

U



Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie
Wydział Form Przemysłowych
Studia Stacjonarne I stopnia

Weronika Piekarska
nr albumu: 11829

**Projekt kolorystyki i wybranych elementów wyposażenia
gabinetu logopedycznego**

Katedra Przestrzeni i Barwy

Pracownia Wiedzy o Barwie

Promotorka: dr hab. Agata Kwiatkowska-Lubańska prof. ASP

Recenzent: dr Bożydar Tobiasz

Kraków
2025/26

Wstęp.....	5
------------	---

Etap analityczny

Przebieg terapii logopedycznej.....	7
Przegląd istniejących gabinetów i ich wyposażenia.....	9
Pomoce dydaktyczne w procesie terapii.....	14

Etap badawczy

Wywiad.....	19
Ankieta internetowa z użyciem dyferencjału semantycznego.....	20
Moodboardy.....	25
Persony.....	27

Etap koncepcyjny

Problem projektowy.....	31
Założenia projektowe.....	31
Wybór i aranżacja gotowych elementów wyposażenia.....	32
Wersje kolorystyczne gabinetu.....	34
Szkice koncepcyjne.....	38
Projekt wzoru na dywan.....	39
Poszukiwanie kolorystyki dywanu.....	43
Projekt gry.....	45
Modele wstępne.....	51
Testowanie.....	53

Prezentacja projektu

Wizualizacje gabinetu logopedycznego.....	56
Specyfikacja CMF wnętrza.....	58
Gra logopedyczna TUP.....	60
Specyfikacja elementów gry.....	61
Scenariusz użytkowy.....	70
Podsumowanie.....	75
Abstrakt w języku polskim.....	76
Abstract in English.....	77
Bibliografia.....	78
Spis ilustracji.....	79

Wstęp Punktem wyjścia do podjęcia tematu projektowania do przestrzeni gabinetu logopedycznego było zauważenie coraz większego zapotrzebowania na terapię logopedyczną oraz niewielkiej liczby projektów przeznaczonych do takich miejsc. Logopedia jako stosunkowo młoda dziedzina nie doczekała się jeszcze nadmiaru akcesoriów służących usprawnieniu terapii, a zróżnicowanie ćwiczeń logopedycznych oraz specyficzny charakter pacjentów, którymi często zostają dzieci, sprawia, że jest to interesujący temat projektowy. Z roku na rok przybywa zarówno dzieci, jak i dorosłych, którzy korzystają z terapii logopedycznej, powstają kolejne gabinety, które często aranżowane są intuicyjnie, bez zwracania uwagi na ergonomię czy wpływ wyglądu pomieszczenia na samopoczucie i zachowanie pacjentów. W niniejszej pracy prezentuję gabinet logopedyczny jako miejsce, które powinno odpowiadać na potrzeby zróżnicowanych użytkowników. Zakres pracy obejmuje opracowanie kolorystyki gabinetu oraz projekt gry opracowanej na podstawie ćwiczeń wykonywanych podczas terapii. Podczas projektu współpracowałam z mgr Patrycją Kaczmarczyk z Centrum Terapii LOGOMILLU.

Etap analityczny

Przebieg terapii logopedycznej

O przebiegu terapii logopedycznej dowiedziałam się podczas wywiadu z logopedką Patrycją Kaczmarczyk z Logomillu.

W powszechnej świadomości gabinet logopedyczny jest miejscem, w którym głównie dzieci pracują nad prawidłową wymową, w rzeczywistości przekrój pacjentów i ich problemów jest dużo większy. Mogą to być niemowlaki uczące się ssania i połykania, dzieci, których mowa dopiero się rozwija, dorośli pracujący nad dykcją czy seniorzy po przebytych udarach.

Różnorodność problemów i pacjentów sprawia, że potrzebują różnego podejścia. Dorośli ćwiczą świadomie, kierowani wewnętrzną motywacją, za to terapia dzieci jest często ukryta w zabawie. Przebieg terapii omówię na najczęstszym przypadku, czyli sepleniącym trzylatku.

Przed pierwszą wizytą (diagnozą) rodzice dziecka wypełniają ankietę, na którą składają się m.in. pytania dotyczące przebiegu ciąży, porodu czy pierwszych miesięcy życia. Na bazie odpowiedzi terapeuta potrafi wstępnie zdiagnozować problem. W ciągu pierwszych 10 minut wizyty terapeuta rozmawia z rodzicami, dając tym samym dziecku chwilę na oswojenie się z nowym miejscem. Pozwala wtedy dziecku wybrać zabawkę i pobawić się nią na dywanie. Następnie logopeda przeprowadza badanie dziecka złożone m.in. ze sprawdzania: odbioru mowy, nadawania mowy, narządów mowy, dialogu, nazywania czynności, układania historyjki obrazkowej, słuchu fonemowego. Ze względu na wiek dziecka badanie jest łączone z zabawą, jest to szczególnie ważne w przypadku nieśmiałych dzieci oraz tych z problemami z koncentracją. Na koniec dziecko wraca do zabawy, a terapeuta rozmawia z rodzicami, wypełniane są formalności.

Kolejne wizyty trwają po 45 minut (30 minut dla dzieci z problemami z koncentracją) i są podzielone na trzy piętnastominutowe bloki. Blok pierwszy obejmuje ćwiczenia mięśniowe, które stanowią fundament do reszty terapii. Polegają na rozgrzaniu aparatów mowy, np. języka, podniebienia, warg przez ćwiczenia takie jak: klaskanie językiem, dmuchanie piórka, buziaczki. W celu zainteresowania dzieci ćwiczeniem stosuje się karty pracy oraz zabawki polegające na powtarzalności, np. dziecko wykonuje ćwiczenie i w nagrodę może zbić kręgiel. Po mięśniowej rozgrzewce następują ćwiczenia właściwe, czyli artykulacja. W przypadku seplenięcia terapia zaczyna się od nauki, jak wypowiadać głoskę s, używa się do tego specjalnych pomocy, które

obrazują, jak zasyczeć jak wąż. Zrozumienie tego zajmuje zwykle 5–10 minut. Następnie ćwiczy się głoski w sylabach w nagłosie, śródgłosie i wygłosie, np. głoska s z a: sa, asa, as. Dzieci są często znudzone takim powtarzaniem, więc trzeba im to trochę urozmaicić, dodając do tego zabawę, np. po każdym powtórzeniu sylaby mogą nakarmić zabawkową świnkę. Na kolejnych spotkaniach sylaby rozwiną się w wyrazy, wyrazy w wyrażenia, a wyrażenia w zdania, ale schemat ćwiczeń pozostanie wciąż taki sam. Ostatni blok to automatyzacja głóska w innej aktywności. W tym momencie często terapia przenosi się z biurka na dywan. Dziecko może samodzielnie wybrać zabawkę, która będzie podstawą ćwiczenia. Dla terapeuty ten wybór nie ma aż takiego znaczenia, ponieważ wszystkiego może użyć równie dobrze. Załóżmy, że wybrana została duża piłka. W takim przypadku ćwiczenie mogłoby wyglądać następująco: terapeuta rzuca piłkę i wymawia słowo (jedno z tych ćwiczonych wcześniej), a dziecko musi ją złapać oraz zapamiętać i powtórzyć słowo. Połączenie różnych czynności przy wypowiedaniu słów sprawia, że stają się one bardziej naturalne i potem są wypowiedane poprawnie w codziennych sytuacjach. Wszystkie karty prac z ćwiczeń są wklejane do specjalnego zeszytu, żeby dziecko codziennie ćwiczyło w domu.

Ostatnia wizyta w zasadzie nie różni się zbyt od poprzednich. Na koniec terapeuta z rodzicami omawia postępy dziecka. Sam pacjent dostaje w nagrodę za ukończoną terapię dyplom oraz zabawkę logopedyczną, np. bańki mydlane. Czasami jest też wypisywana pisemna opinia logopedyczna. Istnieje też coś takiego jak rediagnoza, czyli ponowne zdiagnozowanie pacjenta. Występuje, np. w przypadku kiedy pacjent wypracował już jeden problem i pojawił się kolejny lub w trakcie terapii zmienił terapeutę.

Przegląd istniejących gabinetów i ich wyposażenia

Moim kolejnym krokiem był przegląd gabinetów logopedycznych. Chciałam dowiedzieć się, jak duże są gabinety, co się w nich znajduje i jaki panuje w nich klimat.

Wnioski z przeglądu były następujące:

- ilość stanowisk do pracy była różna, często było jedno wysokie biurko i niski stolik do pracy z dziećmi, dodatkowo czasami w gabinecie znajdowała się sofa lub fotel dla rodzica obserwującego terapię;
- w prawie wszystkich gabinetach znajdował się dywan lub mata piankowa, które umożliwiają pracę na podłodze;
- w niektórych gabinetach znajdowały się przyrządy do terapii integracji sensorycznej;
- szafki w części gabinetów były zamknięte, co dawało poczucie porządku, gabinety z otwartymi szafkami wydawały się zagracone;
- pomieszczenia często są jasne, beżowe czy szare;
- najczęstszym akcentem kolorystycznym jest niebieski;
- większość gabinetów wygląda dziecięco, m.in. przez widoczne zabawki, czy ilustracje na ścianach, dywanie;
- często pojawia się leżanka do masażu logopedycznego;
- krzesła są różnych wysokości lub regulowane;
- w większości gabinetów przy biurkach znajdowały się lustra;
- pomieszczenia są różnej wielkości;
- wiele mebli było powtarzalnych, pochodziło z oferty IKEA.

Odwiedzone przeze mnie
Centrum Terapii
LOGOMILLU



il. 1



il. 2



il. 7

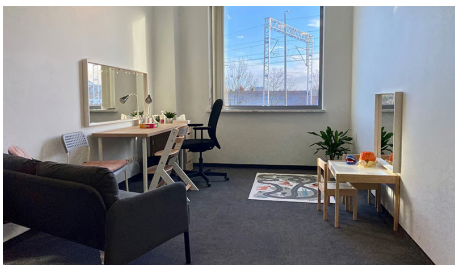
Wybrane przeglądane gabinety



il. 3



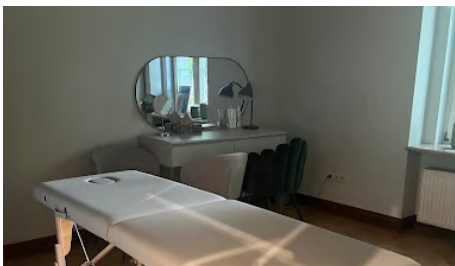
il. 8



il. 4



il. 9



il. 5



il. 10



il. 6

Przełgądane gabinety:

1. Centrum Logopedii i Terapii Pedagogicznej Logomillu w Krakowie
2. Gabinet terapeutyczny Parasolka Fabioli Bileckiej w Krakowie
3. Gabinet logopedyczny Logostwory w Gdyni
4. Centrum Logopedii Źródło Mowy
5. Centrum Terapii i Rozwoju Artysta Mowy w Warszawie
6. Gabinet logopedyczny Edyty Zachurzok w Warszawie
7. Gabinet logopedyczny Happy LOGO w Kielcach

Przegląd stanowisk do pracy

Przy stole odbywa się znacząca część terapii, ponieważ siedząc prosto ze stopami na podłodze, osiąga się prawidłową pozycję do terapii mowy, a atmosfera przy blacie wspiera skupienie. Stół powinien być duży (np. 120x60 cm), żeby móc komfortowo, bez dystraktorów wykonywać ćwiczenia. Biurko z regulowaną wysokością blatu jest pomocne, szczególnie jeśli przyjmuje się pacjentów w różnym wieku. Poza głównym stołem dobrze, żeby w gabinecie znalazł się stolik/regał na kółkach. Wystarczy mały ze wszystkimi rzeczami, które warto mieć pod ręką, np. szpatułki, chusteczki, rękawiczki, itd.



il.11 biurko LAGKAPTEN / ADILS
z oferty IKEA



il.12 biurko MITTZON z oferty IKEA

Przegląd krzesel

Ciężko znaleźć jedno krzesło, które spełniłoby wszystkie wymagania, jakie mogą się pojawić podczas terapii logopedycznej. Zaczynając od siedziska dla dziecka: nogi pacjenta nie mogą swobodnie zwisać, muszą mieć oparcie na podłodze lub podnóżku. Krzesło dla terapeuty często ma kółka, co ułatwia mobilność. Przydaje się też krzesło dostosowane do dorosłych pacjentów oraz rodziców dzieci, którzy przychodzą na koniec zajęć lub obserwują ćwiczenia, siedząc w pobliżu. Jeśli w terapii uczestniczą niemowlaki, w gabinecie powinno znaleźć się również krzesło dopasowane do nich.



il.13 krzeselko Kinderkraft Enock



il.14 krzesło LÅNGFJÄLL
z oferty IKEA

Zauważyłam głównie dwa rodzaje mebli do przechowywania w gabinetach logopedycznych: zamknięte szafy oraz otwarte regały. Zaletą otwartych szaf jest to, że ich zawartość nie rozprasza podczas terapii, a całemu pomieszczeniu nadają bardziej uporządkowany wygląd. Z kolei widok otwartych regałów pełnych zabawek może poprawiać samopoczucie małych pacjentów, których zawartość szafek może zaciekawiać lub ośmielić. Z drugiej strony widok tyłu bodźców jest rozpraszający i może sprawiać wrażenie nieporządku, obniżając atrakcyjność gabinetu.

Przegląd miejsc do przechowywania



il. 15 regał KALLAX z oferty IKEA



il. 16 szafa BERGSBO z oferty IKEA

W wielu gabinetach jednym z elementów terapii jest masaż logopedyczny, który wykonuje się z użyciem leżanki/stołu do masażu. Wykonuje się go zarówno na dzieciach, jak i na dorosłych. Nie jest to element obowiązkowy, wielu logopedów, szczególnie z małych gabinetów, decyduje się na inne rozwiązanie, np. puf lub składany materac. Podczas terapii na leżąc oprócz masażu wywołuje się głoskę k. Taka leżanka może czasami wywoływać u dzieci stresujące skojarzenia związane z gabinetem lekarskim.

Przegląd miejsc do masażu



il. 17 Stół do masażu 4fizjo



il. 18 Leżanka do masażu HABYS

Przegląd dywanów

Poza wizualnym ociepleniem gabinetu dywan pełni bardzo istotną funkcję podczas terapii z małymi pacjentami. Przedszkolaki wykonujące ćwiczenia przy biurku szybko się nudzą, kręcą, czują potrzebę zmiany, wtedy terapia przenosi się na dywan, co poszerza zakres możliwych ćwiczeń. Oprócz dywanów logopedzi używają: mat, które przydają się szczególnie w terapii sensorycznej, gdzie używany jest np. piasek kinetyczny; składanych materacy, przydatnych szczególnie przy terapii integracji sensorycznej, która zawiera dużo ruchu.



il. 19 dywan Funky Top



il. 20 dywan dziecięcy Lytte

Przegląd luster

Podczas terapii pacjent powinien nabrać świadomości swoich narządów mowy, do czego niezbędne jest lustro. Zwykle duże lustra wiszą na ścianie obok stanowiska pracy, tak żeby można ich było użyć w dowolnym momencie. W niektórych gabinetach istnieje osobne stanowisko ze stołem, krzesłami i lustrem. Dużym plusem takiego rozwiązania jest konieczność wprowadzenia ruchu, chwilowa zmiana perspektywy, otoczenia, co może wpłynąć pozytywnie na skupienie pacjenta oraz logopedy, który wiele godzin siedzi w jednym miejscu. Na stołach znajdują się też często małe lusterka pozwalające przyjrzeć się, jak układają się usta i język podczas wykonywania ćwiczeń. Podczas poszukiwań natknęłam się również na mniej standardowe rozwiązanie w postaci dużego lustra, które terapeuta trzymał na kolanach.



il. 21 lustro tryptyk Edukol



il. 22 lustro z podpórką Edukol

Przegląd pomocy dydaktycznych wykonałam na żywo w gabinecie logopedki Patrycji Kaczmarczyk oraz korzystając ze sklepów internetowych: arante.pl, edukięgarnia.pl, edukacyjna.pl oraz sklep-kajkosz.pl. Na potrzeby mojej pracy podzieliłam pomoce na cztery kategorie:

- specjalistyczne narzędzia do terapii logopedycznej, np. wibrator z końcówkami, gryzak, spirometr, gwizdek czy szpatułki. Takie narzędzia przydają się przede wszystkim podczas ćwiczeń mięśniowych. Pozwalają m.in. na wzmocnienie mięśni, siły wydechu czy pionizację języka;

Pomoce dydaktyczne w procesie terapii



il. 23 wibrator logopedyczny Rerek



il. 27 narzędzie do pionizacji



il. 24 gryzak



il. 25 ARK Oro-Navigator



il. 26 ARK Squeezer Tips



il. 28 gryzak

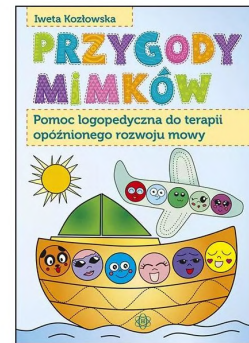


il. 29 spirometr

- gry i książeczki, których używa się, np. przy ćwiczeniach artykulacyjnych. Często są one podzielone na kategorie wskazujące, jaką głoskę nimi ćwiczymy;



il. 30



il. 33



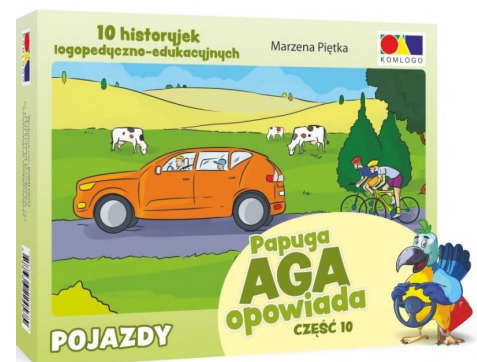
il. 31



il. 34



il. 32



il. 35

- zabawki motywujące są najszerszą i najbardziej różnorodną kategorią obejmującą zwykłe zabawki, których logopedzi używają w kreatywny sposób, żeby zachęcić małych pacjentów do ćwiczeń. Często są zabawne lub dopasowane do zainteresowań dziecka. Przydają się zarówno podczas ćwiczeń mięśniowych jak i artykulacyjnych



il. 36



il. 39



il. 37



il. 40

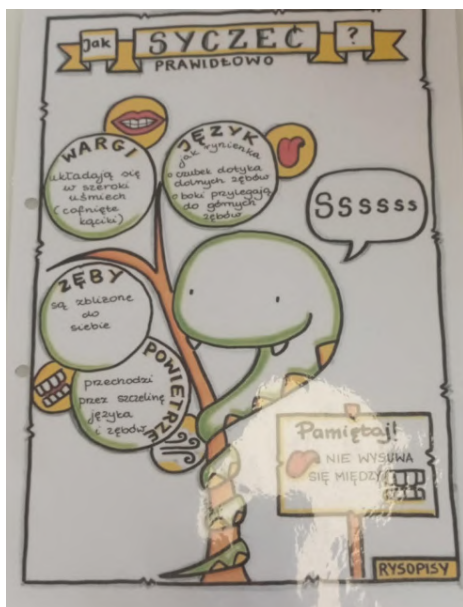


il. 38



il. 41

- karty pracy, które towarzyszą większości ćwiczeń podczas terapii. Poza ćwiczeniami często zawierają elementy, które urozmaicają terapię, np. kolorowanka, labirynt czy naklejki. Po każdym spotkaniu karty pracy są wklejane do specjalnego zeszytu, żeby dziecko wykonało te same zadania podczas codziennych ćwiczeń w domu.



il. 42



il. 43



il. 44



il. 45

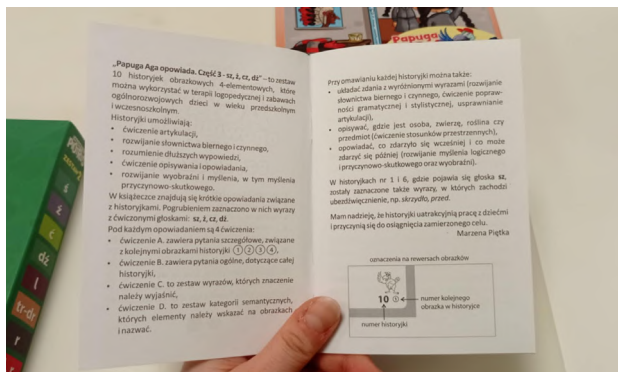
Etap badawczy

Wywiady

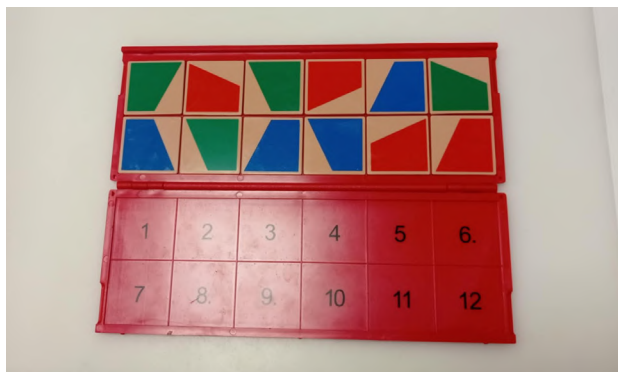
Przygotowując tę pracę, przeprowadziłam dwa wywiady z logopedką Patrycją Kaczmarczyk z Centrum Terapii LOGOMILLU. Podczas pierwszego wywiadu szczegółowo omówiłyśmy przebieg terapii logopedycznej oraz miałam okazję przyrzeć się wyposażeniu gabinetu. Natomiast drugi wywiad dotyczył pomocy logopedycznych: przejrzałam wiele różnych gier, książeczek i kart pracy, których przykłady znajdują się poniżej. Udało mi się również zorganizować obserwację uczestniczącą podczas terapii czteroletniego pacjenta. Niestety był rozproszony moją obecnością, dlatego zrezygnowałam z uczestnictwa, nie chcąc przeszkadzać w ćwiczeniach.



il. 46



il. 47



il. 48

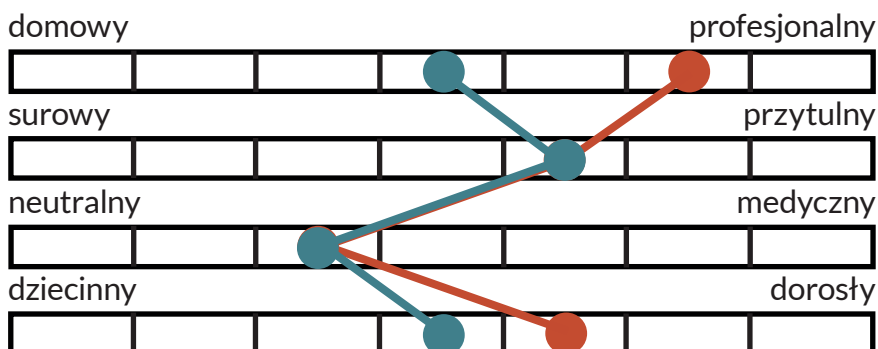
Ankieta internetowa z użyciem dyferencjału semantycznego

Postanowiłam przeprowadzić ankietę sprawdzającą, jak wybrane przeze mnie kolorystyki gabinetu wpływają na postrzeganie ich klimatu. Wykorzystałam metodę dyferencjału semantycznego. Podstawowym gabinetem, który przerabiałam był gabinet Logomillu w Krakowie. Ocenie podlegało 9 propozycji, sprawdzałam, czy są one postrzegane jako: domowe czy profesjonalne, surowe czy przytulne, neutralne czy medyczne oraz dziecinne czy dorosłe. Ocena była zaznaczana na skali od 1 do 7. Dążyłam do znalezienia kolorystyki pasującej do gabinetów, w których są przyjmowane zarówno dzieci, jak i dorośli; ustaliłam dla niej następujące wartości: 6 na skali domowy – profesjonalny, 5 na skali surowy – przytulny, 3 na skali neutralny – medyczny, 5 na skali dziecinny – dorosły. W ankiecie wzięły udział 83 osoby. Tak prezentują się wyniki ankiety (czerwonym kolorem zostały oznaczone szukane wartości, niebieskim wyniki):



Pomieszczenie 1: Kolorystyka inspirowana ColourFutures 2026 od Akzo Nobel.

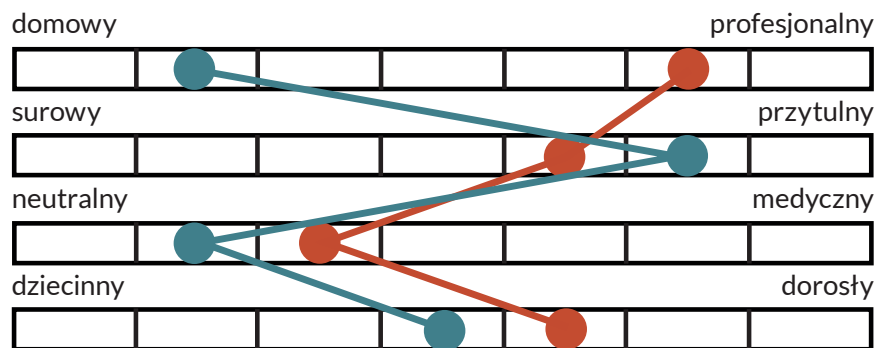
il. 49



Pomieszczenie 2: Kolorystyka monochromatyczna, beżowa z elementami drewna, wikliny.



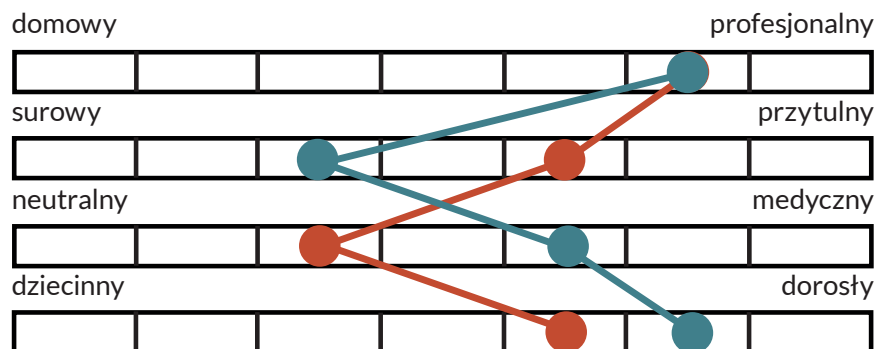
il. 50



Pomieszczenie 3: Chłodna kolorystyka, częściowo inspirowana medycznym moodboardem.



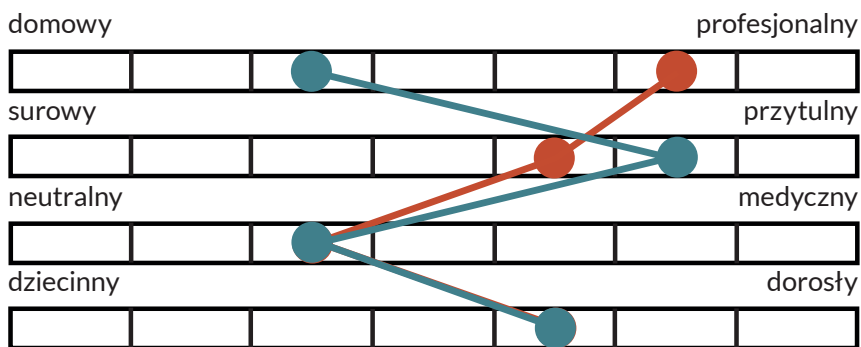
il. 51





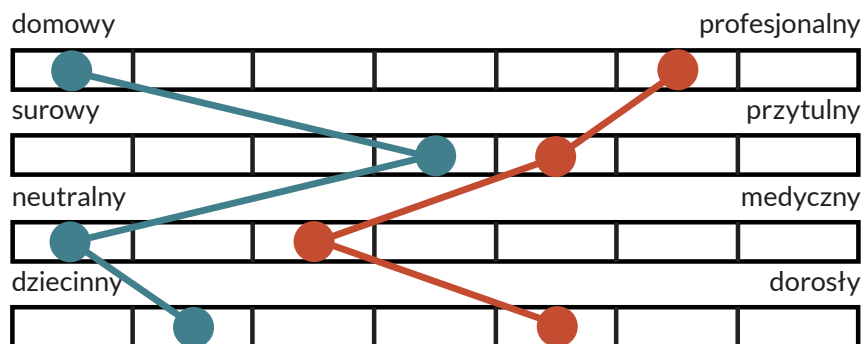
Pomieszczenie 4: Kolorystyka stanowiąca połączenie beżowego z zielonym i różowym, ale o niskim nasyceniu.

il. 52



Pomieszczenie 5: Mocne, nasycone kolory, elementy z moodboardu dziecięcego.

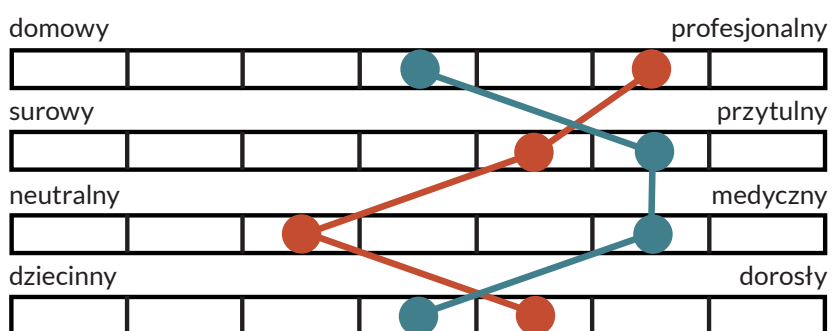
il. 53



Pomieszczenie 6: Oryginalna,
neutralna kolorystyka
z elementami medycznymi
oraz dziecięcymi.



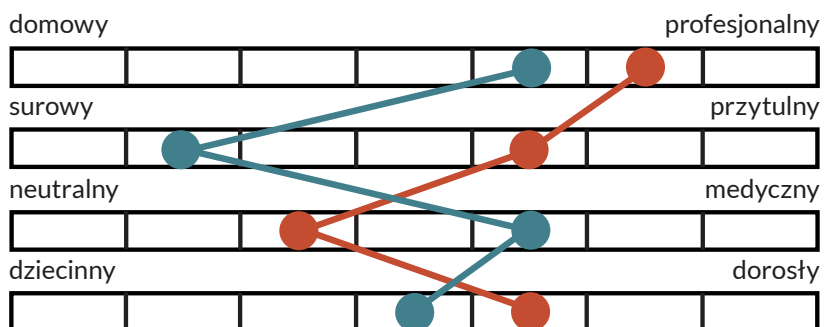
il. 54



Pomieszczenie 7: Kolorystyka
z przewagą odcieni zielonego.



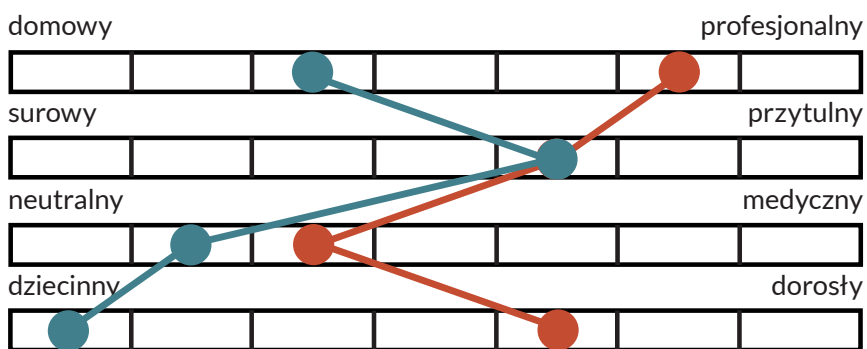
il. 55





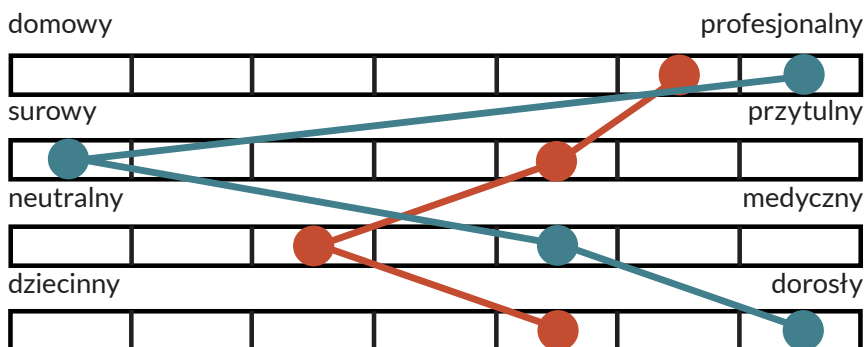
Pomieszczenie 8:
Monochromatyczna,
różowa.

il. 56



Pomieszczenie 9: Chłodna
kolorystyka z przewagą
szarości.

il. 57

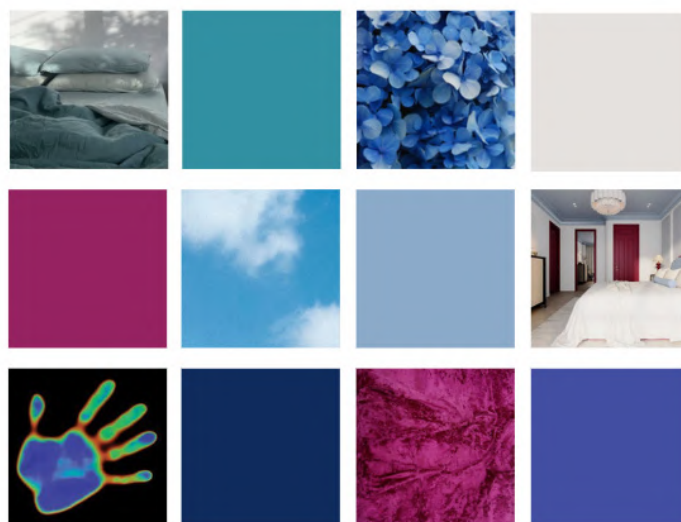


Moodboardy W pierwszym moodboardzie opierałam się na kolorach dopełniających.



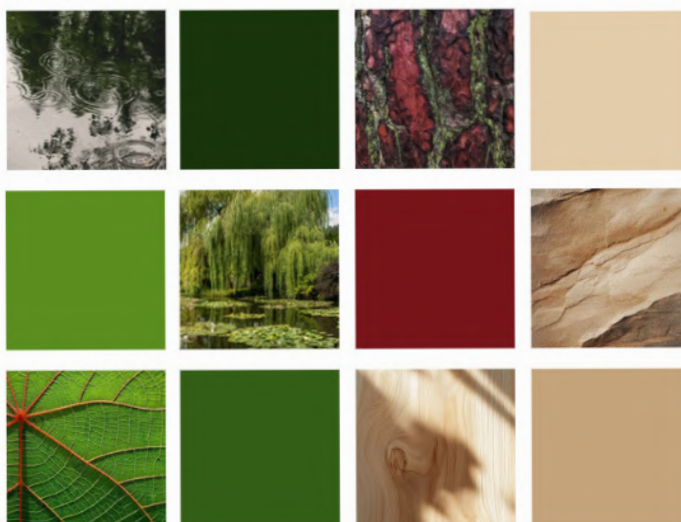
il. 58

W kolejnym skupiłam się na spokojnym klimacie z mocnym akcentem.



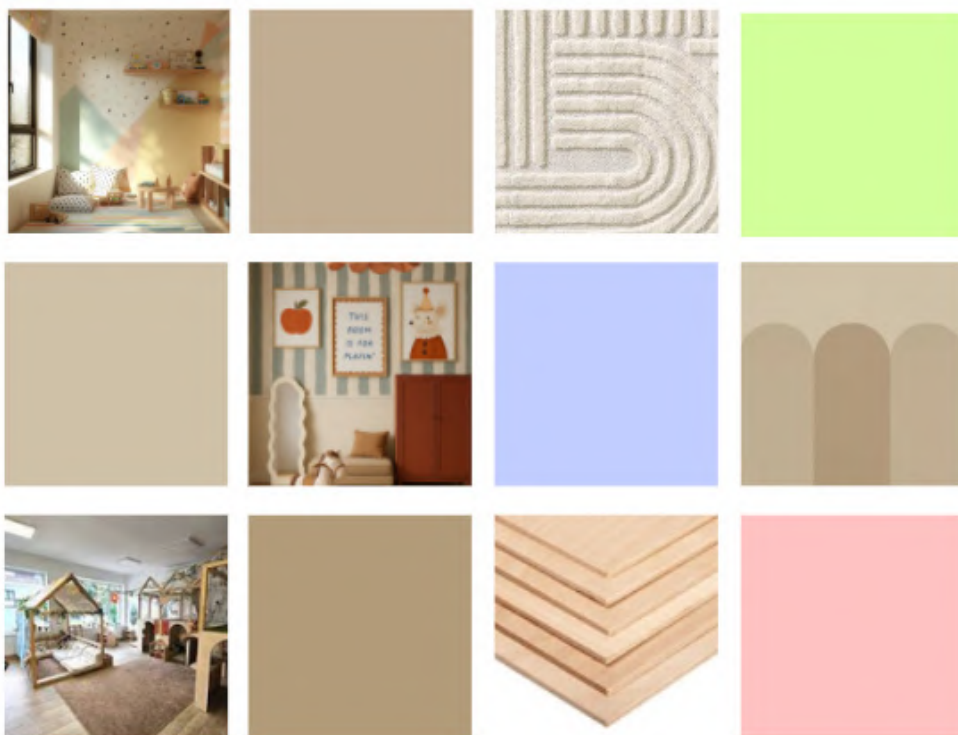
il. 59

W ostatnim inspirowałam się naturą.



il. 60

Zdecydowałam się również na złożenie moodboardów, które pokazują klimaty, których chciałam uniknąć: dziecięcy, który mógłby wprowadzić w zakłopotanie dorosłych pacjentów, dla których wizyta u logopedy nierzadko wymaga przełamania poczucia wstydu; oraz medyczny, który mógłby dodatkowo stresować dzieci.



Moodboard dziecięcy

il. 61



Moodboard medyczny

il. 62

Persony Patrycja jest logopedką, która przyjmuje pacjentów w swoim gabinecie w centrum Krakowa. Pracuje z różnymi osobami, najczęściej z sepleniącymi trzylatkami. Lubi pracę z dziećmi, zarówno tymi żywiołowymi, jak i nieśmiałymi. Jest świadoma ich różnic, potrafi dostosować terapię do konkretnych potrzeb. Swój gabinet urządziła intuicyjnie, kierując się doświadczeniem nabytym podczas wcześniejszej pracy. Z niepokojem obserwuje poziom skupienia, jakim charakteryzują się dzieci wychowane w erze cyfrowej i stara się wyeliminować z przestrzeni gabinetu jak najwięcej rozpraszających czynników, co pozwala na poprawienie efektywności terapii. Równocześnie zależy jej, żeby gabinet wyglądał profesjonalnie – wzbudzając zaufanie rodziców – oraz przytulnie – żeby dzieci czuły się swobodnie, bezpiecznie. Jej samej zależy na porządku i ergonomii gabinetu.



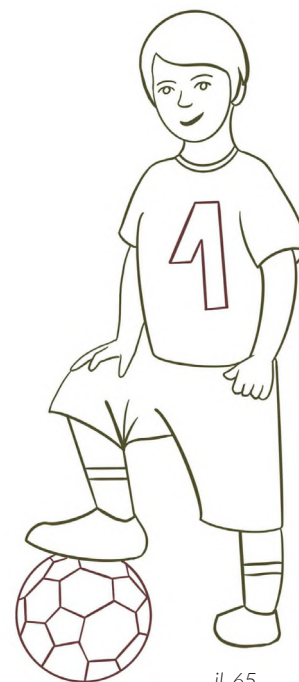
il. 63

Hania jest nieśmiałą trzylatką, która lubi zabawę na świeżym powietrzu oraz zwierzęta. Lubi o nich opowiadać, ale ludzie często nie rozumieją co mówi, dlatego najlepiej rozmawia jej się z rodzicami, którzy są przyzwyczajeni do jej seplenia. Podczas badań przesiewowych w przedszkolu została skierowana do logopedy i od tego czasu chodzi do niego regularnie. Na początku ciężko jej było oswoić się z nowym miejscem. Teraz czuje się swobodniej pod warunkiem, że w ćwiczeniach biorą udział jej ulubione zwierzątka, np. karty pracy z kotami, puzzle z ptakami.



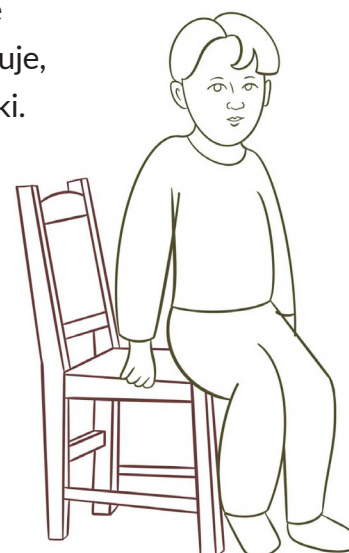
il. 64

Kuba jest wesołym, pełnym energii chłopcem, któremu ciężko usiedzieć w jednym miejscu. Lubi piłkę nożną i rywalizowanie z kolegami. Kilka tygodni temu skierowano go na terapię miofunkcjonalną, co nie za bardzo mu się spodobało. Na początku terapii nie chciał współpracować, nie angażował się w wykonywanie ćwiczeń, dużo się złościł. Wszystko się zmieniło, gdy logopedka włączyła do terapii ćwiczenia związane z piłką nożną. Za każde prawidłowo wykonane ćwiczenie mógł strzelić gola do bramki, karty pracy zaczęły wyglądać jak boiska, a nagrodą na koniec spotkań zostały naklejki z ulubionymi piłkarzami. Od kiedy Kuba zaczął się ekscytować terapią, logopedka kilkakrotnie musiała przygasić jego entuzjazm, ponieważ zaczął sam grzebać w szafie w poszukiwaniu piłki, wyjadać chrupki do terapii z jedzeniem czy wbiegać na dywan w butach.



il. 65

Tomek ma cztery lata i jest ciekawym świata chłopcem, który bardzo lubi się bawić, szczególnie samochodzikami i samolotami. Mówi niewiele, używa pojedynczych słów lub prostych sylab, a część komunikatów zastępuje gestami. Kiedy nie potrafi czegoś przekazać, szybko się zniechęca. Rodzice zgłosili się z Tomkiem do logopedy, bo zauważyli, że jego rówieśnicy już dobrze mówią. Chłopiec dobrze rozumie proste polecenia, ale wymaga cierpliwego, spokojnego podejścia. W gabinecie często przygląda się otoczeniu, zanim podejmie działanie. Dobrze reaguje na zabawy ruchowe i sensoryczne, a najbardziej się angażuje, kiedy w ćwiczeniu wykorzystywane są jego ulubione samochodziki.



il. 66



il. 67

Marek ma trzydzieści dwa lata i pracuje jako specjalista w firmie technologicznej. Jest osobą inteligentną, kompetentną i lubianą, ale od lat czuje, że jego sposób mówienia bywa dla niego źródłem dyskomfortu. Nie wymawia głoski *r*, przez co stresują go wystąpienia publiczne. Choć jego otoczenie często nawet tego nie zauważa, Marek sam bardzo się tego wstydzi. Od pewnego czasu coraz częściej myśli o wizycie u logopedy. Wie, że poprawa wymowy mogłaby podnieść jego pewność siebie, zwłaszcza podczas spotkań z klientami. Jednak za każdym razem, gdy próbuje umówić się na konsultację, coś go powstrzymuje. W głowie pojawia się myśl: „Przecież logopeda to dla dzieci, a nie dla dorosłych facetów”. Obawia się, że w gabinecie zobaczy zabawki, kolorowe obrazki i że poczuje się tam nie na miejscu.

Gabinet logopedyczny okazuje się miejscem, z którego korzystają bardzo zróżnicowane osoby, dążące do podobnych celów, ale różne rzeczy są dla nich ważne. Mali pacjenci w zależności od swoich osobowości mogą potrzebować przytulnej, ośmielającej atmosfery, która pomoże im się otworzyć oraz warunków sprzyjających skupieniu. Natomiast dorośli pacjenci mogą zmagać się z poczuciem wstydu, uczestnicząc w terapii w miejscu, które wygląda dziecinnie. Logopeda ma na uwadze te wszystkie potrzeby oraz swoje własne.

Etap konceptyjny

Problem projektowy

Poprzednie etapy pozwoliły mi przyjrzeć się bliżej warunkom panującym w gabinetach logopedycznych, a także lepiej zrozumieć problemy i potrzeby pacjentów. Pozwoliło mi to sformułować problemy projektowe dla dwóch grup użytkowników.

Dla dorosłych pacjentów problemem jest wizerunek gabinetów logopedycznych jako miejsc skierowanych głównie do dzieci, co przejawia się w wyglądzie i kolorystyce pomieszczenia. Może to u nich wywoływać poczucie niezręczności, a nawet wstydu, co może zniechęcać do rozpoczęcia terapii logopedycznej.

Natomiast problemem małych pacjentów jest trudność w utrzymywaniu koncentracji oraz brak motywacji do wykonywania ćwiczeń.

Założenia projektowe

Do projektu kolorystyki:

- projekt trzech zróżnicowanych wersji kolorystyki opartej o moodboardy;
- unikanie kolorów nadających wnętrzu dzieciennego wyglądu;
- unikania zbyt dużych skojarzeń medycznych;
- kreowanie przytulnego, ale profesjonalnego wnętrza;
- prezentacja kolorystyki na przykładowo zaaranżowanym gabinecie wykonanym w aplikacji IKEA KREATIVE.

Do projektu wybranego elementu wyposażenia gabinetu:

- dywan oraz gra wspierające terapię;
- inspiracja istniejącymi ćwiczeniami;
- przeznaczenie do ćwiczeń głosek z szeregu ciszącego, szumiącego i syczącego;
- gotowe rozwiązanie, które logopeda może dostosowywać do konkretnego pacjenta;
- element wystroju dla dorosłego, element zabawy dla dziecka;
- CMF wynikający z projektu kolorystyki gabinetu.

Chcąc oddać typowy wygląd gabinetu logopedycznego, zdecydowałam się na użycie w przeważającej części mebli z oferty IKEA, ponieważ podczas przeglądu gabinetów często je dostrzegałam. Zostawiłam sobie jednak możliwość dowolnej zmiany ich kolorystyki. Aranżację wykonałam w aplikacji IKEA KREATIVE. Moim celem było uzyskanie podstawy, na której następnie mogłam modyfikować kolorystykę oraz materiały.

Wybór i aranżacja gotowych elementów wyposażenia



Gabinet bazowy

il. 68



il. 69



il. 70

Po zaaranżowaniu gabinetu zaczęłam projektować kolorystykę, materiały i wykończenia. Zależało mi na uzyskaniu ciepłego, ale profesjonalnego klimatu, w którym zarówno dorośli jak i dzieci będą czuli się komfortowo.

Kolorystyka 1

Ściany: farba z matowym wykończeniem, RGB (215, 199, 166), RGB (177, 160, 107).

Sufit: farba z matowym wykończeniem RGB (202, 191, 176).

Podłoga: panele laminowane, dąb cortona.

Dywan: polipropylen, płaskotkany, wykończony overlockiem, RGB (177, 160, 107), RGB (62, 59, 25), RGB (110, 25, 20), RGB (177, 125, 75).

Biurko: płyta meblowa, dąb bejcowany na biało, stal, powłoka proszkowa RGB (177, 160, 107).

Stół: płyta meblowa, dąb bejcowany na biało

Komody: płyta meblowa, dąb.

Szafka z wkładami: lita sosna, polipropylen czarny.

Krzesełko logopedy: 100% poliester z recyklingu RGB (110, 25, 20), aluminium, biała powłoka proszkowa.

Krzeseła biurowe: kompozyt drewna i plastiku, 100% poliester z recyklingu RGB (177, 160, 107).

Krzeseła: tworzywo polipropylenowe, RGB (136, 141, 111).

Leżanka: 75 % poliester, 25% bawełna, RGB (136, 141, 111).

Lampa: papier.



NCS S 5540-Y90R



NCS S 1020-Y30R



NCS S 4030-G90Y



NCS S 8010-G70Y

34

Wersje kolorystyczne gabinetu



il. 71

Kolorystyka 2

Ściany: farba z matowym wykończeniem RGB (47, 75, 55).

Sufit: farba z matowym wykończeniem RGB (217, 170, 178).

Podłoga: panele laminowane, akacja.

Dywan: polipropylen, płaskotkany, wykończony overlockiem, różowy RGB (219, 189, 169), zielony RGB (58, 125, 89), bordowy RGB (103, 47, 34).

Biurko: płyta meblowa, dąb palermo ciemny.

Stół: płyta meblowa, dąb palermo jasny.

Komody: płyta meblowa, dąb palermo jasny.

Krzesełko logopedy: 100% poliester z recyklingu; kompozyt drewna i plastiku, RGB (215, 209, 190).

Krzeseła biurowe: obicie 100% poliester z recyklingu, Gabriel Atlantic 64092; okleina dębowa bejcowana na biało.

Krzeseła: tworzywo polipropylenowe, RGB (192, 140, 100).

Leżanka: 100% poliuretan, 75 % poliester, 25% bawełna, RGB (229,204, 182).

Lampa: stal, bawełna.



NCS S 6030-Y90R

NCS S 1510-Y40R

NCS S 3005-Y20R

NCS S 5030-G10Y

Kolorystyka 3

Ściany: farba z matowym wykończeniem, RGB (131, 177, 208), RGB (76, 139, 163).

Sufit: farba z matowym wykończeniem RGB (76, 139, 163).

Podłoga: panele laminowane, dąb cortona.

Dywan: polipropylen, płaskotkany, wykończony overlockiem, jasnoniebieski RGB (177, 186, 189), ciemnoniebieski RGB (44, 119, 147), czerwony RGB (175, 26, 49).

Biurko: płyta meblowa, Dąb Nowy Jork.

Stół: płyta meblowa, Dąb Nowy Jork.

Komody: płyta meblowa, Orzech brązowy, Dąb Nowy Jork.

Szafka z wkładami: lita sosna, polipropylen RGB (76, 139, 163).

Krzesełko logopedy: 100% poliester z recyklingu RGB (12, 29, 53).

Krzeseła biurowe: kompozyt drewna i plastiku, 100% poliester z recyklingu RGB (67, 90, 105).

Krzeseła: tworzywo polipropylenowe, RGB (175, 26, 49).

Leżanka: 100% poliuretan, 75 % poliester, 25% bawełna, RGB (105, 125, 145), RGB (7, 29, 62).



NCS S 3060-R



NCS S 5540-R90B



NCS S 1515-B



NCS S 3040-B



il. 71

Kolorystyka 1



il. 72

Kolorystyka 2



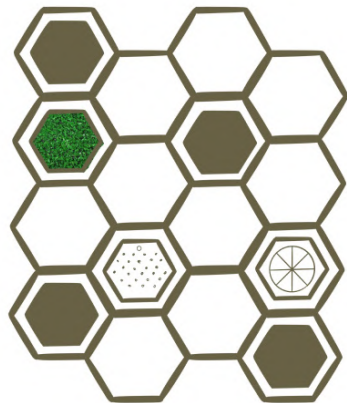
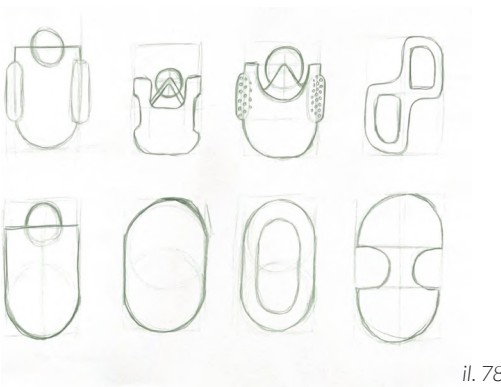
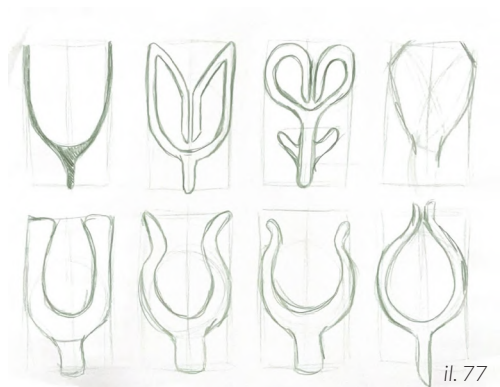
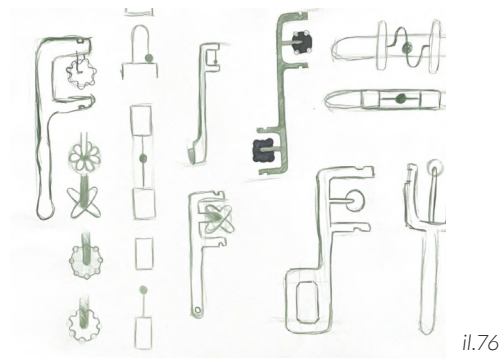
il. 73

Kolorystyka 3

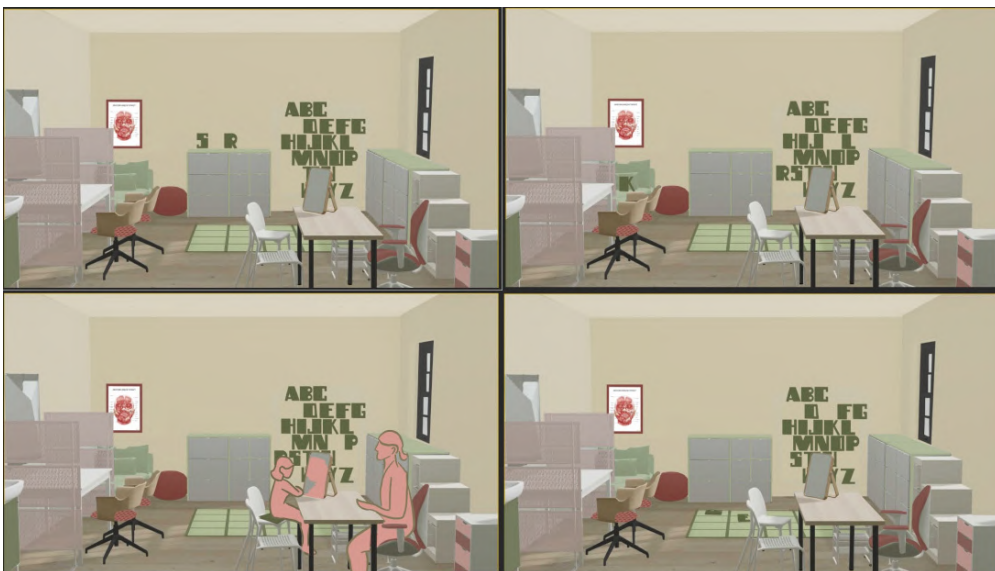


il. 74

Szkice koncepcyjne



il. 79



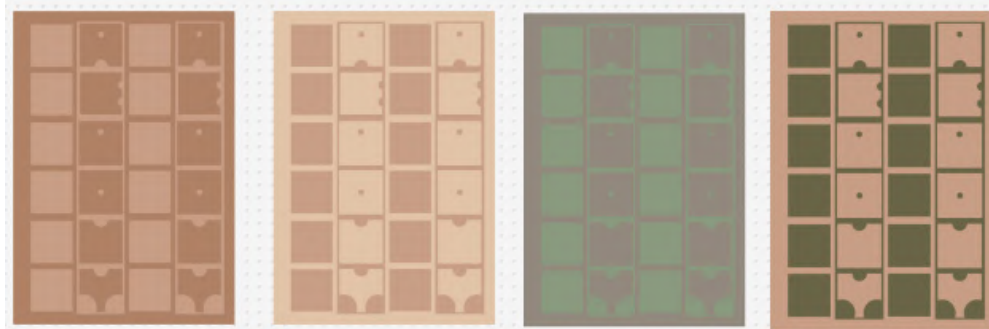
Projekt wzoru na dywan

Na początku rozważałam projektowanie narzędzi do ćwiczeń mięśniowych, ściany sensorycznej czy wielofunkcyjnych paneli. Finalnie zdecydowałam zająć się dywanem, który w gabinecie pełni rolę nie tylko dekoracyjną, jest również miejscem dużej części terapii małych pacjentów. Zależało mi, żeby wzór na dywanie łączył się z ćwiczeniami znanymi z terapii logopedycznej.

Pierwsza propozycja opierała się na prostej geometrii i zgeometryzowanych, uproszczonych samogłoskach, które miały podkreślać charakter gabinetu, ale na pierwszy rzut oka nie kojarzyć się z dziecinnymi literkami.

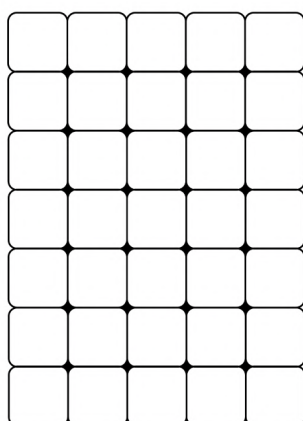


il. 82

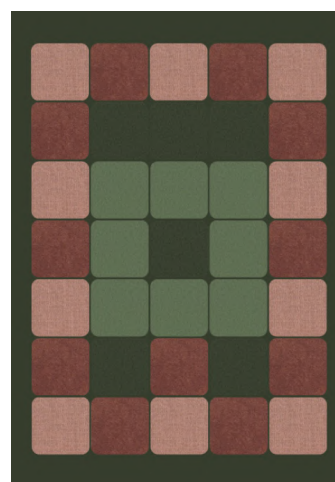


il. 83

Podczas projektowania drugiej propozycji pozostałam przy wzorze szachownicy, ale wróciłam do przeglądu ćwiczeń, aby wyprowadzić z nich funkcjonalny wzór. Wyodrębniłam 5 rodzajów ćwiczeń korzystających: z planszy, z dziewięciu pól, trzech pól, dwóch pól i jednego pola.



il. 84



il. 85

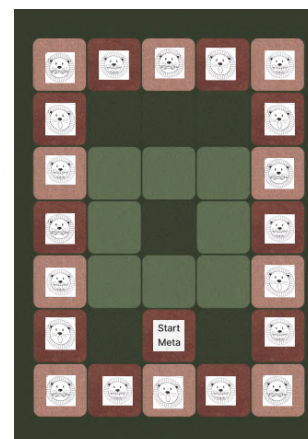
Ćwiczenie oparte o planszę:

Logopeda rozkłada na różowych polach specjalne karty, na których narysowane są różne ćwiczenia mięśniowe z opisami (równie dobrze mogą to być też ćwiczenia artykulacyjne lub inne), po jednej karcie na pole. Następnie dziecko staje na polu Start i rzuca kostką, po czym przesuwa się o wylosowaną liczbę pól (najlepiej, żeby kostka miała mniejsze wartości, np. 2x1, 2x2, 2x3, żeby gra nie skończyła się za szybko, a dziecko wykonało możliwie jak najwięcej ćwiczeń). Dziecko podnosi kartę z pola, na którym stoi, a logopeda prezentuje znajdujące się na niej ćwiczenie. Kiedy dziecko powtórzy je prawidłowo, rzuca kostką po raz kolejny i schemat się powtarza. Jego zadaniem jest dotarcie do mety i wykonanie prawidłowo wszystkich ćwiczeń.

Innym wariantem gry może być zrezygnowanie z pola mety i rozgrywka w pętli, polegająca na wykonaniu jak największej liczby ćwiczeń.

Logopeda również może włączyć się w grę (wciąż to pacjent wykonuje ćwiczenia), co wprowadzi dodatkowy element rywalizacji, która może działać motywująco. Takie rozwiązanie mogłoby się sprawdzić również podczas terapii grupowej.

Możliwe jest również wprowadzenie kart specjalnych.

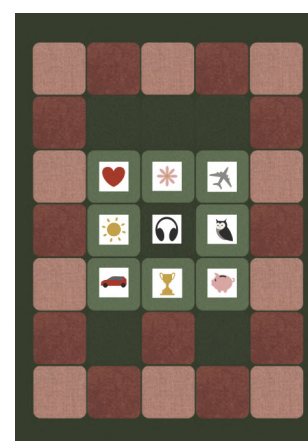


il. 86

Ćwiczenia na 9 polach:

Logopeda rozkłada 9 kart z obrazkami (obrazki dostosowane do etapu terapii, np. ćwiczenie głoski s na początku wyrazu – same rzeczy zaczynające się od litery s). Następnie logopeda odczytuje wyrazy (zarówno te z obrazków, jak i inne), a dziecko je powtarza. Kiedy usłyszysz wyraz oznaczający któryś z obrazków, musi to zauważyć i zakryć pole z tym obrazkiem. Może odwrócić kartę lub zakryć ją, np. poduszką czy innym przedmiotem do tego przeznaczonym. Celem gry może być zakrycie całego rzędu słów lub wszystkich słów.

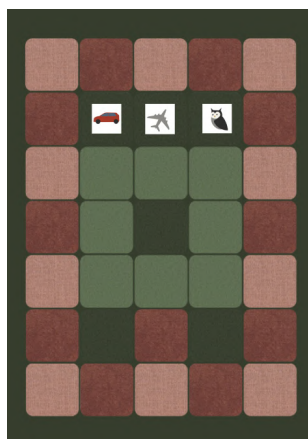
W drugim ćwiczeniu, logopeda rozkłada 9 kart z obrazkami – 4 pary i jedna karta dodatkowa (obrazki dostosowane do etapu terapii, np. ćwiczenie głoski s na początku wyrazu – same rzeczy zaczynające się od litery s). Dziecko w każdej rundzie odkrywa po dwie karty, próbując dopasować je w pary. Każdemu odsłonięciu towarzyszy powtórzenie słowa wypowiedzianego przez logopedę. Celem gry jest dopasowanie w pary wszystkich obrazków. Poza obrazkami z rzeczami można użyć obrazków z ćwiczeniami mięśniowymi.



il. 87

Ćwiczenia na trzech polach:

Logopeda rozkłada przed dzieckiem trzy obrazki. Jeden z nich musi w jakiś sposób do reszty nie pasować. Zadaniem dziecka będzie wybranie niepasującego obrazka. Dziecko zabiera niepasujące obrazki, w każdej rundzie obrazki są inne. Celem gry może być doprowadzenie do sytuacji, w której dziecko będzie miało więcej kart niż logopeda.

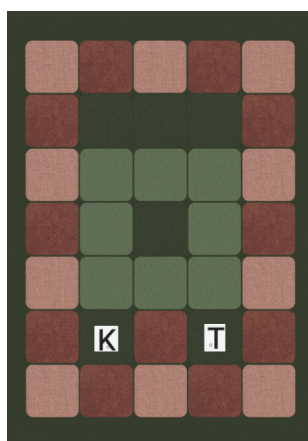


il. 88

W drugim ćwiczeniu zadaniem dziecka jest wybranie obrazków i ułożenie z nich historii. Ewentualnie opowiedzenie historii na podstawie ułożonych już trzech obrazków. Kontynuacją tego zadania może być dialog będący treningiem umiejętności społecznych.

Ćwiczenia na dwóch polach:

Logopeda wymawia dźwięk lub słowo. Zadaniem dziecka jest rozpoznać, jaką głoskę wypowiada logopeda, np. *f* czy *h*, *t* czy *k*. Jedno z ciemnozielonych pól oznacza na przykład *k*, a drugie *t*. Dziecko musi jak najszybciej podjąć decyzję, na którym z pól stanąć.

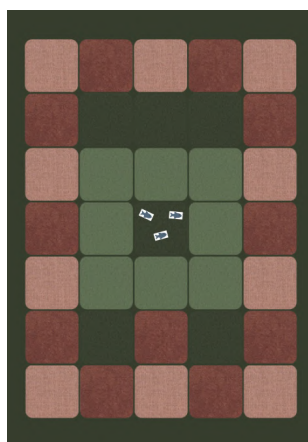


il. 89

Do kolejnego ćwiczenia potrzebne są na przykład klocki. Dziecko i terapeuta mają po jednym ciemnozielonym polu. Logopeda ustawia na swoim polu klocek, a dziecko musi powtórzyć ułożenie. Schemat się powtarza, aż powstanie kilkuelementowa kompozycja.

Ćwiczenie na jednym polu:

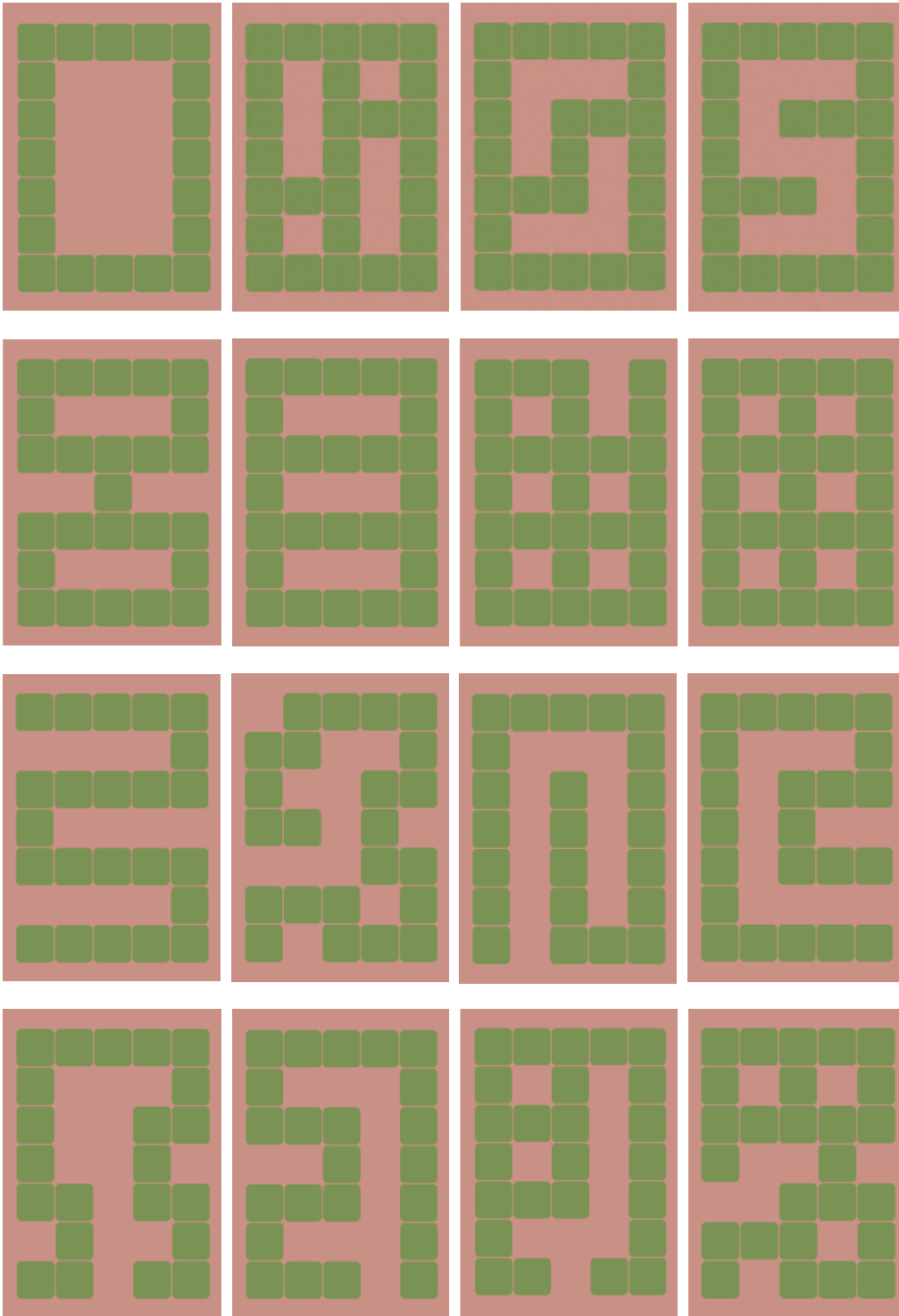
W centralnym ciemnozielonym polu logopeda ustawia ryby. Do każdej z nich przyczepione jest ćwiczenie. Dziecko łowi przy pomocy magnetycznej wędki rybę, do której przyczepiony jest magnes, a następnie wykonuje ćwiczenie, które zaprezentuje logopeda (dziecko może też wyławiać ryby za pomocą np. szczypiec, co równocześnie jest treningiem motoryki małej). Celem ćwiczenia jest wyłowienie wszystkich ryb. Można również powiększyć obszar zabawy do całego jasnozielonego kwadratu.



il. 90

Z początku chciałam zaproponować wzór, który będzie w sobie zawierał wszystkie typy ćwiczeń. Jednak z obawy, że zbyt wiele możliwości może zniechęcać do używania, postanowiłam ograniczyć się do jednego typu, czyli ćwiczeń wykorzystujących planszę.

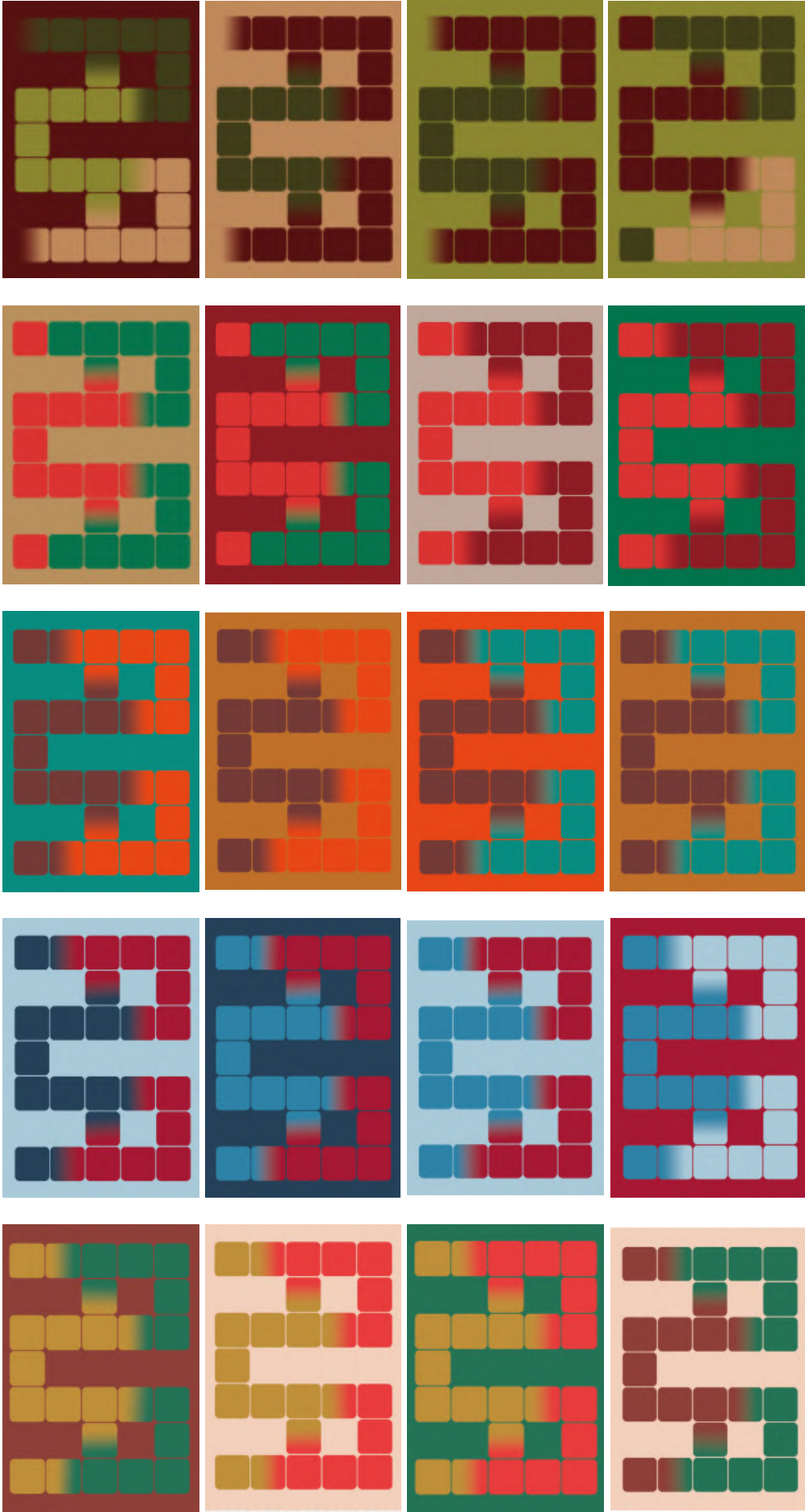
Następnie przeszłam do ustalenia wyglądu dywanowej planszy, skupiając się na dużej liczbie grywalnych pól oraz ciekawym, ale równocześnie prostym kształcie.



il. 91

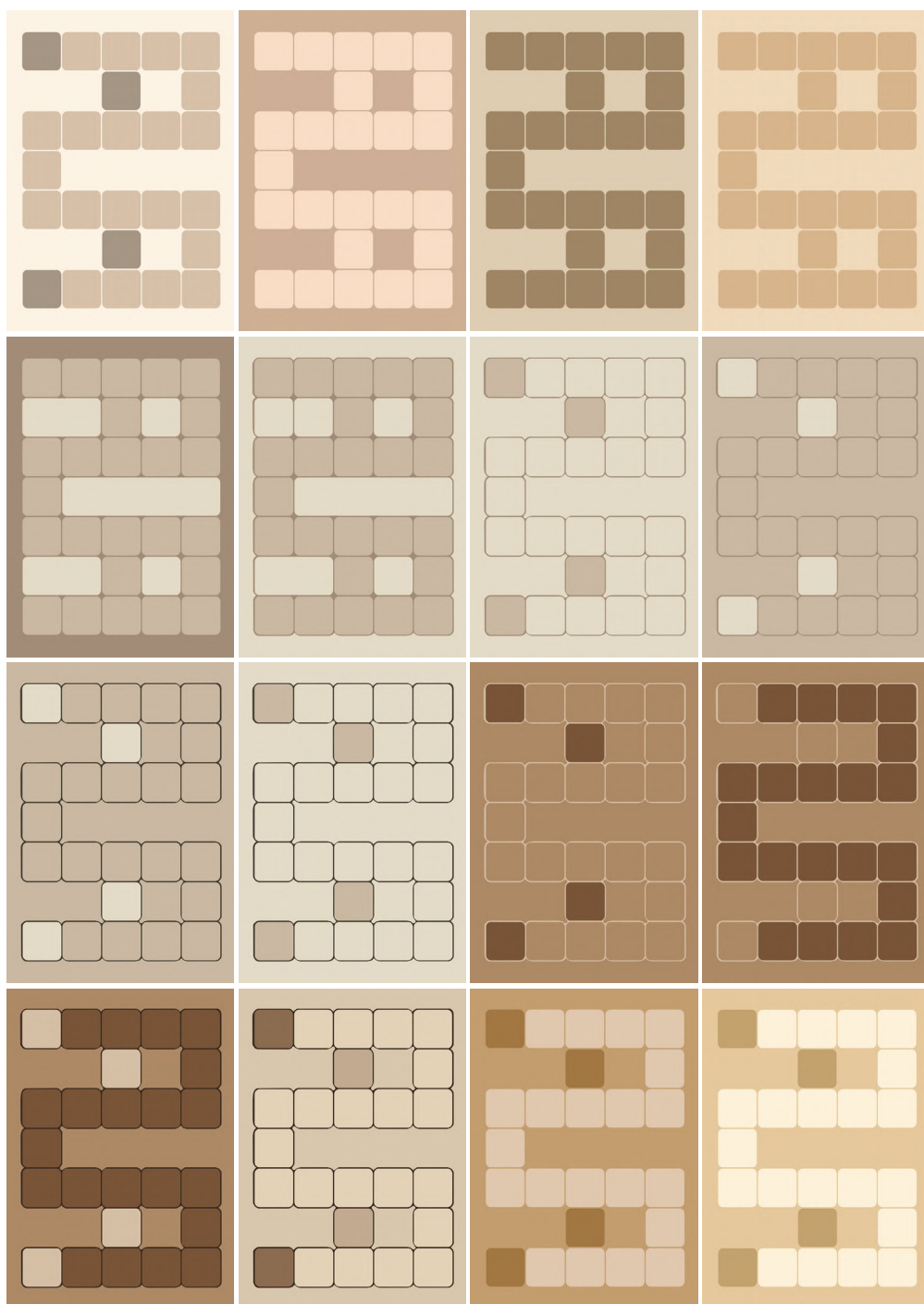
Po wybraniu koncepcji zaczęłam poszukiwać pasującej kolorystyki. Zależało mi na podzieleniu planszy na strefy oraz podkreśleniu miejsc startu i mety, a moją inspiracją były barwy dopełniające.

Poszukiwanie
kolorystyki
dywanu



il. 92

Zdecydowałam się na użycie trzech kolorów na planszy. Jednego do zwykłych pól, drugiego do pól specjalnych oraz trzeciego jako tła. Pola specjalne pozwalają na pominięcie kilku pól, zwiększając dynamikę rozgrywki. Do tej pory doбираłam kolory tak, żeby dywan stanowił akcent kolorystyczny w pomieszczeniu. Następnie przeszłam do prób z bardziej neutralną, beżową kolorystyką.



il. 93

Projekt gry Po zaprojektowaniu dywanu przyszedł czas na grę, która zachęcałaby do korzystania z niego podczas terapii logopedycznej. Zależało mi na tym, aby gra oferowała szeroki wachlarz ćwiczeń i pozwalała logopedzie dowolnie modyfikować jej przebieg, dostosowując ją do potrzeb pacjenta. Chciałam również urozmaicić rozgrywkę poprzez wprowadzenie elementu losowości, co zapobiegłoby monotonii i uczyniło z każdej gry niepowtarzalną przygodę.

Na grę składają się zestaw kart oraz trzy woreczki z obrazkami. Z jednej strony karty zawierają instrukcje wykonywania poszczególnych ćwiczeń: oddechowych, mięśniowych i artykulacyjnych, oraz obrazek dodający element narracyjny, ułatwiając pacjentowi zobrazowanie sobie wymaganej czynności. Na rewersie każdej karty znajduje się symbol gry na tle kontrastowym do koloru dywanu. Natomiast obrazki umieszczone w woreczkach przedstawiają obiekty, które w swoich nazwach zawierają głoski z szeregów: szumiącego, ciszącego i syczącego, używane podczas ćwiczeń artykulacyjnych.

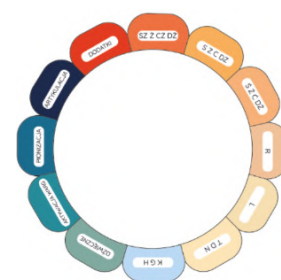
Przykłady słów użytych w ćwiczeniach zaczerpnęłam z książki *Terapia wad wymowy* autorstwa Edyty Joanny Lichoty, natomiast ćwiczenia inspirowane są publikacjami *Cmokaj, dmuchaj, parszaj, chuchaj* Katarzyny Szłapy oraz *Zostań mistrzem wymowy z Lwem Leonem* Katarzyny Kolos i Marty Piątek-Sawickiej.

Logopeda rozkłada karty na dywanowej planszy, a zadaniem dziecka jest zakręcenie kołem, wylosowanie ilości pól do przejścia i wykonanie ćwiczenia z wylosowanego pola.

Projekt kart rozpoczęłam od wyboru szeregu głosek, którego będą one dotyczyły. Zdecydowałam się zająć głoskami szumiącymi, syczącymi oraz ciszącymi, ponieważ mali pacjenci często zaczynają terapię właśnie od nich. Następnie musiałam podjąć decyzję w sprawie typu ćwiczeń, jakie znajdują się na kartach. Podczas jednego z wywiadów dowiedziałam się, że dzieci nie przepadają za ćwiczeniami mięśniowymi, np. dotykiem językiem podniebienia, klaskaniem czy dotykiem czubkiem języka zębów, dlatego postanowiłam się zająć właśnie nimi. Będąc świadomą, że jeden typ ćwiczeń to za mało, aby terapia była efektywna, dodałam również ćwiczenia oddechowe, np. dmuchanie czy chuchanie, oraz artykulacyjne, do których dołożyłam element losowości, co miałyby wzbudzać ciekawość, ekscytację i tym samym motywację do dalszych ćwiczeń. Element losowości polega na wyłowieniu ze specjalnych woreczków słów, które trzeba będzie powtórzyć w danej rundzie.

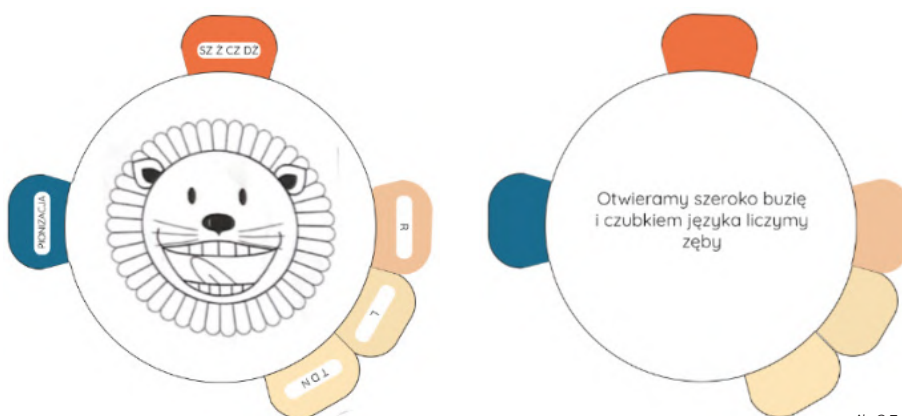
Zestaw kart

Pierwsza koncepcja obejmowała 12 kategorii kart, z których każda oznaczona była innym kolorem. Karty zostały zaprojektowane na bazie koła z powtarzalnymi kształtami przypominającymi płatki kwiatu. Trzymając kartę, logopeda pokazywał dziecku obrazek przedstawiający ćwiczenie, a sam po drugiej stronie widział opis ćwiczenia. Propozycja została odrzucona ze względu na zbyt skomplikowany system nawigacji oraz wymagające potrzeby produkcyjne.

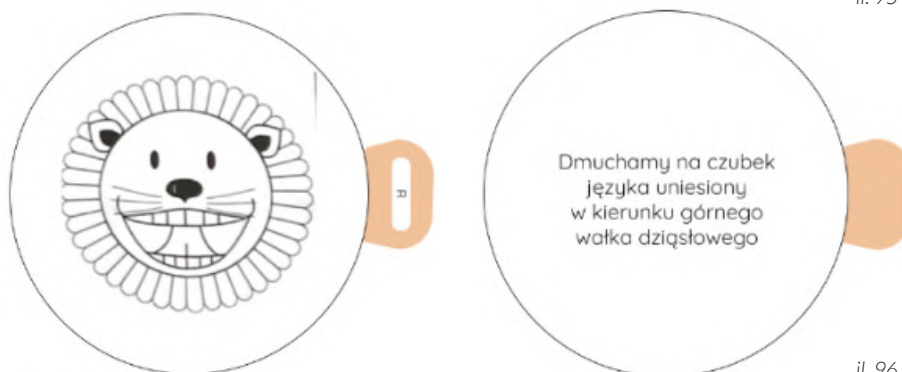


il. 94

Obrazki oraz opisy ćwiczeń pochodzą z *Zostań Mistrzem Wymowy z Lwem Leonem* Katarzyny Kolos i Marty Piątek-Sawickiej.

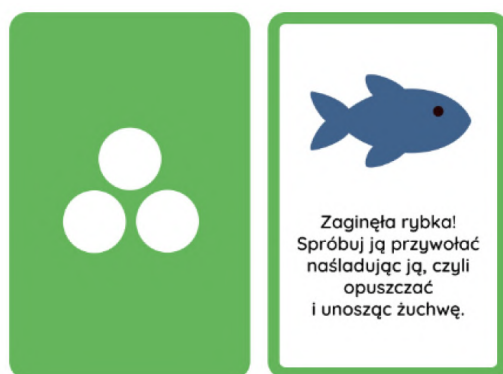


il. 95



il. 96

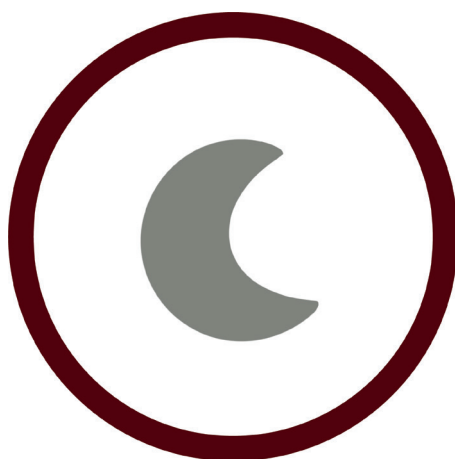
Przez skomplikowaną formę poprzedniej koncepcji kolejną postanowiłam uprościć. Zdecydowałam się na typowy, prostokątny kształt karty z opisem ćwiczenia oraz obrazkiem. Natomiast rewers miał być kolorowym akcentem, który odznaczałby się na dywanie.



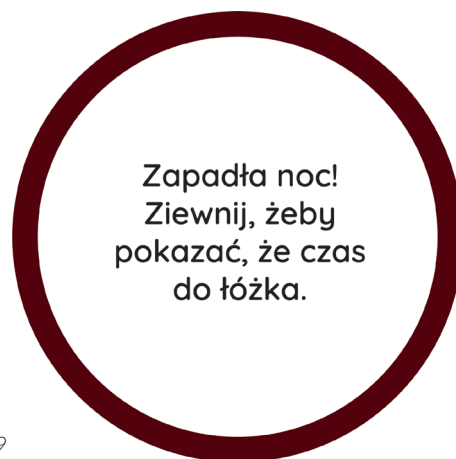
il. 97

Wybór prostokątnej karty wydawał się rozsądniejszy, jednak kiedy zaczęłam symulować przykładową rozgrywkę i kłaść karty na makielicie dywanu, zauważyłam, że okrągłe kształty robią dużo większe wrażenie. Przeprowadziłam drobny test, w którym pokazałam 10 osobom obie wersje, żeby zdecydowali, która według nich jest ciekawsza. Wszyscy wybrali okrągłe karty, dlatego właśnie na tym kształcie postanowiłam się skupić.

W trzeciej koncepcji zdecydowałam się na kształt koła z obramówką w trzech kolorach, które oznaczają typ ćwiczenia. Z jednej strony znajduje się opis ćwiczenia, a z drugiej obrazek, który stanowi pretekst do wprowadzenia narracyjności, np. obrazek przedstawia księżyc, a opis to: Zapadła noc! Ziewnij, żeby pokazać, że czas do łóżka.



il. 98



il. 99

W grze istotny był dla mnie element losowości, dlatego zależało mi, żeby dziecko, zaczynając rozgrywkę, nie widziało obrazków pokazujących ćwiczenia. W koncepcji trzeciej w takiej sytuacji karty leżałyby na dywaniku stroną z instrukcją na wierzchu, co nie byłoby atrakcyjne wizualnie lub interesujące dla przedszkolaka. Dlatego postanowiłam umieścić instrukcję z obrazkiem na jednej stronie karty, a na rewersie umieścić logo i kolor, który kontrastowałby z beżowym dywanem, stanowiąc interesujący akcent kolorystyczny oraz oznaczenie typu ćwiczenia.

Następnie przeszłam do ustalenia wielkości kart, zwracając uwagę na to, jak prezentuje się ona w stosunku do pola planszy oraz jak czytelna będzie instrukcja i obrazek. Sprawdzałam karty o śr.: 9, 10, 11, 12 cm.



il. 100



il. 101



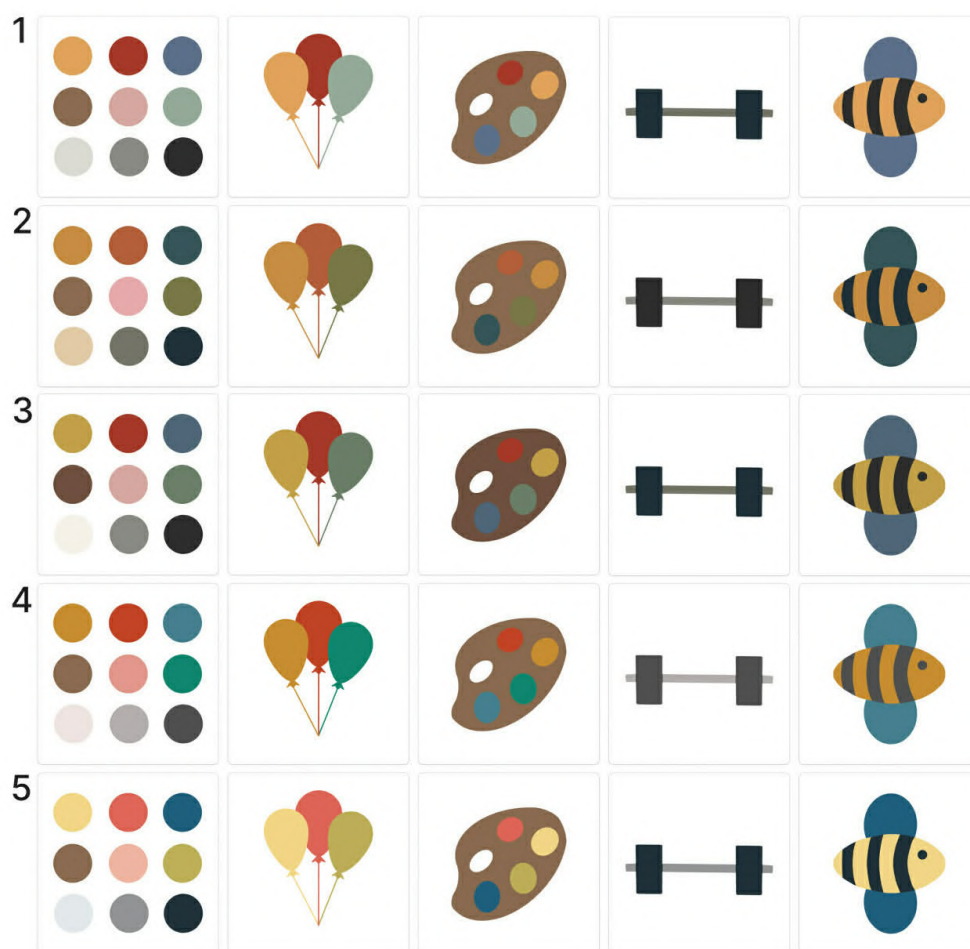
il. 102



il. 103

Gra została nazwana *TUP*. Jest to słowo używane do ćwiczenia dykcji, co nawiązuje do logopedii oraz tego, że dzięki grze do terapii wprowadza się ruch i krok po kroku ćwiczy się wymowę. Samo logo miało też nawiązywać do użytkowników, czyli dzieci, i do zabawy.

Kolorystyka kart Poszukiwanie kolorystyki kart rozpoczęłam od ustalenia listy słów oraz ćwiczeń, które będą pokazywane za pomocą obrazków. Pomogło mi to ustalić 9 niezbędnych kolorów (żółty, czerwony, niebieski, zielony, różowy, brązowy, szary, biały, czarny). Zdecydowałam się użyć części obrazków, które rysowałam w ramach projektu gry Integrowanie w Pracowni Projektowania Ergonomicznego mgr. Krzysztofa Hamigi i mgr. Klaudii Kasprzak. Założeniem przy rysowaniu było duże upraszczanie przedstawień oraz używanie jednej palety kolorów, co pozwoliło na uzyskanie spójnego zestawu. Po dorysowaniu reszty potrzebnych obrazków przeszłam do poszukiwania kolorystyki, która będzie spójna z dywanem, szczególnie z polami, na których będą leżeć karty. Wybrałam kilka zróżnicowanych palet, a następnie za pomocą zestawiania ze sobą różnych odcieni oraz testowania ich na przykładowych obrazkach udało się ustalić finalną kolorystykę.

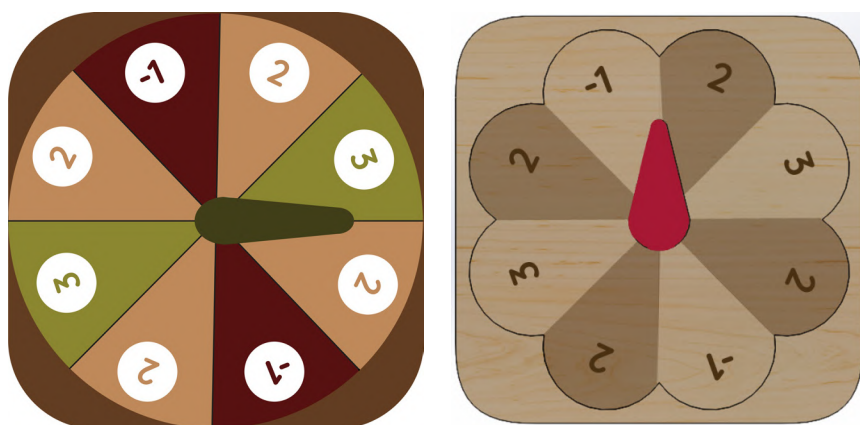


il. 104

Zastanawiając się na tym, jak dziecko będzie losowało liczbę pól, brałam pod uwagę rzut kostką oraz kręcenie kołem fortuny. Kostka jest używana w wielu grach, nawet takich skierowanych do najmłodszych, jest to prosty, zrozumiały schemat, lecz niepozbawiony wad. Mała kostka może się łatwo zgubić, a duża pewnie często będzie rzucona daleko, co z jednej strony może być zaletą, bo dodaje do terapii dawkę ruchu, ale głównie może stanowić element odciągający uwagę od głównych celów gry. Z kolei koło fortuny może wydawać się mniej poręczne, co natomiast nadrabia swoją atrakcyjnością wizualną. Dlatego licząc, że zabawa wynikająca z kręcenia kołem będzie dla dzieci dodatkową motywacją do ćwiczeń, zdecydowałam się użyć go w moim projekcie.

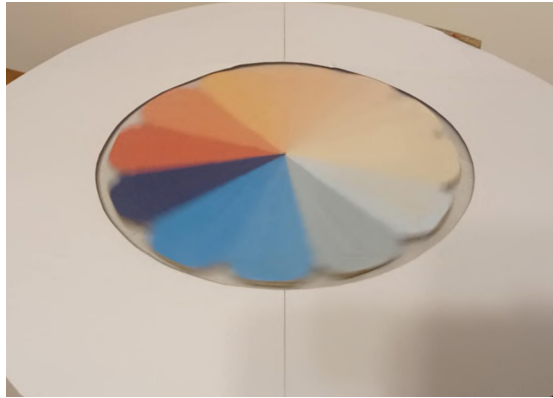
Z początku chciałam, żeby elementem kręcącym się było koło, a strzałka wskazująca wartość pozostała elementem nieruchomym, jednak po przeglądzie dostępnych mi gier zawierających koło fortuny, m.in. *Gra w życie*, *Twister*, zdecydowałam się na odwrócenie tej sytuacji. W docelowym rozwiązaniu plansza z kołem jest nieruchoma, a obracamy strzałką.

Następnie przyszła kolej na decyzję w sprawie wartości, które będą do wylosowania. Wyszłam od wartości z klasycznej kostki, od razu jednak odrzucając 6 jako zbyt wysoką liczbę. Jeśli dziecko kręciłoby szczęśliwie, mogłoby przejść planszę w czterech rundach. Celem gry jednak nie jest jak najszybsze przejście planszy, lecz wykonanie ćwiczeń, które napotykamy po drodze. Podczas testu gry z dziećmi zaobserwowałam, że największy entuzjazm wywoływało wylosowanie trzech lub czterech pól. Dawało to możliwość poruszania się i widocznie zwiększało progres na planszy. Podczas testu można było również wylosować wartości ujemne. Obawiałam się, że może to wywoływać irytację, ale niczego takiego nie zaobserwowałam. Najmniej reakcji wywoływało poruszanie się o jedno pole, było traktowane jako nudne.

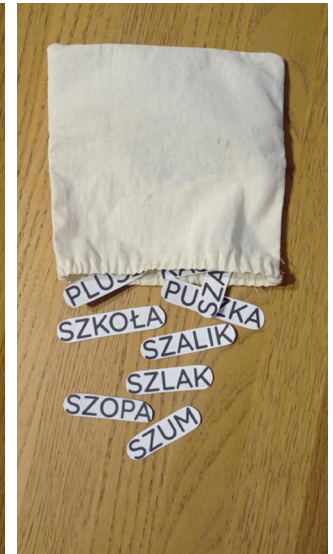


il. 105

Modele wstępne



il. 106



il. 107



il. 108



il. 109



il. 110



il. 111

Testowanie

Przebieg testu prototypu planszy z dziećmi w wieku od 5 do 8 lat:

Zależało mi na czynnym uczestnictwie w testowaniu mechaniki gry, ale nie mogłam wziąć udziału w terapii logopedycznej bez zaburzenia jej przebiegu, dlatego postanowiłam wykorzystać możliwości, jakie daje mi prowadzenie zajęć plastycznych dla dzieci i przetestować z nimi zmodyfikowaną na te potrzeby wersję gry.



il. 112

Na dywanie rozłożyłam koc ze wzorem planszy, a na polach położyłam dwa rodzaje kart: z obrazkami i z pytajnikiem. Na każdej karcie z obrazkiem znajdował się albo kolor (pomarańczowy, zielony, brązowy, różowy), a dziecko musiało odpowiedzieć, jakie kolory należy wymieszać, aby otrzymać ten na karcie, albo przedmiot (sztaluga, paleta), który dziecko miało nazwać. Karty z pytajnikami oznaczały losowanie obrazka ze specjalnego woreczka.

Gra odbywała się na zajęciach plastycznych, dlatego rozgrywka dotyczyła takiej tematyki. Zaczęliśmy wstępem o surrealizmie, oglądaniem obrazów i zastanawianiem się, czym się one charakteryzują.

Zadanie dzieci polegało na namalowaniu swojego własnego surrealistycznego obrazu. Od razu pojawiło się narzekanie na brak pomysłów, co miało zostać rozwiązane dzięki grze.

Jako prowadząca gry trzymałam pudełko z kostką oraz woreczek z obrazkami. Z początku planowałam, żeby dzieci grały razem i wszystkie naraz były na planszy, ale kiedy pierwsza osoba rzuciła kostką i zaczęła ruch po planszy, reszta podekscytowała się obserwowaniem, więc zgodziłam się na to, żeby przechodziły grę pojedynczo.

Pierwsze dziecko (7 lat): karty były zakryte, więc dzieci nie wiedziały, czego się spodziewać. Pierwsza karta była z kolorem, pozostałe z pytajnikami. Karty z pytajnikami były przyjmowane z większym entuzjazmem przez to, że łączyły się z kolejnym losowaniem. Największe rozczarowanie pojawiało się na pustych polach, bez żadnych kart. Kiedy dziecko wylosowało obrazek, który wywołał wyjątkowy entuzjazm, podskoczyło i zeszło z pola, ale po chwili wróciło na prawidłowe miejsce. Za każdym razem kiedy dziecko odkrywało kartę, od razu ją odkładało.

Drugie dziecko (5 lat): w przeciwieństwie do poprzedniego po każdym odkryciu karty, dziecko ją podnosiło i mi oddawało. Tak samo z losowanymi obrazkami, inne dzieci chciały trzymać je w ręce, a ono miało z tym problem, więc trzymałam je za nie. Miała też problem z rzucaniem kostką do pudełka, prawie za każdym razem kostka spadała na ziemię.

Trzecie dziecko (7 lat): z początku losowało same karty z przedmiotami



il. 113

i kolorami. Odpowiadało poprawnie, dzięki czemu przechodziło plansze dynamicznie. Skończyło z tylko dwoma wylosowanymi obrazkami. Zapytałam, czy chce wylosować jeszcze dwa obrazki, żeby mieć po równo z innymi. Oburzyła się na taką sugestię.

Czwarte dziecko (8 lat): stawało na same odkryte pola, co zwiększało dynamikę gry. O ile na początku gry odkrywanie kart wydawało się ciekawe, atrakcyjne, o tyle kiedy dzieci poznały już tę mechanikę, dużo bardziej cieszyły się z losowania obrazków niż odkrywania kart. Na koniec za przekroczenie mety dostały po naklejce, co zostało przyjęte z entuzjazmem.

Następnie dzieci, korzystając z wylosowanych kart, malowały swój surrealistyczny obraz (np. z obrazków z baletkami, domem i zegarem powstał tańczący dom z zegarową twarzą). Zauważyłam, że nawet dzieci, które zwykle mają problem z kreatywnością, sprawnie wymyśliły, co namalują. Kiedy skończyły obrazek, poprosiły o drugą rundę gry, więc w ramach zadania powstały dwie prace. Żadne z dzieci nie zwróciło uwagi na kolory planszy, nie pojawiły się pytania o to, czy kolory coś znaczą. Po 45 minutach zawsze mają przerwę, którą zwykle poświęcają na zabawę. Tym razem przedłużyły malowanie do 80 minut, a podczas przerwy postanowiły wymyślić swoją własną grę z użyciem dywanowej planszy.

Po rozegranych rundach zauważyłam, że karty się pomięły. Starsze dzieci na nich nie stawały, ale młodszemu się to zdarzało. Z tego powodu zdecydowałam, że docelowe karty nie mogą być papierowe.

W kolejnym etapie pracy projekt został przetestowany podczas terapii logopedycznej. Nie mogłam być przy tym obecna, dlatego o wrażeniach dowiedziałam się z rozmowy. Widok dywanowej planszy wywoływał ekscytację, podobnie jak możliwość kręcenia kołem. Logopedka zwróciła też uwagę na nietypowy kształt kart, a także na sposób przedstawiania ćwiczeń, który daje terapeutę podstawę do poprowadzenia terapii w zabawnym, angażującym klimacie. Pojawiły się wątpliwości, co do czytelności obrazków, a logopedka również przyznała, że dorzucała do woreczków własne obrazki. Dołączając do gry koło fortuny, obawiałam się, że logopeda będzie je musiał nieść za dzieckiem, co będzie irytujące i niewygodne, ale nie pojawiły się skargi na ten temat. Każdy z pacjentów przeszedł całą plansze, a na mecie nie pytali o nagrodę. Przy szczególnie żywiołowych pacjentach logopedka wzbogacała plansze o elementy, które pozwalały tworzyć z niego tor przeszkód, np. poduszkę, którą trzeba przeskoczyć, piłkę, którą trzeba trafić do celu.

Prezentacja projektu

Wizualizacje gabinetu logopedycznego



il. 114



il. 115

Projekt składa się z modelowych wytycznych dla logopedy w zakresie urządzania gabinetu ze szczególnym uwzględnieniem kolorystyki oraz gry logopedycznej TUP.

Gabinet został podzielony na strefy służące różnym formom terapii:

1. Praca przy biurku, gdzie pacjent siedzi naprzeciwko terapeuty. Zalety takiego ustawienia to m.in. minimum rozpraszaczy (pacjent zwrócony do terapeuty ma dość wąskie pole skupienia), możliwość wsparcia manualnego (terapeuta ma pacjenta na wyciągnięcie ręki, więc może łatwo korygować wykonywane ćwiczenia), a pacjent ma dobry widok na twarz terapeuty, który pokazuje ćwiczenia na swoim przykładzie. Duży blat pozwala na swobodną pracę z pomocami logopedycznymi i kartami pracy.

2. Praca na dywanie, wykorzystywana głównie z najmłodszymi pacjentami. Dzięki temu ustawieniu można wzbogacić terapię o gry ruchowe, logorytmikę czy trening integracji sensorycznej. Takie ustawienie pozwala zmienić perspektywę, wyładować nadmiar energii, a poprawna wymowa podczas zabawy na dywanie pomaga przenieść ją do życia codziennego.

3. Praca przy tablicy, przeznaczona dla najmłodszych pacjentów. Podobnie jak w strefie dywanowej pozycja stojąca pozwala zmienić perspektywę, wprowadza ruch i nowe bodźce.

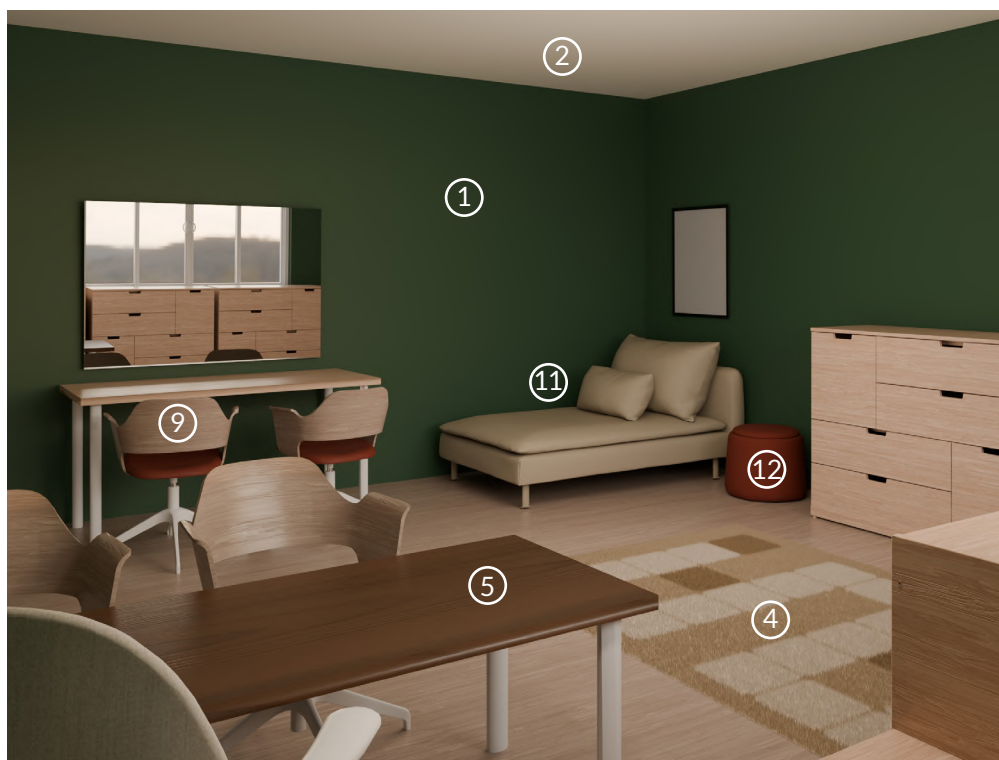
4. Praca na leżance, gdzie wykonywane są masaże logopedyczne. Ta strefa różni się od innych, ma bardziej medyczny charakter. Może to być wskazówką dla pacjenta, że w jej obrębie należy się zachowywać inaczej. Wykonywanie masaży na leżance, a nie na krześle sprzyja prawidłowej ergonomii, pozwala terapeutce na większą precyzję, a pacjentowi na rozluźnienie.

5. Praca przy lustrze, gdzie pacjent i terapeuta siedzą obok siebie. W odróżnieniu od pierwszego ustawienia, taka pozycja nie zachęca do dialogu, ma bardziej zadaniowy charakter. Wspólne pole uwagi pomaga we wzajemnym zrozumieniu i nauki przez naśladowanie. Ciągła możliwość porównywania się do terapeuty sprzyja zauważaniu i korygowaniu błędów.

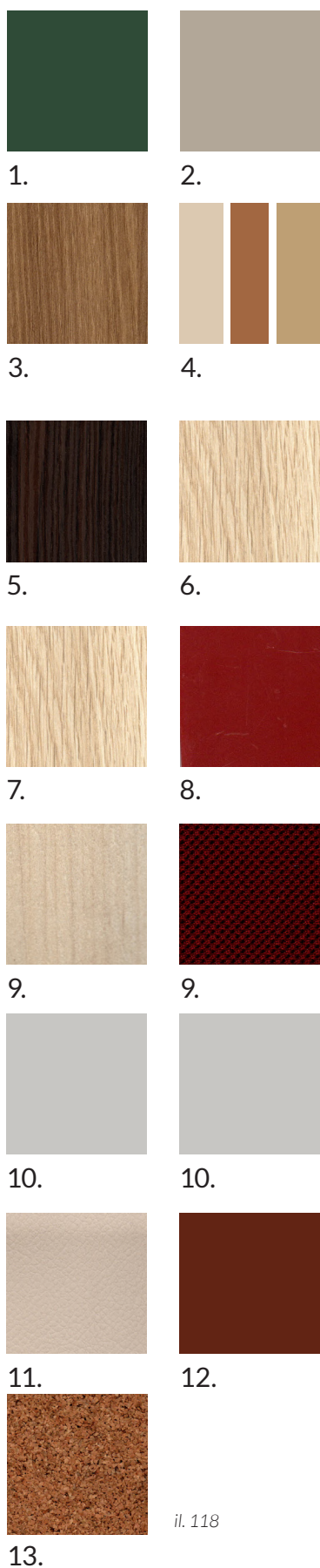
Specyfikacja CMF wnętrza



il. 116

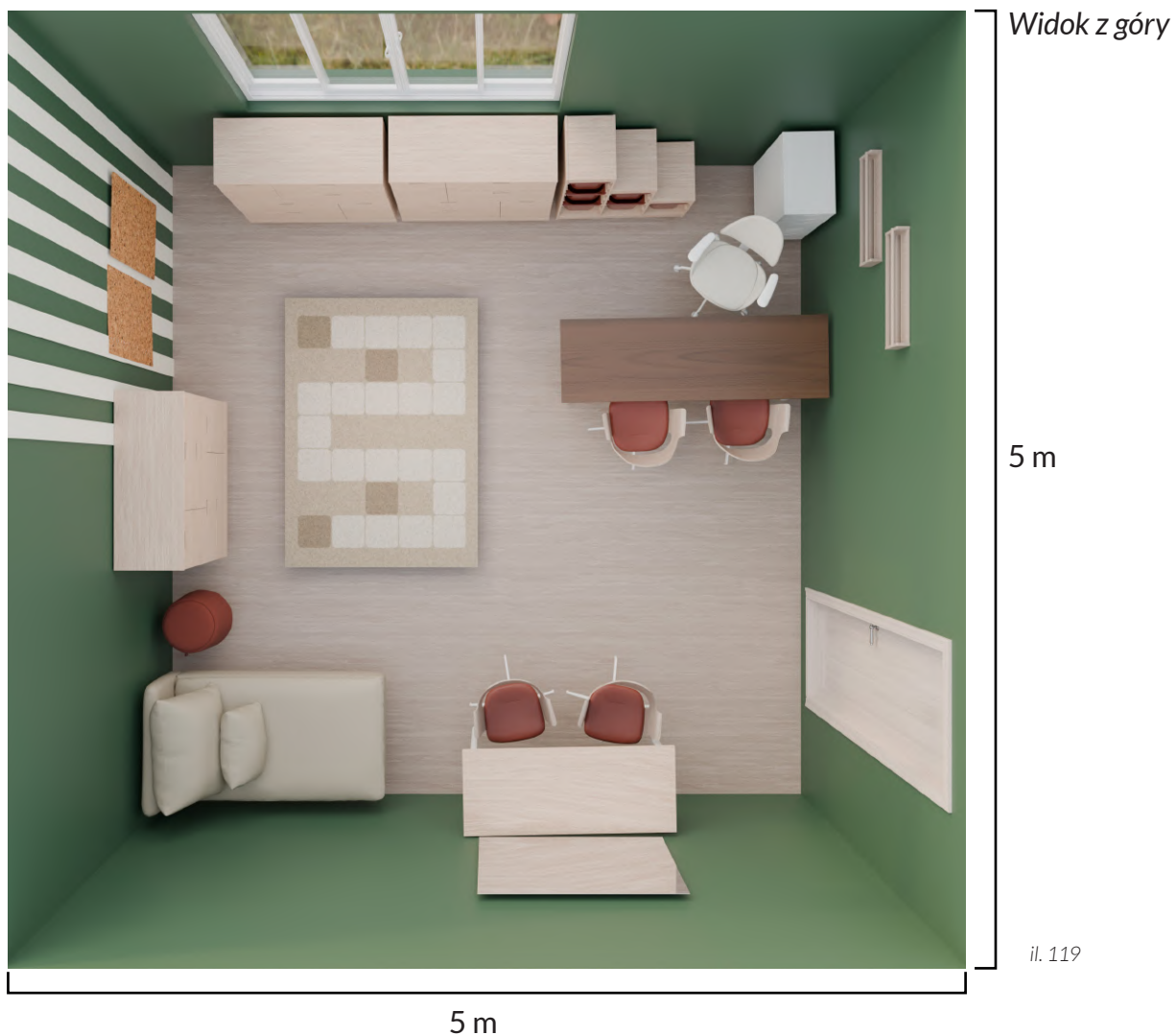


il. 117



il. 118

	Kolor	Materiał	Wykończenie
1. Ściany	NCS 7020-G	Farba	Matowe
2. Sufit	NCS 3010-Y50R	Farba	Matowe
3. Podłoga	Akacja	Panele laminowane	Struktura drewna
4. Dywan	NCS 4040-Y50R NCS 3020-Y40R NCS 2010-Y30R	Polipropylen	Płaskotkany, wykończony overlockiem
5. Biurko	Dąb Palermo ciemny	Płyta meblowa	Struktura drewna
6. Stół	Dąb Palermo jasny	Płyta meblowa	Struktura drewna
7. Komody	Dąb Palermo jasny	Płyta meblowa	Struktura drewna
8. Wkłady do szafki	NCS 6030-Y90R	Polipropylen	Matowe
9. Krzesła biurowe	Bejcowanie na biało	Okleina dębowa	Struktura drewna
9. Obicie krzesła	NCS 6030-Y90R	100% poliester z recyklingu	Splot płócienny
10. Krzesło logopedy	NCS 2502-Y	kompozyt drewna i tworzywa sztucznego	Półmatowe
10. Obicie krzesła	NCS 2502-Y	100% poliester z recyklingu	Splot płócienny
11. Leżanka	NCS 2502-Y	Skaj	Matowe
12. Puf	NCS 6030-Y90R	100 % poliester z recyklingu	Splot płócienny
13. Tablica	NCS 3030-Y20R	Korek	Naturalne



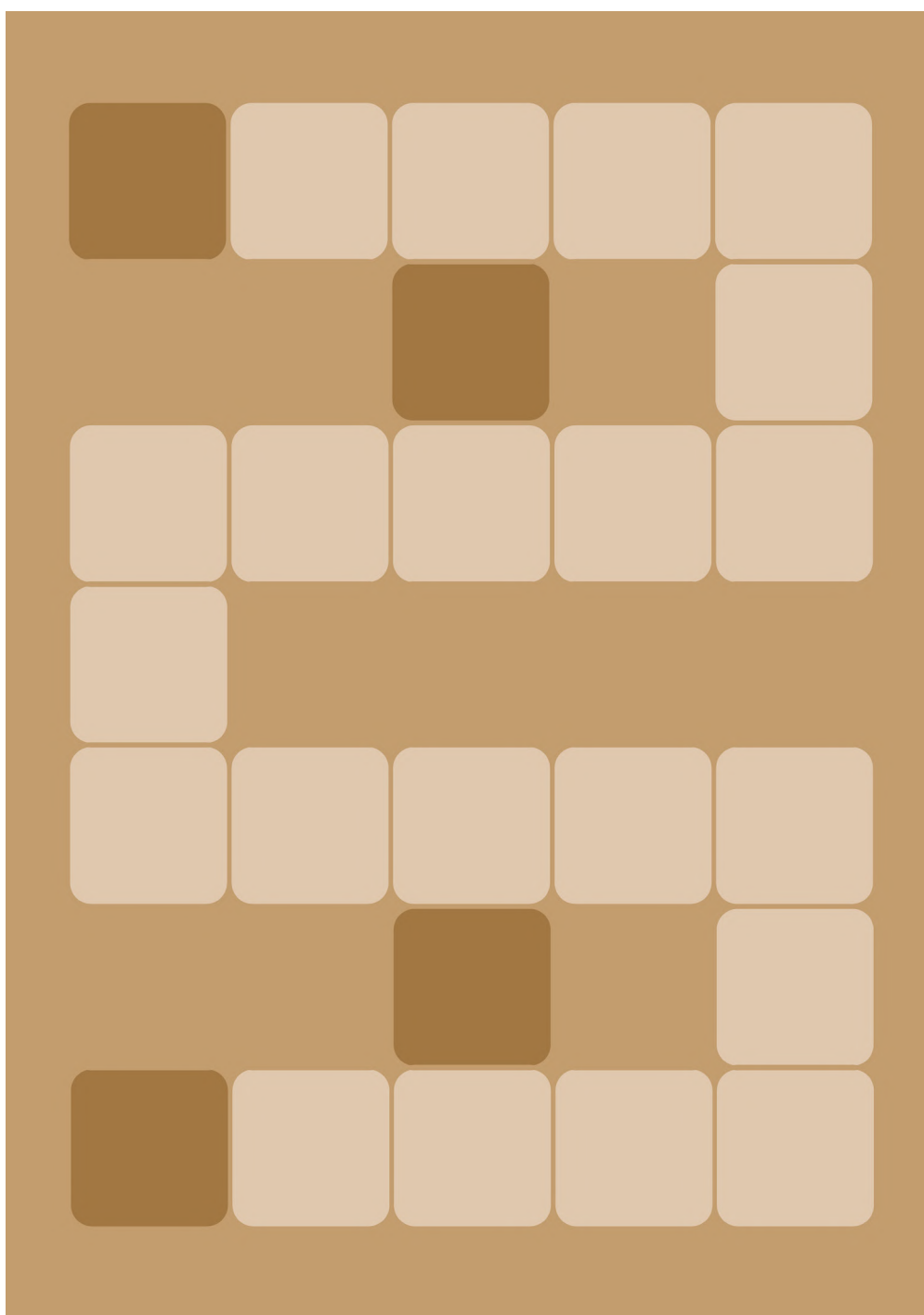
Opracowana w ramach pracy dyplomowej gra *TUP* składa się z:

- dywanu ze wzorem, który jest równocześnie planszą;
- 60 kart z ćwiczeniami artykulacyjnymi, mięśniowymi oraz oddechowymi;
- 120 kart z obrazkami pokazującymi słowa do ćwiczeń głosek z szeregu szumiącego, syczącego i ciszącego, podzielonymi na trzy woreczki;
- koła do losowania liczby pól do przejścia;
- pustego woreczka oraz woreczka na pasku imitującego torebkę.

Gra logopedyczna TUP

Specyfikacja elementów gry

Docelowy dywan jest w wymiarach 150x210 cm, a pojedyncze pole 26x26 cm. Decydując się na wymiary, zwracałam uwagę na częste wielkości gabinetów logopedycznych oraz głównego użytkownika, czyli przedszkolaka. Z uwagi na to, że podczas terapii często używa się małych elementów, zdecydowałam się na strukturę płaskotkaną, a jako materiał wybrałam polipropylen wykończony overlockiem. Finalne kolory to: NCS 4040-Y50R, NCS 2010-Y30R i NCS 3020-Y40R. Najjaśniejszy kolor wyznacza trasę złożoną ze standardowych pól, najciemniejszy wyznacza pola specjalne, a kolor pośredni stanowi tło.



Kolorystyka dywanu:



NCS 4040-Y50R



NCS 3020-Y40R



NCS 2010-Y30R

Liczba kart została ustalona na podstawie liczby grywalnych pól. Taka liczba pozwala na swobodny dobór kart do konkretnej rozgrywki, np. ułożenie całej planszy z ćwiczeń artykulacyjnych czy połączenie mięśniowych z oddechowymi. Ćwiczeń oddechowych jest w zestawie mniej ze względu na to, że wykonywane w nadmiarze mogą być obciążeniem dla organizmu. Pojedyncza karta ma 12 cm średnicy, co wynika z czytelności tekstu, widoczności obrazka, wygody trzymania w dłoni oraz stosunku wielkości karty do pola na planszy.

*Karty
z ćwiczeniami*

Kolorystyka kart:



C: 11, M: 40, Y: 70, K: 2



C: 17, M: 84, Y: 94, K: 6



C: 73, M: 32, Y: 35, K: 14



C: 51, M: 37, Y: 71, K: 25



C: 9, M: 49, Y: 39, K: 1



C: 35, M: 49, Y: 61, K: 32



C: 2, M: 12, Y: 30, K: 0



C: 45, M: 34, Y: 34, K: 12



C: 62, M: 53, Y: 51, K: 44

Do oznaczenia kategorii ćwiczeń użyłam odcieni kolorów podstawowych: niebieski (C:73, M:32, Y:35, K:14) do ćwiczeń oddechowych, czerwony (C:17, M: 84, Y: 94, K:6) do ćwiczeń mięśniowych oraz żółty (C: 11, M: 40, Y:70, K:2) do ćwiczeń artykulacyjnych. Tak prezentują się rewersy kart:



il. 122

Finalnie w grze znalazło się 15 kart z ćwiczeniami oddechowymi:

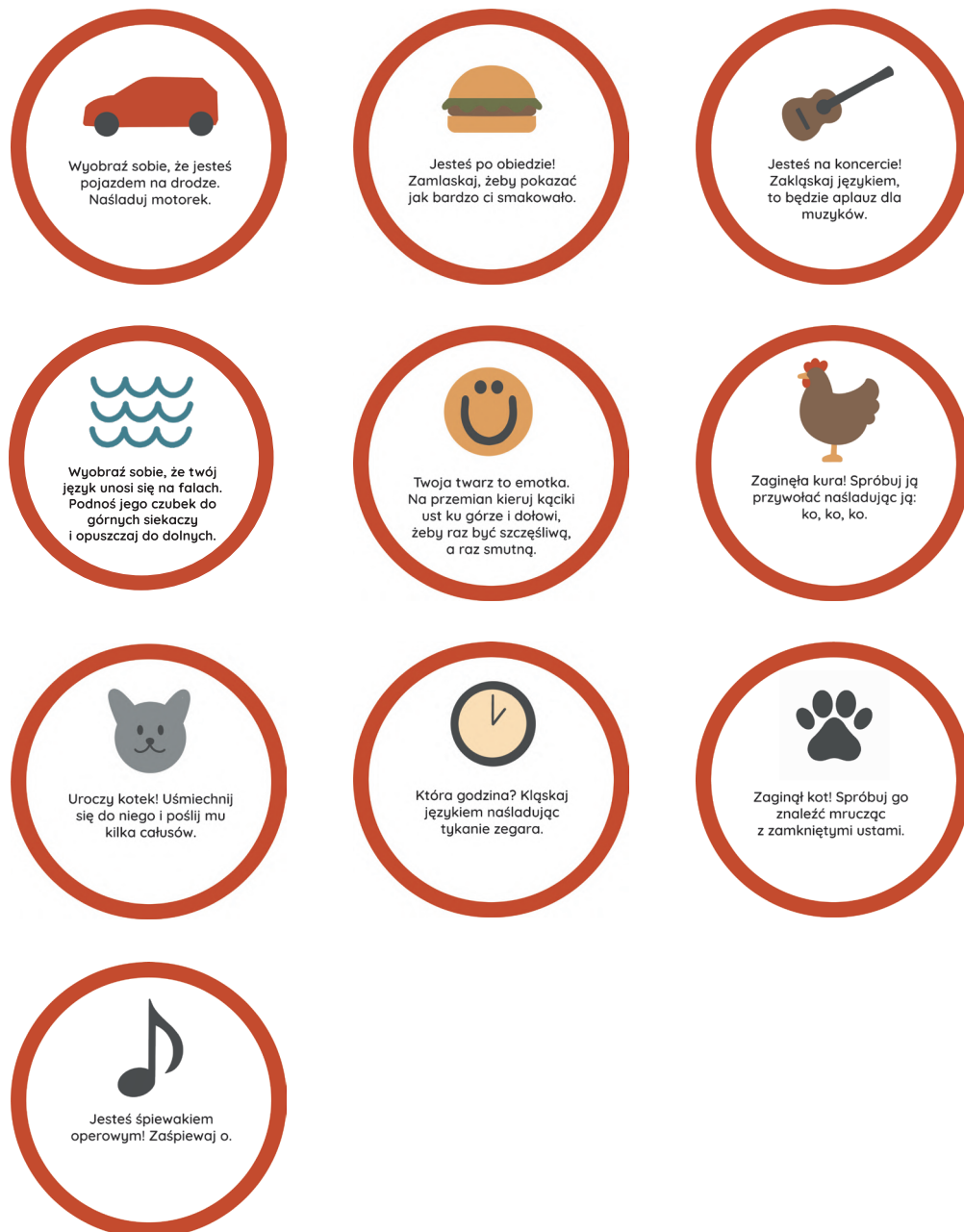


il. 123



25 kart z ćwiczeniami mięśniowymi:





il. 125

20 kart artykulacyjnych, które zawierają polecenie losowania słowa ze specjalnych woreczków i powtórzenia wylosowanego słowa raz (5 kart tego typu), dwa razy (10 kart) oraz trzy razy (5 kart):



il. 126

Karty z obrazkami mają wymiary 5x5 cm. Ich rogi zostały zaokrąglone, aby zapobiec ich niszczeniu. Kolory, które zostały wybrane dla obrazków:

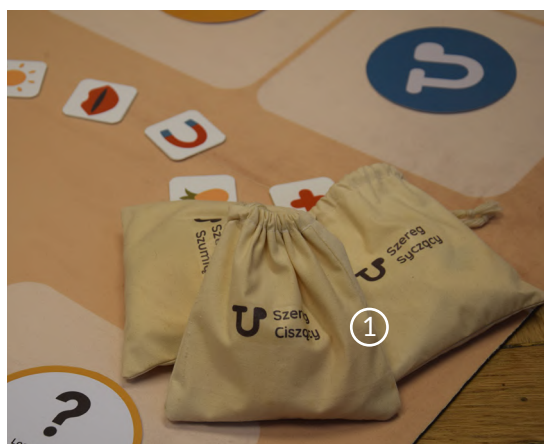
- żółty (C: 11, M: 40, Y:70, K:2);
- czerwony (C:17, M: 84, Y: 94, K:6);
- niebieski (C:73, M:32, Y:35, K:14)
- zielony (C: 51, M:37, Y: 71, K:25);
- różowy (C:9, M: 49, Y: 39, K: 1);
- brązowy (C: 35, M:49, Y:61, K:32);
- szary (C: 62, M:53, Y:51, K:44);
- biały (C:0, M:0, Y:0, K:0);
- czarny (C:0, M:0, Y:0, K:100);

Przy woreczkach postawiłam na prostotę oraz funkcjonalność.

Najważniejsze było dla mnie, żeby dzieci mogły wygodnie z nich losować, i żeby mogły pomieścić wszystkie karty z obrazkami.

W zestawie znalazły się trzy woreczki z kartami do ćwiczenia różnych szeregów głosek (1). Do gry dołączony jest też woreczek, w którym logopeda może wymieszać spersonalizowany zestaw obrazków(2), np. dla dziecka, które już wypracowało głoski syczące i przeszło do szumiących, ale wciąż jeszcze powtarza te poprzednie. Dodatkowo w zestawie znajduje się woreczek na pasku (3), który dziecko zakłada jak torebkę, żeby w trakcie gry zbierać do niej wykonane ćwiczenia na wzór zbierania punktów.

Do ćwiczeń każdego szeregu głosek wybrałam po 40 słów, podzielonych na trzy rodzaje według faz artykulacyjnych: nagłos (głoska na początku), śródgłos (głoska w środku) oraz wygłos (głoska na końcu). Zależało mi też na tym, żeby jak najwięcej obrazków mogło mieć więcej niż jedno znaczenie, np. obrazek przedstawiający klauna może oznaczać błazna, pajaca, dowcip czy śmieszny.



il. 127

Słowa wybrane dla głosek syczących (s, z, c, dz):



Sad Sałata Samolot Samochód Sen, noc



Sok Sopel Sowa Kasa Osa



Kompas Ananas Magnes Usta, głos Plus



Globus Stopa Słonko Pestka Most



Zabawa Zagadka Zakaz Zamek Mazak



Muzyka Pauza, minus Gwiazda Cel Ocean



Owoce Pajac, błazen Klocek Latawiec Lipiec



Taniec Władza Wiedza Dzwonek Bas

Słowa wybrane dla głosek szumiących (sz, ż, cz, dż):



il. 129

Słowa wybrane dla głosek ciszących (ś, ź, ć, dź):



il. 130

Jak grać w TUP?

Na początek podzielmy grę na trzy etapy: wstęp, rozgrywka i koniec.

1. Wstęp

Ten etap najlepiej rozpocząć przed terapią, na której planowana jest gra, aby potem jej rozkładanie poszło sprawnie, a oczekiwanie nie znudziło pacjenta. Z 60 dostępnych kart należy wybrać zestaw dopasowany do konkretnego pacjenta, jego poziomu zaawansowania, problemów czy aktualnie trenowanych umiejętności. Jeśli część kart, które zostały wybrane to ćwiczenia artykulacyjne, to należy również skomponować zestaw słów, które są reprezentowane przez obrazki w trzech podpisanych woreczkach. Tutaj tak samo należy dobierać słowa pod konkretnego pacjenta.

Podczas terapii, kiedy przyjdzie czas na grę, można poprosić pacjenta o pomoc w jej rozkładaniu lub o zamknięcie oczu, co może dodatkowo wzbudzić ekscytację. Na każdym polu rozkładamy jedną kartę(1), pomijając pola startu i mety oraz pola specjalne. Kiedy karty znajdują się na planszy, możemy przejść do drugiego etapu.

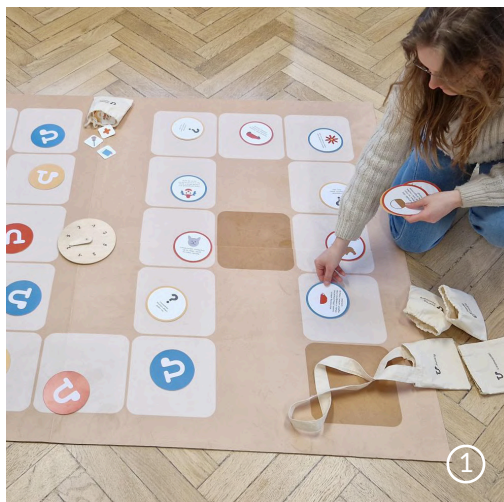
2. Rozgrywka

Pacjent staje na starcie i kręci kołem (2), aby wylosować liczbę pól do przejścia. Następnie wykonuje odpowiednią liczbę kroków i wykonuje ćwiczenie (3) z pola, na którym stanął. Po poprawnym wykonaniu ćwiczenia, wkłada kartę do torebki (4), zdobywając tym samym punkt. Schemat powtarza się, aż pacjent dojdzie do mety. Jeśli karta na polu jest z ćwiczeniem artykulacyjnym(5), zamiast od razu je wykonać, losuje obrazek (6) z przygotowanego wcześniej woreczka. Kiedy dziecko wykona poprawnie ćwiczenie z pola specjalnego, może pominąć kilka pól i przenieść się dalej na planszy.

3. Koniec

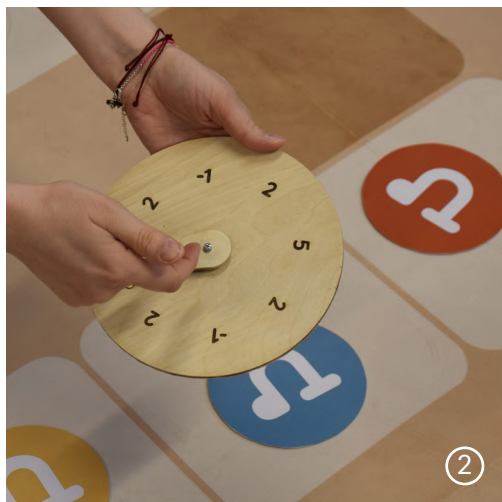
Zakończenie gry może wyglądać różnie w zależności od pacjenta.

Przykładowym rozwiązaniem jest przeniesienie się na biurko, żeby dziecko mogło wysypać na blat wykonane ćwiczenia i podliczyć swoje punkty. Część z ćwiczeń może zostać skserowana i wklejona do zeszytu jako zadanie domowe. Warto też ustanowić nagrodę za ukończoną grę w postaci np. naklejki lub pieczątki.



il. 131

1



2



3

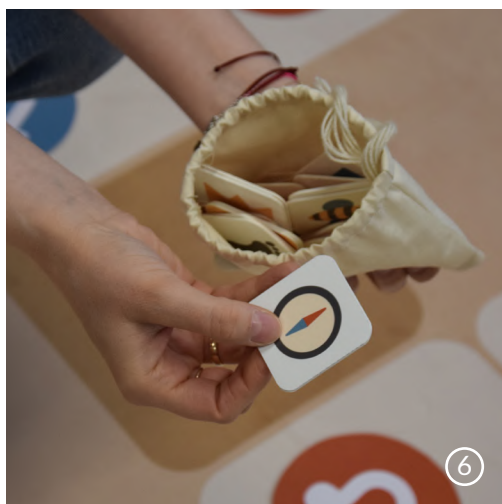


4



il. 132

5



6



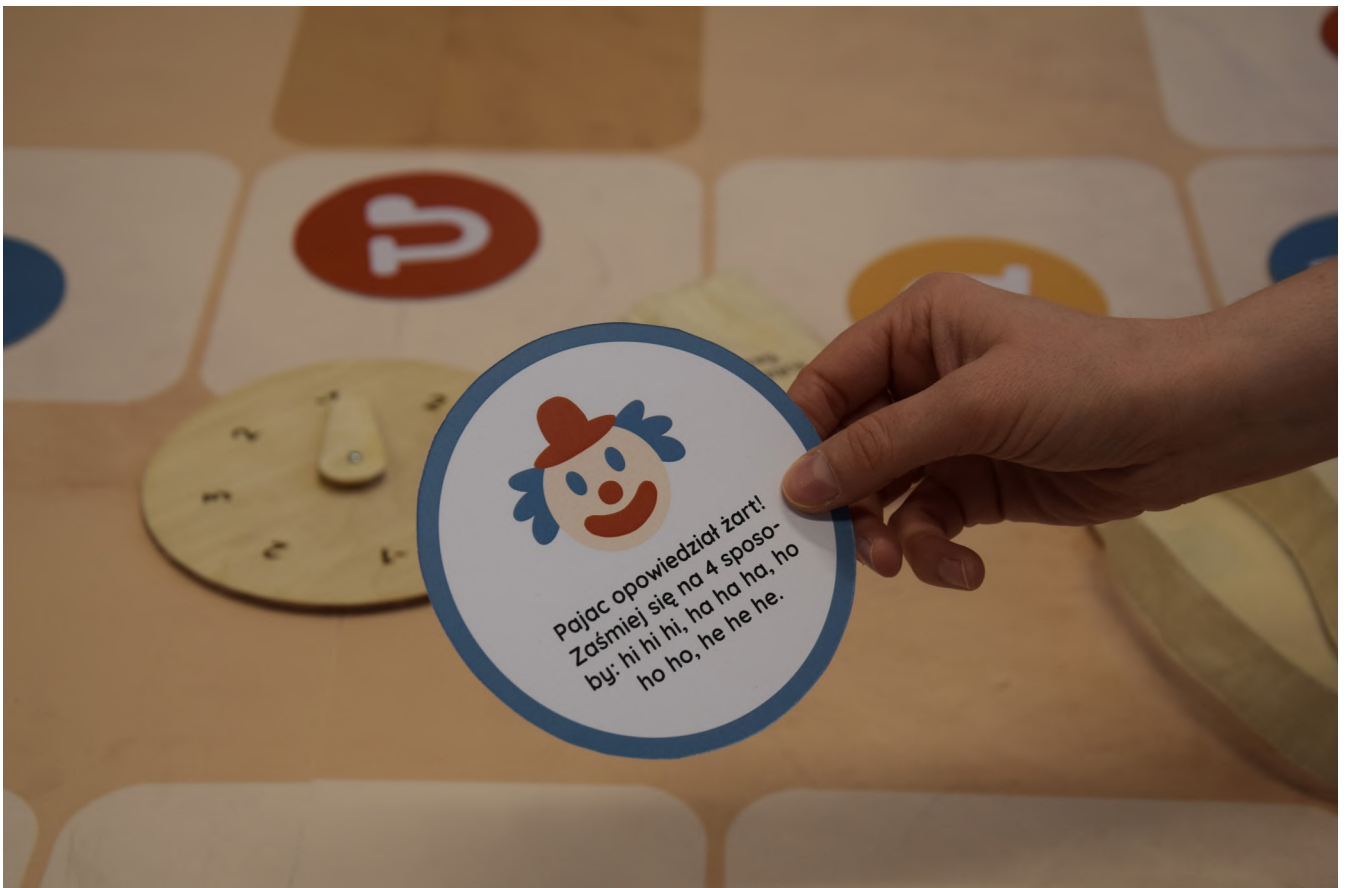
il. 133



il. 134



il. 137



il. 138

Podsumowanie

Celem mojej pracy było zaproponowanie kolorystyki, która odpowiadałaby szerokiemu spektrum pacjentów terapii logopedycznej oraz zaprojektowanie motywującej i angażującej pomocy logopedycznej dla dzieci.

Mając na uwadze wyznaczone cele, na etapie analitycznym zapoznałam się z przebiegiem terapii logopedycznej, typowym wyposażeniem gabinetu oraz pomocami używanymi przez logopedów w pracy z pacjentami. Etap badawczy w dużej mierze składał się z wywiadu przeprowadzonego z logopedką i ankiety internetowej, w której ankietowani oceniali propozycje kolorystyki gabinetu logopedycznego. Wspomniany wywiad przybliżył proces terapii logopedycznej oraz wymagania zarówno logopedów, jak i pacjentów odnośnie do samego gabinetu czy pomocy używanych w terapii.

Na podstawie przeprowadzonych badań zaprojektowałam pomieszczenie i jego kolorystykę oraz dywan, który funkcjonuje również jako gra i pomoc logopedyczną.

Widzę możliwości dalszego rozwoju projektu, w szczególności zaproponowanej gry i zamierzam przeprowadzać kolejne testy we współpracy z gabinetami logopedycznymi. Dodatkowo, w trakcie pracy nad projektem zauważyłam, że mógłby się sprawdzić w innych niż logopedia dziedzinach, dlatego zamierzam dalej eksplorować ten koncept.

Abstrakt w języku polskim

Celem pracy jest zaprojektowanie kolorystyki gabinetu logopedycznego oraz dywanu pełniącego funkcję zarówno gry, jak i pomocy logopedycznej. Założeniem pracy było znalezienie rozwiązania skierowanego głównie do dwóch typów użytkowników: dzieci, którym brakuje motywacji do ćwiczeń oraz dorosłych pacjentów, którzy bywają zawstydzeni dziecięcą atmosferą panującą często w gabinetach. Etap analityczny pracy obejmuje opis przebiegu terapii logopedycznej oraz przegląd rynku pod kątem wyposażenia gabinetu. W etapie badawczym zawarłam przeprowadzony przeze mnie wywiad z logopedką i ankietę internetową. Etap koncepcyjny przedstawia propozycje wersji kolorystycznych gabinetu oraz projekt dywanu z planszą i grą. Pracę wieńczy prezentacja projektu wraz z wybranym CMF-em i instrukcją gry.

Abstract in English

This work aims to design a color scheme for a speech therapy office and a rug that functions both as a game and a speech therapy aid. Moreover, the premise of the work involves finding a solution aimed primarily at two kinds of users: children, who lack motivation to exercise, and adult patients, who can feel embarrassed by the childish atmosphere frequently prevalent in speech therapy offices. The analytical part of the work describes the speech therapy process and reviews the market in terms of equipment for speech therapy offices. The research stage includes an interview with a speech therapist and an online survey. The conceptual stage presents color options for the speech therapy office and a design of the rug and the game. The work concludes with a presentation of the design, along with the selected CMF and game instruction.

Bibliografia

Logopedia. Standardy postępowania logopedycznego. Podręcznik akademicki, red. Grabias Stanisław, Panasiuk Jolanta, Woźniak Tomasz, Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2015.

Kolos Katarzyna, Piątek-Sawicka Marta, *Zostań Mistrzem Wymowy z Lwem Leonem*, Gdańsk, Wydawnictwo Harmonia, 2012.

Lichota Edyta Joanna, *Terapia wad wymowy*, Kraków, Oficyna Wydawnicza Impuls, 2006.

Szłapa Katarzyna, *Cmokaj, dmuchaj, parskaj, chuchaj. Ćwiczenia oddechowe i artykulacyjne dla najmłodszych*, Gdańsk, Wydawnictwo Harmonia, 2009.

Tofle Ruth B., Schwarz Benyamin, Yoon So-Yeon, Max-Royale Andrea, *Color in Healthcare Environments*, San Francisco: Coalition for Health Environments Research, 2003.

Spis ilustracji

- il. 1 https://logomillu.pl/?_gl=1*12e4dzt*_ga*MzgxOTYzNzU5LjE3NTk4MzEyMzM.*_ga_RLOE9MTOCK*czE3Njg0OTQwMDAKbzE0JGcxJHQxNzY4NDk0MDIzJGozNyRsMCRoMA..
- il. 2 <https://www.facebook.com/photo/?fbid=685264453598537&set=pb.100063449658550.-2207520000>
- il. 3 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=476848471958899&set=pb.100089012506591.-2207520000&type=3>
- il. 4 <https://akademiamowy.com.pl/gabinety-logopedyczne-gdansk/>
- il. 5 <https://www.google.com/search?q=Gabinet+logopedyczny+Oratio+w+Warszawie>
- il. 7 <https://zrodlomowy.pl/>
- il. 8 <https://artystamowy.pl/>
- il. 9 <https://logopeda.best/>
- il. 10 <https://logopeda-kielce-happylogo.localo.site/>
- il. 11 <https://www.ikea.com/pl/pl/p/lagkapten-adils-biurko-imitacja-debejcowanego-na-bialo-bialy-s79416874/#content>
- il. 12 <https://www.ikea.com/pl/pl/cat/biurka-mittzon-700542/>
- il. 13 Weronika Piekarska archiwum prywatne
- il. 14 <https://www.ikea.com/pl/pl/cat/seria-langfjaell-36826/>
- il. 15 <https://www.ikea.com/pl/pl/cat/seria-kallax-27534/>
- il. 16 <https://www.ikea.com/pl/pl/p/bergsbo-drzwi-bialy-30160407/>
- il. 17 <https://4fizjo.pl/product-pol-1018-Stol-do-masazu-drewniany-70-cm.html>
- il. 18 <https://helpik24.pl/stoly-stacjonarne/4103-drewniana-lezanka-do-masazu-nova-habys.html>
- il. 19 <https://arte.pl/produkt/Dywan-Agnella-Funky-Top-Tom-Jasny-Bez>
- il. 20 <https://www.benuta.pl/dywan-dzieciocy-linus-kremowy>
- il. 21 https://www.eduksiegarnia.pl/lustro-logopedyczne-tryptyk-zamykane?gad_source=1&gad_campaignid=22467607383&gbraid=OAAAAACrbE8c3a8uDZ0aB5LSBi5RvYcBp5&gclid=CjwKCAiA2PrMBhA4EiwAwPHyCyC-wdGpL8grEspoSRx4S9QCHRxdt-j4KQpITqofMRWI-y1WXE-dmnxoCTicQAvD_BwE
- il. 22 <https://www.eduksiegarnia.pl/lustro-logopedyczne-z-podporka?from=serie&campaign-id=28>
- il. 23 <https://www.arante.pl/rerek-wibrator-logopedyczny-do-wywolywania-gloski-r-terapii-rotacyzmu-bez-koncowek.html>
- il. 24 <https://www.arante.pl/gryzak-baby-grabber-miekki.html>
- il. 25 <https://www.arante.pl/oronavigator.html>
- il. 26 <https://www.arante.pl/squeezer-tip-zestaw.html>

- il. 27 <https://www.arante.pl/narzedzia-do-pionizacji-i-lateralizacji-jezyka.html>
- il. 28 <https://www.arante.pl/gryzak-chewy-tube-czerwony.html>
- il. 29 <https://www.promofarma.com/pl/spirometr-cami-pulmo-gain>
- il. 30 <https://www.arante.pl/mtalent-zajecia-logopedyczne-pakiet-ekspert.html>
- il. 31 https://bonito.pl/produkt/winda-cwiczenia-jezykowe-w-matematyce?gad_source=1&gad_campaignid
- il. 32 <https://www.arante.pl/eduterapeutica-lux-gra-szereg-ciszacy-domat-logopedycznych.html>
- il. 33 <https://tantis.pl/przygody-mimkow-pomoc-logopedyczna-doterapii-opoznionego-rozwoju-mowy>
- il. 34 <https://tantis.pl/szumiacze-planszowki-logopedyczne>
- il. 35 <https://www.arante.pl/pakiet-historyjek-obrazkowych-papuga-aga-opowiada-cz-i-v.html>
- il. 36 <https://sklep.goliathgames.pl/pl/p/Gra-Piggy-Pop-3.0/336>
- il. 37 <https://www.empik.com/grazrecznosciowa-tanczacy-kwiatek-slonecznik-kulki-hh-poland,p1557620510,zabawki-p>
- il. 38 Weronika Piekarska archiwum własne
- il. 39 <https://sklep.goliathgames.pl/pl/p/Gra-Pupil-Kupil/57>
- il. 40-53 Weronika Piekarska archiwum własne
- il. 54 <https://logomillu.pl>
- il. 55-57 Weronika Piekarska archiwum własne
- il. 58-62 <https://pl.pinterest.com/>
- il. 63-68 Weronika Piekarska archiwum własne
- il. 69-71 <https://www.ikea.com/pl/pl/home-design/share/>
- il. 72 Gemini AI; Prompt: Dodaj do wyjściowego pomieszczenia kolory i materiały z moodboardu. Ściany RGB (215, 199, 166), meble z jasnego drewna, krzesło z prawej strony obicie RGB (110, 25, 20), krzesła na środku z tworzywa sztucznego RGB (136, 141, 111), krzesła z lewej strony obicia RGB (177, 160, 107), leżanka z zielonej skóry. Na dywan nałóż tę grafikę. Następnie przerabiałam wygenerowane obrazy za pomocą Photoshopa.;
- il. 73 Gemini AI; Prompt: Dodaj do wyjściowego pomieszczenia kolory i materiały z moodboardu. Ściany RGB (47, 75, 55), meble z jasnego drewna, biurko z ciemnego drewna, krzesło z prawej strony obicie RGB (215, 209, 190), krzesła na środku z tworzywa sztucznego RGB (192, 140, 100), krzesła z lewej strony obicia RGB (192, 140, 100), leżanka z jasnej skóry. Na dywan nałóż tę grafikę.;
- il. 74 Gemini AI; Prompt: Dodaj do wyjściowego pomieszczenia kolory i materiały

z moodboardu. Ściany RGB (131, 177, 208), meble z jasnego drewna, krzesło z prawej strony obicie RGB (12, 29, 53), krzesła na środku z tworzywa sztucznego RGB (175, 26, 53), krzesła z lewej strony obicia RGB (67, 90, 105), leżanka z jasnej skóry. Na dywan nałóż tę grafikę.; Następnie przerabiałam wygenerowane obrazy za pomocą Photoshopa.

il. 75-130 Weronika Piekarska archiwum własne

il. 131 Marta Sobolak archiwum

il.132-138 Weronika Piekarska archiwum własne

U