

Obsah

ÚVOD	9
AUTORSKÝ TÝM	11
1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA NÁSTROJE TETRECOM	15
2 TECHNICKÉ VYBAVENÍ	17
3 PŘÍPRAVNÁ FÁZE	19
3.1 Instalace software	19
3.2 Připevnění Tobii Eye Tracker	21
3.2.1 Připevnění magnetu	21
3.2.2 Připevnění Tobii Eye Tracker	22
3.3 Prvotní nastavení Eye Tracker	22
3.3.1 Vytvoření kalibračního profilu	22
3.3.2 Umístění zařízení vůči dítěti	23
3.4 Kalibrace před zahájením testování	26
3.4.1 Průběh kalibrace	28
4 PŘÍPRAVA VLASTNÍHO VYŠETŘENÍ DÍTĚTE	31
4.1 Organizační podmínky pro realizaci	31
4.2 Předběžné studium dokumentace žáka	32
4.3 Navázání a udržení kontaktu s žákem	32
4.4 Správné sezení žáka na židli	33
5 DATABÁZE	34
5.1 Přidat nového žáka	34
5.2 Nový test	35

5.3 Záložka „Hlavička testu“	36
5.4 Záložka „Průběh testování“	38
5.4.1 Zácvik – obecný popis	39
5.4.2 Test – obecný popis	41
5.5 Záložka „Výsledky“	42
5.5.1 První část „Cvičná strana“	42
5.5.2 Druhá část „Testovací strana“	44
5.6 Záložka „Protokol“	47
5.7 Vyhodnocení testů	47
5.8 Výsledky jednotlivých žáků	49
6 ADMINISTRACE TESTU	52
6.1 Čtení malých tiskacích písmen	52
6.2 Čtení velkých tiskacích písmen	54
6.3 Čtení čísel	57
6.4 Čtení malých psacích písmen	59
6.5 Čtení velkých psacích písmen	63
6.6 Ukončení vyšetření	65
7 MOŽNOSTI ÚPRAVY ZÁZNAMU PO UKONČENÍ TESTOVÁNÍ	66
7.1 Umístění písmen v hlasové stopě	67
7.2 Barva písmene	68
7.3 Popis ovládacího panelu záznamu	68
8 CO DĚLAT, KDYŽ...	71
8.1 Oblast kalibrace	71

8.2 Oblast administrace	75
9 DÍLČÍ VÝSTUPY VÝZKUMNÉ STUDIE (2020/2021)	77
10 PRAKTICKÁ UKÁZKA ZÁZNAMU TRAJEKTORIE OČNÍCH POHYBŮ	81
ZÁVĚR	84
SHRNUTÍ	85
SUMMARY	86
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ	87

Pomůcka TETRACOM vznikla jako výsledek týmové práce Renaty Mičákové (hlavní řešitelka) a Jaromíra Mašťalíře (speciální pedagogové, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci), Petry Kubečky (Business Developer, Vědecko-technický park Univerzity Palackého v Olomouci) a Diany Holkové, Anny Zavadilové a Nikolaj Buchtalové (studentky studijního programu Učitelství pro 1. stupeň základní školy a speciální pedagogika Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci). Pomůcka nabízí včasný screening znalosti čtení písmen a čísel v období rané gramotnosti. Součástí pomůcky je originální, námi vyvinutý software TETRACOM. Software je naše autorské dílo vytvořené na zakázku. Blíže informace k projektu jsou dostupné na: <https://www.tetracom.eu>.

Co nás vedlo k vytvoření nástroje TETRACOM? Hlavní řešitelka Renata Mičáková má dlouholetou učiteckou i poradenskou praxi ve školské logopedii. Výzkumně i prakticky se věnuje klíčovými funkcím pro úspěšné zvládnutí počátečního čtení, psaní, počítání u dětí s poruchami komunikace a u dětí v riziku rozvoje specifické poruchy učení v období rané gramotnosti. Spoluřešitel Jaromír Mašťalíř se zaměřuje na oblast alternativní a augmentativní komunikace a využití technologie eye tracking u klientů se závažným zdravotním postižením. Během společné konzultace (prosinec 2018) dostala R. Mičáková nápad využít technologii eye tracking k diagnostice znalosti čtení izolovaných písmen a čísel, k zjištění směrovosti i čtenářských strategií při čtení školních začátečnicků. Zajímala se o možnosti, jak zjistit latence při čtení konkrétního písmena, jak zjistit, kam dítě zaměřuje oči v okamžiku, kdy je počítá, mluví a přemýšlí nad názvem písmene. Ke zjištění těchto okolností v procesu osvojování počátečního čtení nemá učitel / speciální pedagog / logoped k dispozici žádný nástroj. Technologie eye tracking tuto možnost nabídla (Mičáková, Mašťalíř, 2019). Propojením specializací kolegů Mičákové a Mašťalíře jsme vytvořili tým, kterému se spolu s Petrou Kubečkovou podařilo vytvořit funkční beta verzi softwaru TETRACOM. Produkt vychází z našich dlouholetých zkušeností i vědeckých poznatků, kdy víme, že výborná znalost písmen a jejich rychlé pojmenování je jedním z předpokladů kvalitně zvládnutého čtení. Kvalitní čtení je předpokladem úspěchu ve vzdělávání i v profesi, to vše s přesahem do životní spokojenosti. Předpokladem úspěchu v rukopisném psaní je znalost psacích písmen. V případě, že si dítě není jisté nebo nezná psací písmena a přemýšlí, jak se písmeno píše, zbytečně ztrácí čas, který potřebuje na