

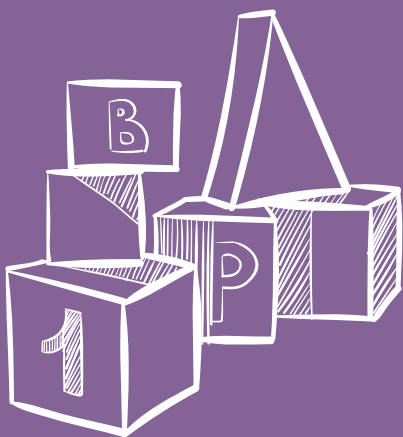
# Инструмент за оценка на използваемостта на играчки и игри

Мария Коста (AIJU), Одил Перино (FM2J)  
и Силви Рей-Кесер (HES-SO EESP)

## Наръчник и Въпросник

Версия на български език

Анна Трошева-Асенова, Мира Цветкова-Арсова,  
Екатерина Софрониева, Христина Белева  
(СУ)



# 1. Общ преглед

## 1.1. Какво е TUET?

TUET (Toys & games Usability Evaluation Tool) е аналитичен метод за оценка на материалите за игра, който разглежда техните физически характеристики, значими за деца със слухови, зрителни или двигателни нарушения на горните крайници.

## 1.2. Защо е създаден TUET?

От една страна TUET е създаден, тъй като изследвания на Технологичния институт за продукти за деца и свободното време AIJU (Испания) и Националният център за обучение в сферата на играта и играчките FM2J (Франция) показват, че предлаганите на пазара играчки и игри са недостъпни и неизползваеми за деца с някои видове слухови, зрителни или двигателни нарушения. От друга страна, инструментът е създаден по желание на родители и терапевти, които търсят по-достъпни игрови материали за тези деца.

От 2007 до 2017г. институтът AIJU, съвместно с Испанската национална асоциация на слепите хора ONCE и Държавния референтен център за независим живот и технически помощни средства SEAPAT (Испания), анализират общо 2 866 масови игри и играчки. Установено е, че без адаптация или без допълнителна помощ при игра само 21% от тях могат да бъдат използвани от деца с двигателни нарушения, 44% от деца със зрителните нарушения и 86% от деца със слухови нарушения. Освен това се констатира, че едва 5% от играчките и игрите са достъпни едновременно за децата от трите групи нарушения. Във Франция, сходни проценти са установени от FM2J. От 1600 играчки и игри, анализирани от FM2J от 1996г. насам, едва 8% са получили отличието "Handilud", което удостоверява, че играчката е годна за използване от деца с някакъв вид увреждане.

## 1.3. На какви принципи се основава TUET?

TUET се основава на принципите на Универсалния дизайн, както и на резултатите от предишни изследвания върху играчки и игри за деца с увреждания, проведени от FM2J в периода 1996 – 2017г., AIJU (1991–2017), ONCE (2007–2017), SEAPAT (2007–2017), програмата Lekotek (1980 – 2017) и проектите „Нека да играем“ към университета в Бъфало (1995–2006).

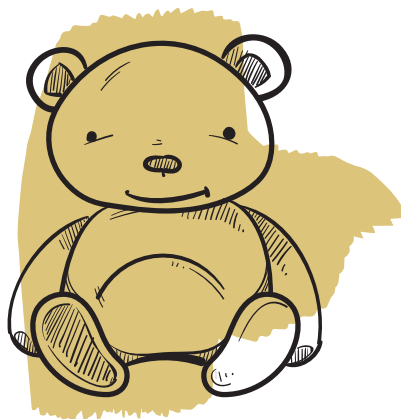
Универсалният дизайн е философия за проектирането на продукти, които са използвани за хора с възможно най-широк диапазон на функционални умения. Всички деца са различни - не само по отношение на способностите си, но и като предпочитания към дейности и игри. Невъзможно е да си представим, че даден продукт би могъл да бъде използван за всички деца. Въпреки това, колкото повече характеристики на Универсалния дизайн притежава една играчка или игра, толкова по-голяма е вероятността с нея да играят успешно широк спектър от различни деца, включително и такива с някакъв вид увреждане.

SOFIA UNIVERSITY  
ST. KLIMENT OHRIDSKI



Българската версия се издава чрез средства, отпуснати целево от държавния бюджет на СУ „Св. Кл. Охридски“ за научни изследвания за 2020г. по проект № 80-10-176/27.04.2020.

Технически данни	
Наименование	Инструмент за оценка на използваемостта на играчки и игри (TUET).
Автори	Costa, M. (AIJU), Périno, O. (FM2J), Ray-Kaesler, S. (HES-SO EESP).
Предназначение	Преглед на физическите характеристики на дадена играчка или игра с цел решение за нейната използваемост при конкретна група деца със слухови, зрителни или двигателни (на горните крайници) увреждания.
Приложение	Дизайнери на играчки, инженери, учители, служители в библиотеки за играчки, терапевти или родители.
Област на приложение	Играчки и игри, високо- или нискотехнологични, прототипи или продукти с търговска цел, които имат поне някакъв физически елемент (с изключение на чисто дигиталните игри).
Време за приложение	От 10 до 30 минути в зависимост от сложността на оценявания материал за игра.
Материал	PDF файл или разпечатан на хартия вариант.



## 2. Структура на въпросника TUET, дефиниции и инструкции за ползване

TUET се състои от 33 въпроса. Първата част (раздел А) определя спецификите на оценяваната играчка или игра. Чрез втората част (раздел Б) се оценява използваемостта на играчката или играта от потребителя, за когото тя е предназначена, като се използват три таблици, всяка от които е свързана с едно от нарушенията: 1) Слухови; 2) Зрителни; и 3) Двигателни (на горните крайници).

Следващите дефиниции и инструкции правят попълването на въпросника по-лесно.

### 2.1. РАЗДЕЛ А: Анализ на играчката/играта

Преди да започнете анализа на дадена играчка/игра е много важно да я разгледате, да я докоснете с ръка и да я почувствате, да поиграете с нея и да опишете някои от основните ѝ характеристики. Анализът трябва да бъде подробен, чрез обмисляне на всеки аспект и функция на играчката и отговаряне на въпроси А1, А2 и А3. Оценява се единствено самата играчка/игра, без опаковката ѝ.

**А1. Име на играчката и на производителя:** запишете името на играчката/играта точно така, както са изписани върху опаковката.

**А2. Игрово предназначение на играчката/играта:** опишете нейната цел, така както тя е дефинирана от производителя, и помислете кое поражда удоволствието от играенето. Кой е източникът на насладата или забавлението? Ето няколко примера с три различни играчки - коли, които имат различна игрова цел:

**Пример 1:** Автомобилче с формата на телефон на колела, чиято цел е да възпроизвежда слухови и визуални ефекти.

**Пример 2:** Реалистична малка кола, с която се играе на „гараж“ или „състезания“.

**Пример 3:** Картонена кола, с която се играят настолни игри.

Всяка от тези играчки/игри отговаря на различен тип игрова дейност, която на свой ред включва определен набор от умения.

**А3. Категория на играчката/играта в съответствие с класификацията за играчки С.О.Л.:** В предишните ни три примера, автомобилчето-телефон е средство за сензорна игра, малката реалистична кола е средство за символна игра, а картонената кола е предназначена за игра с правила. На тази база можем да класифицираме предметите за игра в четири основни категории: играчки за практическа игра, играчки за символна игра, играчки за игра с правила или играчки за конструктивна игра. За всяка играчка/игра трябва да се отбележи само една от тези четири категории. За да се прецени категорията на играчката/играта, е необходимо да се определи нейното водещо игрово предназначение.

### 2.2. РАЗДЕЛ Б. Използваемост на играчката/играта при слухови, зрителни и двигателни нарушения

Играчките/игрите трябва да бъдат оценявани, изхождайки от мисълта за потребителя, за когото са предназначени. Ако едно дете има зрително нарушение в умерена степен (слабо зрение), анализът ще бъде различен от този за напълно сляпо дете. Не е едно и също да оценяваш дали дадена играчка е подходяща за дете с двигателни увреждания на горните крайници или дали тя е подходяща за дете с увреден слух. Ето защо, анализът на играчки и игри се прави въз основа на три отделни таблици, всяка от които е насочена към различен тип увреждане.

## Таблица 1. Слухови нарушения: частично нарушен слух / глухота

Слуховите нарушения представляват загуба на слух, която пречи звуковите стимули от външната среда да се възприемат чрез ухото в тяхната цялост. Причините за слуховата загуба могат да бъдат вродени или придобити. Децата с нарушен слух могат да се затрудняват при говорене и разбиране, при четене и математика. Има четири степени на слуховите нарушения: лека, умерена, тежка и дълбока.

- Хората с частично нарушен слух (слабочуващи) имат от лека до умерена загуба на слуха. Тя може да бъде едностранна или двустранна и да води до затруднения при проследяване на разговор и при ясно разпознаване на звуковете в шумна среда.
- Глухотата се отнася за тежкото и дълбоко слухово увреждане, което означава много слаба или пълна липса на слухови възприятия.

### Специфични изисквания към играчките/игрите

Децата със слухови увреждания имат достъп до по-голям брой играчки и се нуждаят от по-малко помощ или адаптации в сравнение с децата със зрителни или двигателни увреждания. Те могат да изпитат затруднения, когато играят с играчки или игри, при които има звукови ефекти от електронни средства.

В този случай, **за всичките четири степени на слухово увреждане**, аудио- ефектите трябва да бъдат придружавани от други ефекти (светлини, картинки, движения, вибрации и пр.). Вербалните съобщения е необходимо да бъдат комбинирани с транскрибирана или писмена версия. При игрите с правила, писмените/графичните обяснения трябва да бъдат много лесни за разбиране.

В заключение, играчката трябва да има механизъм за контрол на силата на звука, който да позволява адаптиране спрямо слуховите възможности на потребителя или да разполага с опция за вход на слушалки.

## Таблица 2. Зрителни увреждания: частично зрително увреждане / слепота / далтонизъм

Зрителните увреждания варират от частична до пълна загуба на зрение. Загубата на зрение при децата може да бъде пренатална (при вродени аномалии), перинатална (при недоносеност, асфиксия) или постнатална (при травми, тумори). Има четири степени на зрителни увреждания: слабо зрение, частично зрение, перцепция на светлина и пълна слепота.

- Слабовиждащи лица са тези, при които степента на зрителното увреждане варира от частично до слабо зрение.
- Слепотата се отнася за хора с тотална, или близко до тотална, загуба на зрение.
- Далтонизмът е зрителна аномалия, при която хората най-често не различават червения и зеления цвят, а по-рядко и синия. Повечето деца с далтонизъм (предимно момчета) могат да виждат обектите много ясно, но не могат да разпознават един или два от тези цветове.

### Специфични изисквания към играчките/игрите

Липсата на зрение води до липса на мотивация у децата да боравят с предмети, както и до известна пасивност. Родителите и хората, които се грижат за такива деца, трябва да ги мотивират и приканват да опознават играчки и игри, да им обясняват къде се намират те, как изглеждат, как да се използват и пр.

**При деца с нарушено зрение** играчката/играта трябва да е ярки и/или силно контрастиращи цветове. Местата за задействане на някакви функции (бутони, обли дръжки) трябва да са ясно цветово разграничени от цвета на основното тяло на играчката или фона. Играчката/играта трябва да има различни текстури, светлинки или релефни повърхности, имащи отношение към целта на играта.

**Пример 1:** Кукла за обличане и събличане. Разнообразните материи на отделните елементи от облеклото ѝ помагат на детето да ги разпознае и сложи правилно.

**Пример 2:** Парцалена кукла. Различните текстури помагат на децата да разпознаят частите на тялото и лицето.

**При частично и слабо зрение** е препоръчително играчката или играта да има сензорни ефекти (напр. звуци, вибрация, движения, миризми, текстури и пр.), за да мотивира и насочва децата при игра. При слепи деца или такива със силно увредено зрение, тези сензорни ефекти трябва да бъдат реалистични и разпознаваеми при допир или при чуване.

Играчката/играта трябва да има достатъчно компактна/плътна структура, както и основа, която да е достатъчно голяма, за да осигури стабилност при игра.

**При слепи деца** или такива със силно увредено зрение, играчката/играта трябва да има реалистична или разпознаваема форма, а компонентите ѝ (дръжки, бутони, превключватели, елементи, изображения и пр.) трябва да са лесни за разпознаване чрез допир. Елементите на играчката или аксесоарите към нея (напр. кубчета, аксесоари, дрехи и пр.) трябва да бъдат поставени в специално предвидено за целта отделение и да бъдат достатъчно големи, за да са в обсега на детето.

**При деца, страдащи от далтонизъм**, не трябва да се използват заедно червен и зелен цвят при настолни игри, ако играта изисква способност да се разграничават двата цвята.

## Таблица 3. Двигателни увреждания на горните крайници: леки, умерени, тежки

Двигателните увреждания на горните крайници са физически увреждания с временен или постоянен характер, които ограничават двигателните възможности на ръцете и пръстите. Те могат да бъдат вродени или придобити и често са следствие от церебрална парализа, спинална мускулна атрофия или травматично мозъчно увреждане. Възможните степени на увреждане (лека, умерена, тежка) могат да бъдат свързани с:

- Физическия обхват на увреждането (напр. засегнати са един или два крайника, наличие на спазми).
- Как детето използва ръцете си, когато борави с предмети. Следващите примери са адаптирани от Системата за класификация на двигателните умения на ръцете ([www.macs.nu](http://www.macs.nu)):

**Лека:** борави с повечето предмети, но с донякъде влошено качество и/или скорост на движенията.

**Умерена:** трудно борави с предмети.

**Тежка:** борави с ограничен набор предмети, които са лесни за хващане и има ограничена способност за изпълнение на прости действия.

## Специфични изисквания към играчките/игрите

Начинът, по който играят децата с двигателни увреждания, зависи основно от техните двигателни умения, степен на мобилност и от количеството и вида на игровите ресурси, до които имат достъп. В повечето случаи, те изпитват затруднения при манипулирането с играчки и игри. По тази причина трябва да се подбират играчки/игри, които децата да могат сами да контролират.

**При деца с лека до умерена степен на увреждане на горните крайници:** играчката/играта трябва да бъде лесна за манипулация, а важните ѝ части (обли дръжки, бутони, превключватели, свързващи елементи, части) трябва да бъдат лесни за натискане, включване, сглобяване, хващане, задействане и пр. Размерите и теглото на отделните елементи на играчката/играта трябва да бъдат лесни за боравене. Освен това, те трябва да бъдат обвити с мека част или достатъчно леки, за да се избегнат болезнени удари.

**Деца с по-тежка степен на увреждане** се нуждаят от форми с много места, които детето да обгърне с пръсти, като така му се дава възможност да държи играчката/играта в най-различни положения. Трябва да има система за лесно свързване на елементите и частите на играчката, например чрез самозалепваща лента Велкро или магнити. Играчката/играта трябва да има компактна/плътна структура, както и основа, която да е достатъчно голяма, за да осигури стабилност при игра. Размерите на играчката трябва да позволяват достъп до нея на деца в инвалидни колички или да предлагат възможност играчката да се разглобява на модули, за да може да се играе с отделните части върху някаква повърхност. Частите или елементите на играчката не трябва да бъдат по-малки от 2 см на ширина, дължина и/или височина.

**При всяко дете с двигателно увреждане на горните крайници** способността да задейства играчка с бутон за натискане не е изолирано действие, а първа стъпка към достъп до други устройства като компютър, таблет, устройство за комуникация, дистанционно управление на телевизор, електрически ключ на лампа и пр. Затова играчките с големи бутони, които децата могат сами да натиснат или играчки, които дават възможност да се добави външен превключвател, са силно препоръчителни.

## 2.3. Инструкции за попълване на трите таблици

### Въпроси в удебелен шрифт: 1.1.1/2.1.1/3.1.1

За да отговорим на въпроси 1.1.1./ 2.1.1./ 3.1.1., трябва да вземем предвид степента на увреждане на групата деца, за които е предназначена играчката/играта. Ако тези деца не могат да осъществят игровата цел на играчката (A2), тогава трябва да отговорим с „НЕ“, защото те няма да могат наистина да се радват на играчката/играта. В този случай е най-добре да се предложи друга играчка. Тези въпроси в удебелен шрифт са много важни при взимането на решения, защото те позволяват да се установи дали има съответствие между уменията на група деца със специфично увреждане и игровата цел на дадена играчка/игра.

### Отговори: „Да“, „Не“ или „Неприложимо“

Първата стъпка в анализа се състои в проверка на това, дали въпросът е уместен спрямо конкретната играчка/игра. Например при увредено зрение, при въпрос 2.2.3. „При настолната игра се избягва използването на червен и зелен цвят заедно (далтонизъм)“, ако оценяваната играчка не е настолна игра, тогава отбележете полето „неприложимо“ и преминете към следващия въпрос. Друг пример: при увреден слух, при въпрос 1.2.1. „Звуковите ефекти на играчката са придружени от други ефекти (светлинки, картинки, движения, вибрация и пр.)“, ако оценяваната играчка няма никакви звукови елементи (напр. кукла, която не издава звуци), тогава отбележете полето „неприложимо“. Ако играчката издава някакъв звук, тогава при оценяването отбележете полето или в колона „Да“, или в колона „Не“, в зависимост от това дали смятате, че играчката или играта отговаря на това твърдение или не.

### Изчисляване на резултатите от анализа

За да завършите анализа, съберете общия брой отговори в колони „Да“ и „Не“ (игнорирайте колона „Неприложимо“) и запишете сбора в долната част на всяка колона. Тази сума след това се използва, за да се оцени дали играчката/играта е „Използваема“ (повече отговори в колона „Да“, отколкото в колона „Не“) или е „Неизползваема“ (повече или еднакъв брой отговори в колона „Не“ в сравнение с колона „Да“).

Колкото повече положителни отговори се получат в таблицата, толкова по-висока е степента на използваемост на играчката/играта при целевата група, за която е предназначена. В случай на комбинирани увреждания, за да се получи окончателен резултат, трябва да се съберат резултатите от два или три раздела (Таблицы 1, 2 или 3).

Положителните отговори в трите таблици означават висока степен на използваемост на играчката/играта; тя може да бъде адресирана към широк спектър деца с или без увреждания.

При някои групи деца обаче, ще бъде необходим по-задълбочен качествен анализ. Понякога, независимо от високия брой положителни отговори, дадена играчка/игра може да бъде счетена за „неизползваема“, защото не отговаря на някой съществено важен критерий, от които зависи дали тези деца могат да играят с нея.

Оценяването трябва да се извърши, като се вземе под внимание съдържанието на отговорите, а не толкова елементарната сума от отговори „Да“ или „Не“. Съществено важно е да се има предвид игровата цел на играчката/играта, за да може да се даде окончателната оценка. Общото правило е, че когато количествените резултати ви карат да се колебаете между „Неизползваема“ и „Приспособима“, тогава е препоръчително да изберете „Приспособима“ и да предложите решения за адаптиране на играчката/играта.

### Оценяване: Използваема / Неизползваема / Приспособима

Една играчка/игра е „**Използваема**“ за целевия потребител, ако тя може да се използва за целта, за която е проектирана и ако играта с нея предизвиква удоволствие.

Една играчка/игра е „**Приспособима**“, ако може да стане „Използваема“ с някаква елементарна модификация, която не променя основната ѝ функция или игрова цел. Пример за адаптиране/приспособяване е добавянето на цветни самозалепващи ленти Велкро върху бутоните на играчката, за да станат по-лесни за разпознаване. Ако една кукла, обаче, е твърде малка и е необходимо да се предложи по-голяма, тогава това не е адаптиране, а изцяло нова играчка!

Някои играчки/игри са категорично **неизползваеми** за определени деца. Когато дадена играчка или игра е „Неизползваема“, най-добре е да се потърси друга играчка от същата категория (A3 – C.O.L.), която е използвана за конкретното дете или деца.

**В заключение, не забравяйте, че TUET е просто един инструмент. Той може да помогне значително, когато се създават или подбират игри и играчки, носещи удоволствието от играта, но не може да замести решенията на възрастните, които имат преки познания за децата и техните способности.**



**Оценяващ:** Име или код \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

**A.1** **Играчка / игра:** Име \_\_\_\_\_ Производител \_\_\_\_\_

**A.2** **Игрова цел на играчката/играта: кой е основният източник на забавление?**  
(Например, за топката, удоволствието е в хвърлянето и хващането ѝ, тупкането ѝ и пр.) Избрийте по важност различните елементи, които пораждаят удоволствие от играта, за да уточните коя е основната игрова цел или игрово предназначение на тази играчка/игра. Имайте предвид тази цел, когато давате окончателната оценка на играчката/играта. \_\_\_\_\_

**A.3** **Игрова категория на играчката/играта: как ще класифицирате тази играчка/игра?**  
Отбележете **една** от четирите основни категории по класификацията C.O.L. За да определите категорията, е **необходимо да прецените кой аспект доминира в играчката/играта.**

- Играчки за практическа игра:** Играчки, използвани при сензорни и двигателни дейности за удоволствието от постигане на преки ефекти или резултати (сензорни играчки/ двигателни играчки/ играчки за хващане).
- Играчки за символна игра:** Играчки, насочващи играещия към пресъздаване на действия, ситуации, събития или сцени, използвайки своето въображение и вдъхновението от знанията си и разбирането на действителността (играчки за ролеви игри/представления/пресъздаване).
- Игри с правила:** Игрите с правила включват инструкции или норми, които играчите трябва да познават и спазват, за да постигнат предвидената цел (игри на асоциации/ с електрически вериги/ за изразяване/ за комбиниране/ за умения и спортове/ стратегии/ на късмета/ с въпроси и отговори).
- Играчки за конструктивна игра:** Отделни елементи, които могат да бъдат сглобени, за да се построи нещо ново (играчки за строене/ поддръждане/ експерименти/ производство).

## Б. ИЗПОЛЗВАЕМОСТ НА ИГРАЧКАТА/ИГРАТА

### Таблица 1 Въпроси, касаещи децата с УВРЕДЕН СЛУХ

частично нарушен слух / глухи \_\_\_\_\_

#### 1.1 ПРЕДВИДЕНА ИГРОВА ЦЕЛ НА ИГРАЧКАТА/ИГРАТА

1.1.1 Игровата цел на играчката/играта може да бъде постигната основно чрез използване на зрителните и двигателните способности или остатъчния слух. (Имайте предвид степента на увреждане на потребителя и отговорете с ДА, ако считате, че той може да изпита удоволствие от играта с тази играчка/игра.)

ДА      НЕ  
     

#### 1.2 СЕНЗОРНИ ЕФЕКТИ

1.2.1 Звуковите ефекти на играчката/играта са придружени от други ефекти (светлини, картинки, вибрации, движения и пр.)

1.2.2 Играчката/играта има контролер за силата на звука и/или опция за вход за слушалки.

1.2.3 Вербалните звукови съобщения са разбираеми и/или придружени от писмен вариант.

1.2.4 При игрите с правила написаните /графичните обяснения са лесни за разбиране за конкретния потребител.

НЕПРИЛОЖИМО    ДА      НЕ

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ДА      НЕ  
     

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ:** Предвид степента на увреждане на СЛУХА на потребителя, играчката/играта е:

- ИЗПОЛЗВАЕМА       НЕИЗПОЛЗВАЕМА       ПРИСПОСОБИМА

Има ли решения за адаптиране, които няма да променят игровата цел на играчката/играта? Какви са те?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Таблица 2 Въпроси, касаещи децата с НАРУШЕНО ЗРЕНИЕ

частично нарушено зрение / слепи / далтонисти

### 2.1 ПРЕДВИДЕНА ИГРОВА ЦЕЛ НА ИГРАЧКАТА/ИГРАТА

2.1.1 Игровата цел на играчката/играта може да бъде постигната основно чрез използване на слуховите и двигателните способности или остатъчното зрение. (Имайте предвид степента на увреждане на потребителя и отговорете с ДА, ако считате, че той може да изпита удоволствие от играта с тази играчка/игра).

ДА НЕ

### 2.2 ЦВЕТОВЕ И ТЕКСТУРИ

2.2.1 Играчката/играта има ярки и/или силно контрастиращи цветове (напр. жълто и тъмносиньо/ черно и бяло/ червено и бяло).

2.2.2 Зоните за използване (бутони, обли дръжки, отвори) на играчката/играта са отчетливо контрастни и/или лесно различими от фона.

2.2.3 При настолните игри се избягва съвместното използване на червен и зелен цвят (далтонизъм).

2.2.4 Играчката/играта има различни текстури, светлинки, релефи или материали, които са подходящи за нейната игрова цел.

НЕПРИЛОЖИМО ДА НЕ

### 2.3 ФОРМА И КОМПОНЕНТИ

2.3.1 Играчката/играта (общата ѝ структура) има реалистична или разпознаваема форма, лесна за идентифициране чрез допир.

2.3.2 Специфичните компоненти на играчката/играта (напр. обли дръжки, бутони, превключватели, конектори, елементи, изображения и пр.) са лесни за идентифициране чрез допир.

2.3.3 Играчката/играта има достатъчно компактна структура или система за застопоряване, която не позволява на компонентите да се разглобяват произволно.

2.3.4 Играчката/играта има достатъчно голяма основа, осигуряваща стабилност при игра.

2.3.5 Включените компоненти или аксесоари на играчката/играта (напр. „тухлички“, дрехи и пр.) са поставени в предвидено за целта отделение или са достатъчно големи (поне 2 см), за да останат в обхвата или ползването на детето.

НЕПРИЛОЖИМО ДА НЕ

### 2.4 СЕНЗОРНИ ЕФЕКТИ

2.4.1 Играчката/играта има сензорни ефекти в допълнение към или вместо визуалните послания (напр. звуци, вибрация, движения, миризми и пр).

2.4.2 Играчката/играта има реалистични звукови ефекти или съобщения за слушане (напр. кравите мучат, а не мяukat).

2.4.3 Действията и визуалните ефекти на играчката/играта са лесни за разпознаване чрез допир или по слух (напр. елементи, които се появяват или изчезват).

НЕПРИЛОЖИМО ДА НЕ

ДА НЕ

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ: Предвид степента на увреждане на ЗРЕНИЕТО на потребителя, играчката/играта е:**

ИЗПОЛЗВАЕМА  НЕИЗПОЛЗВАЕМА  ПРИСПОСОБИМА

Има ли решения за адаптиране, които няма да променят игровата цел на играчката/играта? Какви са те?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Таблица 3 Въпроси, касаещи децата с ДВИГАТЕЛНО УВРЕЖДАНЕ НА ГОРНИТЕ КРАЙНИЦИ Лека / умерена / тежка степен

#### 3.1 ПРЕДВИДЕНА ИГРОВА ЦЕЛ НА ИГРАЧКАТА/ИГРАТА

3.1.1 Игровата цел на играчката/играта може да бъде постигната основно чрез използване на слуховите, зрителните и двигателните възможности на долните крайници или при лека степен - на възможностите на горните крайници. (Имайте предвид степента на увреждане на потребител и отговорете с ДА, ако считате, че той може да изпита удоволствие от играта с тази играчка/игра).

ДА      НЕ  
     

#### 3.2 РАЗМЕРИ И ТЕГЛО

3.2.1 Размерите на играчката/играта, нейните части или аксесоари са по-големи от 2 см на дължина/ширина.

3.2.2 Играчката/играта има достатъчно голяма основа, осигуряваща стабилност при игра.

3.2.3 Теглото на играчката/играта е подходящо за дете с двигателно увреждане на горните крайници, така че то да може да играе лесно с нея.

НЕПРИЛОЖИМО    ДА      НЕ  
              
              
           

#### 3.3 ФОРМА И КОМПОНЕНТИ

3.3.1 Играчката/играта има много места, които детето да обгърне с пръсти и така то има възможност да я държи в различни положения.

3.3.2 Играчката/играта има компактна структура. Когато се сглоби или е готова за игра, тя не се разглобява лесно.

3.3.3 Компонентите на играчката/играта (напр. „тухлички“, аксесоари, дрехи и пр.) са лесни за сглобяване чрез елементарна система за свързване като самозалепваща лента Велкро или магнити.

3.3.4 Играчката/играта е мека и достатъчно добре подплатена, за да не позволява болезнени удари.

НЕПРИЛОЖИМО    ДА      НЕ  
              
              
              
           

#### 3.4 ДВИЖЕНИЯ И ДЕЙСТВИЯ

3.4.1 Важните части на играчката/играта (като дръжки, бутони, превключватели, конектори и пр.) са лесни за натискане, въртене, снаждане, хващане, задействане и пр. от страна на конкретния потребител.

3.4.2 Времето за реакция при игра може да се регулира, за да се даде възможност за действия с бавни движения.

3.4.3 Бутоните за стартиране на играчката/играта (аудио съобщения, визуални елементи, движения и пр.) могат да бъдат задействани от конкретния потребител.

3.4.4 Играчката/играта позволява да се добави външен превключвател, за да се активира.

НЕПРИЛОЖИМО    ДА      НЕ  
              
              
              
           

ДА      НЕ  
     

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ: Предвид степента на ДВИГАТЕЛНОТО увреждане на потребителя, играчката/играта е:**

ИЗПОЛЗВАЕМА       НЕИЗПОЛЗВАЕМА       ПРИСПОСОБИМА

Има ли решения за адаптиране, които няма да променят игровата цел на играчката/играта? Какви са те?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Инструментът за оценка на използваемостта на играчки и игри (TUET) предлага нова гледна точка към една подценявана тема: използваемостта на играчки и игри при деца с увреждания. Той със сигурност ще помогне на производителите на играчки, педагозите и рехабилитаторите, на служителите в библиотеки за играчки, учителите и членовете на семействата да проектират, подбират и адаптират играчки и игри така, че да отговарят на потребностите на всички деца.

Изхождайки от една приобщаваща гледна точка, този уникален инструмент подкрепя деца с най-широк обхват увреждания – особено тези със слухови, зрителни и двигателни увреждания на горните крайници - да играят заради самата игра с лесно достъпни и използвани играчки и игри. Определянето на такива игрови материали става възможно чрез един бърз анализ с TUET.

**Мария Коста** е началник на отдел „Изследвания за деца“ в Европейския технологичен институт за продукти за деца и свободно време (AIJU, Испания).

**Одил Перино** е специалист по игра, играчки и игри, която е основала няколко детски центрове за игра с приобщаваща ориентация, както и Обучителния център за игра в Лион, Франция.

**Силви Рей-Кесер** е детски ерготерапевт с богат опит, преподавател и изследовател в Университета за приложни науки и изкуства в Лозана, Швейцария.

Експерти и гаранți на превода и адаптацията на TUET на български език са:

**Анна Трошева – Асенова** е доцент и доктор по специална педагогика в Софийски университет „Св. Кл. Охридски“, логопед, специалист по играта на деца със специални образователни потребности, автор на монография и ръководител на проект по тази тема. Автор е на книги и статии в областта на обучението и рехабилитацията на децата с нарушен слух, детска церебрална парализа, нарушения на сензорната интеграция, аутизъм и дислексия на развитието.

**Мира Цветкова – Арсова** е професор и доктор на педагогическите науки по специална педагогика в Софийския университет, щатен преподавател. Завършила е специална педагогика и логопедия в Софийския университет. Специализирала е в института в Паймио, Финландия и в училището за слепи Пъркинс в Бостън (САЩ) по обучение на деца с множество увреждания; с Фулбрайтова стипендия в колежа в Бостън (САЩ) по проблемите на сляпоглухотата и в колежа Хънтър в Ню Йорк (САЩ) по въпросите на аутизма. Автор на над 10 книги и монографии по специална педагогика и над 100 други научни публикации на български и английски в същата сфера.

**Екатерина Софрониева** е доцент по методика на обучението по чужд език в Софийски университет „Св. Кл. Охридски“, с докторска степен по психология към Факултет по медицина и психология на Римския Университет “Ла Сапиенца”. Публикува книги и статии за емпатия и комуникация, ранно езикоусвояване и езиково обучение.

**Христина Белева** е асистент по английски език и доктор по методика на обучението в детската градина и началното училище – английски език в Софийски университет „Св. Кл. Охридски“. Публикува за емпатия, ранно езикоусвояване и езиково обучение.

Подготвена за печат от Технологичния институт за продукти за деца и свободно време AIJU

ISBN: 978-84-09-23411-0



[www.tuet.eu](http://www.tuet.eu)

