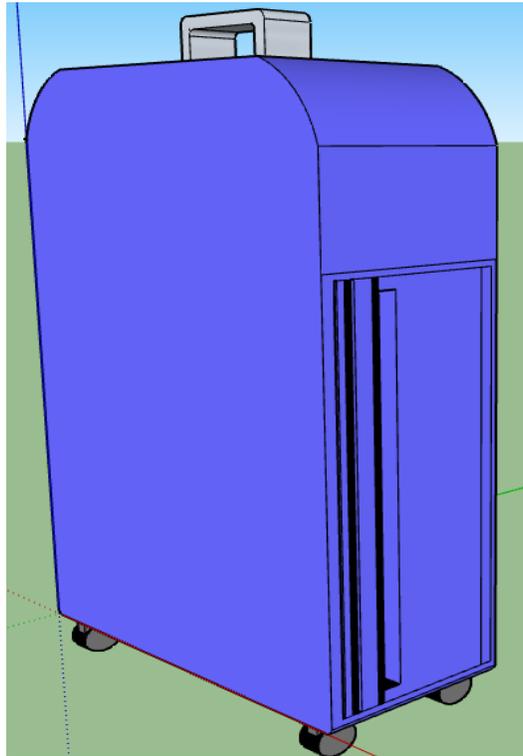
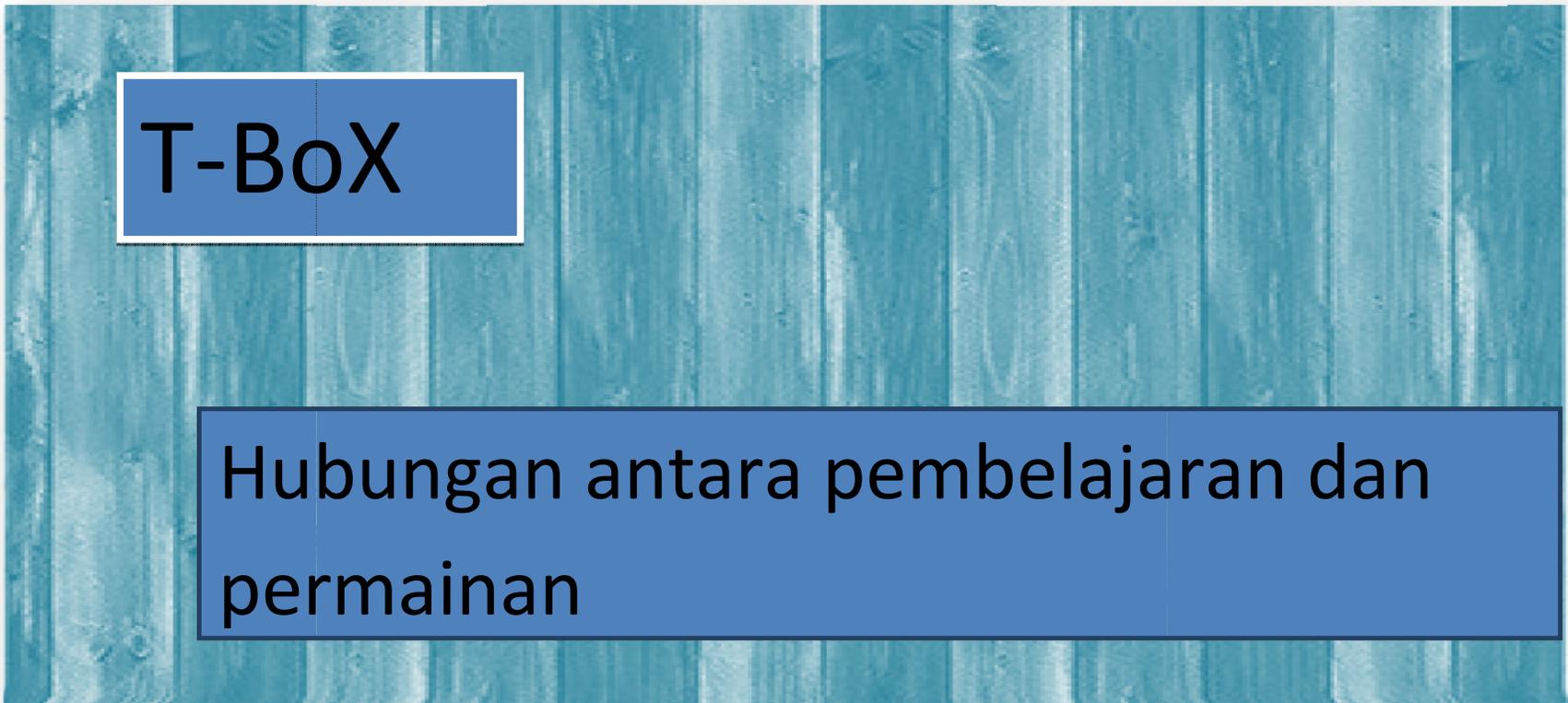


T-BOX



Deskripsi Produk

T-Box merupakan suatu alat pembelajaran yang dapat membantu aktivitas belajar anak berkebutuhan khusus mulai dari tunanetra, tunarungu, hingga tuna grahita dari umur 10-18 tahun. Produk ini terdiri dari 3 komponen produk didalamnya yaitu: 1. Peta yang nantinya berisi peta buta pulau jawa dimana pada peta tersebut dilengkapi audio dan huruf brille guna memudahkan bagi pengguna memahami peta pulau jawa tersebut, yang ke-2 grafik yang nantinya berfungsi untuk memahami titik koordinat matematika, fisika, dan juga ekonomi. Pada Grafik, juga disediakan bidak berbentuk seperti tempat benang yang ujungnya lancip (ada benangnya juga dan ukuran tempat benang sesuai dengan ukuran lubang). Dan yang ke-3 puzzle yang nantinya berfungsi sebagai tempat belajar menyusun kata dan mempelajari himpunan matematika sederhana (alat peraga penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan positif dan negatif). Ke-4 bodi utama sebagai tempat semua komponen dimasukkan yang berbentuk radio. Nilai tambah dari T-Box ini adalah desain dibuat secara menarik sehingga tidak membosankan bagianak dari rentan umur 10-18 tahun.



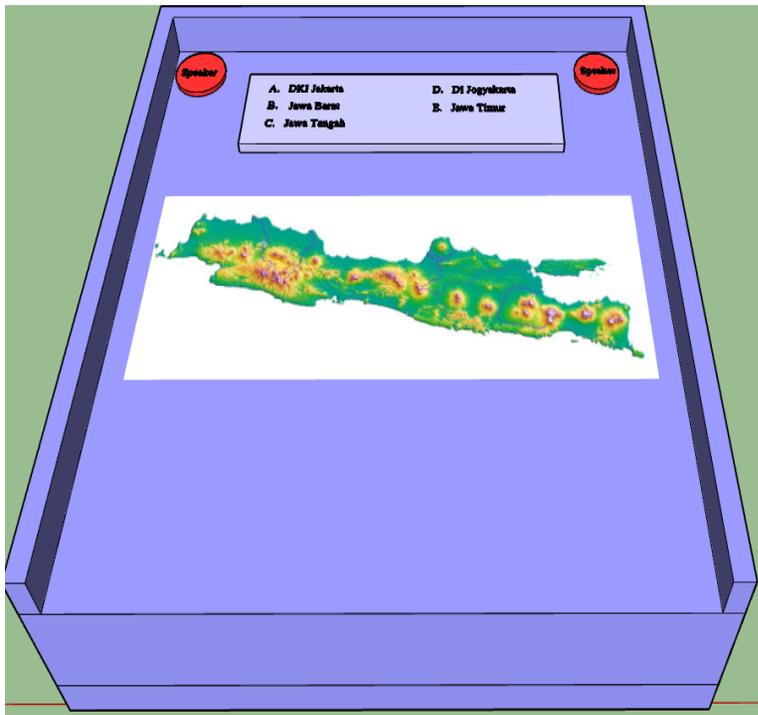
T-BoX

Hubungan antara pembelajaran dan
permainan

KOMPONEN T-BOX

Papan Peta

Speaker



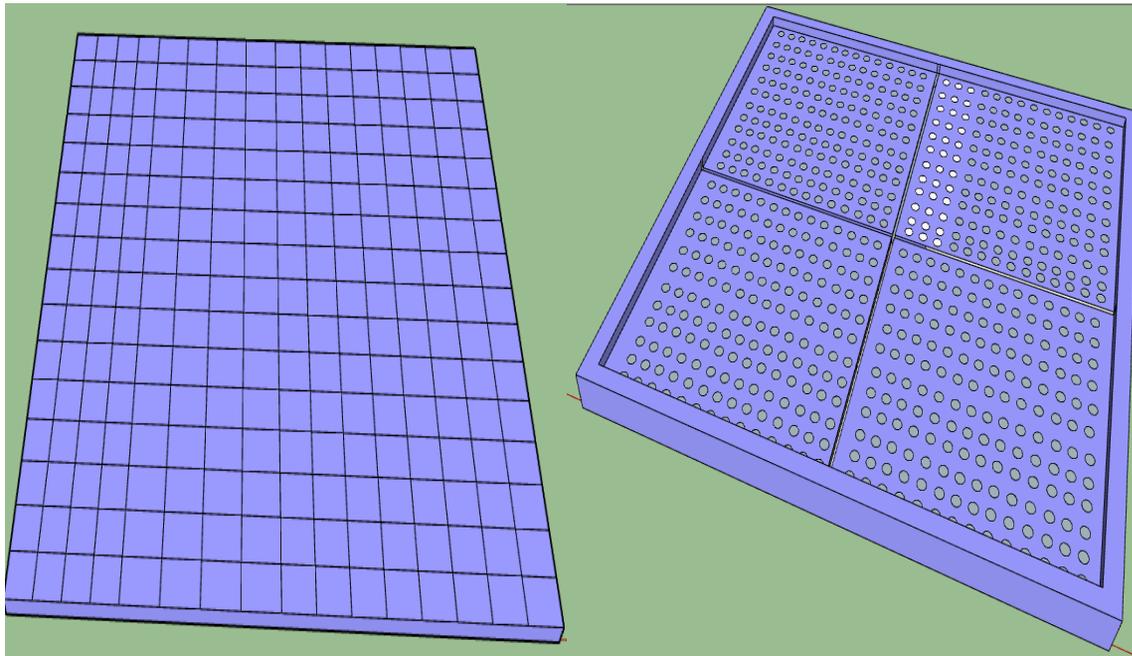
Peta Timbul

Bingkai Kayu

Tombol untuk
mengeluarkan suara

Papan Puzzle

Papan Grafik



Sumbu
Kartesius

Lubang Pasak

Spons

Tempat bidak puzzle di
tempelkan

Papan Seng

Bingkai Kayu

Belajar menyusun makhluk hidup

Contoh soal gambar : buah mangga

1. Keluarkan papan puzzle dari tempat penyimpanan.
2. Keluarkan bidak-bidak magnet yang berada di laci bagian belakang bodi produk
3. Akan terdapat berbagai gambar buah dan hewan, ambil salah satu gambar dan susunlah kata yang sesuai dengan gambar yang diambil.
4. Tempelkan satu persatu bidak magnet pada kolom bidang yang sudah disediakan.
5. Cobalah dengan gambar yang lain

Penjelasan :

- Pola-pola kecil dalam bidak magnet merupakan angka brille yang dikhususkan untuk anak tunanetra
- Huruf *alphabet* hanya disediakan 1 set lengkap + huruf vokal

Belajar himpunan matematika sederhana peraga penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan positif dan negatif)

Contoh soal $1+2 = 3$

1. Siapkan papan puzzle beserta angka dan tanda pengoperasian matematika (mulai dari (+), (-), (:), (x), (=)
2. Carilah angka dan tanda pengoperasian matematika berdasarkan soal yang telah diberikan
3. Untuk menyelesaikan soal susun satu per satu angka dalam papan puzzle tersebut dan berikan jawaban di akhir soal tersebut.
4. Cobalah dengan soal yang lain

Penjelasan :

- Angka hanya akan disediakan dari 0-9
- Akan disediakan juga pola huruf braille

Penggunaan papan Grafik ini bisa diaplikasikan ke bentuk mata pelajaran matematika, fisika, serta ekonomi. Prinsipnya sama yaitu harus bisa memisalkan sumbu X dan Y nya pada masing-masing permasalahan soal.

Contoh soal dalam bidang Matematika membentuk garis dengan koordinat (2,3) dan (5,8):

1. Keluarkan papan grafik yang ada di dalam bodi
2. Keluarkan bidak grafik
3. Cari posisi pada sumbu X dengan X1 pada lubang ke-2 dari pusat 0,0 sumbu X dan Y. Setelah itu, geser tangan ke atas menuju posisi lubang ke-3 pada sumbu Y setelah menemukan lubang ke-2 pada sumbu X. Setelah mendapat posisi lubang ke-3 pada sumbu Y, tancapkan bidak pada posisi akhir tangan. Lalu gunakan cara yang sama untuk mencari posisi (5,8) dan tancapkan lagi bidak berikutnya
4. Sambungkan benang kain dari 1 bidak ke bidak lainnya.
5. Maka garis yang menduduki posisi (2,3) dan (5,8) akan terbentuk.