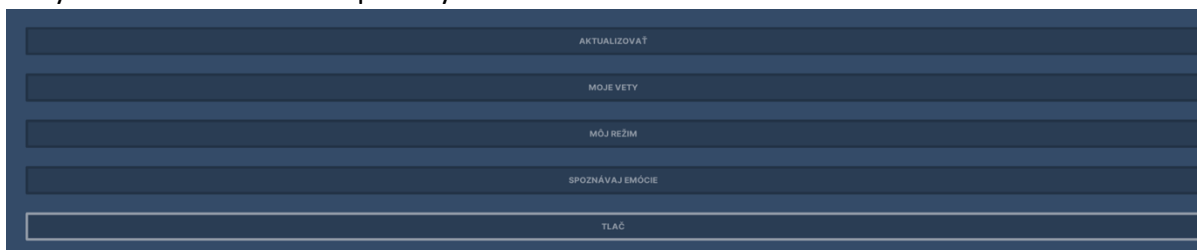


## TLAČ KARIET

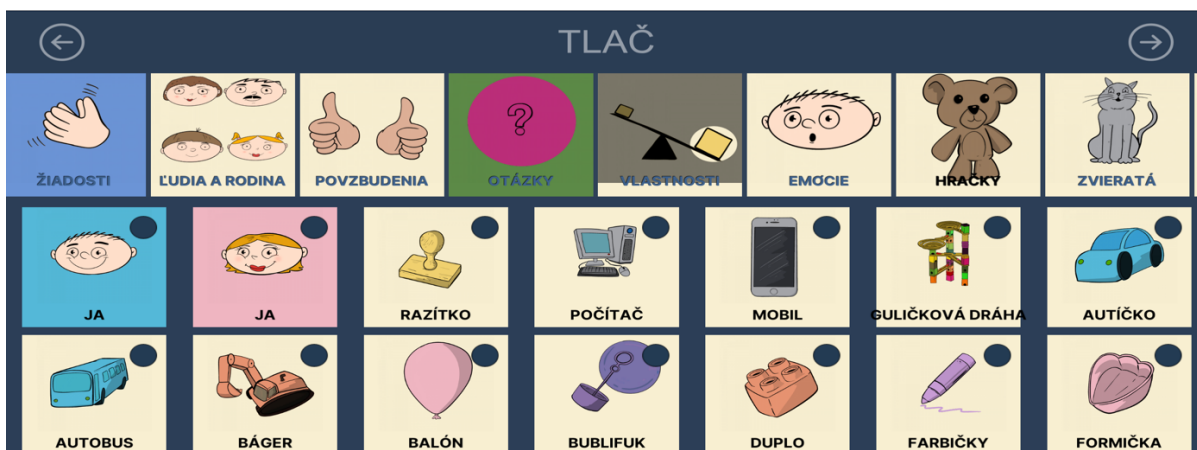
1. K **TLAČI** kariet sa dostanete po kliknutí na základné menu vľavo hore.



2. Vyberte možnosť **TLAČ** z ponuky.



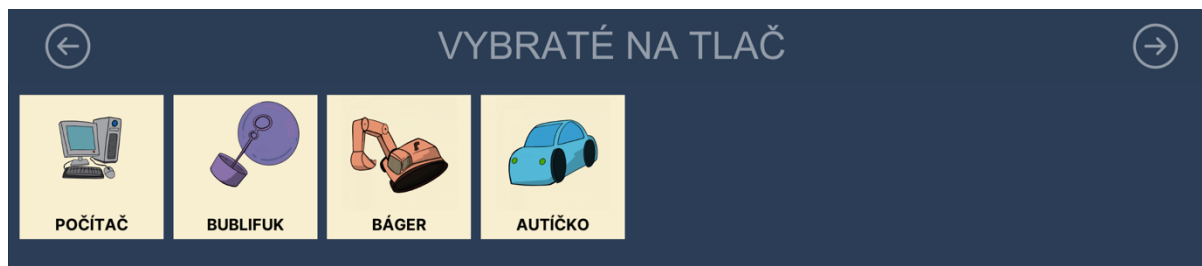
3. Vyberte kategóriu a z nej karty, ktoré by ste chceli tlačiť kliknutím na krúžok v pravom hornom rohu karty.



4. Vybrané karty budú obsahovať fajku výberu. Stlačte šípku vpravo hore – pokračovať.



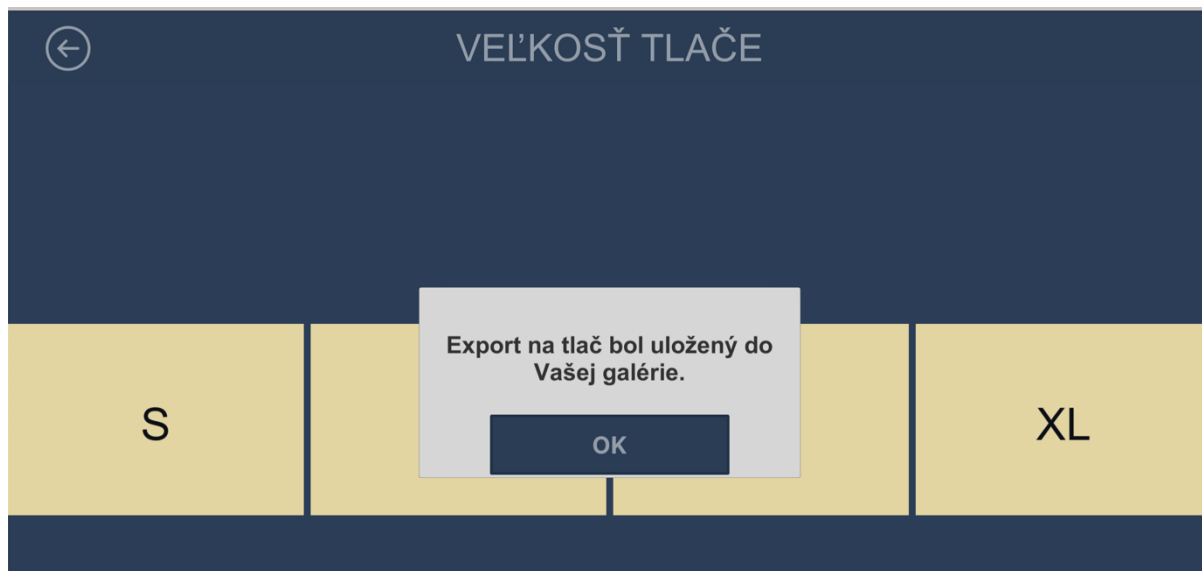
5. Otvorí sa okno, kde sú už len karty vybrané na tlač. Stlačte šípku vpravo hore – pokračovať.



6. Prejdete na okno s výberom veľkosti tlač. Máte na výber zo štyroch veľkostí: S,M,L,XL.



7. Vyberte veľkosť tlač kliknutím na ikonku. Export kariet nájdete v galérii fotiek.



8. Veľkosti kariet sú nasledovné. Veľkosť papiera je A4.

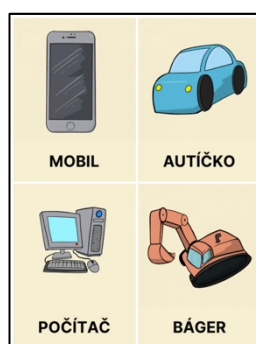
S



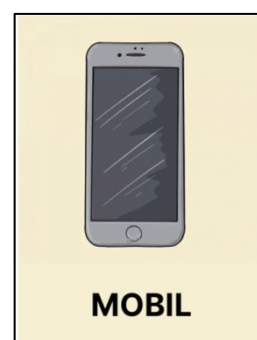
M



L

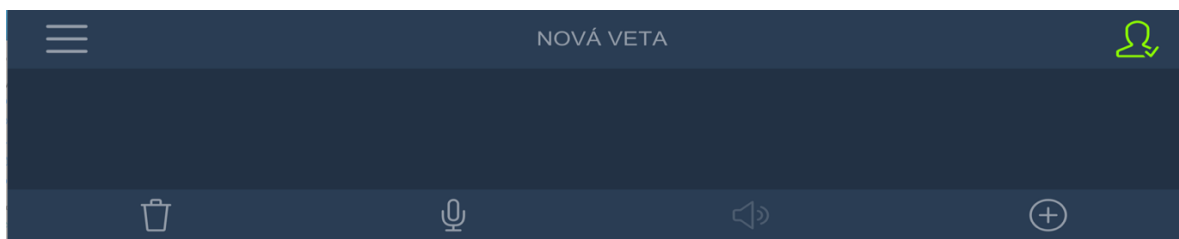


XL



## VYTVORENIE DENNÉHO REŽIMU

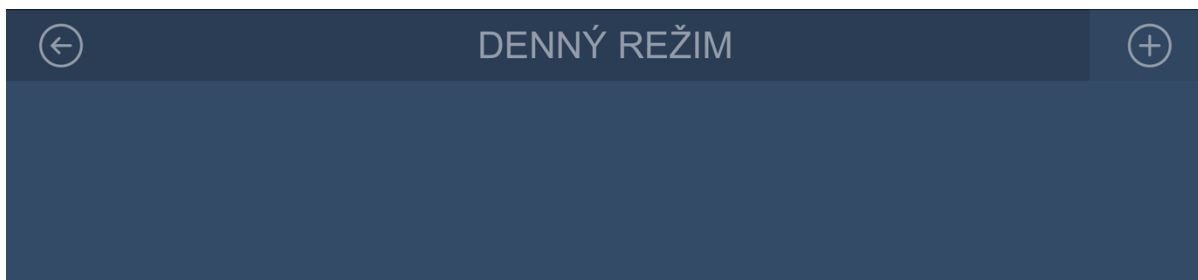
1. Ak chcete nastaviť plánik pre dieťa ubezpečte sa, že ste prihlásený v rodičovskom móde (svieti zelený panáčik vpravo hore). K funkcii **DENNÝ REŽIM** sa dostanete po kliknutí na základné menu vľavo hore.



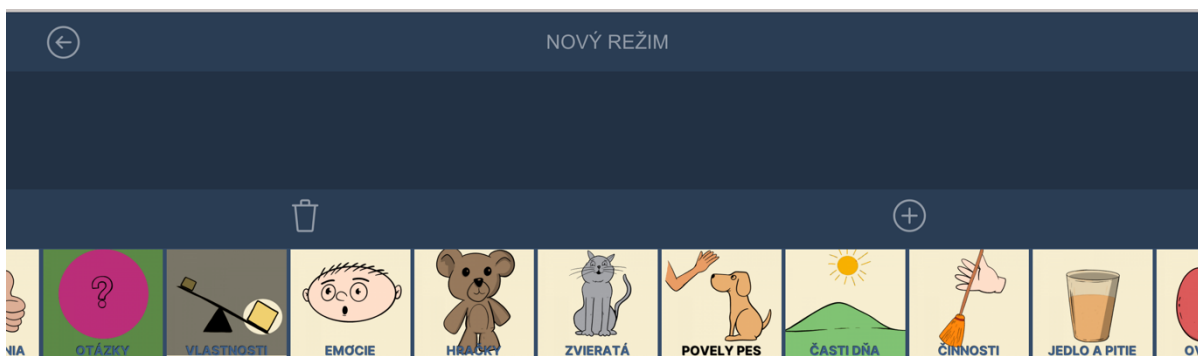
2. V menu v časti NASTAVENIA vyberte možnosť DENNÝ REŽIM.



3. Na obrazovke DENNÝ REŽIM stlačte znak + vpravo hore.



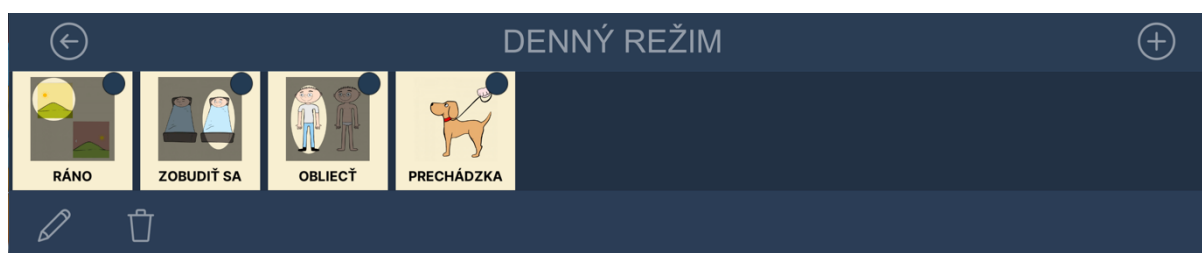
4. Dostanete sa na obrazovku NOVÝ REŽIM, kde si pomocou kategórií a kariet vytvoríte obrázkový sled po sebe idúcich aktivít, ktoré chcete, aby dieťa vyplňalo.



5. Vytvorte plánik a stlačte +. Presuniete sa späť do sekcie NOVÝ REŽIM, kde nájdete vytvorený plánik. Plánik sa Vám i Vášmu dieťaťu zároveň uloží do sekcie MÔJ REŽIM.



6. V sekcii DENNÝ REŽIM môžete plánik upravovať stlačením na pero, vymazať stlačením na kôš alebo vytvoriť plánik nový stlačením na ikonku + vpravo hore.



## VYUŽÍVANIE DENNÉHO REŽIMU DIEŤAŤOM

Vytvorený plánik s denným režimom sa uloží dieťaťu do časti **MÔJ REŽIM**. Pre vyplnenie zadania dieťa pokračuje nasledovne:

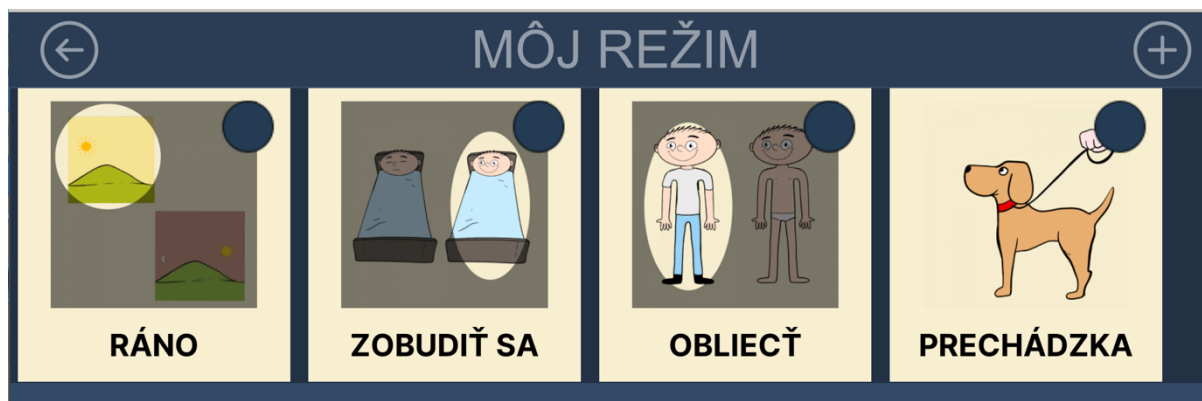
1. Ubezpečte sa, že ste odhlásený z rodičovského módu. Na hlavnej obrazovke nesvieti panáčik vpravo hore. Ak stále svieti – stlačte ho a zvolte funkciu ODHLÁSENIE a vráťte sa na hlavnú obrazovku. Tam vstúpte do menu stlačením na ikonku vľavo hore.



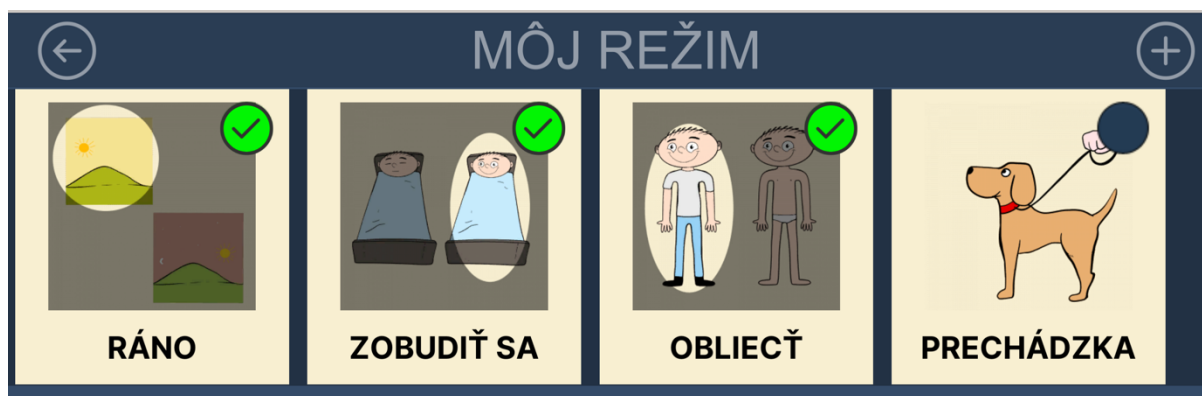
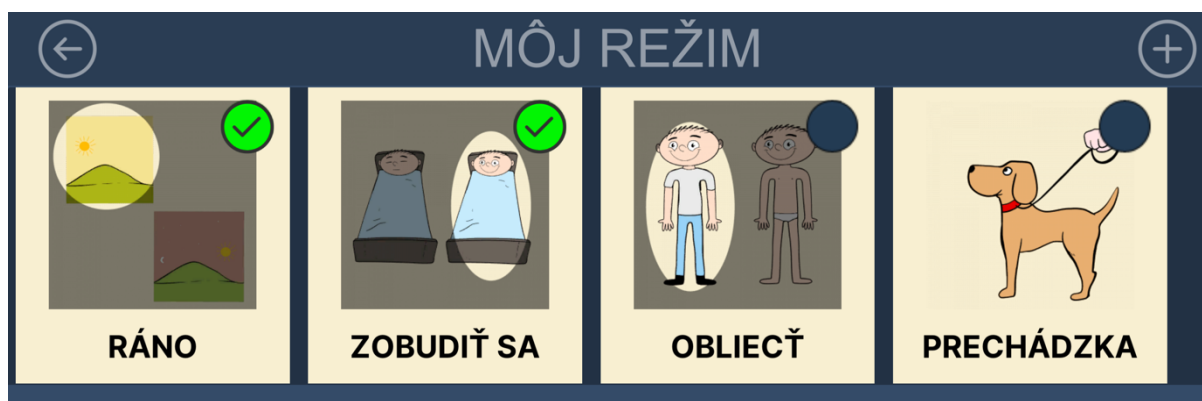
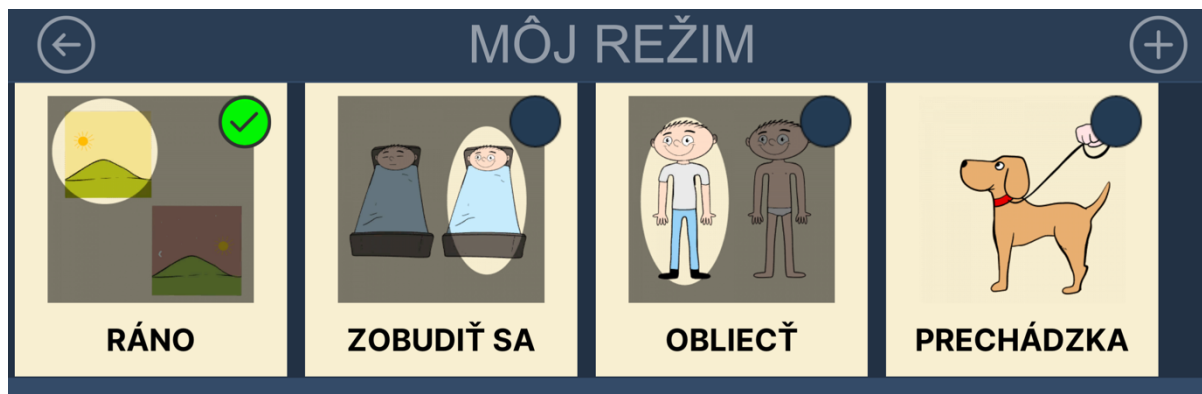
2. Z menu vyberte možnosť MÔJ REŽIM.



3. Dostanete sa na obrazovku, kde sú uložené plániky, ktoré ste pre dieťa vytvorili.



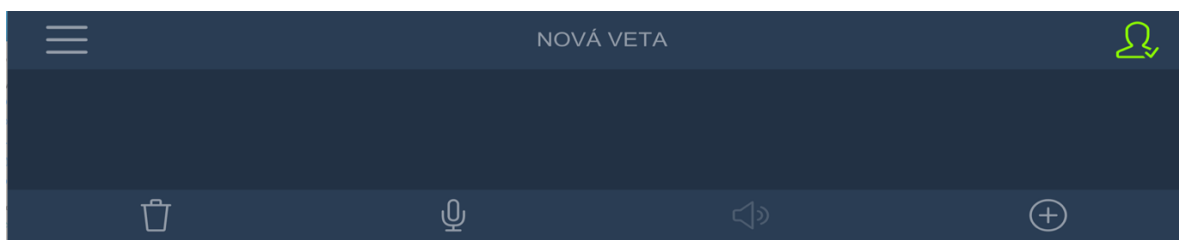
4. Dieťa postupne vykonáva zobrazené činnosti. Po jej ukončení ju zaškrtnie stlačením na krúžok vpravo hore, ktorý sa nachádza na každej karte. Aplikácia neumožňuje preskakovanie činností. Musia byť vykonané v stanovenom poradí.



## KONTROLA SPLNENIA REŽIMU RODIČOM

Rodič má možnosť sledovania stavu naplnenia plánu dieťaťom.

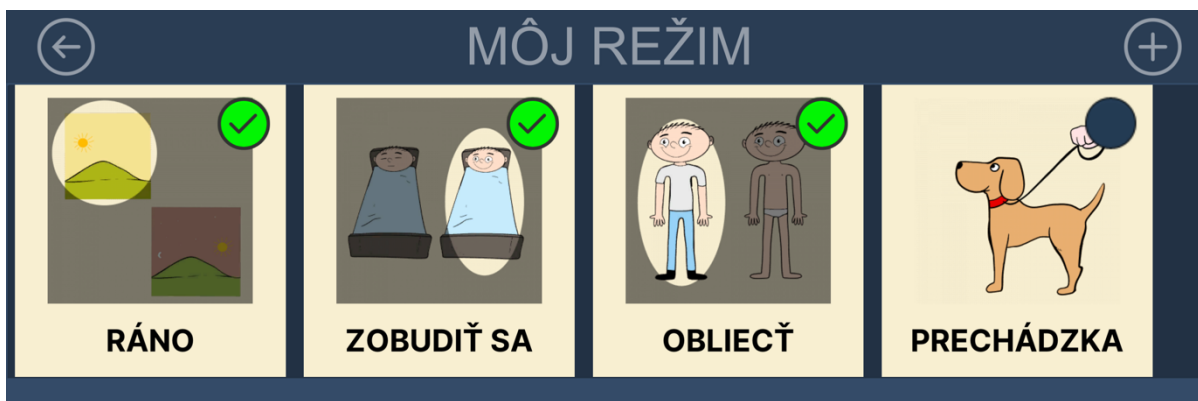
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



2. Z menu vyberte možnosť MÔJ REŽIM.

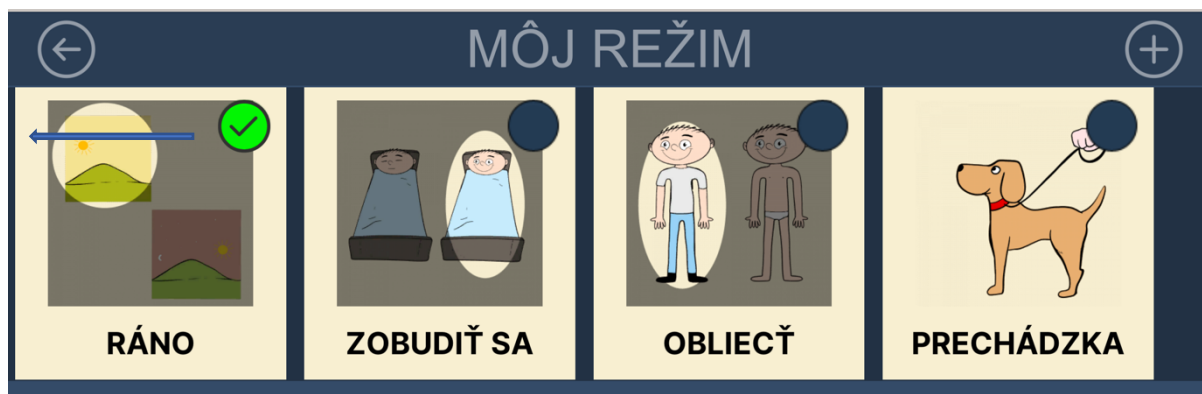
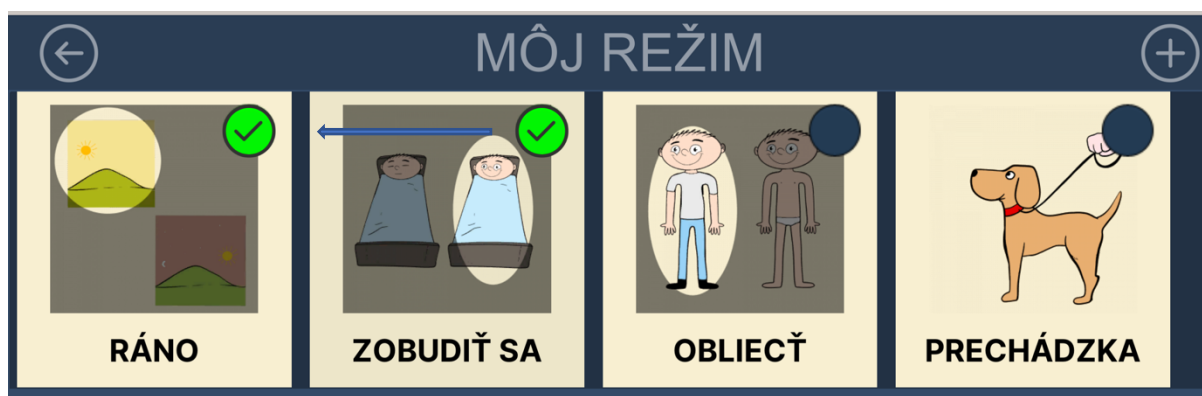
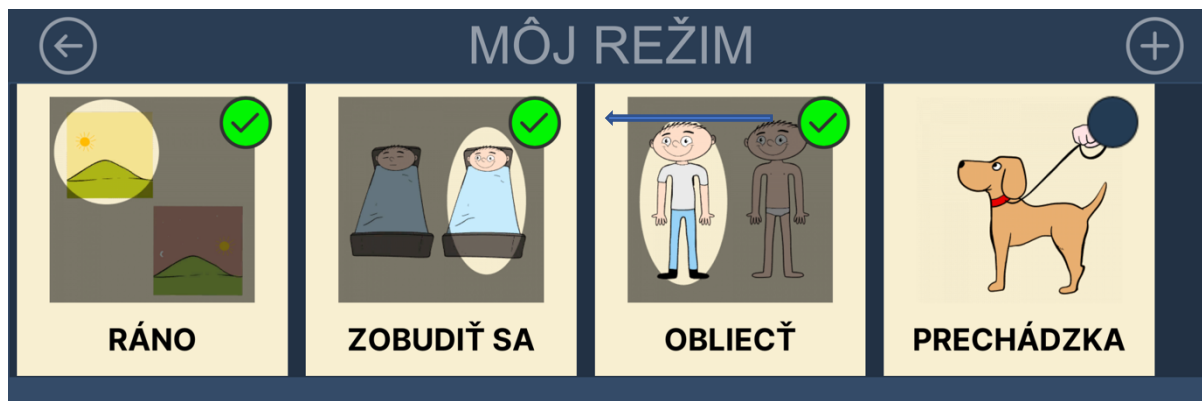


3. Na obrazovke vidíte stav vyplnenia úkonov. V tomto prípade je dieťa oblečené a prichystané na prechádzku so psíkom.





4. Pre opätovné použitie plániku môžete vyplnenie úkonov vymazať stlačením na zelenú fajku v pravom hornom rohu karty. Vždy postupujte smerom opačným od smeru plnenia, čiže sprava doľava.

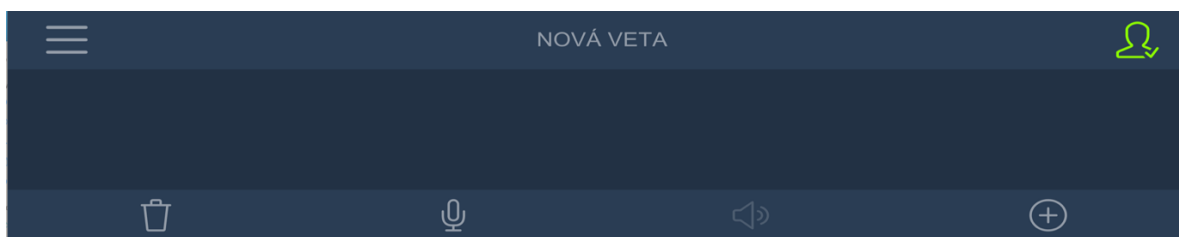




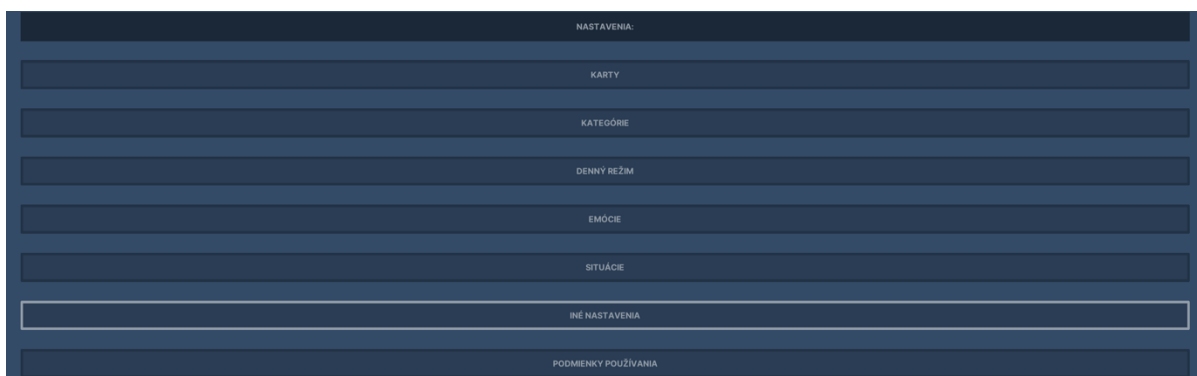
## VYPNUTIE A ZAPNUTIE ZVUKU

Pre funkciu vypnutia prehrávania zvukovej stopy pokračujte nasledovne.

1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



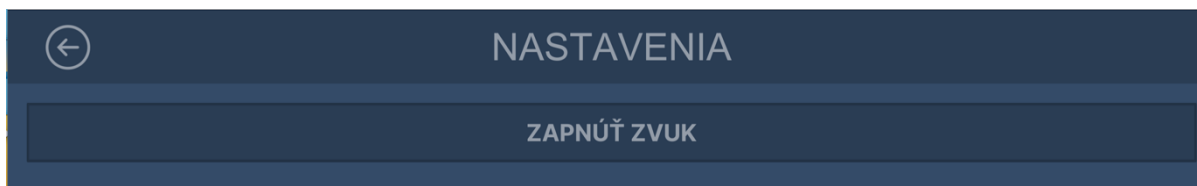
2. V menu NASTAVENIA zvolíte funkciu INÉ NASTAVENIA.



3. Na obrazovke NASTAVENIA vyberte možnosť VYPNÚŤ ZVUK.



4. Pre opätovné zapnutie zvuku zopakujte postup a na obrazovke NASTAVENIA vyberte možnosť ZAPNÚŤ ZVUK.





## ZOZNAMOVANIE SA S EMÓCIAMI

Rozpoznávanie emócií podľa výrazu tváre a tónu hlasu je pre väčšinu ľudí hrová záležitosť. Je to tak prirodzené ako dýchanie, preto sa vieme len ťažko vžiť do niekoho, pre koho je to problém. Túto schopnosť vieme do určitej miery ovplyvniť tréningom a každodennou praxou. A hlavne, je to jedna s kľúčových zručností, ktoré môžu predísť izolácii dieťaťa v budúcnosti a podporiť jeho integráciu medzi neurotypické deti. Oplatí sa ju trénovať.

Vo všeobecnosti rozlišujeme 6 základných emócií: radosť, smútok, strach, znechutenie, prekvapenie a hnev. Je pozoruhodné, že tieto emócie sú pozorovateľné na celom svete, od obyvateľov starého kontinentu až po členov izolovaného kmeňa niekde v Amazónii. Dokonca i výrazové prejavy týchto emócií sú veľmi podobné naprieč celou planétou. Vedieť rozpoznať emóciu na základe výrazu tváre, gestikulácie a tónu hlasu je v tomto ohľade na nezapltenie. Je to princíp neverbálnej komunikácie.

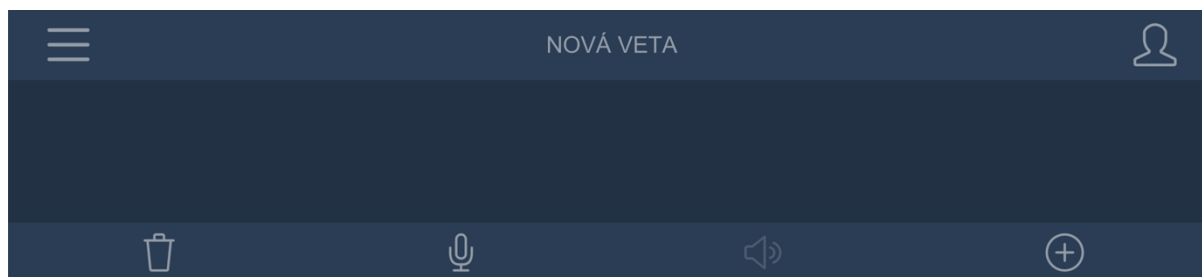
V AuKide sme sa venovala tiež šiestim emóciám. Na základe skúseností našej konzultujúcej špeciálnej pedagogičky s dlhoročnou praxou v oblasti autizmu sme vybrali nasledovné: šťastný, smutný, spokojný, unavený, nahnevaný a vystrašený. Rozhodli sme sa pridať neutrálnu pozíciu spokojný a naopak vyradili sme nie až tak jednoznačnú emóciu akou je znechutený. Pomocou hier sa snažíme upútať pozornosť detí na základné črty jednotlivých emócií. Je dôležité, aby si všímali, ktoré časti tváre sledovať, zachytávali jemné rozdiely v mimike, počúvali tón hlasu. Potom ako sa zoznámia ako emócie vyzerajú, majú možnosť trénovať ich rozpoznávanie použitím hier s rôznou obťažnosťou.



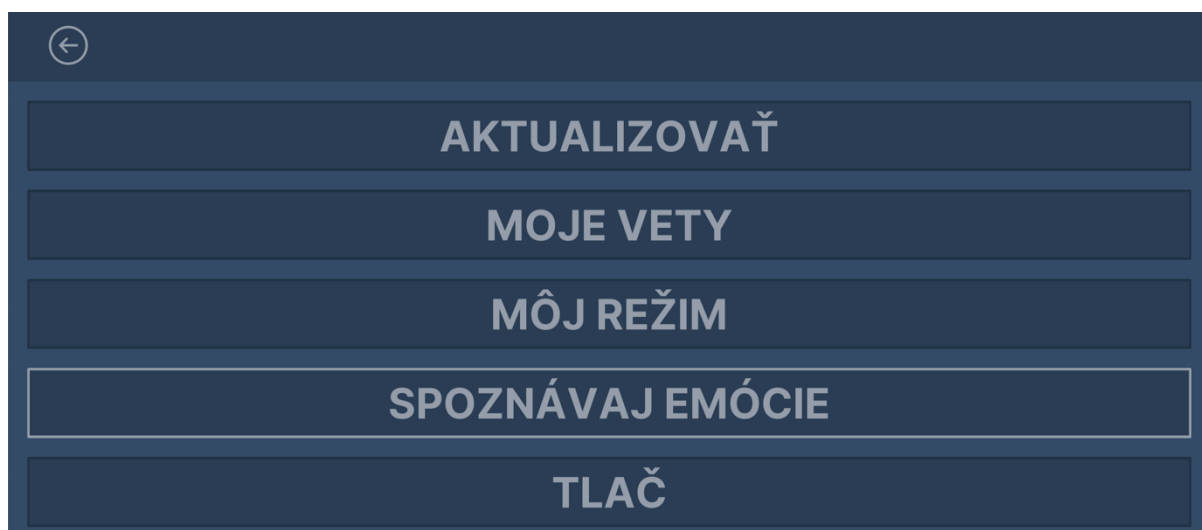
## NASTAVENIE ZÁSTUPCOV

Prvým krokom k rozpoznaniu a pomenovaniu emócie je nastavenie si svojho zástupcu. Dieťa si vyberá medzi chlapcom alebo dievčaťom a zoznamuje sa s rôznymi prejavmi mimiky, ktorá vedie k neverbálnemu vyjadreniu emócie.

1. K nastaveniu svojho zástupcu nepotrebujete byť prihlásený – ikonka panáčka nesvieti. Ak ste prihlásený v rodičovskej móde nevadí, máte prístup ku všetkým obrazovkám. Môžete pokračovať podľa inštrukcií. Na hlavnej obrazovke stlačte ikonku MENU vľavo hore.



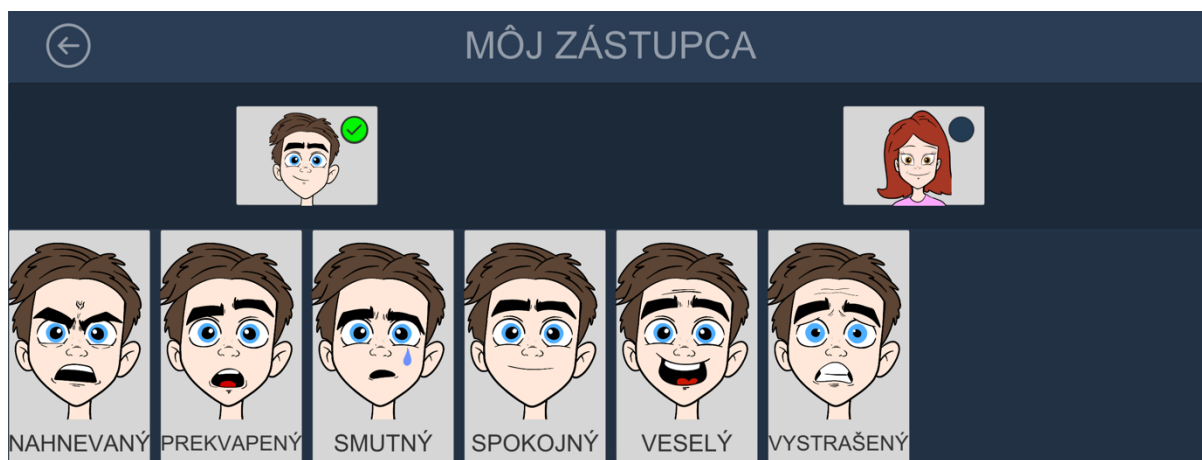
2. V MENU vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



3. V ďalšom kroku vyberte možnosť NASTAV ZÁSTUPCOV.



4. Vyberte zástupcu podľa pohlavia. Chlapec alebo dievča kliknutím na kartu s obrázkom. Dieťa si tak definuje, či chce pracovať s dievčaťom alebo chlapcom.

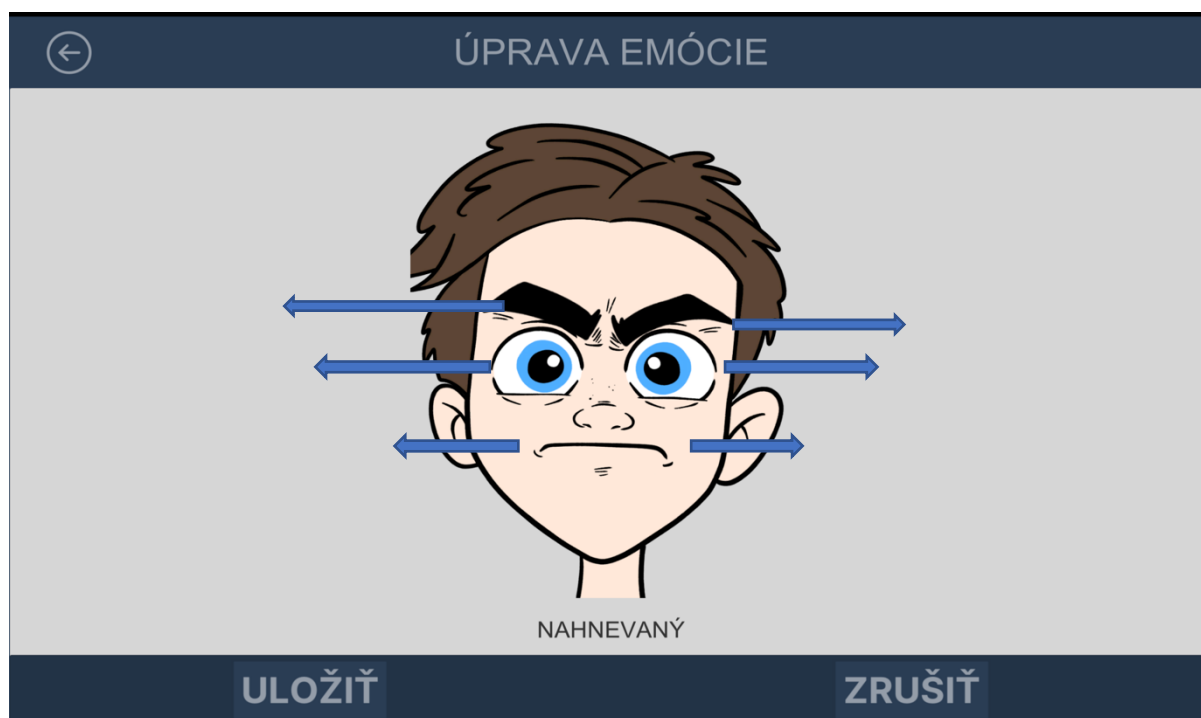


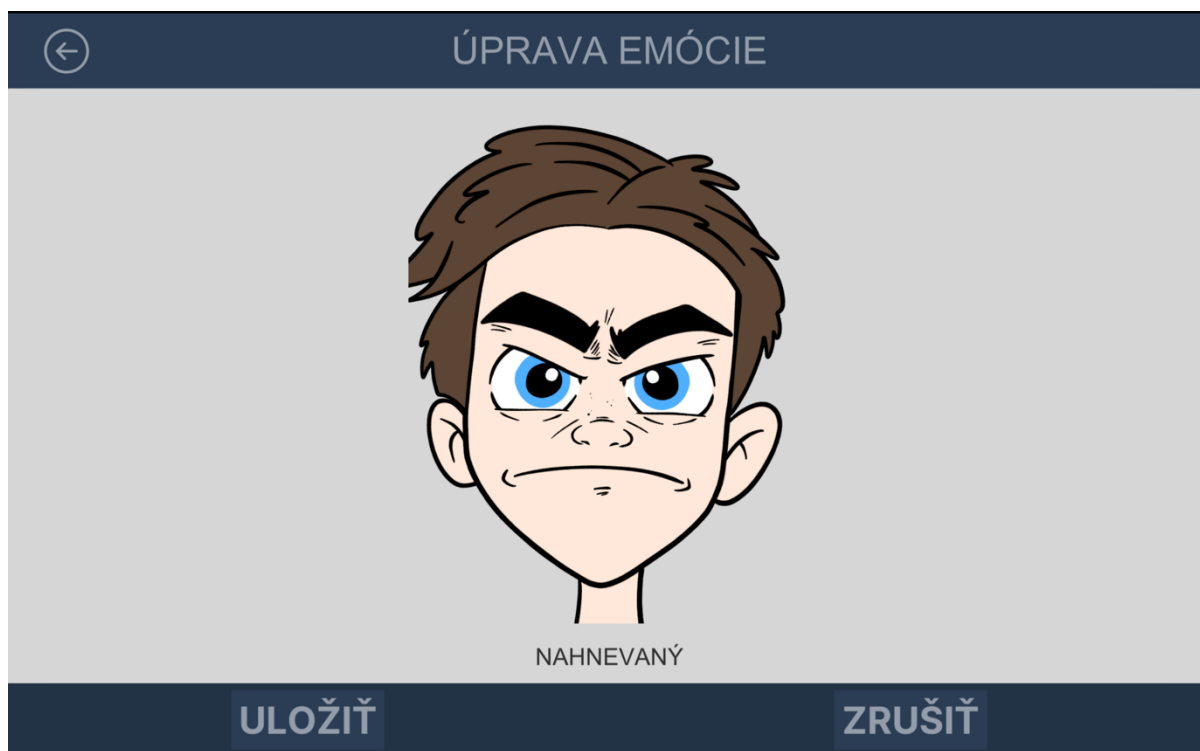
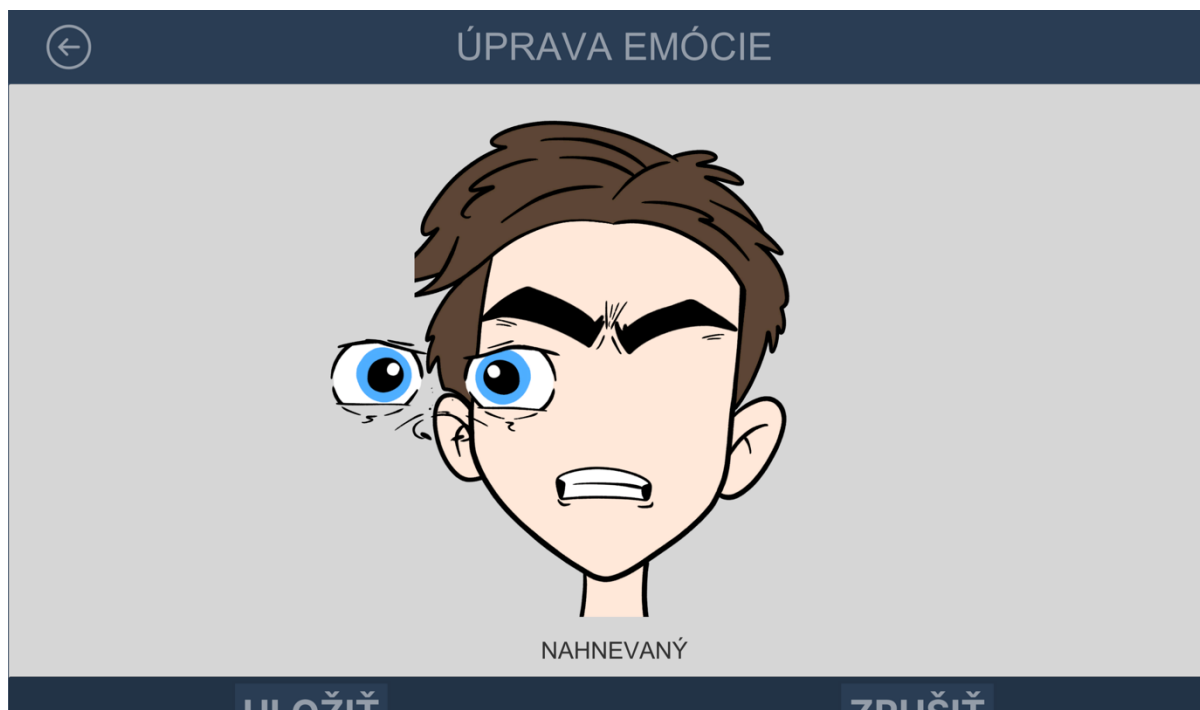
## ÚPRAVA EMÓCIE

1. Pre úpravu mimiky zástupcu pre jednotlivé emócie postupujte podľa pokynov v kapitole NASTAVENIE ZÁSTUPCOV. Predpokladajme, že ste si vybrali chlapca ako pohlavie.

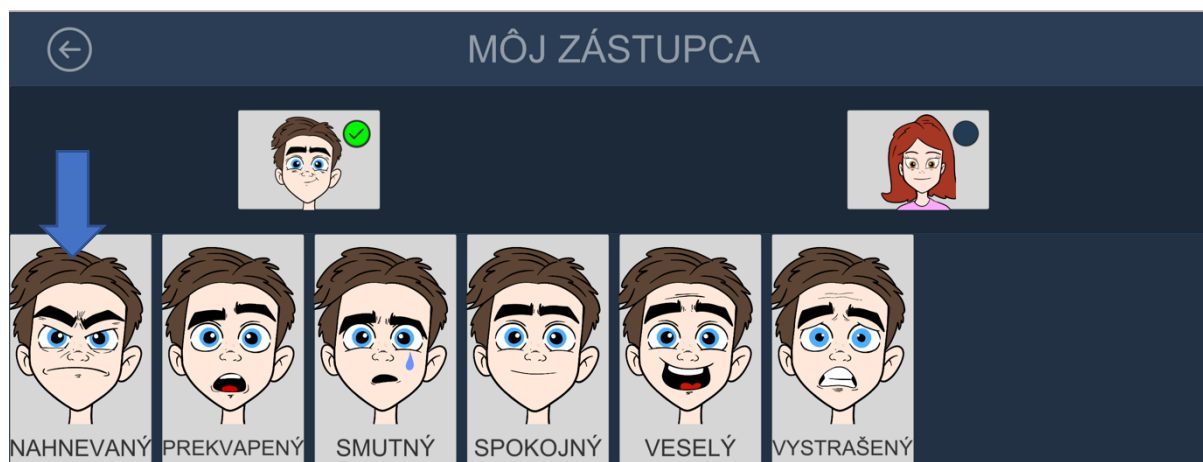


2. Vyberte kartu s emóciou, ktorej mimiku by ste chceli upraviť. Predpokladajme, že ste si vybrali kartu NAHNEVANÝ a klikli na ňu. Zobrazí sa Vám zástupca a vy máte možnosť vodorovným pohybom vymieňať časti tváre až kým si nevyberiete tú, ktorá sa Vám najviac páči. Tvár sme rozdelili na 3 významné celky: obočie, oči, ústa. Takto viete nakombinovať rôzne vyjadrenia emócie NAHNEVANÝ a upriamiť tak pozornosť na tie časti tváre, ktorými najvýraznejšie prejavujeme danú emóciu.





5. Keď ste s výrazom spokojný, stlačte ULOŽIŤ. Vami zadaný výraz sa uloží ako základné nastavenie pre Vášho zástupcu pre danú emóciu. Mimiku zástupcu môžete kedykoľvek zmeniť.



6. Opakujte pre všetky ostatné emócie. Zástupcovia sú nastavení tak, aby akákoľvek kombinácia, ktorú dieťa zvolí, zodpovedala požadovanej emócií. Čím viac sa dieťa bude so svojimi zástupcami hrať, tým viac si trénuje svoju „všímavosť“ voči zmenám mimiky na tvári všeobecne.





## HRY NA TRÉNING ROZPOZNÁVANIA EMÓCIÍ

Po tom, čo sme sa oboznámili s mimikou, ktorá zodpovedá za vyjadrenie emócie, začneme s tréningom ich rozpoznávania. Tréning a následná každodenná prax sú zdrojom úspechu. Nebojte sa svoje deti podporovať vo vyjadrovaní emócií, oceňovať, ak sa im to podarí a naopak korigujte ich prejav, ak zvolili nesprávnu formu. Potrebujú Váš feedback, keďže si to nevedia samy vyhodnotiť.

Upriamovanie pozornosti na čítanie emócií pomôže deťom s PAS neurotypicky vnímať svet okolo seba. Možno ste si všimli, že tieto deti reagujú inak na rozprávky, ktoré sledujú. Smejú sa v iných častiach, niekedy si inak vyložia situáciu hlavných hrdinov. Netvrdíme, že je to nesprávne, keďže z ich pohľadu to môže mať logické príčiny. Avšak z pohľadu prevládajúcej neurotypickej populácie to bude považované za nesprávne a bude to zdrojom nedorozumení, nepochopenia a izolácie tých, ktorí nezapadajú.

V AuKide sme zvolili 3 jednoduché hry na tréning rozpoznávacích zručností. Pexeso, loto a rovnaké v rade. Princíp je vždy rovnaký - spáruj prislúchajúce emócie. Aby sme to mohli nazvať tréningom, vytvorili sme systém postupného zvyšovania obtiažnosti. Pri pexese a lote rodič nastavuje parametre pre jednotlivé hry podľa schopností dieťaťa. Vie vybrať, ktoré emócie chce trénovať, počet životov a počet levelov. V prvom leveli sa párujú identické obrázky – teda obrázky na ktorých sú identicky znázornené emócie. V druhom leveli sa už môžu spárovať i obrázky, ktoré síce zobrazujú rovnakú emóciu, ale s rozdielnou mimikou. Tretí level už páruje zástupcu s fotkou človeka, ktorý vyjadruje rovnakú emóciu, štvrtý level páruje zástupcu s kreslenou postavou, ktorá vyjadruje rovnakú emóciu a nakoniec sa už párujú navzájom fotky s kreslenými postavami.

Hra rovnaké v rade, tvorí prechod medzi rozpoznávaním emócie len na základe výrazu tváre a rozpoznávaním emócie spojenej so špecifickou situáciou – napríklad vystrašený, lebo má na ruke pavúka. V tejto časti poukazujeme i na to, že rovnaká situácia môže byť rôznymi ľuďmi vnímaná odlišne. Sedím v lietadle a som vystrašený versus napríklad sedím v lietadle a som spokojný.

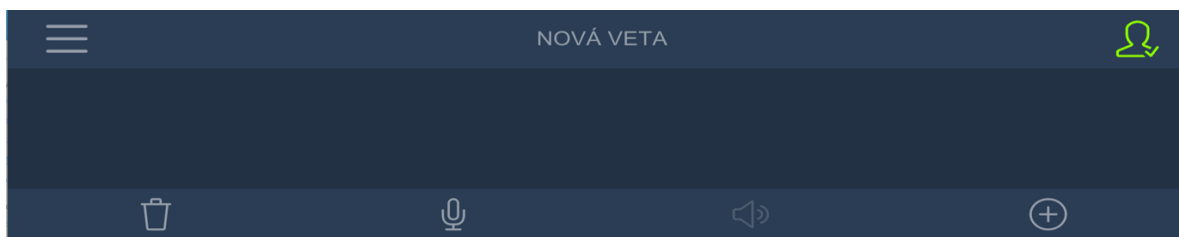
V poslednej časti sa venujeme pomenovaniu vlastných emócií. Je veľmi dôležité naučiť dieťa správne pomenovať to, čo cíti. Vytvorili sme štandardné situácie, v ktorých sa už dieťa určite v minulosti nachádzalo. Už asi viete ako sa v tej situácii cítilo, preto môžete prednastaviť správne odpovede. Pri hre dieťa odpovedá na otázku ako sa vtedy cítilo. Vytvára sa tak pevná asociácia medzi situáciou – emóciou – pomenovaním. Takto zažitá informácia je potom prenositeľná i na iné situácie a tvorí základ empatie. Napríklad, kamarát povie, že je smutný. Dieťa si spomenie aké to bolo, keď ono bolo smutné – malo ísť napríklad von na hojdačku, ale rozpršalo sa. Spomenie si, čo mu vtedy pomohlo – mama ho utešila. Môže tento návod zopakovať a utešiť kamaráta. Nezabúdajme, že deti s PAS sú veľmi vnímavé a ich schopnosť učiť sa nie je porušená.



## HRY – NASTAVENIE EMÓCIÍ

Začnite vždy berúc do úvahy schopnosti Vášho dieťaťa. Nemusíte trénovať všetky emócie naraz. Pamätajte na to, že úspech v hre bude povzbudením a naopak časté chyby a veľká náročnosť budú zase pôsobiť záťažovo a demotivujúco.

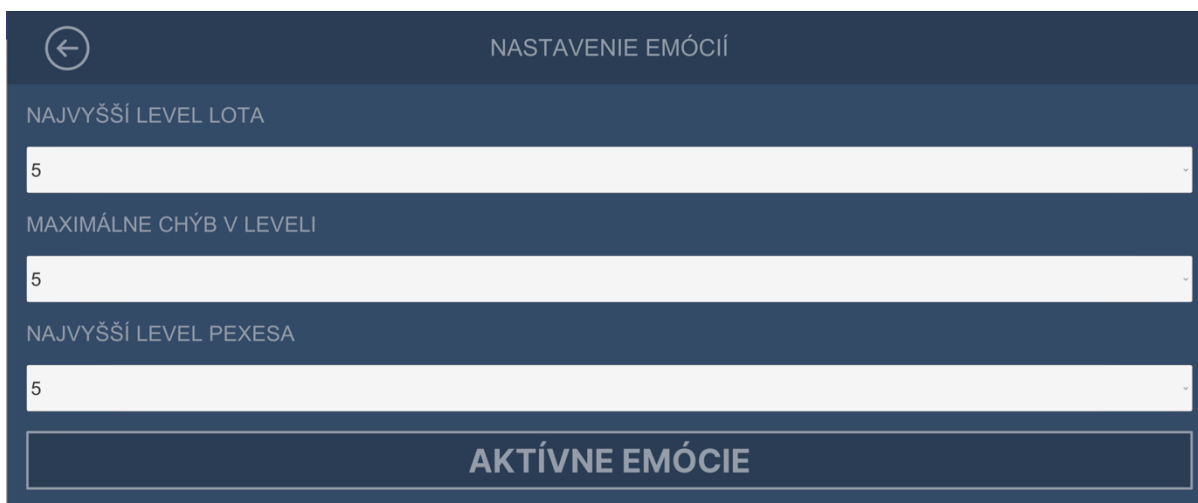
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



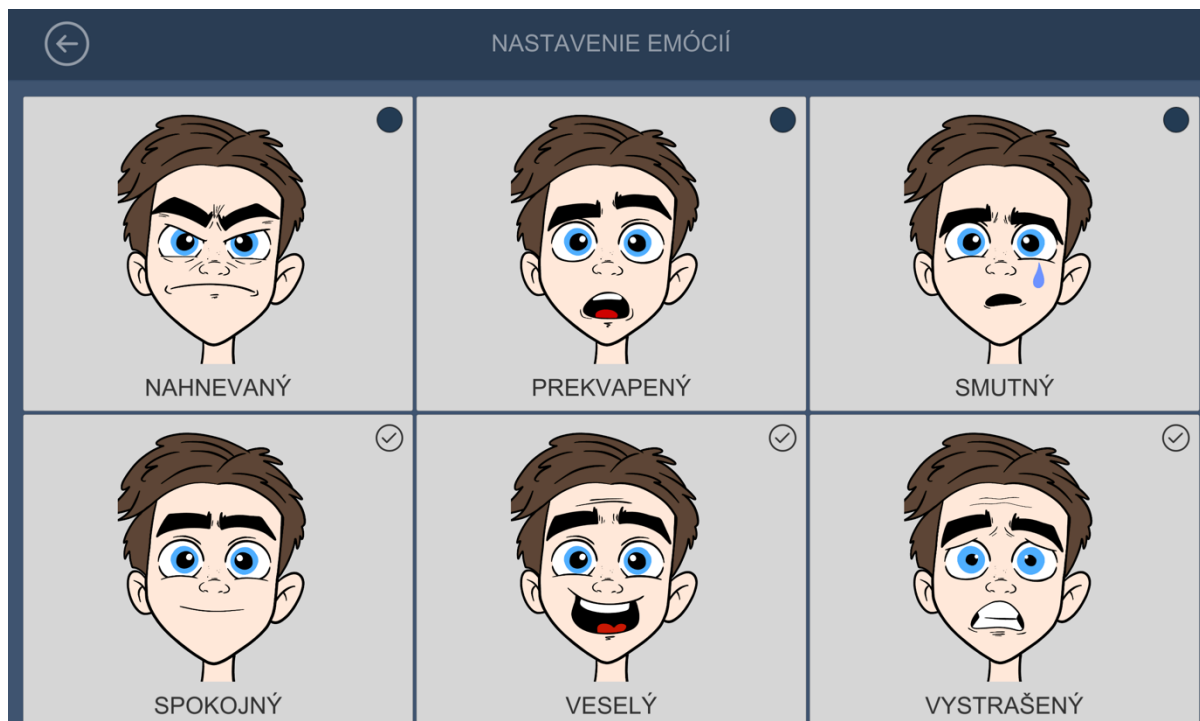
2. V menu NASTAVENIA vyberte možnosť EMÓCIE.



3. V MENU vyberte možnosť AKTÍVNE EMÓCIE.



4. Vyberte emócie, ktoré chcete, aby dieťa v hrách trénovalo. Urobíte tak kliknutím na fajku v pravom hornom rohu karty. Takto viete emóciu kedykoľvek pridať alebo odobrať. V príklade nižšie sú vybrané 3 emócie: SPOKOJNÝ, VESELÝ, VYSTRAŠENÝ.

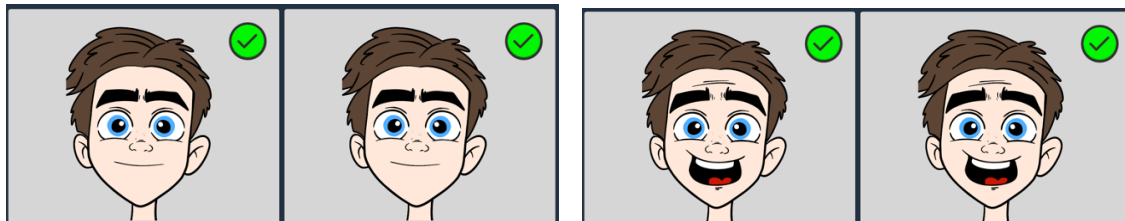


## HRY - ÚROVNE NÁROČNOSTI

Zvolili sme 5 úrovní náročnosti. Úrovne náročnosti sú rovnaké pre všetky hry.

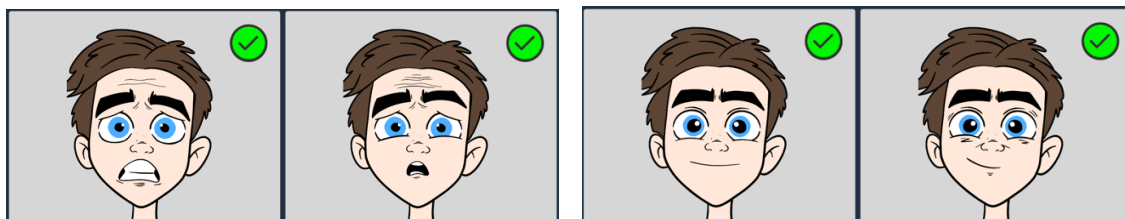
### Level 1: rovnaké s rovnakým

Párujeme identických zástupcov emócií



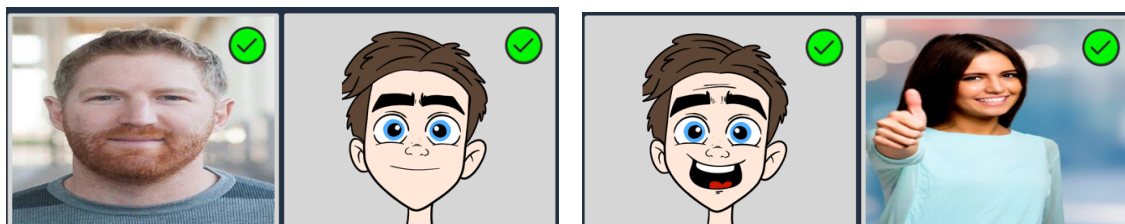
### Level 2: rovnaké s podobným

Párujeme zástupcov zobrazujúcich rôznym spôsobom rovnakú emóciu.



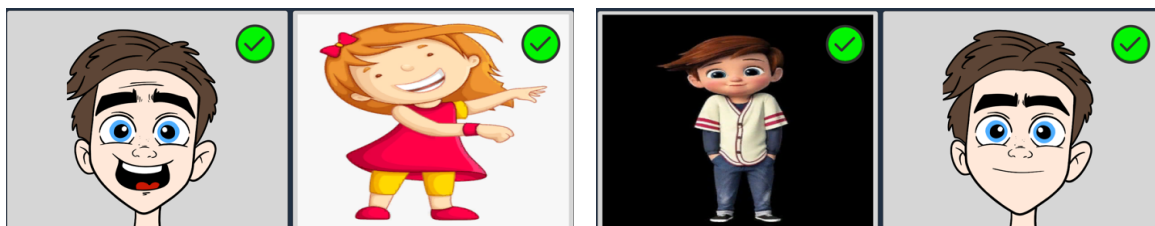
### Level 3: zástupca s fotkou

Párujeme zástupcov s fotkou zobrazujúcou rovnakú emóciu.



### Level 4: zástupca s kreslenou postavou

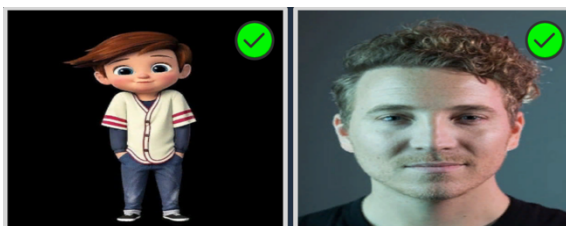
Párujeme zástupcov s kreslenou postavou zobrazujúcou rovnakú emóciu.





### Level 5: fotka s kreslenou postavou

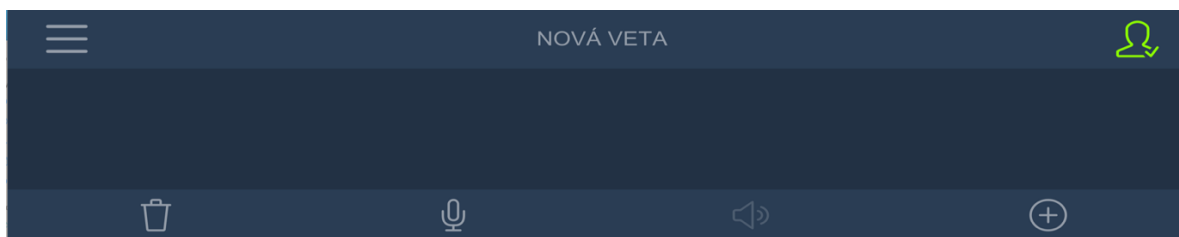
Párujeme fotku s kreslenou postavou zobrazujúcou rovnakú emóciu.





## HRY – NASTAVENIE ÚROVNE NÁROČNOSTI

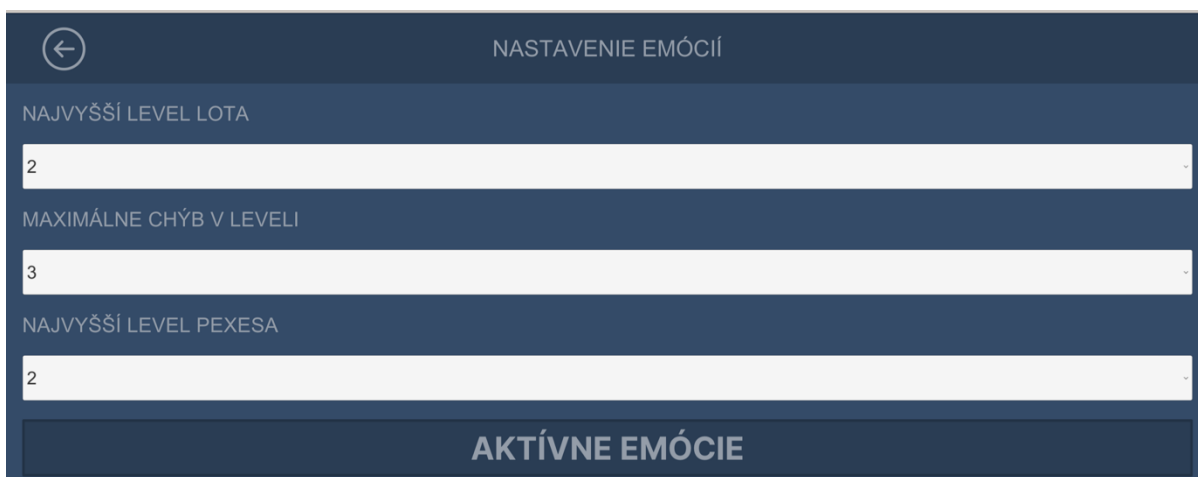
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



2. V menu NASTAVENIA vyberte možnosť EMÓCIE.



3. Dostanete sa na obrazovku NASTAVENIE EMÓCIÍ.





4. Tu kliknutím na riadok NAJVYŠŠÍ LEVEL LOTA viete vybrať úroveň, ktorú chcete nastaviť pre hru LOTO. Máte možnosti 1, 2, 3, 4, 5.

← NASTAVENIE EMÓCIÍ

NAJVYŠŠÍ LEVEL LOTA

2

1  
✓ 2  
3  
4  
5

NAJVYŠŠÍ LEVEL PEXESA

2

AKTÍVNE EMÓCIE

5. Tu kliknutím na riadok NAJVYŠŠÍ LEVEL PEXESA viete vybrať úroveň, ktorú chcete nastaviť pre hru PEXESO. Máte možnosti 1, 2, 3, 4, 5.

← NASTAVENIE EMÓCIÍ

NAJVYŠŠÍ LEVEL LOTA

2

MAXIMÁLNE CHÝB V LEVELI

3

NAJVYŠŠÍ LEVEL PEXESA

2

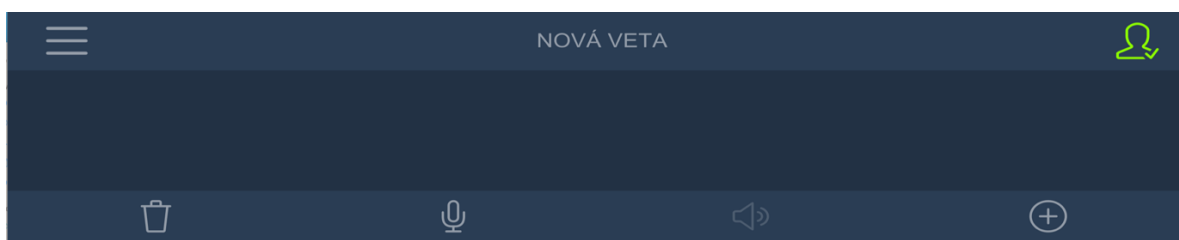
1  
✓ 2  
3  
4  
5



## HRY – NASTAVENIE ŽIVOTOV

Náročnosť hier je možné ovládať aj pomocou počtu chýb, ktoré povolíte dieťaťu urobiť. Funguje podobne ako množstvo životov, ktoré máte v digitálnych hrách. Iba tréningové pexeso nemá určených počet chýb, aby nepôsobilo frustrujúco. Pre nastavenie počtu životov postupujte nasledovne.

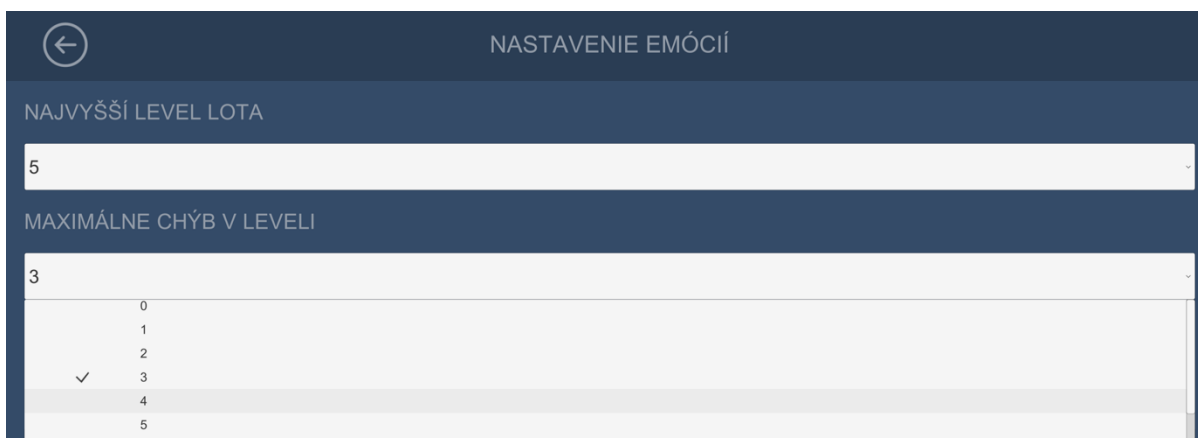
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



2. V menu NASTAVENIA vyberte možnosť EMÓCIE.



3. Na obrazovke NASTAVENIE EMÓCIÍ kliknite na políčko MAXIMÁLNE CHÝB V LEVELI a vyberte požadované číslo počtu životov od 0 po 5.

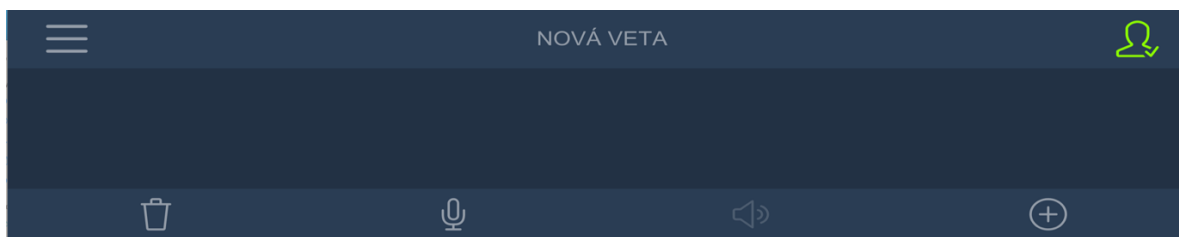




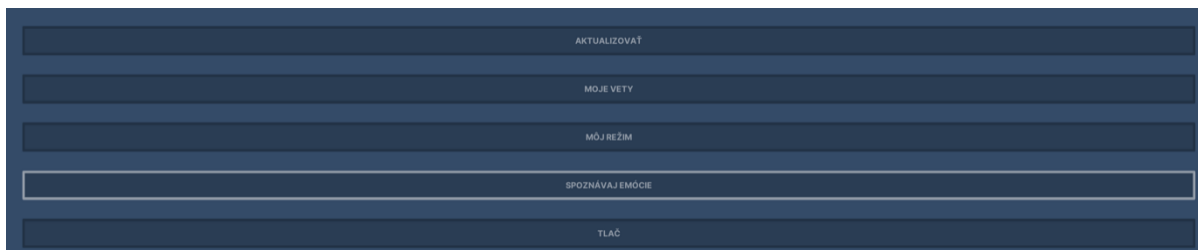
## HRY – LOTO

Hra LOTO je najjednoduchšia zo všetkých hier. Jej náročnosť môžete upresňovať výberom aktívnych emócií, úrovne a počtu životov. Na ploche sa Vám zobrazia karty otočené obrázkom nahor a párujete rovnaké karty alebo karty vyjadrujúcu rovnakú emóciu. Po úspešnom spárovaní, karty zo stola miznú. Hra reaguje na výber zástupcu. Ak si vyberiete chlapčenského zástupcu, hra bude Vašu preferenciu dodržiavať a budete párovať mužských zástupcov a naopak.

1. Hry fungujú rovnako, či ste prihlásený v rodičovskom móde alebo nie. Panáčik môže svietiť nazeleno alebo nie. Postup k hre je rovnaký. Kliknite na tlačidlo MENU vľavo hore.



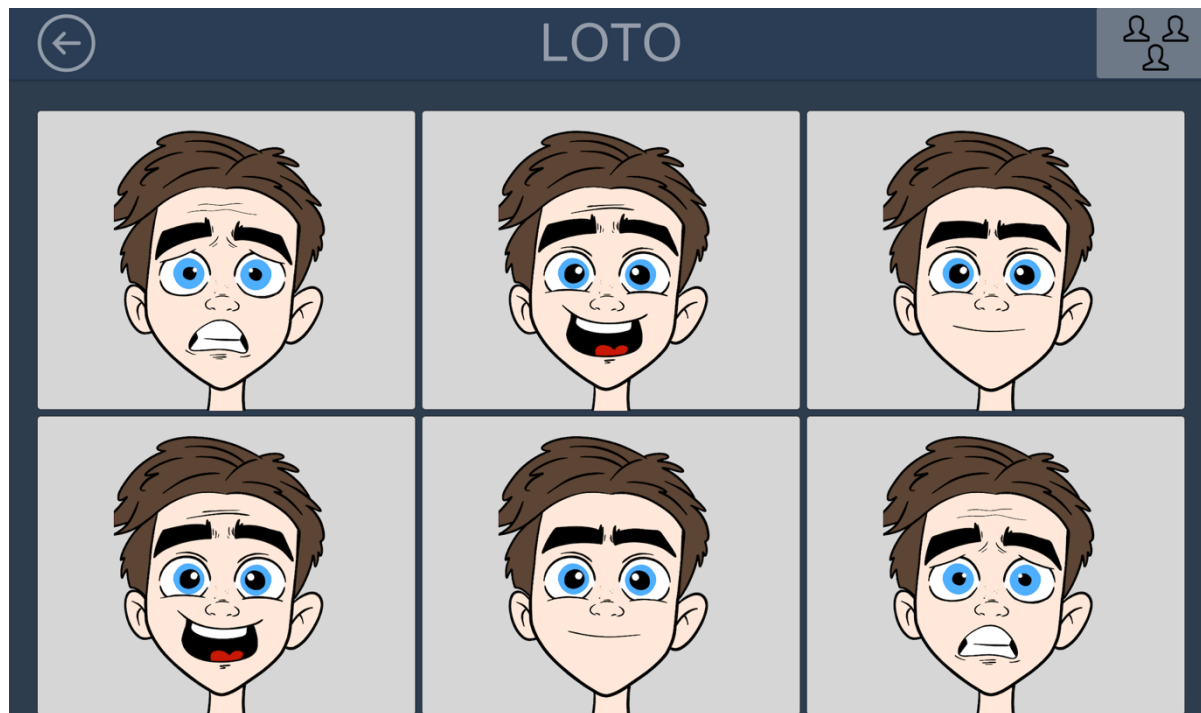
2. Vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



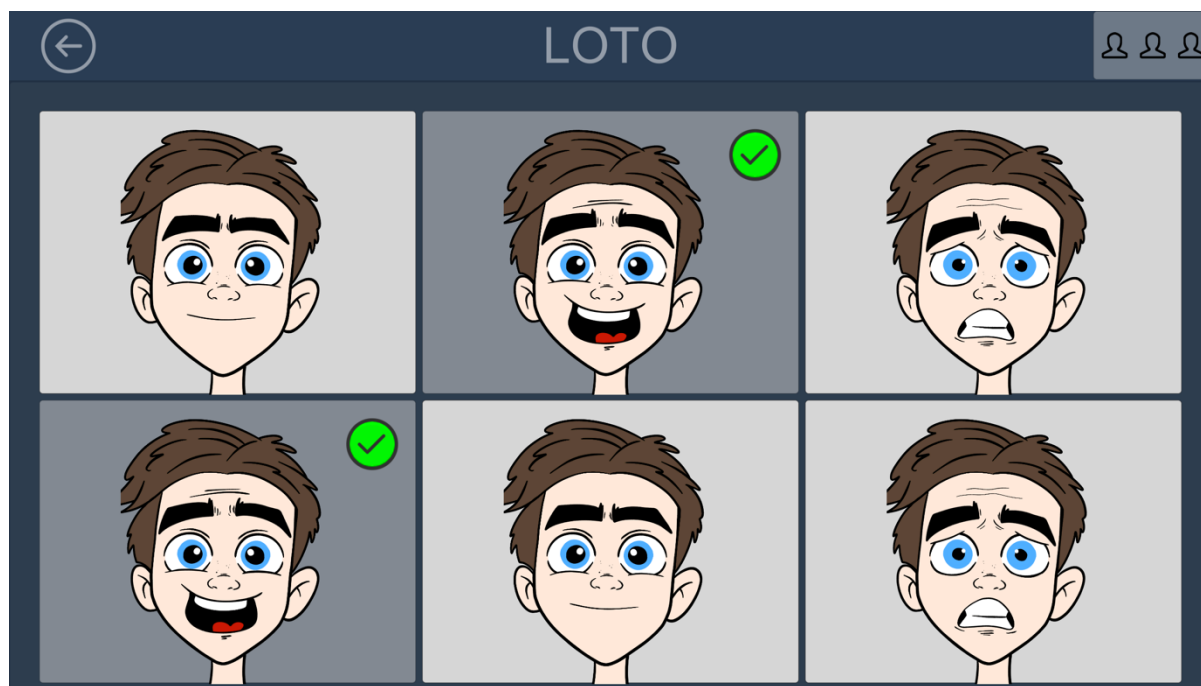
3. Na obrazovke SPOZNÁVAJ EMÓCIE vyber hru LOTO.

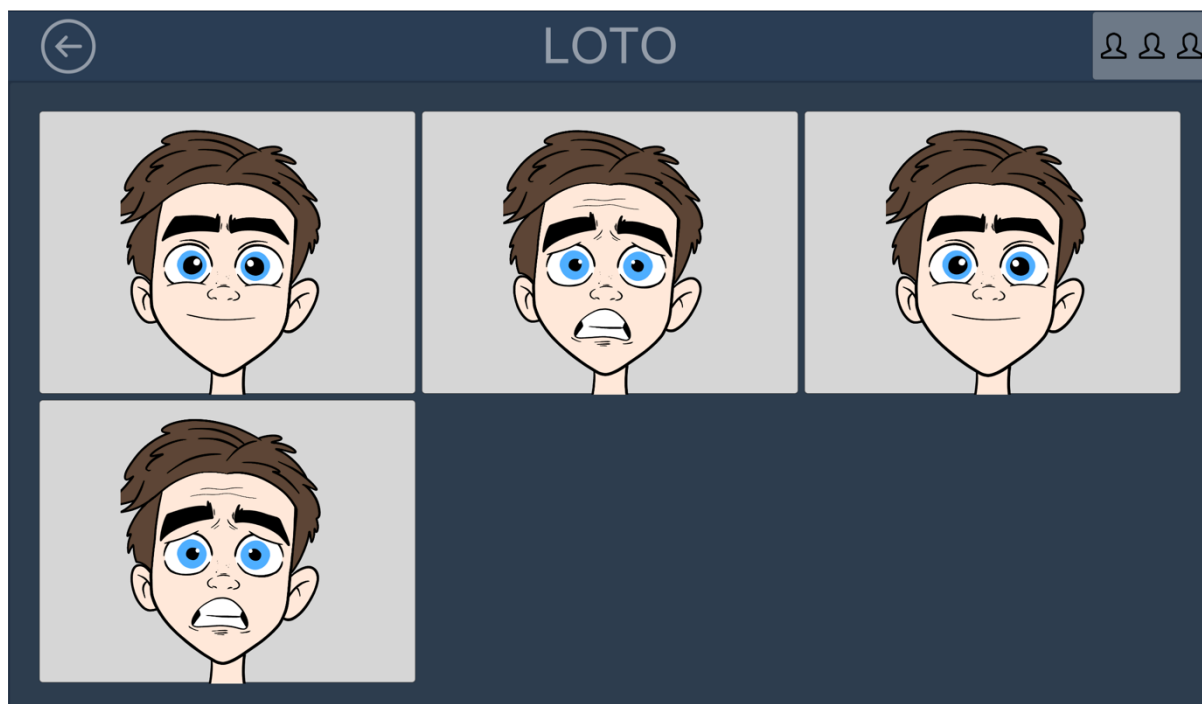


4. Otvorí sa Vám hra LOTO. Ak ste si vybrali zástupcu chlapca, otvorí sa chlapčenská verzia. Ak ste si vybrali dievča, tak sa otvorí dievčenská verzia. Taktiež sa zobrazia len tie emócie, ktoré ste dopredu prednastavili. V tomto prípade sú vybrané len 3 emócie – vystrašený, veselý a spokojný. V pravom hornom rohu svieti počet životov, ktoré ste v nastaveniach zvolili. Tu máme zvolené 3 životy.

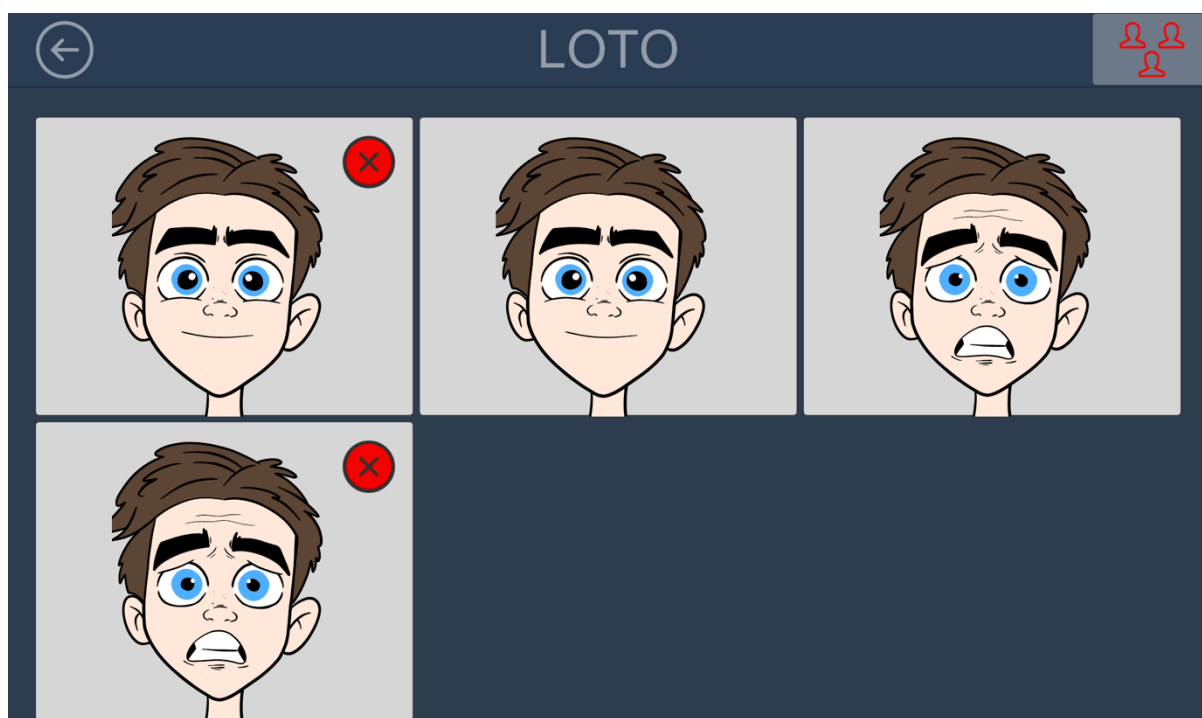


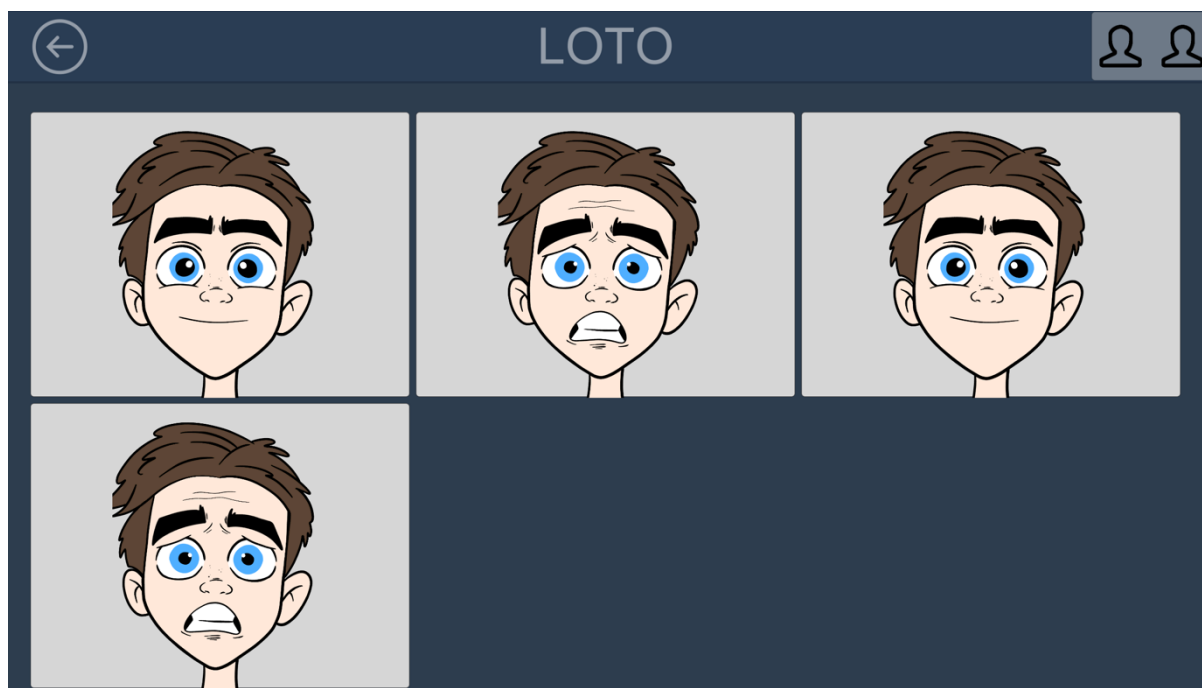
5. Výber kariet uskutočnite priamym kliknutím. Ak ste zvolili správne, vysvieti sa zelená fajka na obrázku a karty z plochy zmiznú.



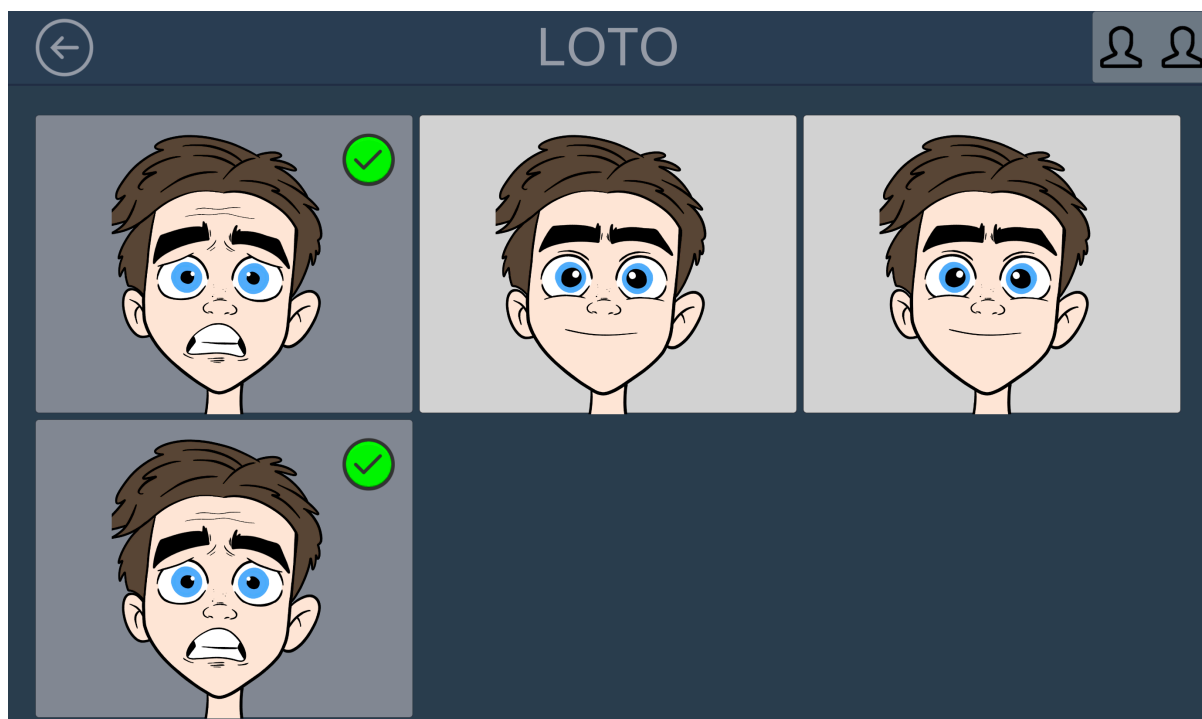


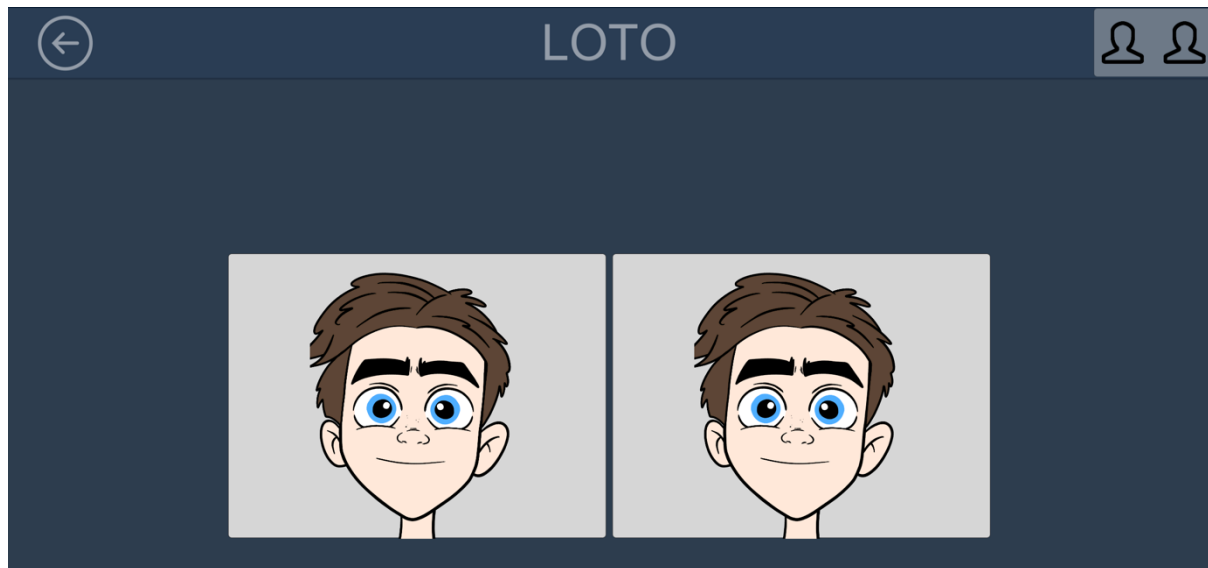
6. Pokračujte s ďalším výberom. Ak zvolíte nesprávne, vysvieti sa červené x a odoberie sa Vám jeden život. Môžete výber zopakovať.



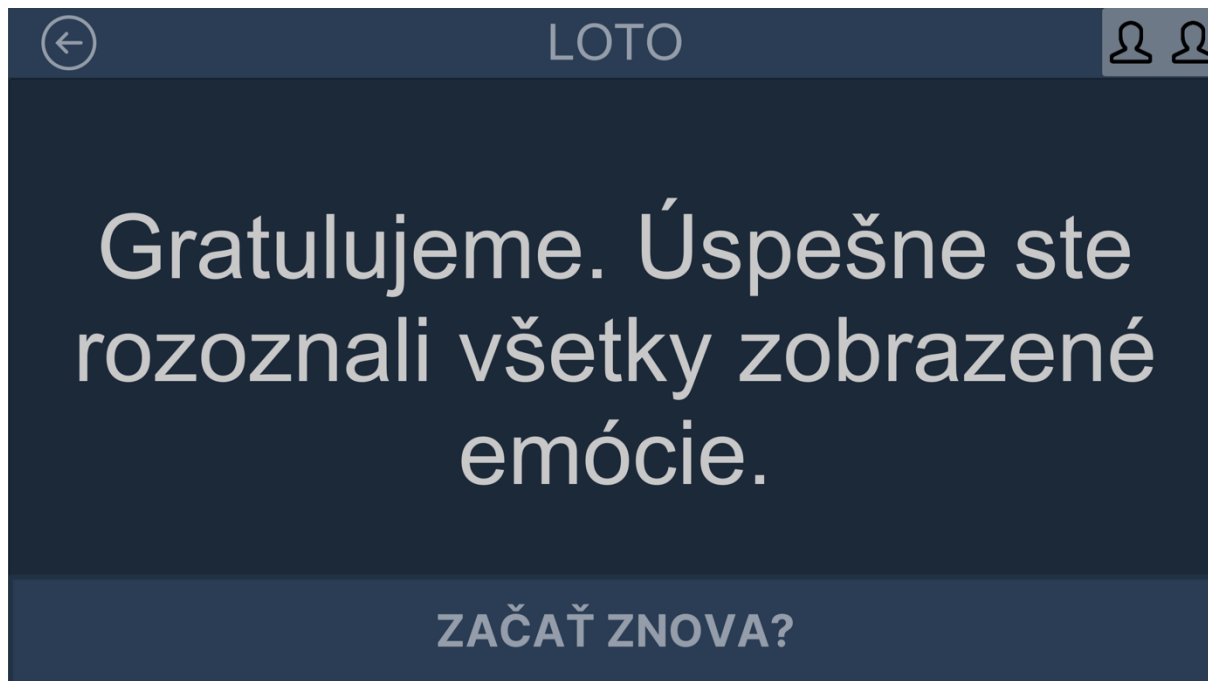


7. Pokračujte až do spárovania všetkých obrázkov.

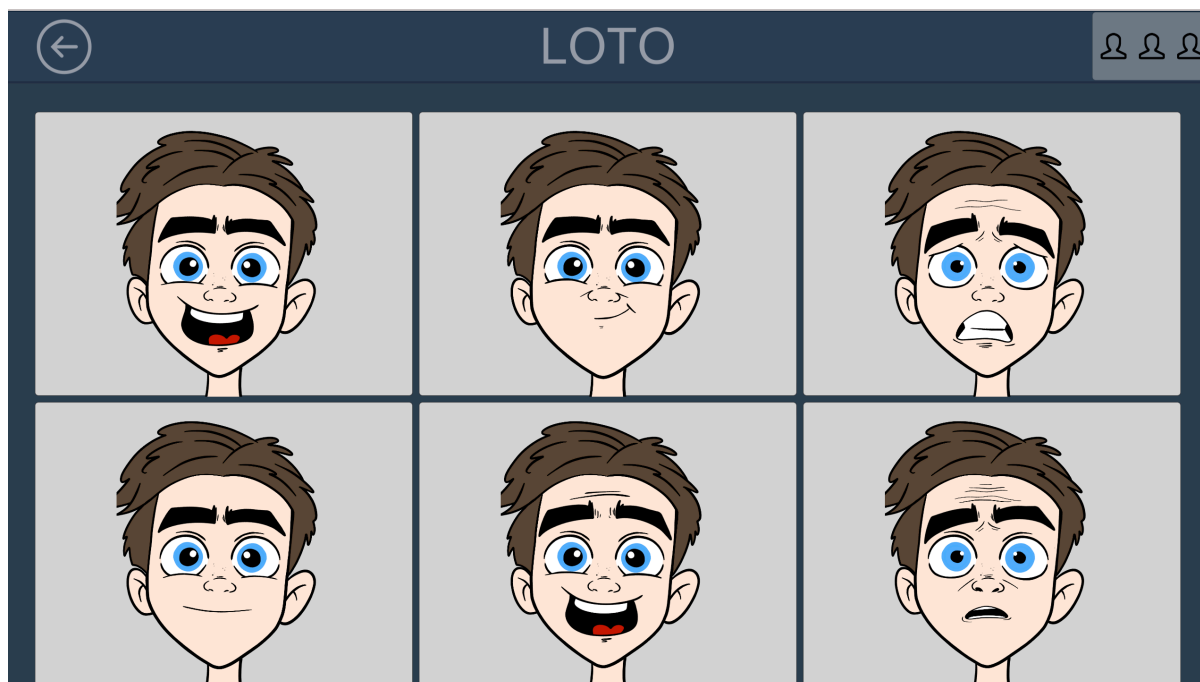




8. Po úspešnom spárovaní všetkých obrázkov Vás hra automaticky presunie na vyššiu úroveň v prípade, že ste nastavili vyšší počet úrovní ako 1. Ak ste nastavili len zvládnutie prvej úrovne, hra je ukončená a môžete začať odznova.



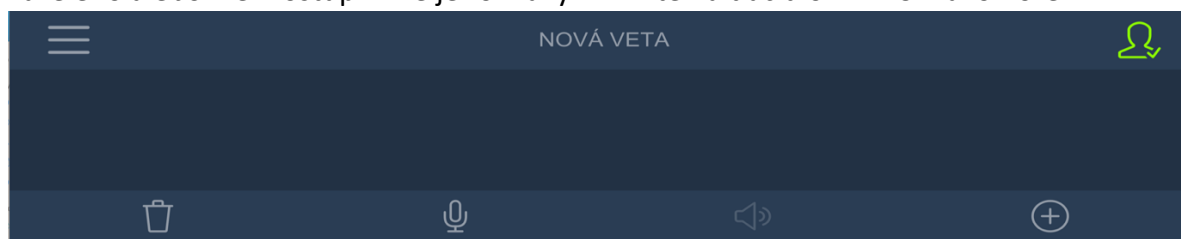
9. Ak ste zvolili viac úrovní, hra Vás automaticky presunie do 2. levelu a obnoví Vám počet životov. Pokračujte.



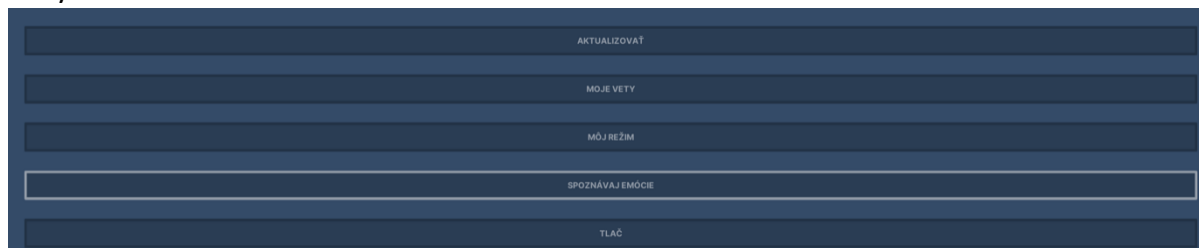
## HRY - PEXESO

Hra pexeso funguje presne tak ako sme všetci zvyknutí. Karty sú obrátené smerom nadol, po kliknutí na kartu sa otočí a zobrazí obrázok s emóciou. Hľadáme druhú kartu, ktorá tvorí logický pár s prvou kartou. Akonáhle nájdeme správny pár, ten ostáva otočený. Hra končí úspešným nájdením všetkých párov. Náročnosť kontrolujeme výberom počtu zobrazovaných emócií a počtom úrovní náročnosti. Počet životov sa pri hre pexeso nevyberá, keďže závisí nielen od schopnosti emóciu rozpoznať, ale aj od pamäťových predpokladov dieťaťa.

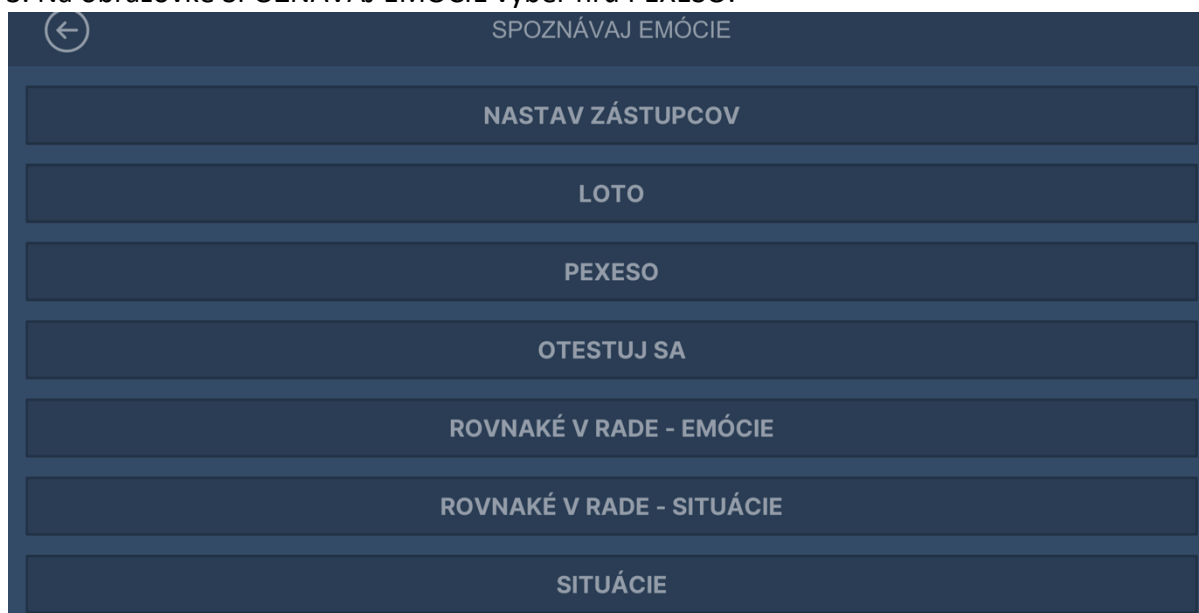
1. Hry fungujú rovnako, či ste prihlásený v rodičovskom móde alebo nie. Panáčik môže svietiť nazeleno alebo nie. Postup k hre je rovnaký. Kliknite na tlačidlo MENU vľavo hore.



2. Vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



3. Na obrazovke SPOZNÁVAJ EMÓCIE vyber hru PEXESO.



4. Po vstupe na obrazovku sa Vám zobrazí stupeň náročnosti pexesa, ktorý idete hrať. Počet kariet na ploche závisí od množstva vybraných emócií. V našom prípade rozoznávame 3 základné emócie: veselý, vystrašený a spokojný. Takže pracujeme so 6 – timi kartami. Najviac kariet na ploche je 12, vtedy pracujete so všetkými 6-timi emóciami naraz. Môžete začať





5. Vyberte náhodnú kartu. Otočí sa obrázkom emócie nahor.



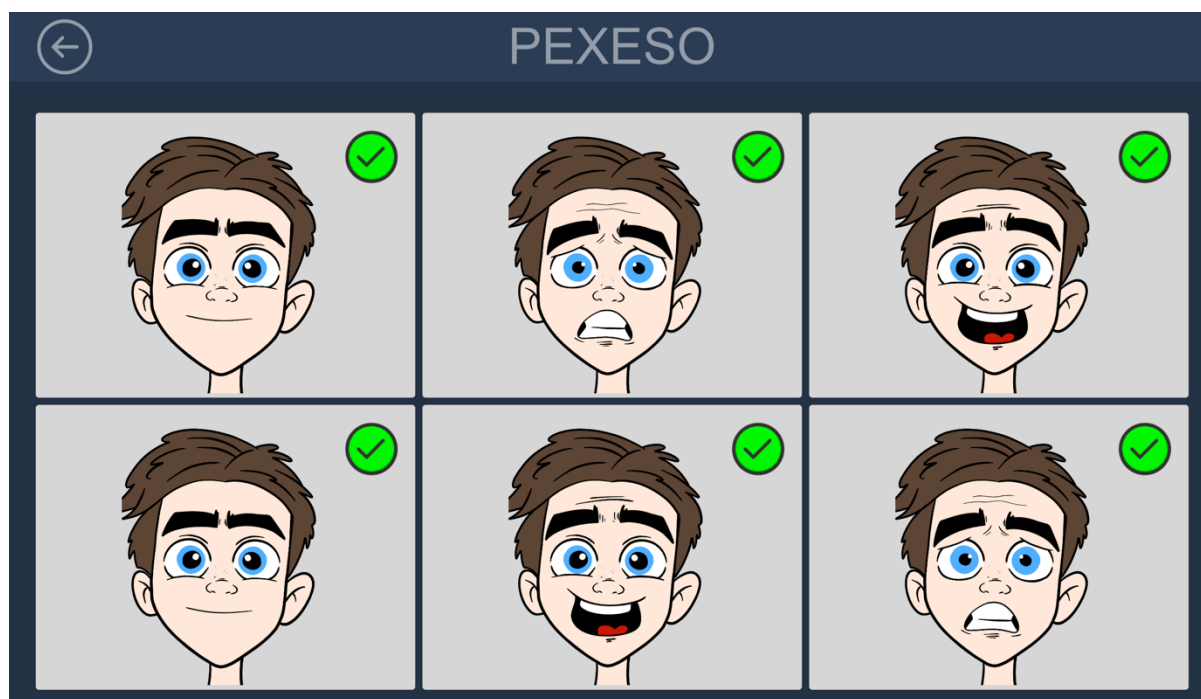
6. Vyberte ďalšiu kartu. Pri nesprávnej sa objaví červený krížik v pravom hornom rohu karty. Karty sa automaticky otočia naspäť tvárou dole a môžete začať odznova.



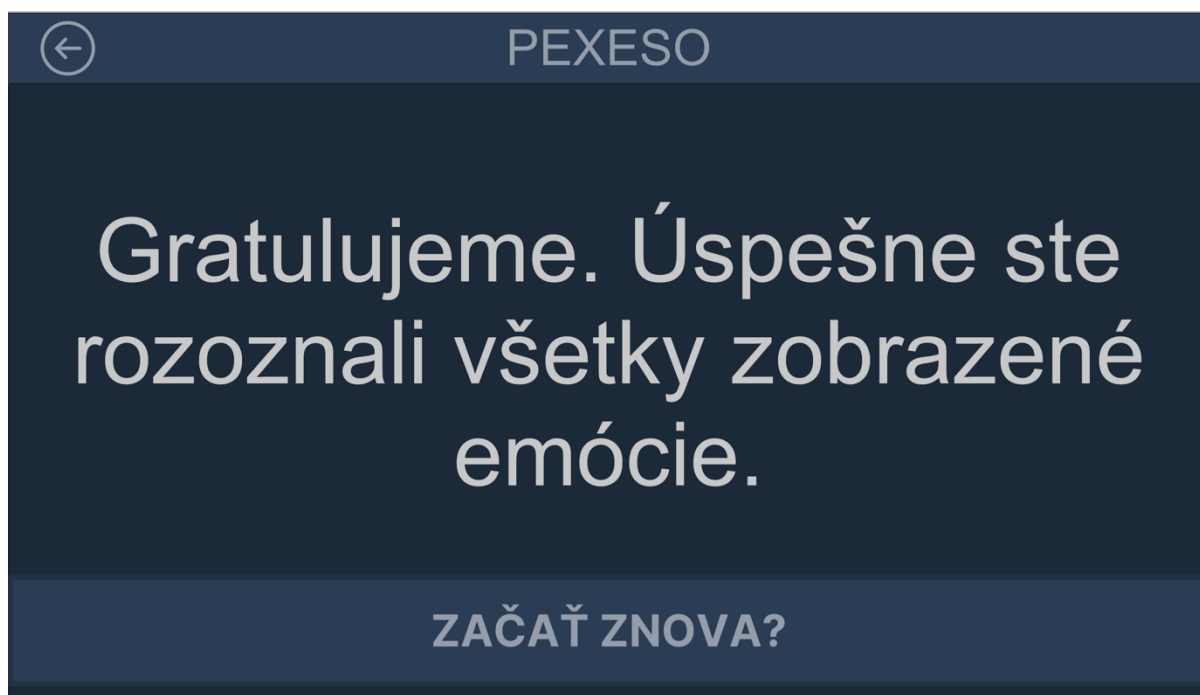
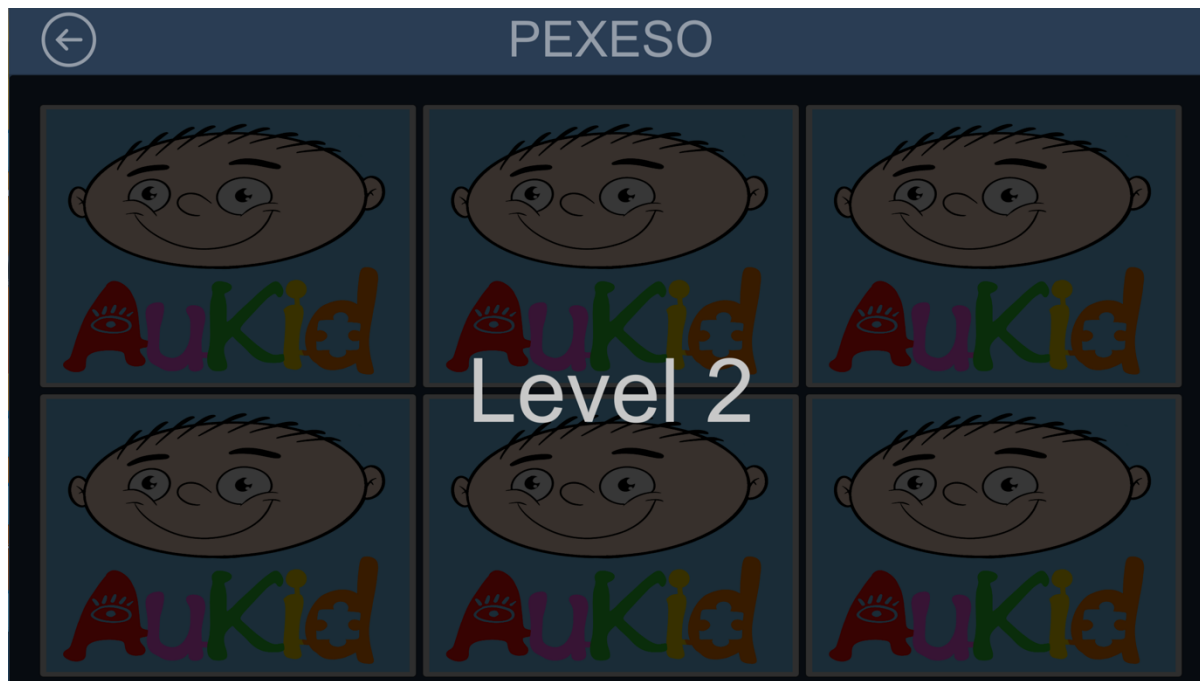
7. Pri správnom spárovaní sa rozsvieti zelená fajka v pravom hornom rohu karty a pár už ostáva otočený na stole.



8. Pokračujte až kým nespárujete všetky karty.



9. Po ukončení hry Vás hra automaticky posúva do ďalšieho levelu podľa Vašich nastavení. Po ukončení nastavených úrovní náročnosti je celok ukončený a môžete začať odznova.



### HRY – OTESTUJ SA

Funkcia OTESTUJ SA slúži na otestovanie svojich zručností. Prevedie Vás cez všetkých 10 levelov lota a pexesa (5+5). Náročnosť viete ovládať zvolením počtu testovaných emócií a nastavením počtu životov pre hru lota. Táto možnosť sa nachádza na rovnakej obrazovke ako výber ostatných hier.



## EMÓCIA A SITUÁCIA

Keď už vieme vizuálne rozpoznať a pomenovať emóciu, môžeme začať pozorovať situácie, ktoré sú s určitou emóciou prepojené. Zvyčajne sa správame “stereotypne”, lebo podvedome preberáme vzorce správania zo svojho okolia a takto vzniká tzv. neurotypickosť. Deti s PAS vo veľa prípadoch vnímajú situácie jedinečne, čo ich môže viesť k nesprávnej interpretácii toho, čo sa odohráva. Upriamením pozornosti na štandardizované typy reakcií pomôžeme dieťaťu s PAS orientovať sa lepšie vo svete okolo seba. V situáciách je taktiež lepšie znázornená celá nálada emócie, jej neverbálne prejavy. Ide o celostnejšie sprostredkovanie zážitku.

Najprv však musíme urobiť ešte jeden krok späť a prepojiť dieťaťu vonkajší prejav emócie s konkrétnym osobným vnútorným zážitkom. Slovo, obraz a zážitok je potrebné zjednotiť tak, aby sme mu sprostredkovali celý objem pojmu emócia. Pre túto príležitosť sme vytvorili sériu 23 štandardných situácií, v ktorých sa už Vaše dieťa v minulosti pravdepodobne nachádzalo. Je dôležité, aby ste pristúpili k prednastaveniu správnej odpovede podľa reakcií Vášho dieťaťa v daných momentoch. Dieťa si potom môže situácie prechádzať a vybrať správnu odpoveď na otázku „Ako sa cítiš, keď ...“ Pre príklad uvedieme situáciu: „Ako sa cítiš, keď máš plán ísť von a nemôžeš, lebo prší?“ Pravdepodobne správnu odpoveď poznáte, buď je Vaše dieťa smutné alebo nahnevané, preto jednu z možností vyberiete v nastaveniach ako správnu odpoveď. Dieťa potom pri hraní hry odpovedá a učí sa pomenovať vlastnú emóciu. Uvedomuje si ako sa v ten okamih cíti, vyberá ako sa tvári a pomenúva svoj pocit. Tento zážitok vie potom preniesť do života, správne pomenovať to, čo práve vnútri zažíva. Pre tento tréning slúži naša hra SITUÁCIE.

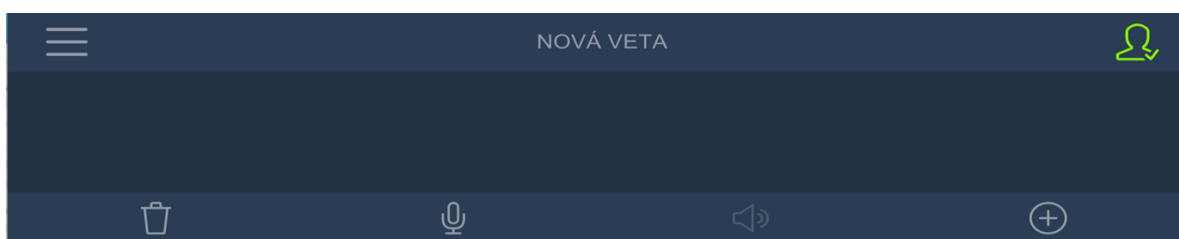
Správne pomenovanie pocitu slúži ako prevencia frustrácie, kedy dieťa nevie reprodukovať čo práve vnútorne prežíva. Práve frustrácia je zdrojom nežiadúceho správania, ktoré vedie k záchvatom hnevu, plaču, úzkosti a môže vyvrcholiť až sebapoškodzovaním. Úmyselné prepojenie vnútorného pocitu so zážitkom pomáha aj v každodennom živote si lepšie predstaviť ako sa cíti niekto iný. Napríklad Anička je smutná, cíti sa ako ja, keď mám plán ísť von, ale nemôžem, lebo prší. Úmyselné, pravidelné a dlhodobé učenie empatii podporuje rozvoj tých zručností, ktoré dieťaťu pomôžu v integrácii medzi neurotypické deti.

A práve preto sme do AuKidu vložili sekciu venovanú vlastným pocitom a pocitom iných v rôznych situáciách. Taktiež sme sa nevyhýbali situáciám, v ktorých môžu byť reakcie ľudí rozdielne. Snažíme sa tak deti s PAS naučiť i to, že sa s pocitmi dá pracovať a meniť prístup k situácii. Počiatočný strach z lietania sa dá nahradiť radosťou z dobrodružstva a podobne. Na tento účel slúži zase hra ROVNAKÝ V RADE.

## SITUÁCIE – VÝBER

Keďže reakcie na rôzne typy situácií sú individuálne, je potrebné, aby ste preskúmali nastavenia správnych odpovedí a personalizovali ich pre svoje dieťa. V prednastavených štandardizovaných odpovediach sa môžu nachádzať odchýlky, ktoré by mohli znížiť efektivnosť učenia.

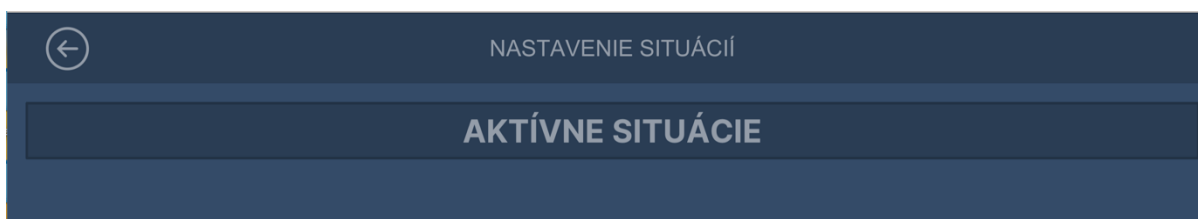
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



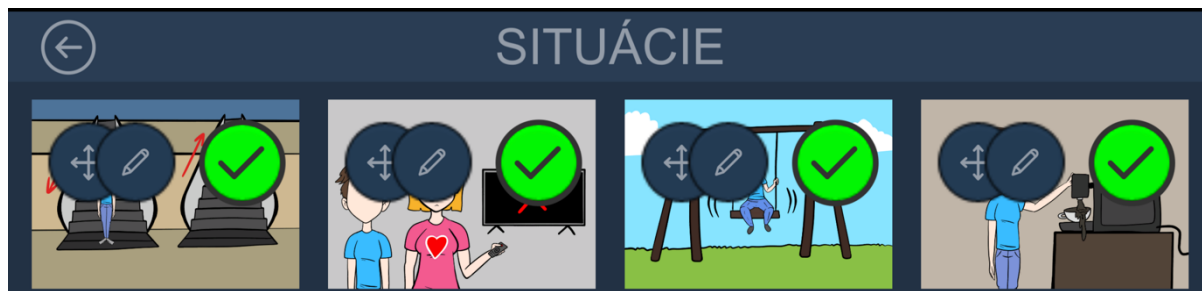
2. V menu NASTAVENIA vyberte možnosť SITUÁCIE.



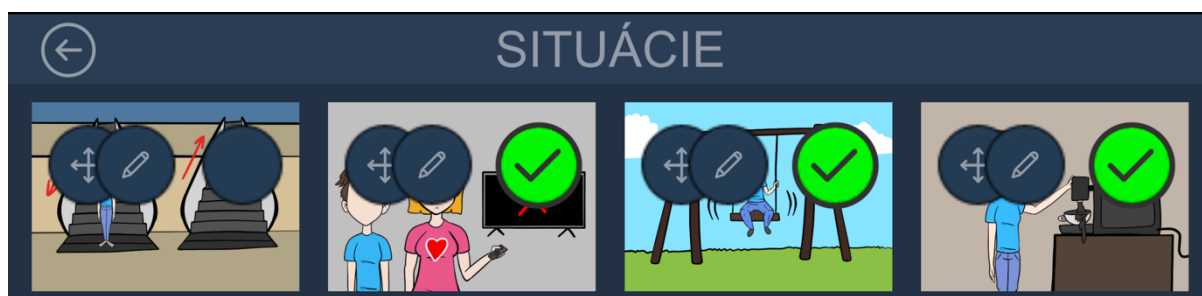
3. Kliknite na možnosť AKTÍVNE SITUÁCIE.



3. Na obrazovke SITUÁCIE sa Vám zobrazia všetky obrázky, ktoré máte k dispozícii. Tie, ktoré sú označené zelenou fajkou vidí aj Vaše dieťa. Počiatočné nastavenie ráta s výberom všetkých kariet. Ak si dieťa vybralo ako svojho zástupcu chlapca – karty zohľadnia tento výber a všetky obrázky budú s chlapcom. Ak naopak zástupcom je dievča – karty budú s dievčaťom. V našom príklade je vybraný zástupca – chlapec.



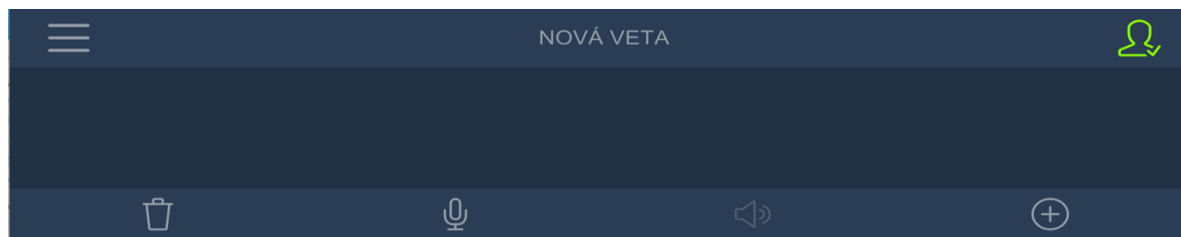
4. Ak si želáte vybrať zo zoznamu len niektoré situácie kľudne ostatné deaktivujte kliknutím na zelenú fajku. Takto viete kontrolovať s čím môže Vaše dieťa pracovať.



## SITUÁCIE – NASTAVENIE SPRÁVNEJ ODPOVEDE

Pre nastavenie správnych odpovedí na konkrétne situácie postupujte nasledovne.

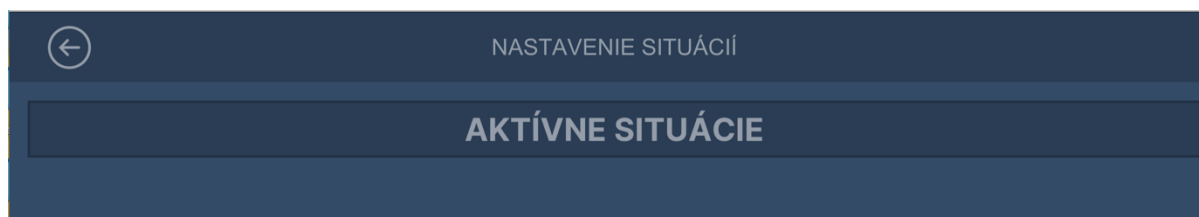
1. Skontrolujte, či ste prihlásený v rodičovskom móde. Panáčik vpravo hore svieti nazeleno. Ak nesvieti, stačí naň kliknúť a vybrať možnosť PRIHLÁSENIE a vrátiť sa späť na hlavnú obrazovku. Vojdite do MENU stlačením na ikonku vľavo hore.



2. V menu NASTAVENIA vyberte možnosť SITUÁCIE.



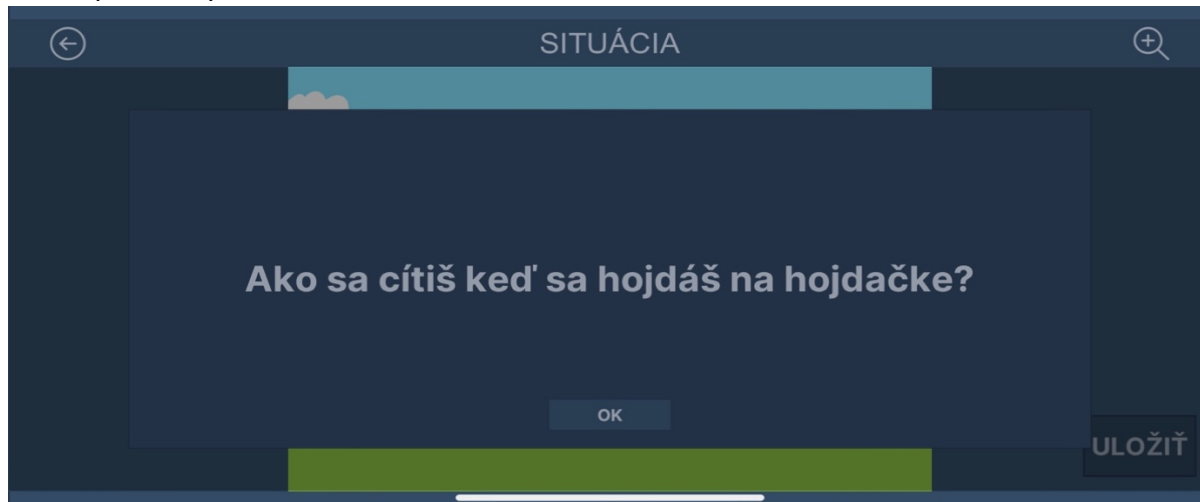
3. Kliknite na možnosť AKTÍVNE SITUÁCIE.



3. Na obrazovke SITUÁCIE sa Vám zobrazia všetky obrázky. Pre ich úpravu kliknite na ikonku pera.



#### 4. Ako príklad vyberáme situáciu:



5. Výber správnej odpovede sa uskutočňuje výberom správnej emócie v tvári dieťaťa jednoduchým vodorovným skrolovaním.

Miluje Vaše dieťa hojdačku? Tak je potom veselé.



Alebo sa jej skôr bojí a je teda vystrašené?





Možno to nie je jeho najobľúbenejšia činnosť, ale má to rado a tak je spokojný.



4. Ak ste sa rozhodli, ktorú emóciu Vaše dieťa v situácii zažíva, stlačte tlačidlo ULOŽIŤ. Správna odpoveď sa uloží a bude slúžiť na kontrolu odpovedí dieťaťa. Zelená fajka potvrdí Vašu voľbu a uloženie odpovede.

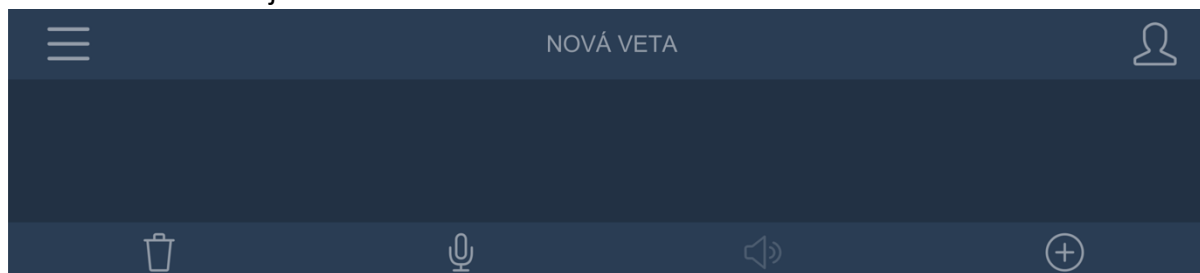


5. Pokračujte s nastavením ostatných odpovedí rovnakým spôsobom.

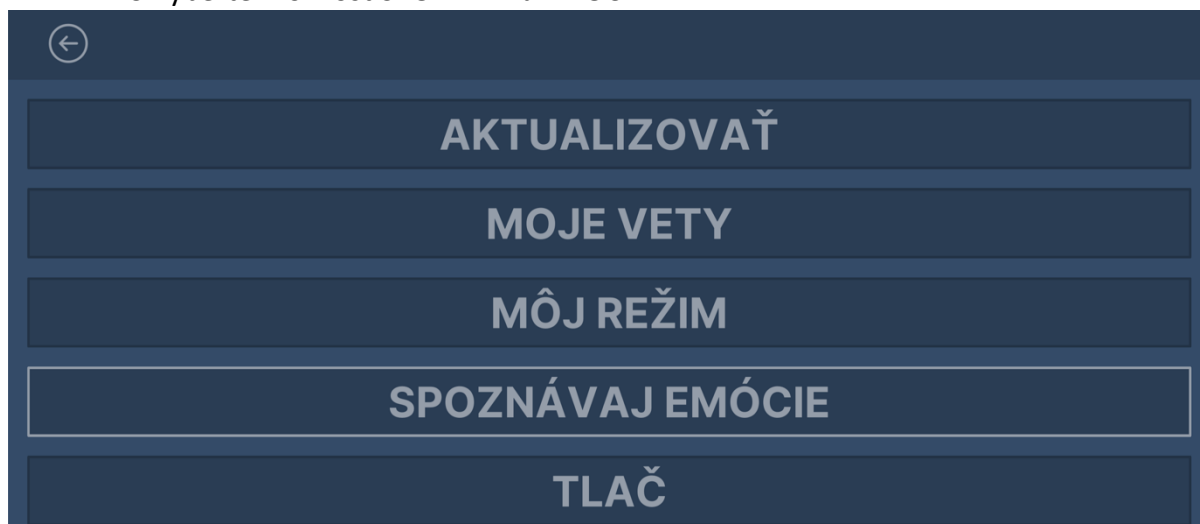
## SITUÁCIE – TRÉNING

Ak už máte situácie nastavené, dieťa môže začať pracovať na budovaní prepojenia medzi zážitkom, správnym určením emócie a jej pomenovaním.

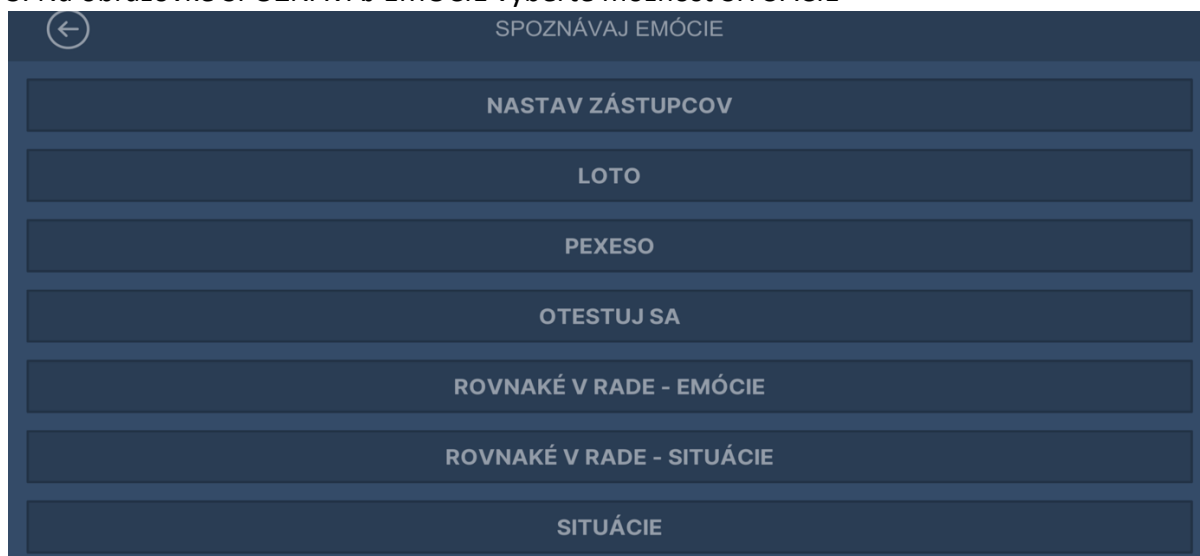
1. K prístupu ku hre nepotrebujete byť prihlásený – ikonka panáčka nesvieti. Ak ste prihlásený v rodičovskej móde nevedí, máte prístup ku všetkým obrazovkám. Môžete pokračovať podľa inštrukcií. Na hlavnej obrazovke stlačte ikonku MENU vľavo hore.



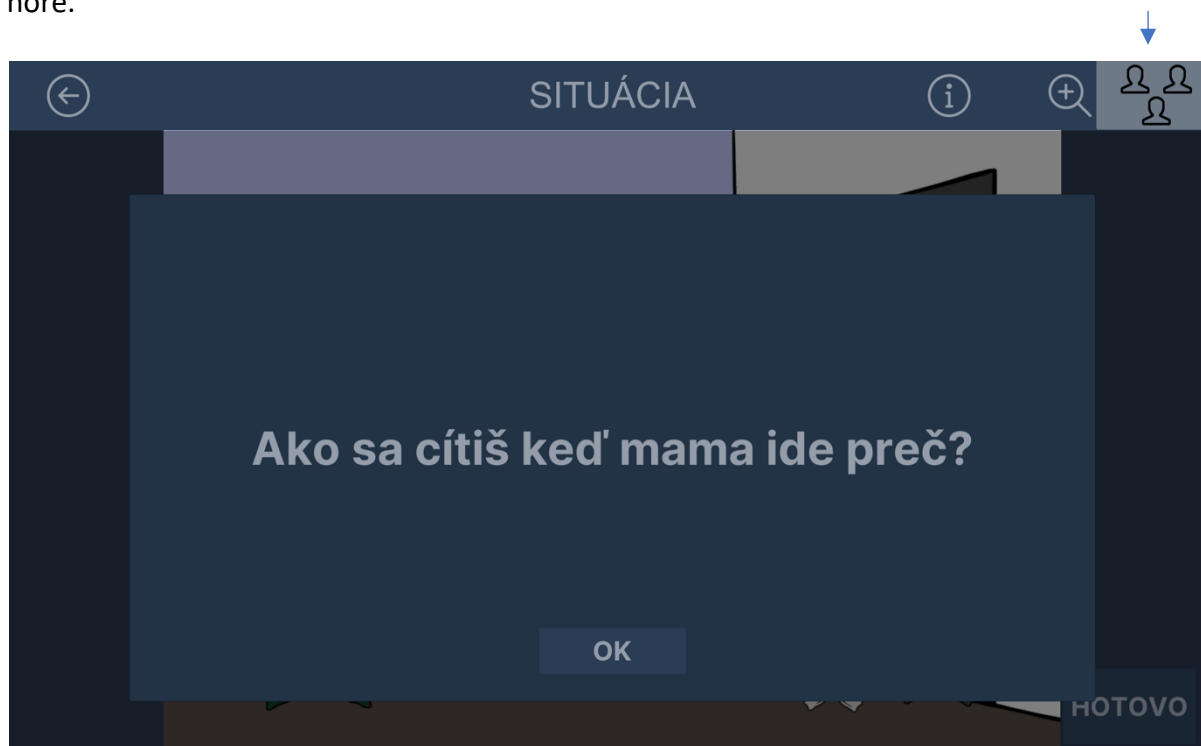
2. V MENU vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



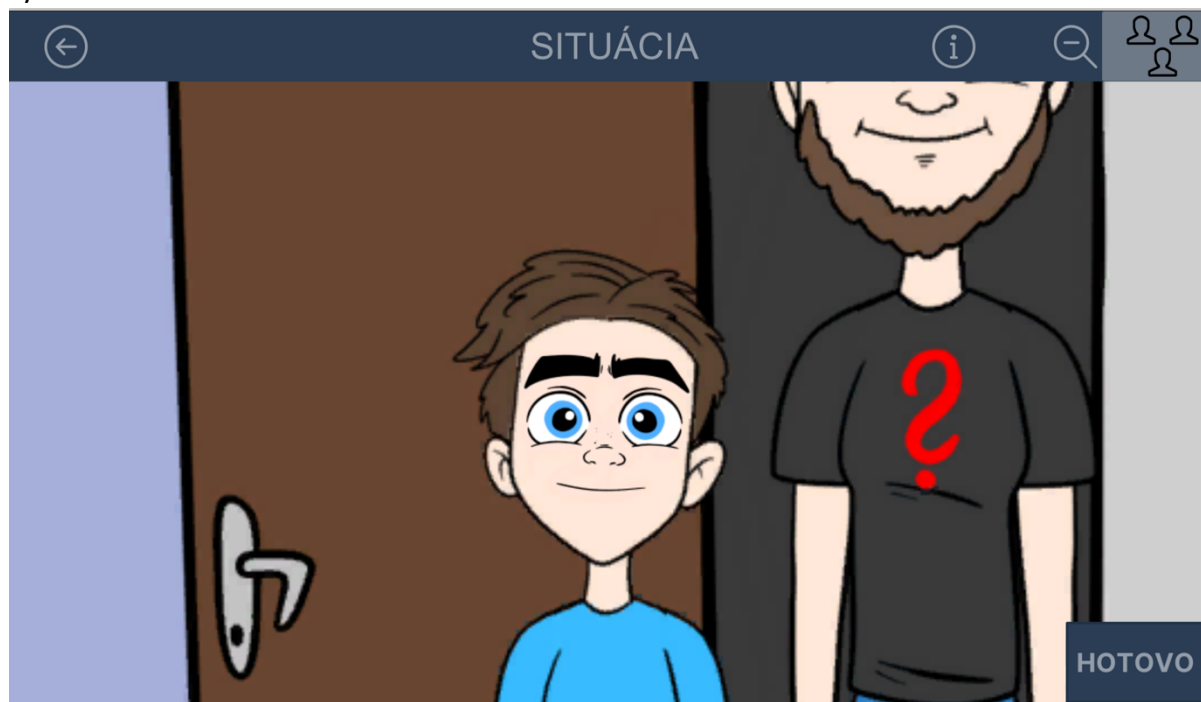
3. Na obrazovke SPOZNÁVAJ EMÓCIE vyberte možnosť SITUÁCIE



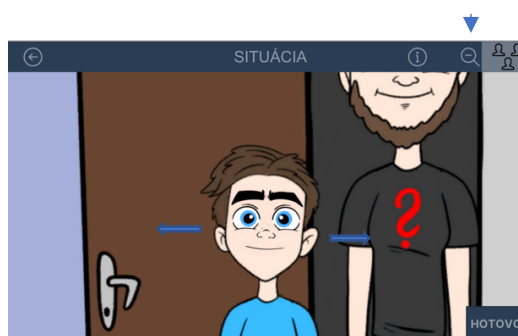
4. Situácie sa budú zobrazovať po jednom. Obrázku predchádza písaný a prečítaný text, ktorý situáciu popíše, aby sme predišli nedorozumeniam. Netreba zabudnúť, že dieťa má obmedzený počet 3 životov. Po ich vyčerpaní začína odznova. Životy sú zobrazované vpravo hore.



5. Po stlačení tlačítka OK, text zmizne a krátka animácia navedie dieťa k akcii, ktorú má vykonať.

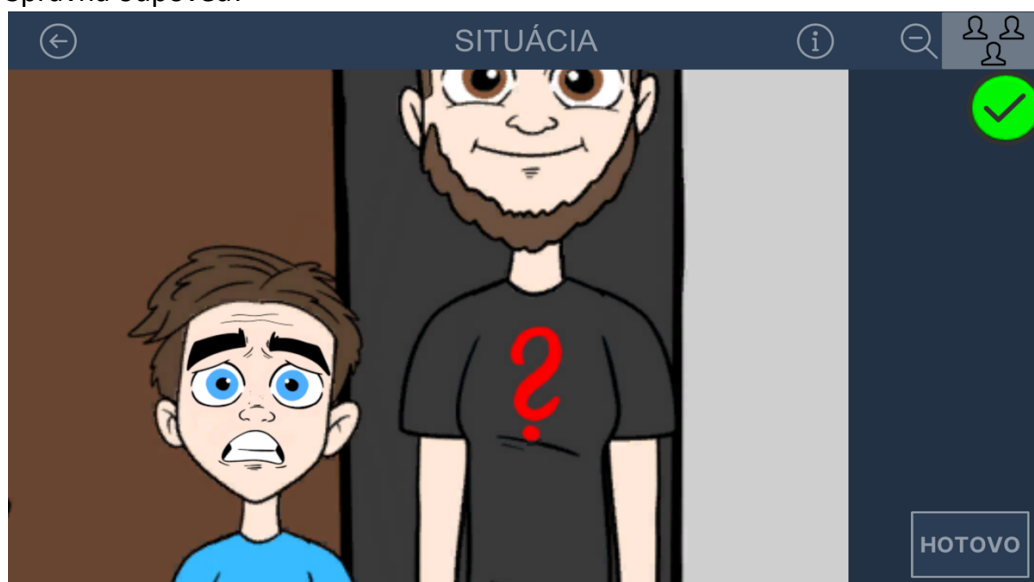


6. Tlačítko lupy nám obrázok oddiali alebo naopak priblíži tvár, na ktorej nastavujeme správnu odpoveď vodorovným skrolovaním.

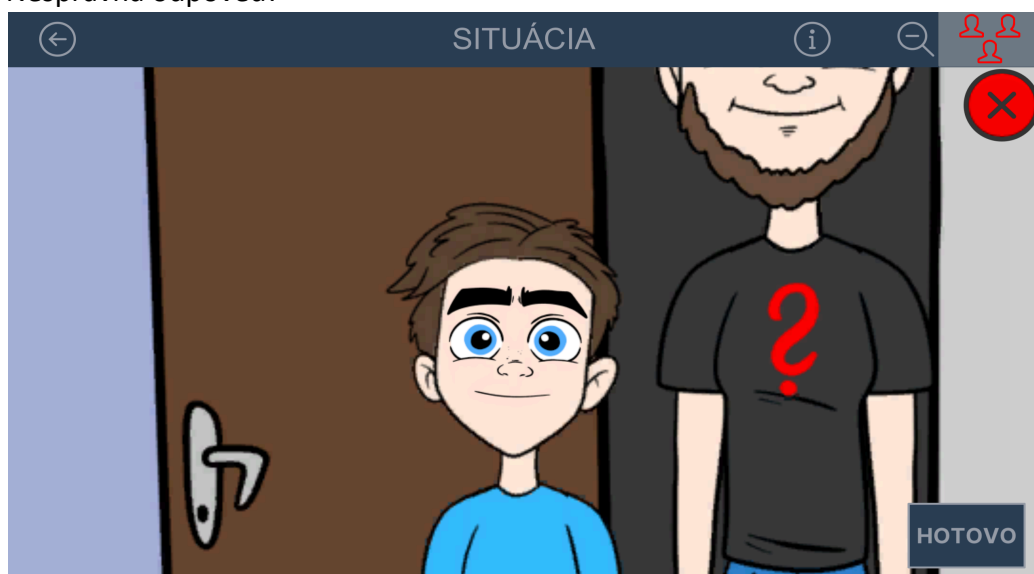


7. Po vybraní emócie stlačíme tlačidlo HOTOVO. Ak dieťa odpovedalo správne, objaví sa zelená fajka a zobrazí sa ďalšia situácia. Ak dieťa odpovedalo nesprávne, objaví sa červené x a odoberie sa jeden život. Dieťa môže svoju odpoveď upraviť.

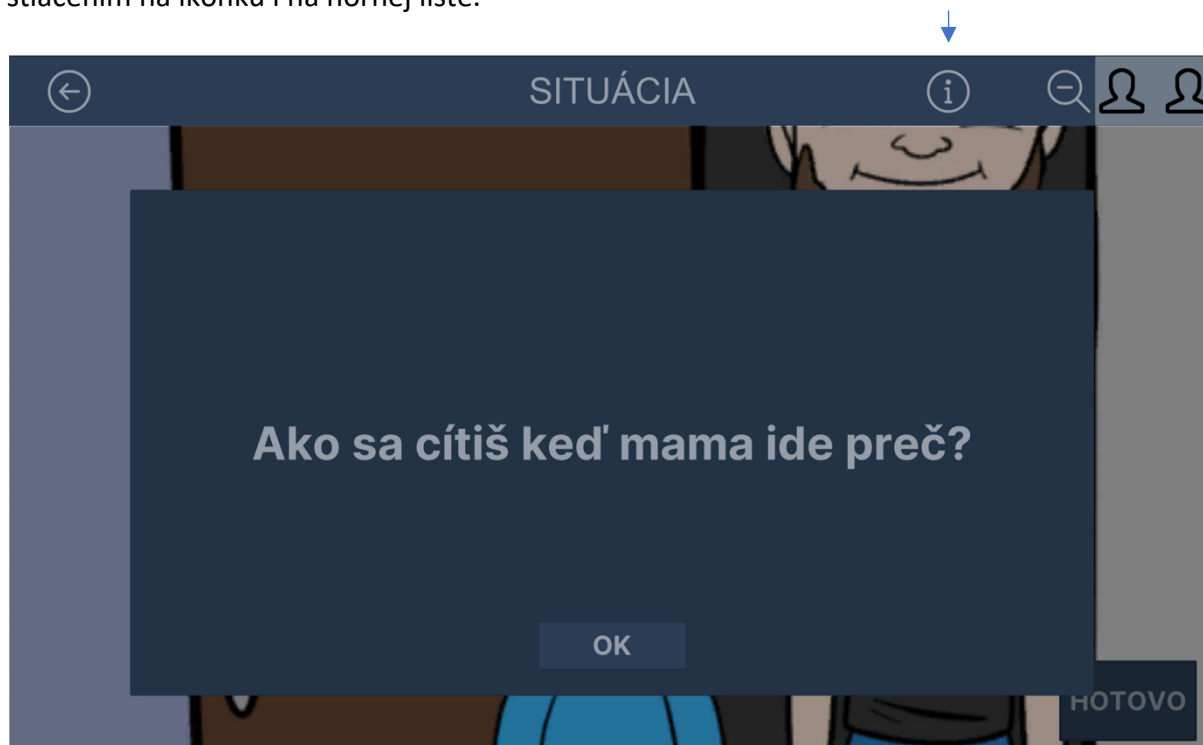
Správna odpoveď:



Nesprávna odpoveď:



8. Ak si dieťa nie je isté, či správne situáciu pochopilo, môže sa vrátiť k popisu situácie stlačením na ikonku *i* na hornej lište.

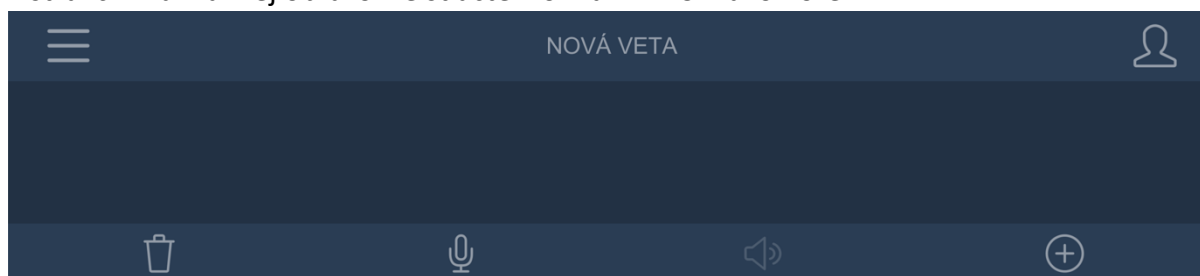


9. Pokračuje s nastavením správneho výrazu tváre k situácii.

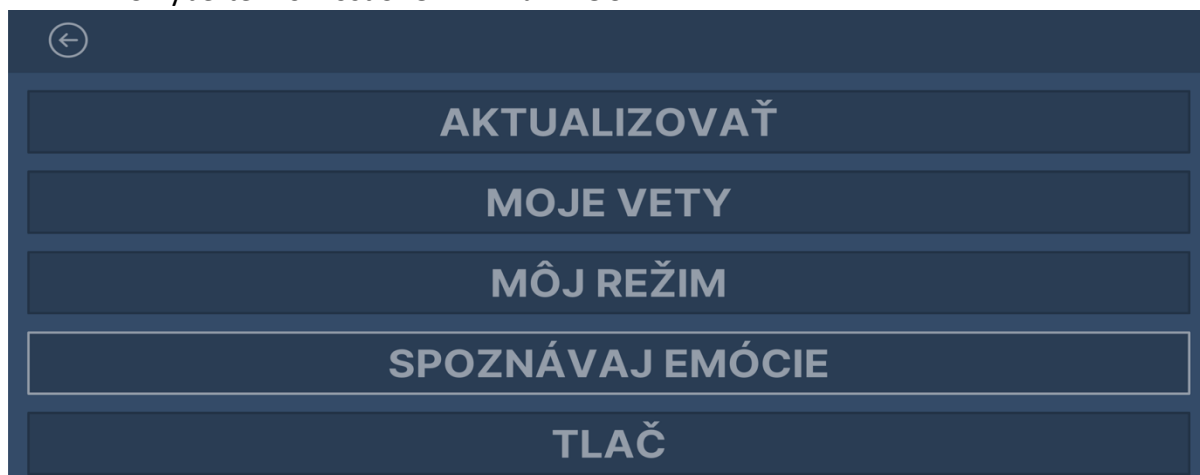
## ROVNAKÝ V RADE - EMÓCIE

V tejto hre máme na výber z dvoch možností. Jednoduchšou verziou, trochu pripomínajúcou hru LOTO, je rozpoznávanie emócií podľa výrazu tváre. Na hornej lište sa nám zobrazujú aktívne emócie a my k nim priraďujeme jednotlivé výrazy tváre. Máme vždy 10 za sebou nasledujúcich obrázkov a k tomu 3 životy. Po úspešnom absolvovaní rady Vás hra presunie do náročnejšieho levelu. Náročnosť kontrolujeme výberom aktívnych emócií.

1. K prístupu ku hre nepotrebujete byť prihlásený – ikonka panáčka nesvieti. Ak ste prihlásený v rodičovskej móde nevedí, máte prístup ku všetkým obrazovkám. Môžete pokračovať podľa inštrukcií. Na hlavnej obrazovke stlačte ikonku MENU vľavo hore.



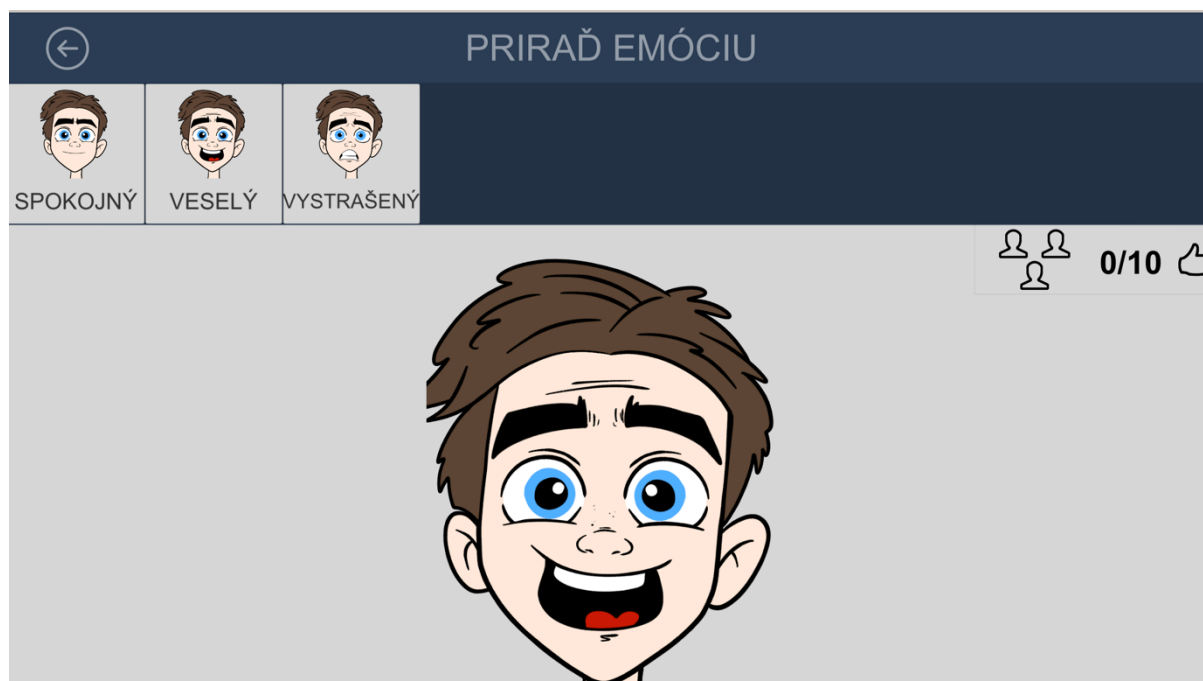
2. V MENU vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



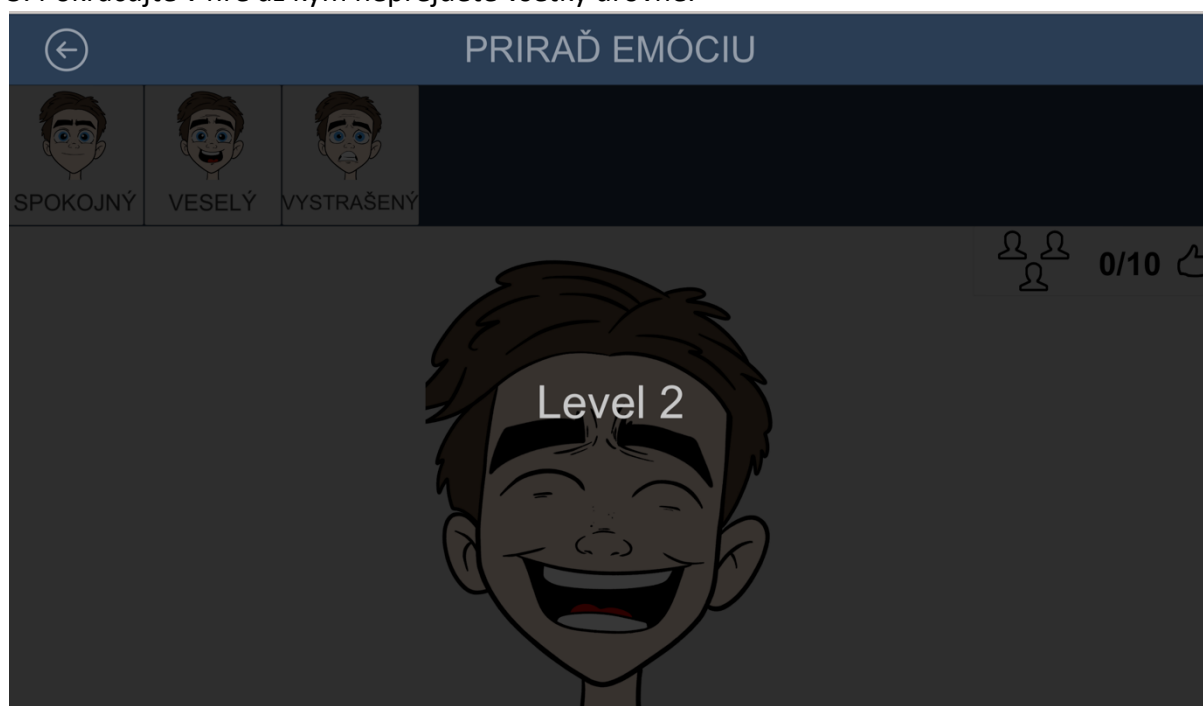
3. Na obrazovke SPOZNÁVAJ EMÓCIE vyberte možnosť ROVNAKÉ V RADE - EMÓCIE



4. Začnite sa hrať. Na hornej lište máte znázornené aktívne emócie. V tomto prípade 3: veselý, spokojný a vystrašený. Vpravo hore zase údaj o počte kariet a počte životov. Výber uskutočnite kliknutím na správneho zástupcu pre emóciu. Aj táto hra rešpektuje preferenciu zástupcu – dievča alebo chlapec. Ak správne určíte všetky karty v rade, prechádzate do ďalšieho levelu.

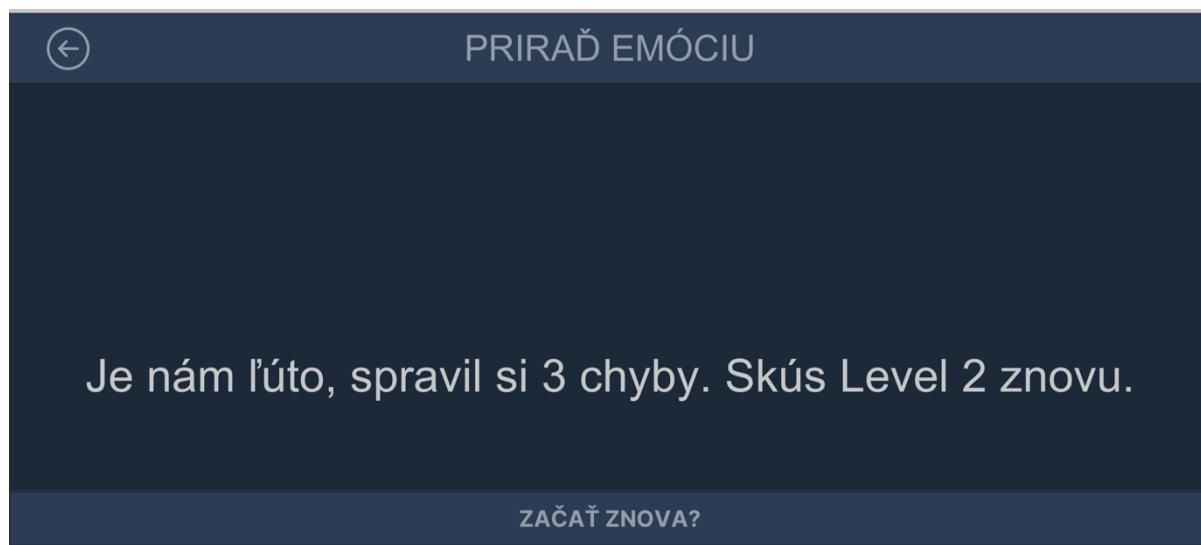


5. Pokračujte v hre až kým neprejdete všetky úrovne.

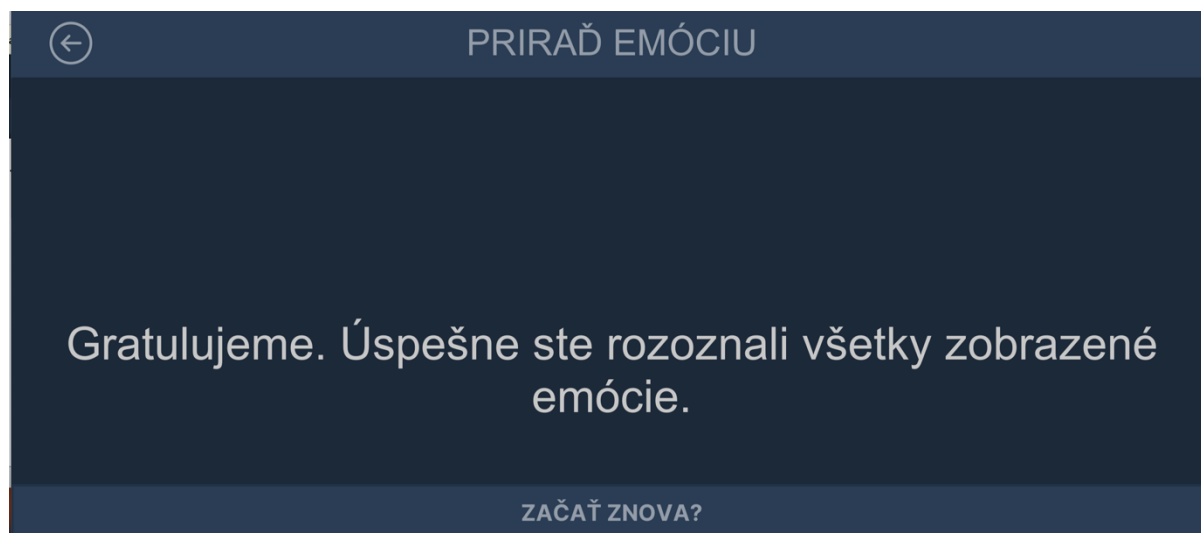




6. Ak urobíte v jednom leveli viac ako tri chyby. Strácate všetky životy a musíte level zopakovať stlačením spodnej lišty ZAČAŤ ZNOVA.



7. Po úspešnom absolvovaní všetkých úrovní Vám hra ponúkne možnosť začať odznova.

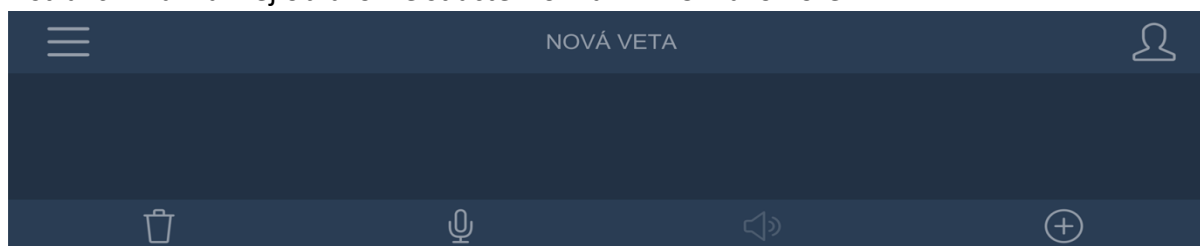




## ROVNAKÝ V RADE – SITUÁCIE

Táto hra funguje rovnako ako hra ROVNAKÝ V RADE – EMÓCIE, rozdiel je len v tom, že obrázky tvoria situácie, ktoré poukazujú na štandardizované reakcie. Prejav emócie je zväčša komplexnejší a dáva návod dieťaťu ako by mohlo v rôznych situáciách reagovať. Sústredíme sa na dva základné aspekty. Je v poriadku cítiť emócie a reagovať na situácie ich prejavom. Na druhej strane sa dá s emóciami pracovať a naučiť sa ich mať pod kontrolou. Byť u lekára môže byť udalosť vyvolávajúca strach, avšak pri určitej forme mentálneho tréningu môže dieťa svoj postoj zmeniť.

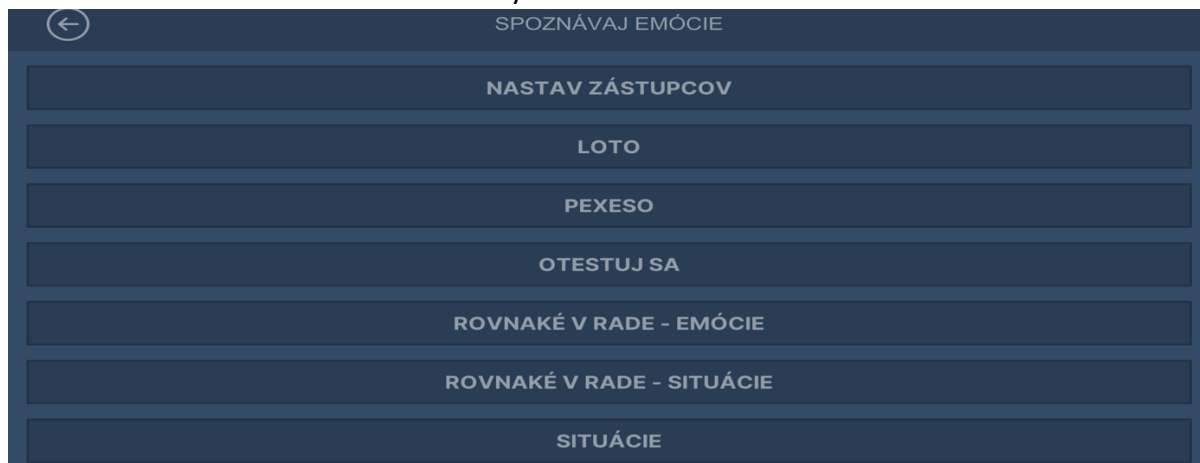
1. K prístupu ku hre nepotrebujete byť prihlásený – ikonka panáčka nesvieti. Ak ste prihlásený v rodičovskej móde nevedí, máte prístup ku všetkým obrazovkám. Môžete pokračovať podľa inštrukcií. Na hlavnej obrazovke stlačte ikonku MENU vľavo hore.



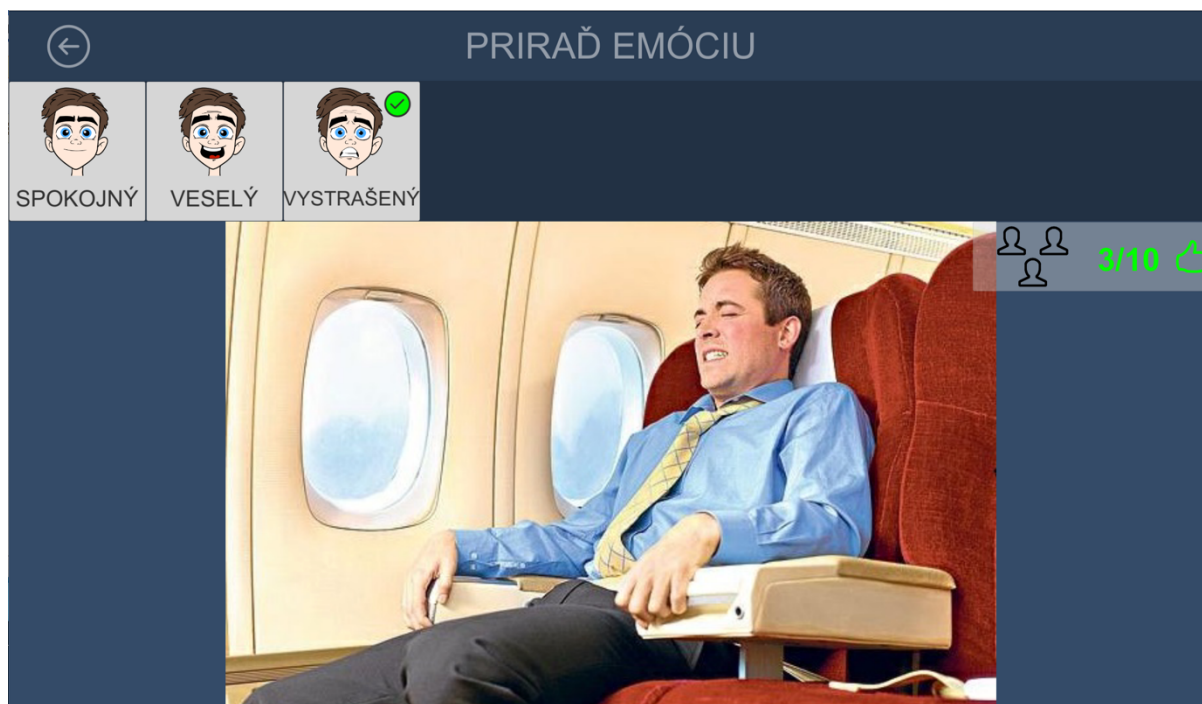
2. V MENU vyberte možnosť SPOZNÁVAJ EMÓCIE.



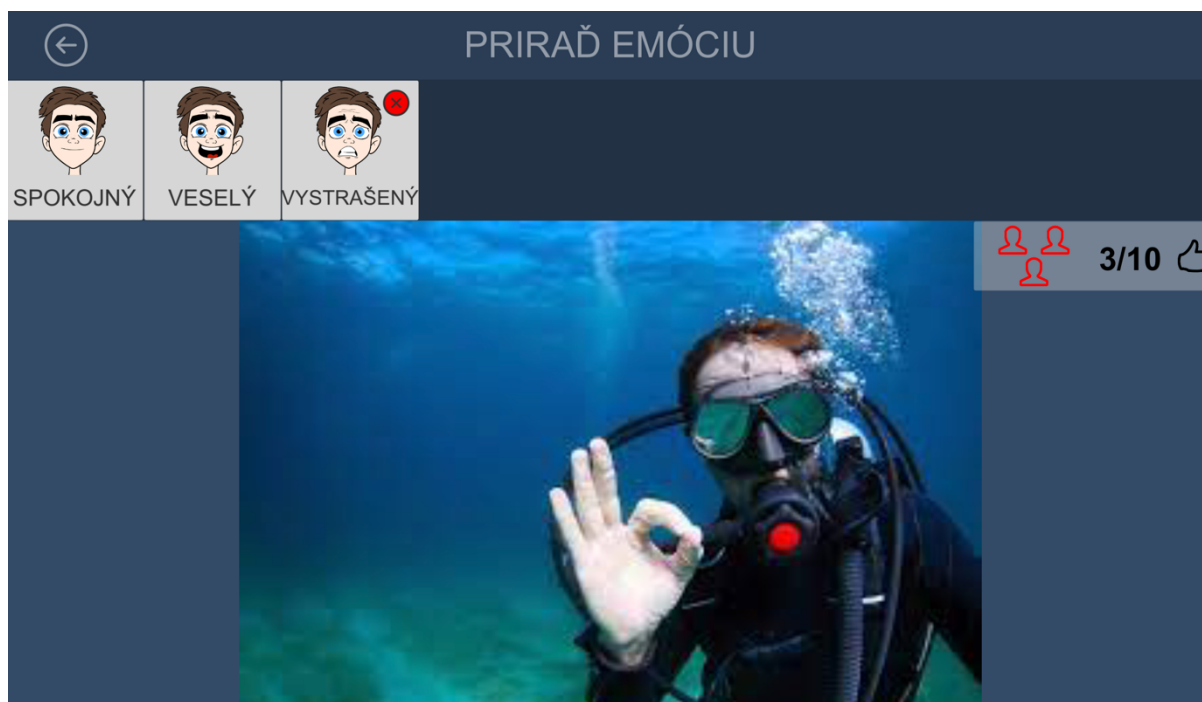
3. Na obrazovke SPOZNÁVAJ EMÓCIE vyberte možnosť ROVNAKÉ V RADE - SITUÁCIE

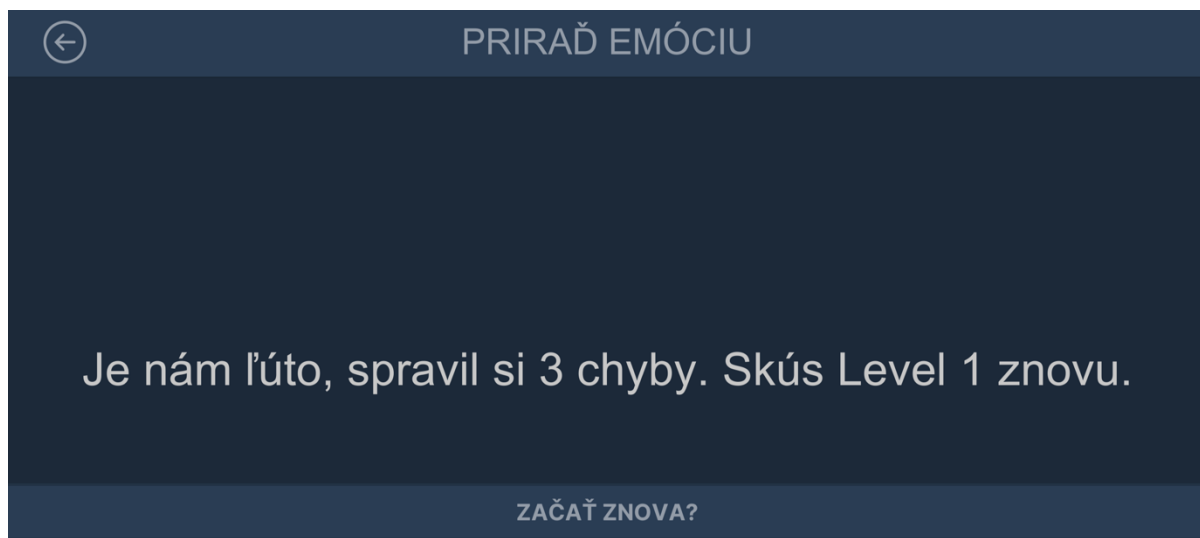


4. Začnite sa hrať. Na hornej lište máte znázornené aktívne emócie. V tomto prípade 3: veselý, spokojný a vystrašený. Vpravo hore zase údaj o počte kariet a počte životov. Výber uskutočnite kliknutím na správneho zástupcu pre emóciu. Aj táto hra rešpektuje preferenciu zástupcu – dievča alebo chlapec. Ak správne určíte všetky karty v rade, prechádzate do ďalšieho levelu.

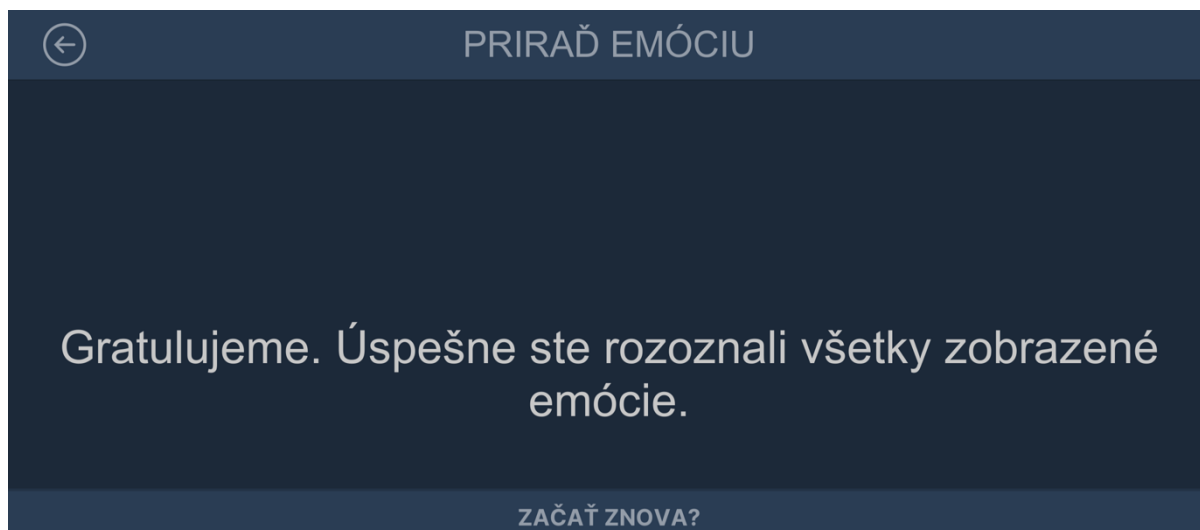


5. Pri nesprávnej odpovedi prichádzate o jeden život. Tri chybné odpovede spôsobia opakovanie úrovne.





6. Po úspešnom priradení všetkých emócií k ponúkaným situáciám môžete začať odznova kliknutím na spodnú lištu.





## NA ZÁVER

*Aplikáciu Aukid sme vytvárali s myšlienkou na všetkých Vás, ktorí ste sa dostali do neľahkej situácie a: „Čo teraz..?“... Vaše vytúžené dieťa sa nevyvíja podľa štandardizovaných tabuliek, začínate mať pocit, že asi nebude niečo úplne v poriadku. Zaplaví Vás strach z nepoznaného a otázka: „Kde začať?“.*

*Na začiatku by sme Vás chceli upokojiť, že v tom nie ste sami. Až jedno z 50-tich detí sa rodí s poruchou autistického spektra. To najlepšie, čo môžete urobiť je tento fakt prijať a vytvoriť správne podmienky, v ktorých sa Vaše dieťa môže vyvíjať a dosiahnuť svoj maximálny potenciál. Krok po kroku, deň za dňom, môžete naučiť Vaše dieťa chýbajúcim zručnostiam a možno sa i sami prekvapíte koľko neuveriteľných zážitkov na tejto spoločnej ceste zažijete. AuKid je malým návodom, čomu sa z nášho pohľadu oplatí venovať. Komunikácii, samostatnosti a empatii. Je to bezplatná digitálna pomôcka, ktorá Vás nasmeruje tým správnym smerom, uľahčí Vám a Vaším blízkym každodenný život.*

*Túto aplikáciu si môžete stiahnuť v obchode s aplikáciami – či už GooglePlay pre androidové zariadenia alebo na appstore pre tých, čo používate iOS. Podrobnejšie informácie, návody a dodatočné materiály nájdete na našej webovej stránke: [www.naseslnko.sk](http://www.naseslnko.sk)*

*Budeme vďační za Váš feedback. Bez neho nebudeme môcť našu aplikáciu naďalej vylepšovať. Vaše názory nám prosím zasielajte na email [oznaseslnko@gmail.com](mailto:oznaseslnko@gmail.com)*

*Ďakujeme a prajeme veľa úspechov 😊*

*Váš AuKid team.*