

Teman Baca Menyenangkan *Enjoyable Reading Buddy*

Inovasi ini menawarkan aplikasi solusi bagi anak umur 5-7 tahun yang memiliki kesulitan membaca dan *dyslexia*. Aplikasi ini dapat mengasah kemampuan pra-sekolah anak dan memandu anak memulai belajar membaca.

Aplikasi ini khusus dirancang agar interaktif, menarik dan menyenangkan. Penambahan unsur *game (gamification)* pada aplikasi dapat meningkatkan motivasi anak, sedangkan pendekatan *multisensory* dapat membuat belajar menjadi lebih efektif. Pendekatan ini lebih interaktif karena memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan gerakan dan indera tubuh.

The innovation helps children with reading difficulties and dyslexia. It hones the reading skills of pre-school age children, and guide the children who start learning to read. This application is designed to be attractive and motivating, so that the process of learning becomes more effective and enjoyable.



LexiPal: Aplikasi Belajar Membaca Untuk Anak Dyslexia

what

“Kemajuan teknologi informasi seringkali menjadi lebih bermakna, bahkan dapat membuka harapan baru bagi mereka yang berkebutuhan khusus. Jangan lupakan mereka.”

PROSPEK INOVASI

KESIAPAN INOVASI : SIAP DIKOMERSIALKAN
KERJASAMA BISNIS : LUAS

PATEN

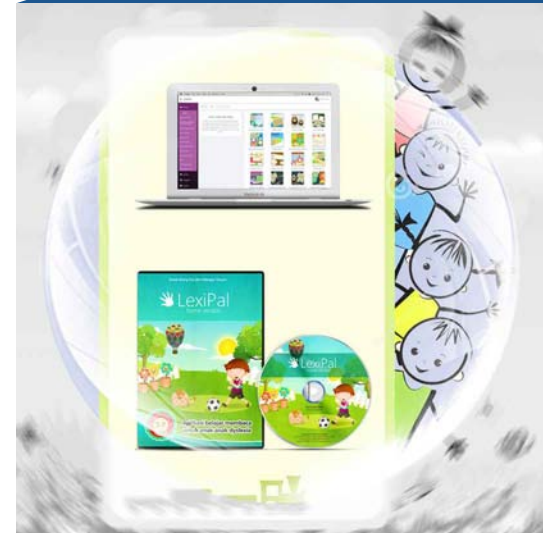
STATUS : DALAM PROSES PENGAJUAN

KEUNGGULAN TEKNOLOGI

- » Memotivasi adanya sistem penilaian, hadiah, dan sertifikat, sehingga anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar
- » Menerapkan *Multisensory Method*, yaitu pendekatan yang digunakan terapis dalam mengajarkan membaca pada anak *dyslexia*
- » Disertai menu pengaturan yang dapat menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan dan kemampuan anak, dan data historis untuk memantau perkembangan mereka

INOVATOR

Muhamad Risqi Utama Saputra
Mega Aisyah Nirmala
Vina Sectiana
Taufiq Almasyhur



INSTITUSI

NextIn Indonesia
Mergangsan Kidul MG II/1236
Mergangsan, Yogyakarta
D. I Yogyakarta 55151

KATEGORI TEKNOLOGI



001



002



003



004



005



006



007



008



009



010



011

why