

Предприятие «Дэльфа М»

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ ТРЕНАЖЕР
«Дэльфа-142.1»
для детей с ограниченными
возможностями здоровья

Модификации программного обеспечения
1.4, 1.4у, 1.7, 2.2 и 2.2у

Практическое руководство

Москва
2021

УДК 376
ББК 74.3+32.973
Л69

Л69 **Логопедический тренажер «Дэльфа-142.1» для детей с ограниченными возможностями здоровья. Модификации программного обеспечения 1.4, 1.4у, 1.7, 2.2 и 2.2у: Практическое руководство.** – М.: Дэльфа М, 2021. – 188 с.

Практическое руководство включает основные правила установки и настройки логопедического тренажера «Дэльфа-142.1», сведения о комплекте поставки, описание работы с упражнениями и служебными программами.

УДК 376
ББК 74.3+32.973

© ООО «Дэльфа М». Москва, 2021.
Программа, текст практического
руководства.

СОДЕРЖАНИЕ*

Описание тренажера.....	4
Установка программы и драйвера БОС	7
Первоначальная настройка и запуск тренажера	8
Запуск программы тренажера	10
Главное меню	10
Меню «Звук»	12
Как устроены упражнения в других меню (только в модификациях 1.7, 2.2 и 2.2у)	26
Меню «Буква»	31
Меню «Слог»	34
Меню «Слово»	37
Меню «Для малышей»	42
Меню «Предложение» (только в модификациях 2.2 и 2.2у)	45
Меню «Текст» (только в модификациях 2.2 и 2.2у)	47
Работа в режиме сбора статистики	52
Программа «Работа со словарями»	54
Дополнительное оборудование	64
Техническая поддержка	65
Адрес изготовителя	65

***Полный текст практического руководства,
включающий подробные методические
рекомендации, входит в комплект
поставки тренажера**

ОПИСАНИЕ ТРЕНАЖЕРА

Предназначение

Логопедический тренажер «Дэльфа-142.1» (далее – тренажер) представляет собой комплексную программу по коррекции различных сторон устной и письменной речи детей с речевым недоразвитием различной этиологии. Основной целью создания компьютерного тренажера являлось дидактическое обеспечение процесса развития и коррекции речи на логопедических занятиях, обучающихся дошкольного и школьного возраста. Тренажер может быть использован в условиях как инклюзивного, так и дифференцированного обучения детей с тяжелыми нарушениями речи, слабослышащих, с задержкой психического развития, НОДА, РАС. Кроме того, отдельные задания тренажера могут быть использованы на логопедических занятиях с детьми с умственной отсталостью, в том числе с умеренной умственной отсталостью и со множественными дефектами. Содержание предлагаемых упражнений соответствует требованиям ФГОС ДО, ФГОС НОО для детей с ОВЗ. Тренажер также может быть использован при обучении грамоте нормально развивающихся детей в дошкольных и школьных общеобразовательных организациях.

Основной целью использования тренажера является формирование метапредметных результатов (в соответствии с ФГОС НОО для детей с ОВЗ): формирование полноценной речевой деятельности, умения активно использовать речевые средства и средства информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.

В соответствии с заданными целями решается ряд частных задач:

- коррекционная помощь в овладении базовым содержанием обучения;
- коррекция нарушений устной речи, коррекция и профилактика нарушений чтения и письма;
- коррекция нарушений звукопроизношения;
- коррекция речевого дыхания;
- коррекция силы голоса;
- устранение назального оттенка голоса;
- коррекция произношения гласных и согласных звуков;
- отработка дифференциации парных глухих и звонких согласных;
- отработка дифференциации согласных по твердости-мягкости;
- работа над звукобуквенным составом слова;
- развитие понимания слоговой структуры слова;

- формирование понимания обобщенного лексического значения слова;
- коррекция лексико-грамматической стороны речи;
- работа над морфологическим значением слова;
- формирование и развитие навыка чтения;
- расширение словарного запаса;
- работа над построением плана речевого высказывания;
- развитие связной монологической речи и т. д.

Тренажер позволяет:

- формировать мотивацию к логопедическим занятиям за счет широкого использования игровых моментов и наглядности в процессе коррекции речевых нарушений;

- добиваться устойчивых результатов за счет многократного дублирования необходимого типа упражнения и речевого материала;

- использование различного стимульного материала – картинок, букв, слогов, слов, предложений, звучащей речи позволяет отрабатывать материал в разнообразных условиях предъявления, что, с одной стороны, способствует сохранению устойчивого интереса к работе, с другой – формирует устойчивые навыки на уровне предкоммуникативных упражнений;

- реализовывать индивидуально ориентированный подход в коррекционной работе, а именно, отбирать материал разного уровня сложности в зависимости от возможностей ученика, выстраивать коррекционный маршрут каждого ребенка;

- осуществлять комплексный подход к коррекции речевых и неречевых функций: одновременно с логопедической работой проводить коррекцию восприятия, внимания, памяти ученика;

- формировать навыки самоконтроля и самооценки с использованием наглядности и объективизированных критериев контроля.

Для облегчения работы с тренажером в программе заложена максимально возможная унификация операций, набор звуковых и визуальных сигналов, а также несколько уровней помощи и подсказок. При этом звуковые и визуальные сигналы, как правило, дублируют друг друга, что позволяет работать с тренажером без звукового сопровождения. Это особенно важно при групповых занятиях.

Комплектация¹

Комплект логопедического тренажера включает обучающую программу «Дэльфа-142.1» в модификации 1.4, 1.4у, 1.7, 2.2 или 2.2у на компакт-диске или USB-флеш-накопителе, настоящее практическое руководство, паспорт изделия, упаковочную коробку и дополнительное (обязательное) оборудование:

- электронный блок обработки сигнала (далее по тексту – БОС);
- микрофон.

Системные требования

Операционная система (ОС): MS Windows 7, 8, 8.1, 10.

Оперативная память: 4 ГБ

Свободный порт USB 2.0, 3.0, 3.1.

Дискковод CD/DVD-дисков (для дистрибутива на компакт-диске).

Обязательна полная русификация ОС с установкой стандартного набора шрифтов.

Модификации обучающей программы

Программа логопедического тренажера выпускается в пяти модификациях, включающих различное количество упражнений (таблица 1).

Таблица 1

Модификация	Меню, входящие в данную модификацию
1.4, 1.4у	Звук
1.7	Звук, Буква, Слог, Слово, Для малышей
2.2, 2.2у	Звук, Буква, Слог, Слово, Для малышей Предложение, Текст

Упражнения, входящие в состав доступных меню, одинаковы во всех указанных модификациях. Модификации 1.4у и 2.2у могут быть использованы для работы с планшетом или интерактивным столом, соответствующим системным требованиям.

¹ Для работы с компьютером необходимо дополнительное (обязательное) оборудование, соответствующее модификации программы.

Подготовка к работе

После транспортировки в холодное время года дополнительное (обязательное) оборудование должно быть выдержано в теплом помещении в упакованном виде в течение восьми часов.

Подготовьте к работе дополнительное (обязательное) оборудование: вставьте микрофон в гнездо на лицевой стенке БОС.

Разъем самого БОС пока вставлять в USB-порт не нужно. В противном случае операционная система может автоматически установить драйвер, не подходящий к этой модели БОС.

Включите компьютер и монитор. Запустите операционную систему, установленную на вашем компьютере.

УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ И ДРАЙВЕРА БОС

Описание процесса установки на жесткий диск компьютера обучающей программы и драйвера БОС ориентировано на пользователей, обладающих базовыми знаниями по работе с компьютером. В случае затруднений рекомендуем обратиться к соответствующим руководствам или воспользоваться помощью специалиста.

Установка должна производиться под учетной записью администратора компьютера.

Установка программы и драйвера БОС для Windows 8, 8.1, 10

1. Завершите работу со всеми программами.
2. Запустите файл «Setup.exe» с компакт-диска или USB-флеш-накопителя. Программа будет автоматически установлена в папку: C:\Delfa. В главном меню будет создана программная группа «Delfa», а на рабочий стол помещена иконка логопедического тренажера.
3. В современных операционных системах (MS Windows 8, 8.1 и 10) драйвер БОС установится программой автоматически, вам не нужно производить никаких действий.

Не пытайтесь устанавливать программу в другую папку или на другой логический диск. Это может привести к неработоспособности тренажера!

Иногда, чаще всего в результате неверной настройки компьютера или в более старых операционных системах, автоматическая установка

драйвера БОС оказывается невозможной. В этом случае необходимо установить драйвер вручную.

Установка драйвера БОС для Windows 7 (вручную)

Если программа сообщила, что в этой операционной системе драйвер не может быть установлен автоматически, нужно сделать это вручную, воспользовавшись следующими рекомендациями.

Установка должна производиться под учетной записью администратора компьютера.

Драйвер размещен на дистрибутивном диске (USB-флеш-накопителе) в папке Driver, а также в папке с установленной программой логопедического тренажера: C:\Delfa\Driver.

1. Разъем на конце шнура, идущего от БОС, вставьте в свободный USB-порт. Сигнальная лампочка на лицевой стороне БОС должна загореться.

2. Автоматически запустится Мастер установки оборудования. В появившемся окне откажитесь от автоматической установки и выберите установку вручную.

3. В качестве источника драйвера укажите C:\Delfa\Driver или папку Driver на установочном диске. Дождитесь окончания установки.

В некоторых случаях операционная система самостоятельно устанавливает драйвер устройства, который не подходит БОС. В этом случае найдите устройство в Диспетчере устройств (оно называется USBXpress Device и помечено желтым восклицательным знаком) и обновите драйвер вручную, указав путь для поиска драйвера в папке Driver на дистрибутивном диске или C:\Delfa\Driver.

ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ НАСТРОЙКА И ЗАПУСК ТРЕНАЖЕРА

1. До начала работы с тренажером войдите в режим установок свойств экрана компьютера. В настройках обязательно установите размер текста и других элементов – «мелкий» (100 %). Если при запуске тренажера изображение не разворачивается на весь экран, установите вручную разрешение 800х600 точек (возможно не на всех компьютерах). При иных характеристиках изображение будет выходить за пределы видимой части экрана или занимать не весь экран, цвета картинок могут исказиться, возможны сбои в работе отдельных упражнений.

На этом установка программы и ее первоначальная настройка завершены.

Ввод команд

Команды тренажеру вводятся одним из трех способов:

- одиночным щелчком левой кнопки мыши в тот момент, когда курсор указывает на нужный объект или пиктограмму на экране монитора¹. При приближении курсора к пиктограмме рядом с ней появляется надпись, объясняющая ее назначение;

- нажатием клавиш на клавиатуре. Кроме клавиш с буквенными обозначениями используются клавиши: **Enter, Esc, F1, F2, F3, F4, F5** и др., **клавиши-стрелки, Пробел, Tab**. Кроме того, используются несколько комбинаций клавиш. Мышь и клавиатура часто дублируют друг друга;

- голосом (только в упражнениях меню «Звук»).

Модификации программы 1.4.у и 2.2у поддерживают ввод команд с сенсорного экрана.

Несколько полезных советов

1. Отведите достаточное количество времени на выработку у ученика навыка работы с клавиатурой и мышью. Нечеткое выполнение операций может привести к недоразумениям: правильный ответ компьютер может принять за неверный.

2. Нельзя одновременно нажимать две клавиши и более, за исключением упомянутых выше комбинаций.

3. Нажатие на клавиатурные клавиши должно быть отчетливым и отрывистым. Это относится и к манипуляции кнопками мыши.

Внимание!

Не нажимайте на клавиши и не щелкайте мышью в те моменты, когда в ответ на ошибку мигает строка задания, буква, слог или слово, звучит музыкальный фрагмент, анимируется фигурка Гнома. Это приводит к ошибкам ввода и анализа информации.

Индивидуальная настройка

Для достижения наибольшей эффективности в работе с тренажером педагог может произвести настройку программы с учетом индивидуальных особенностей ученика, подобрать сложность и объем заданий, выбрать наиболее подходящий режим выполнения упражнений.

¹ В дальнейшем эта операция может обозначаться терминами «щелкнуть мышью» или просто «щелкнуть».

Установка требуемых параметров может несколько отличаться в упражнениях разных разделов, однако соблюдение максимально возможной унификации операций остается важнейшей особенностью тренажера.

При запуске упражнений все их настройки приведены к средним значениям, поэтому вы сможете сразу начинать работу. Для более точного подбора нужных параметров предназначено окно «Задание», которое вызывается щелчком мыши по соответствующей экранной кнопке или нажатием на клавишу **F2**.

В упражнениях меню «Звук» настройки производятся в главном окне.

ЗАПУСК ПРОГРАММЫ ТРЕНАЖЕРА

Вставьте разъем Блока обработки сигнала в свободный USB-порт компьютера.

Щелкните по иконке «Логопедический тренажер» на рабочем столе. вы также можете щелкнуть по экранной кнопке «Пуск» в нижней левой части экрана. Затем войдите в программную группу «Delfa» и выберите в ней строку «Логопедический тренажер». После этого появится заставка программы, которая через некоторое время автоматически сменится экраном Главного меню. Для немедленной смены заставки нажмите любую клавишу или щелкните мышью в любом месте экрана.

Если Блок обработки сигнала отсутствует, не вставлен в компьютер (о подключении сигнализирует лампочка на лицевой стороне БОС) или не соответствует модификации программного обеспечения, на экран выйдет соответствующее предупреждение. В этом случае дальнейшая работа с программой, к сожалению, невозможна.

Внимание!

Блок обработки сигнала предназначен для работы только с определенной модификацией программного обеспечения.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Экран Главного меню выполнен в виде избушки с открывающейся дверью. На бревнышках боковой стены избушки помещены названия меню. На дверь выводятся названия упражнений.

Чтобы запустить нужное упражнение, щелкните мышью по одному из бревнышек с обозначением группы упражнений, а затем – по строке с названием упражнения на двери избушки. Для того чтобы вывести на дверь избушки названия всех упражнений меню (прокрутить меню), нажимайте мышью на красные треугольники снизу и сверху, либо используйте колесико мыши.

Нажатием клавиши **F1** можно вызвать на экран текст Помощи. Чтобы окончить работу с тренажером, щелкните по бревнышку с надписью «Выход».

Включение дополнительного звукового сопровождения

Помимо музыкальных фрагментов и звуковых сигналов, которые являются основными и не могут быть отключены иначе, чем путем включения звуковых колонок или уменьшения уровня их громкости до минимума, существует группа дополнительных сигналов. К ним относятся: сигнал запуска упражнений, фонограмма-задание ко всем упражнениям и экранам, а также фонограмма «Обратись к учителю», которая воспроизводится после третьей подряд ошибки ученика. Перечисленные звуки включаются и отключаются из главного меню. Для этого надо щелкнуть по верхнему бревнышку избушки, которое имеет надписи «Включить звук» / «Отключить звук». Следует учесть, что после выхода из тренажера состояние включения дополнительных сигналов не сохраняется, поэтому, запуская программу в следующий раз, необходимо вновь щелкнуть по надписи на верхнем бревнышке.

МЕНЮ «ЗВУК»

Как правильно использовать микрофон

Успешный результат выполнения упражнений в немалой степени зависит от правильного обращения с микрофоном. Он должен находиться на расстоянии 3–8 см от губ, а ось его симметрии – совпадать с направлением воздушной струи.

Индивидуальные настройки

Во всех упражнениях этого меню одинаково подбирается порог чувствительности, устанавливается контрольное время, выбирается пауза, производится работа в текстовом поле, вызывается Помощь и происходит выход из упражнения.

Чувствительность

Порог чувствительности в логопедическом тренажере – это нижний порог чувствительности микрофона, то есть минимальная сила звука, которая улавливается микрофоном. Число в окошке условно обозначает силу голоса, которую может уловить микрофон. Чем выше число, тем, соответственно, громче должен быть голос. Настройка порога чувствительности применяется также, чтобы устранить влияние окружающего шума на работу программы. Если в помещении шумно, увеличьте порог чувствительности.

Необходимое значение выбирается щелчком мышью по плюсу или минусу в окошке с изображением микрофона или нажатиями на клавишу **F2**. Для ориентира мы предлагаем воспользоваться таблицей рекомендуемых значений порога чувствительности применительно к разным упражнениям и видам работы (таблица 2).

Таблица 2

Упражнения	Порог	Упражнения	Порог
Речевой выдох	10-20	Слитность	10-20
Произвольное включение голоса	20-40	Звукопроизношение	10-30
Громкость	10-30	Голосовые модуляции	10-20

Установка контрольного времени

Контрольное время – это устанавливаемый педагогом отрезок времени, в течение которого должна быть совершена одна попытка выполнения упражнения.

Необходимое значение выбирается щелчком мышью по плюсу и минусу в окошке с изображением песочных часов или нажатиями на клавишу **F3**.

Выбор паузы

Пауза – максимально разрешенный перерыв в звучании голоса. Необходимое значение выбирается щелчком мышью по плюсу и минусу в окошке рядом с окошком контрольного времени или нажатиями на клавишу **F4**.

Работа в текстовом поле

Текстовое поле представляет собой зону экрана, на которой показывается набранный на клавиатуре текст (буквы, слоги, слова, предложения). Текст набирается отдельно в каждом упражнении и в другие упражнения автоматически не переносится. Максимальное количество знаков в поле ограничивается одной строкой.

Поле вызывается и убирается щелчком мыши по кнопке с изображением букв «АБВ» или нажатием на клавишу **F5**.

Для набора букв и цифр, стирания символов, выделения, удаления, копирования, вставки символов, переключения языков и пр. используйте стандартные клавиши и команды Windows.

Чтобы продолжить выполнять упражнение с сохраненным в текстовом поле текстом, нажмите клавишу **Esc**; для возвращения в текстовое поле без выхода из упражнения щелкните по нему левой кнопкой мыши.

Вызов Помощи и выход из нее

Вывод текста Помощи по выполнению упражнения или его настройке производится щелчком по кнопке с изображением вопросительного знака или нажатием на клавишу **F1**.

В Главном меню Помощь вызывается только нажатием на клавишу **F1**.

Окно Помощи надо обязательно закрывать после использования. Для этого нажмите на крестик в верхнем правом углу окна.

Режим контрольного среза

Контрольная проходит почти так же, как обычное задание. Важно сразу установить правильные настройки (выбрать количество заданий и т.д.). Чтобы не мешать ученику выполнять задания, после

начала контрольной изменить некоторые настройки будет нельзя, они будут заблокированы до завершения всех заданий.

Чтобы включить и настроить режим контрольного среза, нажмите кнопку «К» внизу экрана упражнения. Чтобы отключить режим, нажмите «К» еще раз (возможно только если ученик не приступил выполнению заданий).

Результаты контрольного среза автоматически попадают в отчет о работе с тренажером, если включен сбор статистики (помечаются в общем отчете словом «контрольная» рядом с названием упражнения).

Выход из упражнения

Происходит после щелчка по кнопке с изображением стрелки или нажатия клавиши **F10**.

Артикуляционная гимнастика

Данные упражнения направлены на выполнение движений органов артикуляционного аппарата, их можно применять для диагностики и коррекции нарушений речи детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Матрешки

Упражнение позволяет отрабатывать артикуляционные статичные позы языка, губ, а также движения и дифференцированные движения органов артикуляции.

При запуске на экране присутствует одна матрешка. На ее фартучке – символ одного из упражнений артикуляционной гимнастики:

Лопаточка	Дудочка
Иголочка	Гармошка
Грибочек	Часики
Катушка	Барабан
Чашечка	Домик с окошком
Бублик	Горка
Змейка	Лошадка
Маляр	Качели
Заборчик	Вкусное варенье

Ученик выполняет упражнение, и по его окончании учитель нажимает на Пробел. Матрешка раскрывается, из нее выпрыгивает матрешка поменьше и становится рядом с первой. На ее фартучке – символ следующего упражнения. Когда учитель нажимает Пробел, а все матрешки уже вышли на экран (все задания успешно выполнены), звучит фонограмма с одним из звуков-поощрений.

В окне «Задание» можно установить количество упражнений (от одного до тринадцати), порядок их выполнения. Строки с названиями упражнений перемещаются вверх и вниз мышью методом drag and drop (нажать и переместить в нужное место).

Помимо режима, когда матрешки устанавливаются одна за другой в несколько рядов, можно включить другой, выбрав в опции «Предыдущая матрешка» – «Не остается». В этом случае на экране будет находиться только одна матрешка с заданием для ученика.

В окне «Задание» можно произвести настройки упражнения.

Щелкая по кнопкам «Убрать все упражнения» или «Включить все упражнения», можно произвести соответствующий выбор. Строки с названием упражнений можно перемещать мышью (drag and drop) на нужное по порядку место.

Чтобы выйти из окна «Задание», сохранив произведенные настройки, необходимо щелкнуть по кнопке «**Принять**». Выбор кнопки «**Отменить**» приведет к выходу из данного окна без сохранения произведенных настроек.

Щелчок по кнопке «**Помощь**» выводит на экран окно с текстом помощи по работе в данном окне.

Цветные ниточки

Данное упражнение предназначено для тренировки органов артикуляционного аппарата.

При запуске на экране присутствует серый контур одного из рисунков. Задача ученика: в течение контрольного времени наложить на контур цветные ниточки, чтобы он стал цветным. Первоначально ниточки расположены вокруг контура и перемещаются с помощью мыши методом drag and drop.

Используемые рисунки: грибок, чашка, ёжик, барабан. Смена (выбор) сюжетов производится щелчком по кнопке «Задание» или нажатием на клавишу **F6**.

В зависимости от установленного контрольного времени меняется количество ниточек, отсутствующих в контуре. При установке контрольного времени в 1–3 секунды все ниточки уже в контуре, за исключением одной; при контрольном времени от 4 до 6 секунд – двух; от 7 до 9 секунд – трех; от 10 до 12 – четырех; от 13 до 15 и выше – пяти.

Если ученик не только поставил все детали на нужное место, но и уложился в контрольное время, изображение грибка, чашки или ёжика трижды мигает, а в картинке с барабаном раздается барабанная дробь. Если контрольное время достигается, но последняя ниточка не оказывается в контуре, мигания или запуска фонограммы не происходит.

В правом верхнем углу располагается таймер. Таймер запускается после нажатия на Пробел, а останавливается либо по достижении установленного контрольного времени, либо при нажатии на Пробел.

Речевой выход

Упражнения предназначены для отработки правильного речевого дыхания, в частности для формирования ротового выдоха, плавности и длительности выдоха. Упражнение также может быть использовано для коррекции назального оттенка голоса у детей с ринолалией и ринофонией. Эти упражнения предназначены для постановки правильного речевого дыхания и закрепления навыка длительно и экономно выдыхать воздух во время речи.

Чашка чая

Упражнение помогает увеличить длительность выдоха и выработать его плавность.

Выполнить это упражнение очень просто. На правильный и устойчивый выдох будут указывать колышущиеся струйки пара. Сила выдоха должна превысить установленный порог чувствительности.

Праздничный пирог

Упражнение помогает увеличить длительность, интенсивность выдоха.

Чтобы начать упражнение или новую попытку (зажечь свечки), надо нажать на клавишу Пробел.

Если выдох в микрофон будет достаточно активным и сильным, свечки на праздничном пироге будут гаснуть одна за другой. Попробуйте разные методы выполнения упражнения: постараться задуть свечки с одного выдоха или несколько раз вдыхая и выдыхая воздух.

Костер

Упражнение направлено на выработку интенсивного выдоха, а также на увеличение его длительности.

Чтобы раздуть костер, надо подуть в микрофон. Сила выдоха должна превысить установленный порог чувствительности. Костер разгорается от сильного выдоха, а также в том случае, если более слабый

выдох будет продолжительным и достигнет значения установленного контрольного времени. При отсутствии или прекращении выдоха костюм становится тлеющим.

Упражнение можно сделать проще, если установить паузу – максимально разрешенный перерыв в выдохе.

Елочка

Упражнение со счетчиком, подходит для отработки длительности речевого выдоха.

1. Установите контрольное время: период, в течение которого ученик должен тянуть звук или говорить на одном дыхании.

2. Установите длительность паузы, которую компьютер не будет оценивать как прерывание звука при произнесении фраз. Для изолированного протяжного звука установите нулевое значение.

3. Нажмите клавишу **Пробел** и начинайте выполнение упражнения. При минимальных значениях паузы звук должен начинаться одновременно с нажатием клавиши. В момент достижения установленного контрольного времени все огоньки на елочке окажутся зажженными, а наконечник начнет пульсировать.

4. Таймер в правом верхнем углу экрана фиксирует время звучания. Он останавливается при достижении контрольного времени или в случае, если перерыв в звучании превысит установленную паузу.

5. Изображение на экране останется неизменным до тех пор, пока вы не нажмете **Пробел**. Тогда огоньки и наконечник погаснут, и программа будет готова к вашей новой попытке.

6. Если в помещении шумно и огоньки на елке зажигаются независимо от голоса ученика, увеличьте порог чувствительности.

Репка

Вариант предыдущего упражнения для отработки длительности речевого выдоха.

В момент достижения контрольного времени (задание выполнено) персонажи популярной русской сказки – Дед, Баба, Внучка, Жучка, Кошка и Мышка – вытягивают репку.

Росток

Упражнение для отработки длительности речевого выдоха. Вместе с предыдущими двумя упражнениями может использоваться для сохранения интереса ученика при длительной работе, например, при исправлении ринолалии.

Когда ученик тянет звук или говорит на одном дыхании, маленький росток превращается в красивый цветок.

Произвольное включение голоса

Салют

Упражнение для коррекции назального оттенка голоса.

Чтобы выполнить упражнение, необходимо быстро и громко произнести в микрофон односложное слово, слог (например, **па**) или просто отдельный звук. В ответ на экране вспыхнет праздничный фейерверк.

Космический стрелок

Упражнение для коррекции назального оттенка голоса, удобное для отработки произнесения серии звуков с разной скоростью.

1. Представьте, что вы находитесь внутри космического корабля, изображенного на экране слева. Чтобы поразить движущуюся мишень, вам нужно произнести в микрофон односложное слово, слог или отдельный звук – быстро, громко и отрывисто.

2. Вы увидите, что из лазерной пушки корабля вылетит тонкий луч. Если он встретит на своем пути мишень, произойдет взрыв.

3. Выстрела не получится, если ваш голос будет слишком вялым, или звук – недостаточно коротким (более 0,5 секунды).

4. В нижней части экрана расположены два счетчика. Левый – считает число выстрелов, правый – количество попаданий.

5. Игра имеет три уровня сложности, которые определяются скоростью перемещения мишеней по экрану. Установка уровня производится многократным нажатием клавиши **F3**.

Волшебные цветы

Упражнение на дифференциацию звонких и глухих звуков.

При произнесении звука с голосом (З, В, Р, М), взрывного звука или при мощном выдохе все цветы в саду одновременно становятся цветными. Если произносятся другие звуки (глухие или просто производится выдох), цветы остаются серыми или становятся серыми, если до этого были цветными.

Город

Упражнение помогает научиться дифференцировать звонкие и глухие звуки.

При произнесении звука с голосом (З, В, Р, М), взрывного или просто при мощном выдохе загораются одновременно все уличные фонари и окна в домах. Если произносятся другие звуки (глухие или просто производится выдох), окна остаются темными или гаснут, если до этого они горели. Изолированно можно произносить только сонорные и

щелевые звонкие согласные. В слогах – и взрывные, и щелевые. Можно показать разницу при длительном произнесении слога с щелевым глухим и щелевым звонким согласным.

Громкость

Эти упражнения помогут вам научить ребенка произносить звуки различной громкости, наблюдая за изменением рисунка на экране.

Колобок

Упражнение учит регулировать громкость голоса, а также выделять голосом слова, на которые падает логическое ударение в предложении.

1. Говорите громко и тихо. Чем сильнее будет звук, тем шире Колобок на экране раскроет рот.

2. Если вы будете говорить слишком тихо и сила голоса не превысит установленного порога чувствительности, Колобок не будет реагировать, а часы – работать.

Бегемотик

Работа с этим упражнением аналогична работе с предыдущим.

Извержение вулкана

Упражнение на регулирование громкости голоса и длительности его звучания.

1. Как только звук окажется сильнее, чем установленный порог чувствительности микрофона, начнется извержение вулкана. Чем громче звук, тем ниже сползет лава. В паузах вулкан затухает.

2. Если сила голоса упадет ниже порога чувствительности, извержение прекратится.

Слитность

Эти упражнения помогут вам отработать правильное речевое дыхание для слитного произнесения слов и фраз.

Бабочка

Упражнение позволяет отработать длительный, плавный речевой выдох.

1. Установите многократным нажатием клавиши **F3** длительность паузы, которую компьютер не будет оценивать в качестве нарушения слитности речи.

2. Бабочка порхает при слитном произнесении текста и садится на цветок, если пауза превышает допустимую.

3. Счетчик в правой верхней части экрана покажет вам время, в течение которого соблюдалась слитность звучания.

Сказочный замок

Упражнение помогает вырабатывать равномерность выдоха, устойчивую голосоподачу.

При слитном произнесении текста картинка окрашивается разными цветами. В паузах, превышающих установленный уровень, смены цветов не происходит.

Мельница

Упражнение на отработку плавного и длительного речевого выдоха.

Показателем слитного произнесения текста служит равномерное и плавное движение крыльев мельницы. В паузах, превышающих заданный уровень, крылья останавливаются.

Звукопроизношение

Эти упражнения предназначены для отработки правильного произношения согласных звуков.

Машины

Упражнение предназначено для постановки и автоматизации звука **Р**.

Ученик должен переместить мышью все детали машин на нужное место в контур (drag and drop), говоря при этом «Др-р-р-р». Обратите внимание, что количество деталей зависит от вида машины: Спортивный самолет – 3 детали, мотоцикл – 4, трактор – 5, старый автомобиль – 6, современный автомобиль – 7.

Чтобы облегчить выполнение задания, вокруг контура существует зона, перенос детали в которую приведет к ее «притягиванию» в нужное место. Если деталь окажется вне этой зоны, она вернется на свое место, и ученик сможет продолжить свою попытку. Можно также свободно перемещать деталь в контур и возвращать ее обратно на свое место, т. е. отпускать кнопку мыши в любом месте экрана, кроме контура и «льготной зоны».

Если учитель считает звук неудачным, он нажимает Пробел, и деталь возвращается на свое место. В случае удачной попытки учитель может поощрить ученика, нажав на кнопку «Прослушивание образца»

(F8). В этом случае ученик услышит звук работы собранной им машины.

Маяк

Упражнение предназначено для вызывания и автоматизации у ученика звука **Л**.

Упражнение имеет три режима, которые переключаются щелчком мыши по кнопке «Режим работы» (F6).

В первом режиме, установленном при запуске упражнения, окно на маяке погашено, прожектор не горит, лодка блеклая. Ученик произносит звук **Л**. Как только учитель считает звук удачным (задание выполнено), он нажимает на Пробел. Огонь маяка зажигается, и ученик видит лодку. После нажатия на Пробел огонь маяка гаснет, лодка опять становится еле видимой.

Во втором режиме прожектор маяка включен, окно освещено, лодка видна. Ученик произносит **Л** (как бы за лодку), и как только учитель нажимает на Пробел, лодка улыбается. После повторного нажатия на Пробел лодка прекращает улыбаться, и можно продолжать работу.

В третьем режиме задействован микрофон. При запуске окно на маяке освещено, прожектор не горит, лодка блеклая. Как только голос ученика превышает установленный порог чувствительности, огонь маяка начинает медленно пульсировать и освещать лодку. Если голос ученика отсутствует или не достигает порога чувствительности, огонь маяка не горит.

Паровоз

Упражнение для отработки правильного произношения свистящих и шипящих звуков.

1. Произносите звуки **с, ш, х (ф)** и следите за перемещениями облачка паровозного дыма. Если звуки произносятся правильно, облачко поднимется соответственно до солнца, шара или флага.

2. Чтобы указать ученику более точное положение облачка на экране, используйте указатель подъема – изображение летящей птички. Он управляется и мышью, и клавишами-стрелками. С помощью этого указателя можно работать над произношением и других стационарных (протяжных) согласных.

Воздушный змей

Вариант предыдущего упражнения для отработки свистящих и шипящих звуков.

При правильном произнесении звуков воздушный змей поднимется соответственно до солнца, шара или флага на башне.

Звуковой след

Это упражнение применяется для тренировки произношения нестационарных (кратких) звуков: *б, п, г, к, д, т, ц, ч*, а также для отработки артикуляции слогов и слов.

1. Запуск речевой волны производится клавишей **Пробел**. При новом запуске предыдущее изображение удаляется (стирается).

2. Зеленый рельеф волны показывает амплитудную характеристику звуков, белый – частотную.

3. Произносятся различные звуки, слова и фразы, фиксируйте рисунки их речевых волн. Для прослушивания последней попытки нажмите клавишу **F8**.

4. При необходимости копируйте изображение из рабочего поля в верхнее, используя его в качестве образца. Для копирования изображения из рабочего в верхнее поле нажмите сочетание клавиш **Ctrl+C**. Для копирования с одновременной очисткой рабочего поля нажмите **Ctrl+X**. Удалить изображение в верхнем поле можно нажатием клавиши **Delete**.

5. Получающиеся рисунки речевых волн очень зависят от правильно подобранного порога чувствительности микрофона. Уделите этому моменту особое внимание.

Спектр

Это упражнение рекомендуется для отработки правильной артикуляции тех звуков, которые можно произнести протяжно: гласных (*а, о, и, у, ы, э*), согласных (*в, ж, з, л, м, н, р, с, ф, х, ш, щ*), а также дифтонгов (*я, ю, е, ё, й*).

1. На экране расположены два прямоугольных поля. Их функции такие же, как в упражнениях «Звуковой след» и «Словесное ударение»: нижнее – рабочее, верхнее – для записи образца.

2. Протяжно произнесите какой-либо звук и, не прекращая звучания, нажмите **Enter** или **Пробел**. В первом случае новое изображение будет стирать предыдущее, во втором – спектры звуков будут накладываться друг на друга. Нажимать на клавиши **Enter** или **Пробел** надо не одновременно с началом звучания голоса, а чуть позже, примерно через одну секунду, тогда спектр будет отображен максимально точно.

3. Нажав комбинацию клавиш **Ctrl+C**, перенесите образец в верхнее поле. Теперь ученик может добиваться правильного произношения, сравнивая свой спектр с образцом.

Голосовые модуляции

Эти упражнения предназначены для работы над выразительностью речи: произвольным включением и выключением голоса, интонацией. Учат регулировать громкость и высоту голоса, слитность и темп речи, делать логическое ударение.

Вертолет

Упражнение позволяет выяснить, какой диапазон голоса у ребенка, и учит повышать и понижать его частоту.

1. Определите диапазон голоса ученика, то есть доступные ему верхний и нижний звуки. Щелкните по кнопке *Диапазон голоса* или нажмите клавишу **F12**, после чего произойдет выход в окно настройки. Попросите ученика протяжно произнести (пропеть) самый нижний звук и в момент звучания щелкните по левой ноте с изображением басового ключа. Таким же образом определите верхний звук, щелкнув в нужный момент по ноте со скрипичным ключом. Для выхода из окна с сохранением настроек щелкните по кнопке *Принять*, а для выхода без сохранения настроек – по кнопке *Отменить*.

2. Произнося гласные звуки и изменяя высоту голоса, управляйте вертолетом: поднимайте его в небо и опускайте на землю.

3. Учитель может давать ученику конкретные задания по достижению определенной высоты подъема вертолета. Для этого на экране есть указатель подъема в виде летящей птички. Его положение меняется клавишами-стрелками. Поэкспериментируйте с различными вариантами управления вертолетом, добиваясь его подъема на отмеченную высоту.

4. При прекращении звучания голоса вертолет зависает. Чтобы спустить его на землю, нажмите на клавишу *Пробел*.

5. При правильном произнесении звуков, с выдохом только через рот, вертолет поднимается достаточно высоко. При появлении в голосе носового оттенка уровень вертолета заметно снижается.

Подводная лодка

Принцип действия этого сюжета аналогичен предыдущему. Функцию указателя высоты подъема подводной лодки выполняет изображение осьминога.

Лифт

Упражнение позволяет выполнять задания на достижение определенного высотного уровня голоса.

Ребенок произносит в микрофон звук, слово или предложение. Лифт поднимается и опускается согласно изменению высоты голоса говорящего. Во время звучания счетчик показывает значение высоты тона в Гц.

Определите диапазон голоса ученика, а затем давайте ученику задания по достижению определенного высотного уровня голоса. Чтобы обозначить этот уровень, с помощью мыши или клавиши-стрелки зажигается окно на нужной высоте.

Колокольчики

Упражнение тренирует произвольное изменение высоты голоса.

При загрузке упражнения на экране появляются колокольчики в неподвижном (вертикальном) положении.

Определите диапазон голоса ученика, а затем плавно изменяйте высоту звука, и колокольчики на экране поочередно будут сверкать. На высокие звуки реагирует маленький колокольчик, на низкие – большой. Чем выше звук, тем меньше колокольчик.

Качели

Упражнение тренирует плавное, выраженное изменение высоты голоса.

При загрузке упражнения на экране появляются качели в неподвижном (вертикальном) положении. Чтобы качели пришли в движение, необходимо на одном дыхании плавно изменять высоту голоса. Чем более выражено изменение высоты голоса, тем сильнее раскачиваются качели. В этом упражнении особенно важно точно определить диапазон голоса ученика.

Лодка на реке

Цель упражнения: отработка длительного произнесения звука на одной высоте.

Чтобы выполнить задание (провести лодку до пристани, не касаясь берегов), надо нажать клавишу Пробел и вокализовать звук определенной высоты (контрольный звук), добываясь при этом, чтобы он не отклонялся намного по высоте вверх и вниз. На лодке есть сигнальный фонарь, который меняет цвет, когда лодка соприкасается с берегом. Как только лодка достигнет правой границы экрана (задание выполнено), на пристани разворачиваются флажки.

Скорость лодки меняется в зависимости от установленного контрольного времени: чем оно меньше, тем выше скорость лодки. Таймер отсчитывает и показывает время попытки от начала движения лодки до прерывания голоса или достижения правой границы.

Если звук прервался при установленной паузе «0» или превысил установленную паузу, движение лодки останавливается, а таймер фиксирует полученное значение. Для новой попытки надо нажать **Пробел**.

В любой момент можно еще раз прослушать звук-образец, нажав клавишу **F8** или щелкнув мышью по кнопке «Прослушивание образца». **Окно «Установка контрольного звука»**

Выход в окно производится щелчком по кнопке «Контрольный звук» или нажатием клавиши **F11**.

Щелкая по одной из нот, учитель выбирает нужный контрольный звук, в правом окошке при этом демонстрируется его частота в герцах. Допустимое отклонение по высоте от контрольного звука (в тонах, с шагом в одну вторую тона) устанавливается щелчками мыши по стрелкам.

Чтобы выйти из окна «Установка контрольного звука» с сохранением произведенных настроек, необходимо щелкнуть по кнопке **Принять**. Выбор кнопки **Отменить** приведет к выходу из данного окна без сохранения произведенных настроек.

Щелчок по кнопке **Помощь** выводит на экран окно с текстом помощи по работе в данном окне.

Словесное ударение

С помощью этого упражнения можно формировать правильную ритмико-слоговую структуру речи и корректировать дефекты ее плавности и слитности, в том числе при заикании.

1. Нижнее поле является рабочим, в нем строится речевая волна либо в виде тонкой линии (когда звука нет или он не превышает порога чувствительности), либо в виде рельефа, изменяющегося в зависимости от громкости и длительности звука.

2. Запуск речевой волны производится клавишей **Пробел**. При новом запуске предыдущее изображение удаляется (стирается). По горизонтальной оси откладывается время в секундах.

3. Произнося различные звуки, слова и фразы, фиксируйте рисунки их речевых волн. Для прослушивания последней попытки нажмите клавишу **F8**.

4. При необходимости копируйте изображение из рабочего поля в верхнее, используя его в качестве образца. Для копирования изображения из рабочего в верхнее поле нажмите сочетание клавиш **Ctrl+C**. Для копирования с одновременной очисткой рабочего поля нажмите **Ctrl+X**. Удалить изображение в верхнем поле можно нажатием клавиши **Delete**.

5. В упражнении предусмотрены два режима работы: со временем записи в 5 и 10 секунд. Для смены режима нажмите клавишу **F3**.

Интонограф

Это упражнение предназначено для работы над различными видами интонации.

Изображение записывается и выводится на экран в двух вариантах: 1) только частота; 2) частота + амплитуда (как в «Словесном ударе»). Меняется цвет волн: частота – светло голубая, амплитуда – фиолетовая. По умолчанию записывается только частота. Запись по второму варианту включается после щелчка по новой кнопке «Вид изображения» (**F9**), при этом кнопка сохраняет свой активный (утопленный) вид.

Запуск речевой волны производится клавишей **Пробел**. При новом запуске предыдущее изображение удаляется (стирается). По горизонтальной оси откладывается время в секундах.

Для прослушивания последней попытки надо щелкнуть по кнопке «Прослушивание образца» (**F8**). В режиме безостановочного воспроизведения эта функция отсутствует.

Копирование изображения из рабочего поля в верхнее – сочетание клавиш **Ctrl+C**. Копирование с одновременной очисткой рабочего поля – **Ctrl+X**. Удалить изображение в верхнем поле можно нажатием клавиши **Delete**.

При нажатии комбинации клавиш **Ctrl+A** изображения в верхнем и нижнем полях меняются местами. Таким образом, появляется возможность вновь послушать образец учителя, который был в верхнем поле.

В упражнении предусмотрены три режима работы: со временем записи в 5 и 10 секунд, а также безостановочно. Для смены режимов надо щелкнуть по кнопке «Контрольное время» (**F3**).

КАК УСТРОЕНЫ УПРАЖНЕНИЯ В ДРУГИХ МЕНЮ (только в модификациях 1.7, 2.2 и 2.2у)

Описание экранов

За редким исключением, во всех упражнениях выдерживается однотипность расположения материала на экране. Можно выделить три зоны, условные границы которых хотя и могут значительно отличаться в разных упражнениях, но легко узнаются. Вверху располагается поле для образцов, над которым расположена строка для краткого определения задания. В середине находится рабочее поле, где появляются слова,

слоги, картинки, происходят действия с изображенными предметами. В нижней части экрана обычно помещается материал для выбора.

Крайнее нижнее положение занимают рисованные управляющие кнопки (иконки): «*Помощь*», «*Выход*» и «*Задание*». При наезде на эти кнопки курсором мыши, появляются их названия. Действие мыши дублируются «горячими клавишами».

После щелчка по кнопке «*Помощь*» или нажатия клавиши **F1** на экран выводится текст помощи по выполнению упражнения или его настройке. После щелчка по кнопке «*Задание*» или нажатия клавиши **F2** происходит выход в специальное окно, где можно произвести все необходимые настройки. После щелчка по кнопке «*Выход*» или нажатия клавиши **F10** происходит возвращение в основное меню программы.

Окно «Задание»

Перемещение по полям окна «Задание» производится при помощи клавиши **Tab**, выбор параметра – посредством *клавиш-стрелок*. Можно также выбрать нужный параметр, щелкнув по нему мышью.

Используются несколько вариантов полей установки параметров. В одном случае окажется возможным выбрать единственный параметр из списка, а выбор другого приведет к автоматическому отказу от первого выбора. В другом случае окажется возможным установить несколько параметров одновременно.

Параметр количества заданий и все остальные количественные параметры устанавливаются в особых полях. Щелкнув мышью, в них можно установить курсор, а затем вручную вставить нужное число. Допустимо также щелкать мышью по стрелкам справа от поля, повышая или понижая число на одну единицу.

Чтобы выйти из окна «Задание», сохранив произведенные настройки, необходимо щелкнуть по кнопке «*Принять*». Выбор кнопки «*Отмена*» приведет к выходу из данного окна без сохранения произведенных настроек.

Режимы выполнения упражнений

Тренажер предполагает выполнение упражнения в двух основных режимах: «Обучение» и «Контрольная», а также в дополнительном режиме – «Повтор».

В режиме «Обучение» ученик может сделать до трех попыток выполнить задание. Каждая ошибка сопровождается звуковым сигналом, а также двухуровневой подсказкой. Как правило, после первой ошибки

вверху экрана мигает строка задания, после второй – нужная буква, картинка, деталь изображения и т. п. После третьего неправильного выбора клавиатура и мышь блокируются, а изображение, как правило, застывает таким образом, что учитель и ученик наглядно видят ошибку. Символом блокировки служит появляющийся на экране вопросительный знак.

Как правило, возобновление упражнения после выхода на экран вопросительного знака не означает смены задания и увеличения количества ошибок на единицу. Количество ошибок соответствует числу неуспешно выполненных заданий, например, все ошибки, допущенные при собирании одной буквы, считаются за одну, т.е. одна буква была собрана unsuccessfully.

Внимание!

Блокировка управления тренажером препятствует бесцельным попыткам ученика выполнить задание путем простого подбора вариантов.

Поэтому снимать вопросительный знак должен только учитель.

Для возобновления работы нажмите клавишу Esc.

В режиме «Контрольная» нет возможности повторной попытки сделать выбор. Любая ошибка сразу же приводит к смене задания. При этом окно «Задание» остается недоступным до окончания полного цикла выполнения всех заданий и вывода на экран итога. Если после этого не поменять параметры и вновь нажать действующую клавишу или щелкнуть мышью по одному из объектов на экране, контрольная возобновляется на прежних условиях.

Дополнительный режим «Повтор» включается лишь после выполнения хотя бы одного задания. Он предназначен для того, чтобы ученик смог еще раз повторить отработанный материал, переписывая его с экрана в тетрадь или выполняя любую другую манипуляцию с ним по выбору учителя. В окно выходит материал, с которым шла работа в последнем режиме.

Смена текущего словаря

В тех упражнениях, где это предусмотрено, можно использовать разные наборы текстового материала (компьютерные словари). Чтобы сменить словарь, щелкните мышью по стрелке справа от одноименного

поля (откроется список доступных словарей), а затем по строке с нужным названием. После этого программа тренажера автоматически произведет анализ словаря, и вы сможете увидеть его характеристики.

Если в результате анализа состава выбранного вами словаря программа установит, что одна или несколько пар согласных или групп «Буква за пропущенной» не обеспечены хотя бы одним словом, пригодным для выведения на экран в качестве задания, кнопки выбора букв приобретут блеклую окраску. Щелчок по ним не приведет к какому-либо результату. В упражнении «Грузовик» последовательно анализируются все возможные пары согласных и гласные в слоге и, в случае отсутствия нужных слов, предлагается снять этот параметр.

В комплект тренажера входит набор базовых словарей, не подлежащих правке и гарантирующих правильную работу соответствующих упражнений. Помимо них можно самостоятельно подготовить пользовательские словари. Если после смены базового словаря на пользовательский упражнение не действует, то скорее всего, при создании словаря были допущены ошибки (см. описание программы «Работа со словарями»).

Подсчет ошибок в окне «Итог»

Информация о результатах автоматически выводится на экран, когда число заданий, установленное в окне «Задание», будет исчерпано.

Внимание! Компьютер считает ошибкой только то действие, при котором ученик не только осознанно выбрал неправильную букву или картинку, но полностью завершил цикл выбора. Это означает, что программа не считает ошибкой (и вообще не определяет это как состоявшийся выбор) то действие, при котором ученик не справился с заданием из-за недостаточного владения работой с клавиатурой или мышью. Так, в упражнениях типа «Собери букву» ученик должен не только правильно выбрать деталь, но и вписать ее в контур. Если при этом он не смог завершить свое действие, преждевременно отпустив кнопку мыши, ошибка не фиксируется.

Если в упражнении предполагается поэтапное выполнение задания, лимит на три ошибки в режиме «Обучение» или на одну ошибку в режиме «Контрольная» приходится на все задание, а не его отдельные этапы. Так, в упражнении «Восстанови порядок слов» (в режиме «Обучение») допустимо дважды выбрать один и тот же неправильный горшочек со словом или дважды совершить ошибку с определением нужного горшочка с разными словами. В режиме «Контрольная» ошибка фиксируется применительно к любому слову, отчего все горшочки должны быть поставлены на полку с первой попытки.

Независимо от того, с какой попытки выбрана правильная буква или картинка, при выведении на экран окна «Итог» фиксируется только одна ошибка. Выполнение задания с ошибкой будет зафиксировано и тогда, когда ученик завершил его со второй попытки, и с третьей (сделав два неверных выбора). Данное замечание относится только к режиму «Обучение», поскольку режим «Контрольная» не предполагает повторных попыток.

Дополнительные игровые моменты

Учитывая учебную направленность тренажера, в программе присутствует минимальное количество средств «оживления» упражнений и придания им дополнительной игровой направленности. Если вы считаете, что звуковая реакция на ошибку или правильный ответ, проигрывание музыкального фрагмента по окончании продолжительного цикла в ряде упражнений могут мешать ходу занятия, вы можете сделать звук едва слышимым или выключить его совсем, пользуясь стандартными функциями Windows.

Внимание!

Выключение звука не означает удаления музыкального фрагмента из программы. На время беззвучного проигрывания музыки система может выглядеть недействующей, но затем возвращаться в рабочее состояние.

Что касается движений Гнома в режиме «Контрольной», то помимо задач «оживления» они выполняют и важные методические задачи: сигнализируют об ошибке в момент смены задания (Гном хватается за голову) или свидетельствуют о том, что в контрольной были допущены ошибки (по окончании всего цикла Гном разводит руками). Надеемся, что и пара забавных трюков Гнома в случае безошибочного выполнения контрольной добавят вашему ученику немного положительных эмоций.

Включение дополнительного звукового сопровождения

Помимо звуковых сигналов, которые являются основными и не могут быть отключены иначе, чем путем выключения звуковых колонок или уменьшения уровня их громкости до минимума, в тренажере существует группа дополнительных сигналов. К ним относятся: сигнал запуска упражнений (для каждого меню он свой), фонограмма-задание ко

всем упражнениям и фонограмма «Обратись к учителю», которая воспроизводится после третьей подряд ошибки ученика. Перечисленные звуки включаются и отключаются из главного меню. Для этого надо щелкнуть по верхнему бревнышку избушки с соответствующей надписью.

МЕНЮ «БУКВА»

Собери букву из двух частей

Упражнение предназначено для формирования умения мысленно расчленить букву на несколько частей и соотносить расположение данных частей в пространстве.

Чтобы собрать букву, необходимо щелкнуть мышью по одной из ее частей, расположенных внизу экрана и, не отпуская клавишу мыши, перетащить деталь на свое место в контуре буквы. После этого можно отпустить клавишу мыши. Следующую деталь можно перемещать только после окончания мигания в контуре предыдущего фрагмента.

В этом упражнении, так же, как и в его усложненных вариантах «Собери букву из четырех частей» и «Собери букву (для отличников)», три попытки даются на все задание, а не на каждую из частей буквы. Поэтому после того, как ученик ошибется в третий раз и на экран выйдет вопросительный знак, задание (после нажатия на **Esc**) возобновится с самого начала, а установленные в контур фрагменты вновь вернуться в поле выбора.

На первых этапах работы с компьютером ученик может испытывать затруднения в управлении мышью. Можно позволить ему поэкспериментировать, щелкая по рисунку мышью, перетаскивая его в контур буквы и возвращая на место. Если при этом не отпускать кнопку мыши, компьютер не станет считать это действие ошибкой.

Индивидуальная настройка

Для выбора списка букв, с которыми будет идти работа, воспользуйтесь кнопками в специальном поле. При запуске упражнения в список включены все буквы. Чтобы выключить какую-либо из них, щелкните мышью по соответствующей кнопке. Можно выключить из списка собираемых все буквы, щелкнув по кнопке **«Убрать все»**. Далее следует создать новый список, щелкая мышью по соответствующим кнопкам. Щелкнув по кнопке **«Включить все»**, можно опять работать со всеми буквами.

Собери букву из четырех частей

Упражнение предназначено для формирования умения мысленно расчленить букву на несколько частей и соотносить расположение данных частей в пространстве. По сравнению с предыдущим упражнением предъявляются более высокие требования, связанные с увеличением количества деталей букв.

Принцип действия и настройки этого упражнения аналогичны предыдущему. Буква собирается из четырех фрагментов. Следует учесть, что в некоторых буквах существует иллюзорная возможность установки фрагмента в два и более участков контура, хотя правильным будет оставаться только тот выбор, при котором и все остальные части займут свое место в контуре.

Собери букву (для отличников)

Упражнение предназначено для формирования умения мысленно расчленить букву на несколько частей и соотносить расположение данных частей в пространстве. По сравнению с предыдущими упражнениями предлагается наивысший уровень сложности, связанный с большим количеством фрагментов буквы и наличием лишних деталей. При этом правильным выполнением задания вновь окажется лишь тот вариант, при котором четыре фрагмента займут единственно правильное положение в контуре.

Найди букву

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения. С его помощью осуществляется тренировка навыка сличения печатного текста с образцом, сохраняя последовательность и количество элементов. Упражнение можно использовать как дополнительный материал при работе над ориентацией в пространстве.

Чтобы выполнить задание, необходимо выбрать букву, совпадающую с образцом, и щелкнуть по ней мышью. Можно также переместить *клавишами-стрелками* ← и → на нужную букву рамку и подтвердить выбор, нажав *Enter*.

Индивидуальная настройка

Список букв, с которыми будет идти работа, должен содержать не менее двух единиц. Остальные настройки аналогичны упражнениям, в которых требуется собрать букву из нескольких частей.

Найди букву (для отличников)

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения. С его помощью осуществляется тренировка навыка сличения печатного текста с образцом, сохраняя последовательность и количество элементов. Упражнение можно использовать как дополнительный материал при работе над ориентацией в пространстве. В отличие от предыдущего упражнения предлагается более высокий уровень сложности за счет внешнего сходства демонстрируемых букв. Сделать правильный выбор, таким образом, становится гораздо сложнее.

Картинки

Упражнение способствует формированию навыка определения первого звука в слове и различения артикуляторно сходных звуков.

Чтобы выполнить упражнение, необходимо щелкнуть мышью в нижнем поле экрана по картинке, название которой начинается с той же буквы, что и название предмета вверху. Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместив на нужную картинку рамку.

Сортировка слов с пропущенными буквами

В этом упражнении требуется сгруппировать слова с одинаковыми пропущенными парными согласными. Это поможет отработать навык выбора одной из парных согласных букв и обозначения ею соответствующего звука в слове.

Чтобы отсортировать слова, щелкните мышью по букве или слову, расположенным вверху левого и правого столбика. Можно также переместить рамку выбора, нажав клавишу с названием пропущенной буквы или одну из *клавиш-стрелок* ← или →.

Индивидуальная настройка

Управляющие кнопки с изображением букв: «АОУЭЫ», «ЯЁЮЕИ» и «РЛНМ» служат для выбора используемой части словаря. Они определяют группу букв, которые будут следовать за пропущенной буквой. Их можно включать и по одной, и в любых сочетаниях.

Конструктор

Упражнение позволяет в игровой форме закрепить навык осознанного выбора одной из парных согласных и обозначения ею соответствующего звука в слове.

Чтобы собрать картинку, нужно правильно вставить пропущенную букву. Для этого можно щелкнуть мышью по одной из букв-образцов, нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместив рамку на нужную букву, или нажать клавишу с названием пропущенной буквы.

Производите все эти действия только тогда, когда фрагменты картинки завершают свое движение по экрану, а также по завершении звучания музыкального фрагмента.

В левой нижней части экрана (только в режиме «Контрольная») появляются два специальных окна. В верхнем подсчитывается количество оставшихся заданий, в нижнем – количество собранных картинок.

Индивидуальная настройка

В этом упражнении предусмотрен особый алгоритм работы в режиме «Контрольная», при котором главной задачей является не выполнение определенного числа заданий, а завершение одного или нескольких циклов без ошибок или с лимитированным числом неверных ответов.

Для завершения всего цикла сбора картинки (без ошибок) достаточно 9 заданий. Если педагог в поле «Задание» ставит большее число, он дает ученику дополнительный шанс собрать картинку полностью даже с несколькими ошибками в ходе выполнения упражнения. При этом, если картинка собрана полностью, а установленное педагогом количество заданий не исчерпано и достаточно для завершения еще одного цикла, на экране начнет собираться новая картинка. В противном случае выполнение контрольной завершается.

Использование кнопок «АОУЭЫ», «ЯЁЮЕИ» и «РЛНМ» – аналогично упражнению «Сортировка слов с пропущенными буквами».

Тим и Том

Упражнение используется для формирования навыка звукового анализа. С его помощью осуществляется дифференциация согласных звуков по твердости-мягкости, уточняется артикуляция оппозиционных звуков.

Чтобы отсортировать слова, нужно щелкнуть мышью по рисунку одного из человечков. Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →.

МЕНЮ «СЛОГ»

Найди слог

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения. С его помощью осуществляется тренировка навыка сличения печатного текста с образцом, сохраняя последовательность и количество элементов; отрабатывается техника чтения

прямых и обратных слогов; умение определять состав слога. Упражнение можно использовать как дополнительный материал при работе над ориентацией в пространстве.

Чтобы выполнить упражнение, необходимо выбрать слог, совпадающий с образцом, и щелкнуть по нему мышью. Можно также переместить *клавишами-стрелками* ← и → рамку на нужный слог и подтвердить свой выбор, нажав **Enter**.

Буквы **й, ь, ъ** не участвуют в составлении двухбуквенных слогов, поэтому неактивны в настройках данного упражнения.

Грузовик

Упражнение позволяет в игровой форме отработать правильное употребление слогов, содержащих сходные по артикуляции пары согласных. Предусмотрен целый набор дополнительных игровых моментов: три уровня сложности в режиме «Контрольная», переключение цветов светофора, постепенное раскрашивание грузовика в режиме «Контрольная», разные типы звуков и пр.

Из-за присутствия на экране постоянно движущегося объекта, в упражнении заложен особый алгоритм вызова Помощи. Ее можно вызывать только в тот момент, когда грузовик стоит у перекрестка. В режиме Контрольной на втором и третьем уровне экранная кнопка Помощи недоступна, а клавиша **F1** заблокирована.

Рядом с управляющими кнопками (только в режиме «Контрольная») появляются два специальных окна. В левом подсчитывается количество оставшихся заданий, в правом – количество завершенных циклов (раскрашенных грузовиков).

Индивидуальная настройка

Параметр «Уровень» работает только в режиме «Контрольная». Он определяет время, в течение которого грузовик находится у светофора, а ученик принимает решение, куда его направить. При установке первого уровня время принятия решения не ограничивается. Второй и третий уровни предполагают ограничение времени на принятие решения. Если время истекло, а выбор не сделан, грузовик отъезжает назад. Это считается ошибкой.

Поле «Невыбранное слово» становится доступным только в режиме «Контрольная». Если установить «Остается», прочитанное учеником слово остается на экране до тех пор, пока в него не будет вставлен слог. Если установить «меняется», после вставки слога оба слова-задания меняются в произвольном порядке.

Аналогично упражнению «Конструктор», в этом упражнении предусмотрен особый алгоритм работы в режиме «Контрольная», при котором главной задачей является не выполнение определенного числа

заданий, а завершение одного или несколько циклов без ошибок или с лимитированным числом неверных ответов.

Для завершения всего цикла раскрашивания грузовика (без ошибок) достаточно шести заданий. Если педагог в поле «Заданий» ставит большее число, он дает ученику дополнительный шанс раскрасить грузовик полностью даже с несколькими ошибками в ходе выполнения упражнения. При этом, если грузовик раскрашен полностью, а установленное педагогом количество заданий не исчерпано и достаточно для завершения еще одного цикла, контрольная продолжается. В противном случае выполнение упражнения завершается.

Волшебный колодец

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения. С его помощью осуществляется тренировка навыка сличения печатного текста с образцом, сохраняя последовательность и количество элементов, глобального восприятия слова сложной слоговой структуры.

Если в окошках колодца появляется слово с правильным расположением слогов, необходимо щелкнуть по дощечке с надписью «Верно». В противном случае необходимо вновь запустить перебор слогов, щелкнув по дощечке «Пуск». При этом ошибкой будет считаться как выбор дощечки «Верно» при неправильном расположении слогов, так и выбор дощечки «Пуск» при правильном расположении слогов.

Индивидуальная настройка

В окне «Задание» можно установить тип используемого образца. Если выбрать параметр «Слово», на экран будет выводиться текстовый образец. При выборе параметра «Звук» в виде образца будет звучать фонограмма¹. Для того чтобы повторить слово-фонограмму, щелкните по изображению микрофона.

В поле «Словарь» вы можете выбрать тот тематический словарь, с которым будет идти работа с образцом «Слово».

Волшебный колодец (для отличников)

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения. С его помощью осуществляется тренировка глобального восприятия слова сложной слоговой структуры. Кроме того, упражнение позволяет формировать у ребенка словесную догадку, так как слово-образец отсутствует на экране (оно появляется на некоторое время лишь после второй ошибки).

¹ Возможно только при работе со словарем «Игровой автомат».

МЕНЮ «СЛОВО»

Прятки простые

С помощью данного упражнения формируется навык звукового анализа слова в широком смысле. Ребенок может восстанавливать буквы не только с опорой на умение анализировать звуковой состав слова, но и на некоторые орфографические правила. В зависимости от выбора стимульного материала (картинки или аудирование) можно тренировать разные стороны фонемного восприятия.

Если в качестве образца выбран «Звук», можно прослушать слово неограниченное количество раз. Для этого достаточно просто щелкать по изображению микрофона.

Прятки сложные

Более сложный вариант предыдущего упражнения. Для определения пропущенных букв в начале и конце слова от ученика требуется более глубокий фонемный анализ.

Хотя программа позволяет вставлять буквы в произвольном порядке, подсказка всегда обращает внимание ученика на ту букву, которая должна вставляться первой по принципу «слева направо».

Прятки (для отличников)

Наивысший уровень сложности для упражнения данного типа. Полностью отсутствует поддержка в виде каких-либо букв. Может эффективно использоваться как для автоматизации навыка последовательной расстановки букв по принципу «слева направо», так и для мозаичной расстановки букв.

Как и в предыдущем упражнении, буквы можно ставить в произвольном порядке, но подсказка обращает внимание на букву, которая должна вставляться первой по принципу «слева направо».

Мозаика

Упражнение предназначено для тренировки чтения и узнавания слов. Можно также корректировать нарушения чтения, особенно в случае проблем с восприятием слоговых стереотипов. Чтобы выполнить задание, необходимо найти в поле выбора то же слово, что и в поле для образца. Щелкните по нему мышью, или при помощи *клавиш-стрелок* переместите рамку и нажмите **Enter**.

Индивидуальная настройка

В окне «Задание» можно регулировать уровень сложности, выбирая тип применяемых словарей – со словами из трех или четырех-пяти букв. Для каждого уровня предусмотрена работа как с базовыми, так и

с пользовательскими словарями. При этом в поле «Словари» выводятся названия словарей лишь одного типа.

Мерцающая мозаика

Упражнение предназначено для тренировки чтения и узнавания слов. Оно может быть использовано также в качестве дополнительного материала для коррекции восприятия пространственных отношений и распределения внимания.

Чтобы выполнить задание, необходимо найти в поле выбора то же слово, что и в поле для образца. Щелкните по нему мышью, или при помощи **клавиш-стрелок** переместите рамку и нажмите **Enter**. Вы можете сделать свой выбор в любой момент, независимо от того, показывается ли сейчас данное слово или сменилось другим.

Индивидуальная настройка

В овне «Задание» можно регулировать уровень сложности, выбирая тип применяемых словарей (со словами из трех или четырех-пяти букв), а также время демонстрации слова.

Найди имя существительное

Это и все последующие упражнения меню «Слово» решают задачу развития лексико-грамматической стороны речи. При помощи данного упражнения дети тренируются в отграничении морфологической категории существительного от других морфологических категорий.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, является ли выведенное в верхнем поле слово именем существительным (названием предмета), и щелкнуть мышью по одной из досок с обозначением «ПРЕДМЕТ» или «НЕ ПРЕДМЕТ». Можно также нажать одну из **клавиш-стрелок** ← или →, переместив рамку на нужную доску, и подтвердить выбор нажатием **Enter**.

Индивидуальная настройка

Во всех последующих упражнениях данного меню количество заданий должно быть установлено в пределах от 10 до 50.

Найди имя прилагательное

При помощи этого упражнения ученики тренируются отграничивать морфологическую категорию имени прилагательного от других морфологических категорий.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, является ли выведенное в верхнем поле слово именем прилагательным (признаком предмета), и щелкнуть мышью по одной из досок с обозначением «ПРИЗНАК ПРЕДМЕТА» или «НЕ ПРИЗНАК ПРЕДМЕТА». Можно

также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Найди глагол

При помощи данного упражнения ученики тренируются отграничивать морфологическую категорию глагола от других морфологических категорий.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, является ли выведенное в верхнем поле слово глаголом (названием действия), и щелкнуть мышью по одной из досок с надписью «ДЕЙСТВИЕ» или «НЕ ДЕЙСТВИЕ». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Классификация частей речи

При помощи данного упражнения ученики тренируются различать три морфологические категории: существительные, глаголы и прилагательные.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, является ли выведенное в верхнем поле слово именем существительным (названием предмета), глаголом (названием действия) или именем прилагательным (признаком предмета), и щелкнуть мышью по одной из досок с обозначением «ПРЕДМЕТ», «ДЕЙСТВИЕ» или «ПРИЗНАК ПРЕДМЕТА». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить свой выбор нажатием *Enter*.

Сгруппируй существительные по обобщающим понятиям

При помощи данного упражнения ученики могут тренироваться в распределении имен существительных по тематическим группам. Кроме того, упражнение позволяет расширять словарный запас в рамках разных тематических групп.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, к какой тематической группе принадлежит имя существительное, выведенное в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с названием этой группы. Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Индивидуальная настройка

В качестве тематических групп может быть выбрана любая пара понятий. Имеется лишь одно ограничение: понятия группы «Взрослые» допустимо сопоставлять только с понятиями группы «Дети».

Определи число имени существительного

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории единственного и множественного числа имен существительных.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить число имени существительного, выведенное в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с обозначением «ОДИН ПРЕДМЕТ» или «МНОГО ПРЕДМЕТОВ». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Определи род имени существительного

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории мужского, женского и среднего рода имен существительных.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить род имени существительного, предложенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписью «ОН», «ОНА» или «ОНО». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Определи род имени прилагательного

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории рода имен прилагательных.

Чтобы выполнить упражнение, необходимо определить род имени прилагательного, выведенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписями «ОН КАКОЙ», «ОНА КАКАЯ» или «ОНО КАКОЕ». Можно также нажать *клавишу-стрелку* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Определи число имени прилагательного

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории единственного и множественного числа имен прилагательных.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить число имени прилагательного, выведенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписью «ОДИН» или «МНОГО». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Определи время глагола

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории настоящего, будущего и прошедшего времени глаголов.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить время глагола, выведенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписями «ДЕЙСТВИЕ ЕСТЬ», «ДЕЙСТВИЕ БЫЛО» или «ДЕЙСТВИЕ БУДЕТ». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Определи число глагола

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории числа глаголов.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить число глагола, выведенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписями «ОДИН» или «МНОГО». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и нажать *Enter*.

Определи род глагола

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении грамматической категории рода глаголов прошедшего времени.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить род глагола, выведенного в верхнем поле, и щелкнуть мышью по одной из досок с надписями «ОН ДЕЛАЛ», «ОНА ДЕЛАЛА» или «ОНО ДЕЛАЛО». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Найди предлог

Упражнение позволяет тренировать учеников в определении морфологической категории предлога.

Чтобы выполнить задание, необходимо определить, является ли слово, выведенное в верхнем поле, предлогом, и щелкнуть мышью по одной из досок с обозначением «ПРЕДЛОГ» или «НЕ ПРЕДЛОГ». Можно также нажать одну из *клавиш-стрелок* ← или →, переместить рамку и подтвердить выбор нажатием *Enter*.

Антонимы

Упражнение способствует формированию понятийной основы слова, расширению активного словаря.

Слева написано слово-образец. Чтобы выполнить упражнение, необходимо найти в списке справа антоним и щелкнуть по нему мышью. Можно также выбрать антоним с помощью *клавиш-стрелок* и

подтвердить выбор нажатием **Enter**. Если слово-образец многозначное и имеет несколько антонимов, выбор надо продолжать до тех пор, пока не будут найдены все антонимы.

Поле «Часть речи» в окне «Задание» служит для выбора материала заданий. Можно выбрать прилагательные или наречия, а также обе части речи. Можно допустить или исключить многозначность, при которой в упражнении будут появляться слова, имеющие более одного антонима.

МЕНЮ «ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»

Упражнения данного меню модификаций 1.7, 2.2 и 2.2у подходят для занятий с нечитающими и учащимися читать детьми: все задания озвучены и дублированы текстом, фонограммы можно включать произвольно, также можно выбирать способ их включения — вручную и автоматически.

Тим и Том (озвученное)

Нужно распределять появляющиеся на экране слова: Тиму отдать те, что с мягкими согласными, а Тому — с твердыми. Все слова и задания озвучены.

Чтобы начать упражнение, щелкните по кнопке с изображением динамика под словом-заданием в центре экрана.

Чтобы прослушать общее задание упражнения, фонограмму слова-задания, представления Тима и Тома, нужно нажать на расположенные рядом с ними кнопки с изображением динамика.

Чтобы сортировать слова, нужно щелкнуть мышью по прямоугольному полю рядом с одним из героев. Можно также использовать клавиши-стрелки на клавиатуре.

При ошибке тренажер подаст сигнал. После трех ошибок в режиме обучения экран блокируется, чтобы дать педагогу возможность обсудить ошибку с учеником. Чтобы снять блокировку, нажмите клавишу **Esc**.

В нижней части экрана располагаются управляющие кнопки: **«Помощь»**, **«Выход»** и **«Задание»**. При наезде на эти кнопки курсором мыши появляются их названия.

После щелчка по кнопке **«Помощь»** или нажатия клавиши **F1** на экран выводится текст помощи по выполнению упражнения или его настройке.

После щелчка по кнопке «**Задание**» или нажатия клавиши **F2** происходит выход в специальное окно, где можно произвести все необходимые настройки, в т. ч. задать временной интервал между включением фонограмм, озвучивающих слова-задания.

После щелчка по кнопке «**Выход**» или нажатия клавиши **F10** происходит выход из упражнения и возвращение в основное меню программы.

Антонимы (озвученное)

Слева появляется слово, к которому нужно подобрать один или несколько антонимов из списка справа. Все слова и задание озвучены.

Слева написано слово-образец. Чтобы выполнить упражнение, необходимо найти в списке справа его антоним и щелкнуть по нему мышью. Можно также выбрать антоним с помощью клавиш-стрелок и подтвердить выбор нажатием **Enter**. Чтобы прослушать фонограмму слова, щелкните мышью по значку динамика рядом с ним, либо, пользуясь клавиатурой, выберите слово *клавишами-стрелками* и нажмите *Пробел*.

Если слово-образец многозначное и имеет несколько антонимов, выбор надо продолжать до тех пор, пока не будут найдены все антонимы.

Когда выбор антонимов будет завершен, в автоматическом режиме задание сменится само, а в ручном режиме надо нажать на *Пробел*.

При ошибке тренажер подаст сигнал. После трех ошибок в режиме обучения экран блокируется, чтобы дать педагогу возможность обсудить ошибку с ребенком. Чтобы снять блокировку, нажмите клавишу **Esc**.

Чтобы прослушать общее задание упражнения, нужно нажать на значок динамика рядом с ним.

В нижней части экрана располагаются управляющие кнопки (иконки): «**Помощь**», «**Выход**» и «**Задание**». При наезде на эти кнопки курсором мыши появляются их названия. Действия мыши дублируются «горячими клавишами».

После щелчка по кнопке «**Помощь**» или нажатия клавиши **F1** на экран выводится текст помощи по выполнению упражнения или его настройке.

После щелчка по кнопке «**Задание**» или нажатия клавиши **F2** происходит выход в специальное окно, где можно произвести все необходимые настройки: выбрать режим подачи заданий (автоматическое включение и смена фонограмм или ручное); настроить временной интервал между включением фонограмм, озвучивающих слова-задания; выбрать словарь и т. д.

После щелчка по кнопке **«Выход»** или нажатия клавиши **F10** происходит выход из упражнения и возвращение в основное меню программы.

Сюжетные картинки

Переходя между четырьмя экранами с заданиями, нужно рассмотреть картинку, ответить на вопросы, ориентируясь по значимым деталям, и составить связный рассказ. Задания, вопросы и опорные тексты озвучены. К каждой картинке прилагается фонограмма, помогающая ощутить атмосферу сюжета.

В нижней части экрана располагаются кнопки с изображением римских цифр для перехода между экранами, кнопки **«Помощь»**, **«Выход»**, **«Аудиофрагмент»**, **«Картинка»**, а также кнопки вопросов, доступных на экране II.

После щелчка по кнопке с римской цифрой производится переход к соответствующему экрану.

На экране I нужно рассмотреть картину и составить о ней общее впечатление, которое можно дополнить, включив аудиофрагмент, предназначенный для этой картинки.

На экране II нужно ответить на несколько вопросов (кнопки 1–8). Число вопросов в сюжетах разное. Кнопка **«Текст»** (**«А»**) показывает текст примерного ответа на вопрос, а кнопка **«Подсказка»** включает фонограмму примерного ответа.

На экране III нужно рассмотреть картинку еще раз и вспомнить опорные детали, отмеченные при ответах на вопросы предыдущего экрана.

Экран IV — общий рассказ по картинке. Можно вызвать опорный текст кнопкой **«Текст»**.

Кнопки **«Задание»**, **«Вопросы»** и **«Подсказка»** включают соответствующие фонограммы, а кнопка **«Текст»** показывает текстовую подсказку.

После щелчка по кнопке **«Помощь»** или нажатия клавиши **F1** на экран выводится текст помощи по выполнению упражнения или его настройке.

После щелчка по кнопке **«Картинка»** (**«К»**) или нажатия клавиши **F2** происходит выход в специальное окно, где можно выбрать сюжет.

После щелчка по кнопке **«Аудиофрагмент»** (значок динамика) воспроизводится фонограмма, предназначенная для данного сюжета. Повторный щелчок по кнопке останавливает воспроизведение.

После щелчка по кнопке **«Выход»** или нажатия клавиши **F10** происходит выход из упражнения и возвращение в основное меню программы.

МЕНЮ «ПРЕДЛОЖЕНИЕ» **(только в модификациях 2.2 и 2.2у)**

Восстанови предложение

Упражнение предназначено для развития лексико-грамматической стороны речи. Оно тренирует детей в установлении смысловых и формальных связей между словами в предложении.

Для данного упражнения предусмотрены обычные и «свободные» базовые словари. Последние имеют такой же состав предложений, что и обычные, но предполагают большее количество вариантов грамматически правильной расстановки.

Чтобы выполнить упражнение, необходимо поставить на полку глиняные горшочки со словами в той же последовательности, в которой они стояли первоначально. Допускается также иной порядок слов, не противоречащий правилам русской грамматики.

Щелкните мышью по изображению чайника с надписью «Начать» и после того, как все горшочки окажутся на полу, ставьте их по одному на полки. Для этого щелкните мышью по изображению горшочка и, не отпуская кнопки, перенесите его на полку. Теперь можно отпустить кнопку мыши. Слова необходимо вставлять только слева направо, то есть от первого слова в предложении до последнего. Первое слово всегда написано с большой буквы, последнее – кончается точкой. Для перехода к новому заданию вновь щелкните мышью по изображению чайника с надписью «Начать».

Описанные порядок выполнения упражнения и манипуляции мышью аналогичны для всех последующих семи упражнений.

Составь предложение

Упражнение предназначено для развития лексико-грамматической стороны речи на материале наивысшего уровня сложности. При его выполнении не предполагается поддержки в виде опоры на образец.

Для данного упражнения предусмотрены обычные и «свободные» базовые словари. Последние имеют такой же состав предложений, что и обычные, но предполагают большее количество вариантов грамматически правильной расстановки.

Необходимо поставить на полку глиняные горшочки со словами таким образом, чтобы в результате получилось предложение.

Вставь пропущенное слово

Упражнение предназначено для формирования навыка правильного согласования слов в предложении на основе грамматических и логических показателей.

Необходимо поставить с пола на полку глиняный горшочек с тем словом, которое отсутствует в предложении.

Выбери форму слова

Упражнение предназначено для формирования навыка правильного согласования слов на основе показателей рода, числа и падежа.

Необходимо поставить с пола на полку глиняный горшочек с грамматически верной формой слова. Поле «Часть речи» в окне «Задание» служит для выбора характеристики пропущенного слова. Можно выбрать существительное или прилагательное, а также обе части речи.

Вставь предлог

Упражнение направлено на формирование умения правильно использовать падежные конструкции и употреблять необходимые предлоги.

Необходимо поставить с пола на полку глиняный горшочек с правильным предлогом. Выбор группы предлогов, над которыми будет идти работа, производится в окне «Задание».

Вставь предлог (для отличников)

Повышенный уровень сложности для упражнений данного типа. В лексическом материале отсутствуют ограничения, связанные с падежной сочетаемостью предлогов, поэтому ученик должен использовать не только формальные, но и логические речевые показатели.

Выполнение упражнения – аналогично предыдущему.

Вставь союз (простое)

Упражнение направлено на закрепление значений подчинительных союзов и практическое овладение способами связи простых предложений в составе сложноподчиненного союзного предложения.

Необходимо поставить с пола на полку глиняный горшочек с правильным союзом. В настройках можно выбрать группу из трех союзов, которые будут предлагаться в качестве вариантов.

Вставь союз (сложное)

Повышенный уровень сложности для упражнений данного типа. В отличие от предыдущего упражнения, группу из трех союзов выбрать нельзя: союзы из общего списка отбираются компьютером в произвольном порядке. Таким образом, ученик при выборе опирается не только на формальные грамматические признаки, но и на логику высказывания.

Выполнение упражнения – аналогично предыдущему.

Вставь союз (для отличников)

Наивысший уровень сложности для упражнений данного типа. Всего две группы союзов с небольшим количеством предложений для каждой. Сложность заключается в том, что при формальной подстановке союзы могут быть взаимозаменяемы, их значения похожи. Поэтому нужно опираться на смысл предложения и описанную в нем ситуацию.

Выполнение упражнения – аналогично предыдущему.

Закончи предложение

Упражнение направлено на преодоление синтаксического аграмматизма в речи детей.

Необходимо поставить с пола на полку глиняный горшочек с правильным с точки зрения грамматики и логики высказывания словом.

МЕНЮ «ТЕКСТ» (только в модификациях 2.2 и 2.2у)

Описание экранов

Во всех упражнениях этого меню выдерживается однотипность расположения материала на экране. Можно выделить три зоны, условные границы которых легко узнаются. Вверху располагается строка для краткого определения задания. В середине находится рабочее поле, где появляются тексты, слова, картины, выводятся напоминания и подсказки. Внизу размещены рисованные управляющие кнопки (иконки): **«Помощь»**, **«Выход»**, **«Задание»**; а также кнопки **переключателя номеров экранов** и **переключателя номеров вопросов**.

После щелчка по кнопке **«Помощь»** или нажатия клавиши **F1** на экран выводится текст помощи по выполнению упражнения или его настройке.

После щелчка по кнопке **«Задание»** или нажатия клавиши **F2** происходит выход в специальное окно, где можно произвести все необходимые настройки.

После щелчка по кнопке **«Выход»** или нажатия клавиши **F10** происходит возвращение в основное меню программы.

Четыре кнопки с **римскими цифрами** переключают экраны. Восемь кнопок с **арабскими цифрами** переключают вопросы во втором экране (в других экранах эти кнопки не используются). Если к какому-либо тексту имеется не восемь вопросов, а меньше, соответствующие

кнопки становятся неактивными, то есть щелчок по ним не приводит к действию.

В правом нижнем углу экрана также расположена кнопка с изображением громкоговорителя – «*Музыкальный фрагмент*». В упражнении «Пересказ» она становится активной только в последнем, четвертом экране. После щелчка мышью по этой кнопке звучит фонограмма-поощрение за выполненную работу. В упражнениях «Рассказ по картине» и «Рассказ по картине (для отличников)» кнопка «Музыкальный фрагмент» активна во всех экранах. После щелчка по ней звучит фонограмма, ассоциированная с конкретной картиной. Повторным щелчком можно остановить фонограмму.

Реакция на правильный ответ и на ошибку

В упражнении «Пересказ» ученик может сделать до трех попыток ответить на вопросы во втором экране и выбрать слова – в третьем. Каждая ошибка сопровождается звуковым сигналом, а также двухуровневой подсказкой. После первой ошибки вверху экрана мигает строка задания, после второй – нужное слово (слова). После третьего неправильного выбора клавиатура и мышь блокируются, а изображение застывает таким образом, что учитель и ученик наглядно видят ошибку. Символом блокировки служит появляющийся на экране вопросительный знак. Для возобновления работы и снятия блокировки нажмите **Esc**.

Окно «Задание»

Перемещение по полям окна «Задание» производится при помощи клавиши **Tab**, выбор параметра – посредством *клавиш-стрелок*. Можно также выбрать нужный параметр, щелкнув по нему мышью.

Чтобы выйти из окна «Задание», сохранив произведенные настройки, необходимо щелкнуть по кнопке «*Принять*». Выбор кнопки «*Отмена*» приведет к выходу из данного окна без сохранения произведенных настроек.

Пересказ

Упражнение предназначено для работы над связным речевым высказыванием (обучение пересказу текстов разного уровня сложности).

Первый экран

При запуске упражнения в рабочем поле, изображающем школьную доску, появляется текст рассказа. Ученик должен самостоятельно или с помощью взрослого прочитать рассказ.

После окончания работы с первым экраном вы можете перейти к следующему, нажав на соответствующую кнопку с римской цифрой.

Второй экран

В этом экране ученику предлагается ответить на вопросы по прочитанному тексту. В поле выбора расположены четыре варианта ответов. Один из них верный, остальные – неверные. Среди предложенных ответов ребенок должен найти верный и щелкнуть по нему левой клавишей мыши, либо при помощи стрелок передвинуть рамку и нажать клавишу **Enter**.

Если ответ выбран правильно, звучит приятный сигнал, слово (словосочетание) меняет свой цвет на красный и трижды мигает. Если был выбран неправильный вариант, звучит сигнал неприятного тона и трижды мигает строка задания. При второй подряд ошибке, помимо воспроизведения звукового сигнала, мигает верный ответ. При третьей подряд ошибке происходит блокировка экрана и появляется вопросительный знак – символ «Обратись к учителю», сопровождаемый соответствующей фонограммой. Снять блокировку можно, только нажав клавишу **Esc**. Затем можно вновь повторить попытку ответить на данный вопрос.

После того как ребенок ответил на первый вопрос, можно нажать на следующую кнопку переключателя и перейти ко второму вопросу. При этом последовательность вывода вопросов определяется учителем. Можно выводить их по порядку, нажимая последовательно на кнопки с первой по восьмую, а можно – вразбивку, возвращаясь при необходимости к уже заданным вопросам. Переход к другому экрану возможен из любого вопроса.

Третий экран

В этом экране ученик должен найти слова, которые встречались в тексте. Помимо них, на доске присутствуют и другие слова, которые в тексте не встречались.

Чтобы выбрать слово, необходимо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши, либо при помощи *клавиш-стрелок* ←, →, ↑ и ↓ передвинуть рамку и нажать **Enter**. Порядок нахождения слов свободный.

Если слово выбрано правильно, звучит приятный сигнал и шрифт слова меняет свой цвет. Если же слово было выбрано неправильно, ученику даются подсказки, аналогичные тем, которые он получал на втором экране.

При попытке перейти к следующему экрану в ситуации, когда не все нужные слова были найдены, на доске появится окно с текстом «Найдены не все слова» и кнопками «Продолжить выбор» и «Закончить выбор». Если нажимается кнопка «Продолжить выбор», ребенок может продолжать выполнение задания. Нажатие на кнопку переключателя экранов не считается ошибкой и, соответственно, блокировки клавиатуры и мыши не происходит.

Четвертый экран

На доску в этом экране выводятся слова-опоры, с помощью которых ученик вспоминает текст и пересказывает его. По окончании работы учитель может поощрить ребенка и, нажав на кнопку «Музыкальный фрагмент», дать ему послушать одну из мелодий.

Окно «Задание»

Окно включает следующие поля:

Текст

В этом поле учитель производит выбор рассказа, с которым будет работать ребенок. Чтобы выбрать рассказ, нужно щелкнуть левой клавишей мыши по стрелке, а затем по строке с нужным названием.

Уровень сложности

Учителю предоставляется возможность самому определить уровень сложности текста, чтобы при выборе текста в следующий раз можно было ориентироваться не только на количество слов, но и на определенный им уровень сложности. Нажав мышью на стрелку справа от окна (или перейдя в это окно с помощью клавиши **Tab**), нужно выбрать цифру от 1 до 9 и щелкнуть по ней мышью (нажать **Пробел**). В следующий раз введенная цифра появится одновременно с выбором названия текста.

Количество слов в тексте

В окно этого поля автоматически выводится общее количество слов.

Рассказ по картине

Упражнение предназначено для работы над связным речевым высказыванием (обучение самостоятельному рассказу по картине).

Первый экран

Главное место на экране занимает репродукция картины. Если ее фрагмент представлен в виде квадрата, он располагается слева, если в виде прямоугольника – вверху. В правой части экрана или внизу помещаются название картины и имя художника.

С помощью кнопки «**Выбор картины**» (она активна и может быть нажата только в этом экране) выводится окошко, в котором в столбик перечислены фамилии художников и названия их картин. Чтобы выбрать картину, нужно щелкнуть левой кнопкой мыши (воспользоваться клавишами-стрелками и **Пробелом**) по строке с названием картины.

Кнопка «**Музыкальный фрагмент**» включает воспроизведение музыкальных фонограмм, ассоциированных с данной картиной. Фоно-

грамма доступна на любом этапе упражнения. Повторное нажатие останавливает фонограмму. В дополнение к базовой пользователь может выбрать и другую фонограмму в формате .wav или .mp3. Управляющие кнопки для этого расположены над зоной для вывода подсказок. Левая предназначена для запуска/остановки пользовательской фонограммы, правая — для выбора аудиофайла в Проводнике. В дальнейшем учитель может запускать и останавливать обе фонограммы, а также выбирать в качестве пользовательской любой другой музыкальный файл.

Для перехода к другому экрану необходимо нажать одну из кнопок с римской цифрой.

Второй экран

В этом экране ученику предлагаются вопросы по картине. При этом программа показывает ребенку в изображении характерные детали, которые помогают правильно и полно ответить на вопрос.

Последовательность вывода вопросов определяется учителем. Он может выводить вопросы по порядку, нажимая последовательно на кнопки с первой по восьмую, а может давать их вразбивку, возвращаясь при необходимости к уже заданным вопросам.

С помощью кнопки «*Слова*» на экран можно вывести специальную лексику (слова и словосочетания), закрепленную за этим вопросом. Повторное нажатие на ту же кнопку убирает с экрана подсказку.

Третий экран

Этот экран предоставляет возможность ученику вспомнить все важные детали картины.

Вначале картина появляется в блеклом виде. Ученик водит курсором мыши по картине. Как только курсор попадает на активную область, фрагмент приобретает цветной вид и ученику легко вспомнить, какой вопрос и какие слова-подсказки относились к этому фрагменту.

Четвертый экран

В этом экране ученику предлагается составить собственный рассказ по изученной картине с опорой на ее изображение и музыку.

Учитель может существенно облегчить ребенку задание, если нажмет на кнопку «*Слова*» и на экране появится текст-подсказка (повторное нажатие на ту же кнопку убирает с экрана текст).

Рассказ по картине (для отличников)

Это упражнение отличается от предыдущего по следующим параметрам:

1. Ребенку задаются более сложные, проблемные вопросы, предполагающие достаточно высокий уровень восприятия картины.

2. В качестве образца предлагается более сложная лексика (многозначные слова, фразеологизмы, эпитеты, гиперболы и т. д.).

3. В третьем экране для прочтения и анализа предлагается отрывок из стихотворения, соответствующий логике картины и дающий дополнительную эмоциональную поддержку в понимании содержания и настроения картины.

4. В четвертом экране появляется вариант рассказа по картине, состоящий из сложных речевых конструкций (сложносочиненные и сложноподчиненные предложения, обобщения, вводные слова и т. д.).

РАБОТА В РЕЖИМЕ СБОРА СТАТИСТИКИ (для модификаций 1.4, 1.4у, 1.7, 2.2, 2.2у)

Работа с тренажером в режиме сбора статистики позволяет автоматически собирать данные о выполнении упражнений и составлять из них отчет, в котором отмечаются основные результаты занятий. Этот отчет можно сохранить в виде текстового файла на вашем компьютере.

Включить или отключить автоматический сбор статистики можно в главном меню тренажера.

В модификациях 1.4 и 1.4у сбор статистики работает во всех упражнениях.

Упражнения модификаций 1.7, 2.2, и 2.2у, работающие в этом режиме:

- все упражнения меню «Звук»;
- все упражнения меню «Буква»;
- все упражнения меню «Слог»;
- все упражнения меню «Слово».

Как работает режим сбора статистики

При выходе из упражнения программа выводит окно с собранными в процессе его выполнения данными, отмечая продолжительность занятия, название упражнения, количество выполненных заданий и некоторые другие сведения, меняющиеся в зависимости от конкретного упражнения.

Статистика режима контрольной (только меню «Звук», «Буква»; все упражнения модификаций 1.4 и 1.4у) отображается отдельной строкой с пометкой «контрольная».

Ширину столбцов в полученной таблице можно регулировать простым перетягиванием мышью, захватив границы в верхней строке.

В левом верхнем углу окна статистики нужно ввести данные об ученике, группе или классе и педагоге, проводящем занятие, чтобы они отображались в отчете.

Внимание! При сохранении файла отчета его название формируется автоматически из имени ученика, введенного в поле отчета, и даты. Одноименные файлы при сохранении заменяют друг друга, стирая предыдущие. Помните об этом, создавая несколько отчетов в течение одного занятия с учеником, изменяйте названия файлов при сохранении, если это необходимо.

При необходимости можно добавить в крайнее правое поле замечания о ходе занятия. Для этого нужно нажать большую кнопку «Редактировать» в правом столбце таблицы напротив той записи, которая вас интересует. В открывшееся поле нужно ввести текст и сохранить его, нажав на кнопку в правом нижнем углу. Не беспокойтесь, если в таблице не виден текст целиком: при сохранении итогового отчета в текстовом формате он будет отображаться правильно. В отдельных случаях может оказаться, что ваше устройство использует способ ввода, отличный от используемого в тренажере. В случае некорректной работы с окном редактирования примечаний, вы сможете внести правки в отчет после его сохранения — как в обычный текстовый документ.

Закончив вносить замечания в отчет после выполнения очередного упражнения, вы можете продолжить занятие с тем же учеником, не прерывая отчета. Для этого нажмите кнопку «Сохранить результаты» — окно статистики свернется, и вы вернетесь в главное меню.

Если вы хотите завершить работу с текущим отчетом и начать новый, например, с другим учеником, то нажмите кнопку «Сохранить отчет и завершить занятие». После этого вы сможете сохранить завершенный отчет в текстовом виде и продолжить работать с другим учеником либо выйти из программы.

Внимание! При выходе из программы несохраненные данные отчета стираются. При попытке выхода без сохранения появится предупреждение.

ПРОГРАММА «РАБОТА СО СЛОВАРЯМИ»

Некоторые из типов словарей, используемых в логопедическом тренажере, отображаются и доступны для редактирования в программе «Работа со словарями».

Подготовка собственных словарей – важный и нужный, но очень ответственный этап работы с тренажером. Чтобы предотвратить возможные сбои в работе программы, необходимо изучить и неукоснительно соблюдать несколько правил.

Несколько общих правил

1. Прежде чем приступить к созданию собственного словаря, внимательно изучите один из тех, которые поставляются вместе с тренажером, поймите логику его построения.

2. Набирайте слова и слоги, пользуясь только **строчными буквами**¹. Появление в словарях прописных букв или символов иностранного алфавита может привести не только к игнорированию программой таких слов, но и к более серьезным ошибкам в действии тренажера. Данное ограничение касается и имен собственных, которые в случае крайней необходимости следует также набирать только строчными буквами.

3. Давайте вашим словарям короткие и емкие названия, которые будет легко узнать при смене словарей в упражнении. Избегайте нейтральных названий типа «Новый», «Старый», «Измененный» и т. п. Наоборот, повышенной информативностью обладают названия, типа «Овощи малый» или «Игрушки 1 класс». Кроме того, хотя программа и позволит вам дать словарю очень длинное название (до 30 символов), оно будет усечено в стандартных полях окна «Задание», что только затруднит задачу оперативной смены словаря. Максимальное количество знаков в названиях словарей – 30. Для названий словарей употребляются прописные и строчные буквы, а также английский алфавит.

4. Помните, что при вводе текстовой информации программа может отследить лишь наиболее грубые ошибки, легко поддающиеся автоматизированному контролю, а также проверить состав вашего словаря, исходя из необходимого минимального количества материала. Поэтому строго проверяйте вводимые слова с точки зрения повторов, орфографии, использования символов, соответствия условиям упражнений и пр.

5. В словарях для упражнений меню «Предложение» первое слово и имена собственные пишутся с прописной буквы, а в конце предложения ставится точка.

¹ Данное правило не применяется к словарям для упражнений меню «Предложение».

6. Одновременная работа в тренажере и программе «Работа со словарями» не рекомендуется. Закончив работу с программой «Работа со словарями», закройте ее и только затем вновь загрузите программу логопедического тренажера.

Запуск программы

1. Если вы работаете с упражнением, закройте его и выйдите из программы тренажера.

2. Щелкните по кнопке «Пуск», войдите в программную группу «Delfa» и выберите в ней строку «Работа со словарями». Если на рабочем столе есть одноименная иконка, щелкните по ней.

3. Выберите тот тип словаря, который применяется в нужном вам упражнении (табл. 3).

Таблица 3

Тип словаря	Упражнения, которые используют этот тип	Минимум единиц (слов/предложений)
Буква в начале слова	Сортировка слов с пропущенными буквами, Конструктор	2 ¹
Буква в середине слова	Конструктор	2
Буква в конце слова	Конструктор	2
Слог в начале слова	Грузовик	2
Структура слова	Волшебный колодец, Волшебный колодец (для отличников)	1
Короткие слова (3 буквы)	Мозаика, Мерцающая мозаика	9
Короткие слова (4-5 букв)	Мозаика, Мерцающая мозаика	9
Твердость-мягкость	Тим и Том	2
Антонимы	Антонимы	10
Порядок слов	Восстанови предложение, Составь предложение	1

¹ Словари с минимальным количеством слов пригодны для работы только в том случае, если эти слова удовлетворяют всем требованиям упражнения. Так, в упражнении «Конструктор» может быть использован словарь, содержащий слова «баран» и «цастух». Если же вместо второго слова ввести «шалаш», словарь окажется неработоспособным, поскольку упражнение не предполагает дифференциацию согласных «б» и «ш».

Тип словаря	Упражнения, которые используют этот тип	Минимум единиц (слов/предложений)
Пропущенное слово	Вставь пропущенное слово	1
Форма слова	Выбери форму слова	1
Предлоги	Вставь предлог, Вставь предлог (для отличников)	1
Союзы	Вставь союз (простое), Вставь союз (сложное)	1
Союзы для отличников	Вставь союз (для отличников)	1
Конец предложения	Закончи предложение	1

Просмотр и правка словарей

В левом поле окна программы выводятся названия всех доступных типов словарей. После того как вы щелкнете по плюсу рядом с названием одного из типов, появится список всех словарей выбранного типа. Базовые словари отмечены значком раскрытой книги¹. Они всегда располагаются вверху списка. Ниже помещаются словари, созданные пользователями, они помечаются изображением человека. Чтобы выбрать для дальнейшей работы один из словарей, нужно щелкнуть по его названию – в средней части окна программы появятся все слова или предложения выбранного словаря, доступного для просмотра и/или редактирования.

Над списком словарей находятся пять управляющих кнопок:

«Создать»: на диске создается новый словарь, производится запрос на выбор типа и названия и совершается переход в окно редактирования. Максимальное количество знаков в названиях словарей – 30. Употребляются и прописные, и строчные буквы, а также английский алфавит. Выбрав тип и завершив ввод названия, щелкните по кнопке «ОК». Щелчок по кнопке «Отмена» прерывает процесс создания нового словаря.

¹ Напомним, что «базовыми» называются словари, которые поставляются изготовителем в комплекте с программой тренажера и гарантируют правильную работу с ним. Базовые словари нельзя корректировать, давать им иные названия и удалять. Внести правки в словарь данного типа можно только одним способом: сохранить его как пользовательский, дав ему новое название. С получившейся копией можно проводить любые предусмотренные операции.

«Переименовать»: вызывает окно редактирования названия выбранного словаря.

«Удалить»: удаляет словарь с диска. Базовый словарь удалить нельзя. Если делается попытка удалить пользовательский словарь, на экран выходит запрос на подтверждение удаления. После щелчка по кнопке «Да» словарь удаляется. Щелчок по кнопке «Нет» прерывает процесс удаления словаря.

«Сохранить как текст»: создается копия словаря в виде текстового файла (.txt), пригодного для просмотра и распечатки, и сохраняется на компьютере в выбранном пользователем месте.

«Присоединить словарь»: после щелчка по кнопке открывается выпадающий список доступных словарей того же типа, что и словарь, с которым идет работа. После щелчка по строке с нужным названием выбранный словарь полностью присоединится к словам исходного словаря. Внимание! Автоматическое отслеживание повторяющихся слов при присоединении словаря не производится.

«Сохранить как...»: создается копия словаря, и программа запрашивает ее название. Завершив ввод названия, надо щелкнуть по кнопке «ОК». Щелчок по кнопке «Отмена» прерывает процесс создания нового словаря. Эта функция используется для создания редактируемой копии базового словаря: словарь получает статус пользовательского, и его название появляется в списке словарей. Так же осуществляется создание копии пользовательского словаря.

Под управляющими кнопками находится поле **«Количество записей»**. В этом поле автоматически выводится число, означающее:

- для словарей типов «Буква в начале слова», «Буква в середине слова», «Буква в конце слова», «Слог в начале слова», «Структура слова», «Короткие слова (3 буквы)», «Короткие слова (4–5 букв)» и «Твердость-мягкость» – количество слов в словаре,
- для словарей типа «Антонимы» – количество слов-образцов в словаре,
- для словарей типа «Предложение» – количество строк с предложениями (строки вариантов предложения не учитываются).

Добавить слово: выберите словарь, поставьте курсор в поле для ввода «Слово» и наберите слово, пользуясь только строчными буквами. Затем щелкните по кнопке «Добавить слово». В словарях типа «Буква в

середине слова» обязательным условием является также ввод в поле «Буква в слове» той буквы, которая будет дифференцироваться с другими согласными. В словарях типа «Твердость-мягкость» необходимо определить, входят ли в состав слова мягкие согласные (компьютер автоматически этого сделать не может). Воспользуйтесь для этого списком в поле «Хозяин». Если мягкие согласные в слове есть, щелкните по строке «Тим», в противном случае выберите «Том». В словаре типа «Антонимы» нужно указать не менее одного антонима для каждого слова. В словари типа «Структура слова» можно вводить только трех-сложные слова, разделяя слоги пробелом.

«Сохранить запись»: выделите строку со словом, и оно появится в поле для ввода «Слово». Измените слово в этом поле и нажмите «Сохранить запись» – исправленное слово займет свое место в словаре.

«Редактировать» (для предложений): выделите строку с предложением и нажмите «Редактировать». Для редактирования доступно предложение и все его варианты. Отредактируйте нужные слова в предложении и вариантах и нажмите «ОК» для подтверждения или «Отмена», если передумали сохранять изменения.

«Удалить»: выделите строку со словом или предложением и нажмите «Удалить» – запись исчезнет из словаря. При выборе основного предложения оно удалится вместе с вариантами; при выборе варианта удалится только вариант (кроме типов словарей «Пропущенное слово», «Форма слова» и «Конец предложения» – из них при выборе варианта удалится вся запись, включая основное предложение).

Внимание! Отмена операции невозможна.

Методические советы по созданию пользовательских словарей

Как уже отмечалось выше, к созданию собственных компьютерных словарей целесообразно обращаться после приобретения некоторого опыта по работе с тренажером. Разумеется, специалистам будет не сложно понять логику построения словарей, исходя из тех действий, которые будут производиться в упражнениях с базовыми словарями. Поэтому ограничимся только самыми основными правилами.

Словари типа «Буква в начале слова»

Могут содержать слова, начинающиеся с согласных: б, в, г, д, ж, з, к, л, п, р, с, т, ф, ц, ч, ш, щ. После них могут следовать гласные первого ряда, гласные второго ряда и сонорные согласные: л, н, м, р. Слова, не

удовлетворяющие этим правилам, тренажер в упражнении не использует.

Словари данного типа требуют хотя бы по два слова, допускающих дифференциацию согласных «б» и «п».

Словари типа «Буква в середине слова»

Могут содержать слова с согласными: б, в, г, д, ж, з, к, л, п, р, с, т, ф, ц, ч, ш, щ, находящимися в середине слова. После них могут следовать гласные первого ряда, гласные второго ряда и сонорные согласные: л, н, м, р. Слова, не удовлетворяющие этим правилам, тренажер в упражнении не использует.

При вводе в словарь нового слова обязательно заполните поле «Буква в слове». Повторение одной и той же согласной в середине слова не допускается. Ограничений на использование букв в начальной и конечной позиции не имеется.

Словарям данного типа требуется хотя бы по два слова, допускающих дифференциацию согласных «б» и «п».

Словари типа «Буква в конце слова»

Могут включать в себя слова, оканчивающиеся на согласные: б, в, г, д, ж, з, к, л, п, р, с, т, ф, ц, ч, ш, щ.

Словарям данного типа требуется хотя бы по два слова, допускающих дифференциацию согласных «б» и «п».

Словари типа «Слог в начале слова»

Формируются по правилам для словарей типа «Буква в начале слова». Кроме того, все слова должны удовлетворять требованиям правильного отделения первого слога, оканчивающегося на гласные: а, о, у, е, ы.

Словари данного типа требуют наличия одного слова, начинающегося на слог «ба», и одного – на «па». В этом случае обеспечивается нормальный режим смены словарей.

Словари типа «Структура слова»

Могут содержать только слова из трех слогов. Каждый слог отделяется от последующего одним пробелом. Слова, содержащие слоги, которые были сочтены нежелательными для вывода на экран в изолированной позиции, запрещены к вводу в словари. Если программа обнаруживает такие слоги, появляется текстовое предупреждение.

Словари типа «Короткие слова (3 буквы)»

Кроме лимита на количество букв, других ограничений не имеется.

Словари типа «Короткие слова (4–5 букв)»

Кроме лимита на количество букв, других ограничений не имеется.

Словари типа «Твердость – мягкость»

Никаких ограничений на ввод слов не имеется. Сортировка слов по признаку твердости/мягкости выполняется вручную. При вводе двух одинаковых слов выйдет предупреждение.

Словари типа «Антонимы»

Минимальный набор слов для словарей типа «Антонимы»: четыре прилагательных, четыре наречия и по одному прилагательному и наречию, имеющим более одного антонима, – всего десять слов. При вводе одинаковых слов выйдет предупреждение.

В таблице 4 описаны функции специальных управляющих кнопок для упражнений «Антонимы»

Таблица 4

Кнопка	Тип словаря: Антонимы
Добавить слово	Сохраняет новую запись. Щелкните левой кнопкой мыши в поле «Слово» и введите слово, затем выберите тип (прилагательное или наречие), затем введите антоним к набранному вами слову в поле «Антоним» и нажмите кнопку «Добавить антоним»; повторите, если у слова несколько антонимов. Заполнив таким образом все поля слева, нажмите кнопку «Добавить слово» Внимание! При добавлении нового слова убедитесь, что антонимы от предыдущего слова удалены из формы: введите новое слово, затем добавьте антонимы к нему и только после этого по одному выделите и удалите старые антонимы
Добавить антоним	Добавляет одну ячейку для ввода второго и последующих антонимов
Удалить антоним	Удаляет антоним в той ячейке, где стоял курсор в момент нажатия на кнопку
Удалить	Удаляет основное слово с его антонимами. В момент нажатия на кнопку курсор может находиться в любой ячейке, относящейся к этому слову

Кнопка	Тип словаря: Антонимы
Сохранить запись	Сохраняет изменения: выберите слово в словаре, добавьте или удалите антонимы к нему, исправьте опечатки и нажмите эту кнопку. Внимание! Чтобы редактировать слово, нужно кликнуть ко нему в словаре: ввод слова в поле вручную блокируется программой как попытка внесения дублирующей записи в словарь

Словари предложений

В таблице 5 описаны функции управляющих кнопок для словарей следующих типов: «Порядок слов», «Пропущенное слово», «Форма слова», «Предлоги», «Союзы», «Союзы для отличников», «Конец предложения».

Таблица 5

Добавить предложение	Открывает окно ввода нового предложения и его вариантов. Сначала следует ввести основное предложение, а затем его варианты – без пропуска строк, один под другим. Варианты пропущенных слов в словарях типа «Пропущенное слово», «Форма слова», «Конец предложения» записываются строго под пропущенным словом в основном предложении. Сложные слова (напр. <i>мать-и-мачеха</i>), в том числе некоторые союзы (<i>потому что</i> и др.) записываются целиком в одну ячейку
Редактировать	Открывает окно редактирования выбранного предложения и всех его вариантов
Удалить	1. В словарях типа «Порядок слов» удаляет выделенное предложение с вариантами, если было выделено основное предложение; удаляет один вариант, если был выделен только вариант. 2. В словарях типов «Пропущенное слово», «Форма слова» и «Конец предложения» удаляет выбранное предложение 3. В словарях типов «Предлоги», «Союзы» и «Союзы для отличников» удаляет выбранное предложение

Порядок слов

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка не отделяется от последнего слова в предложении, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Следующие три строки предназначены для предложений-вариантов – их можно добавить по желанию. Варианты вводятся по порядку, с первого по третий, без пропуска строк и ячеек. Если количество слов в

предложении и варианте не совпадает, либо пропущены ячейки, то появится предупреждение. Если у предложения всего один вариант, его следует помещать в строку с названием «Вариант 1».

Пропущенное слово

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка не отделяется от последнего слова в предложении, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Следующие три строки предназначены для предложений-вариантов. Необходимо добавить все три варианта. Каждое слово варианта соответствует слову основного предложения. Если количество слов в основном предложении и варианте не совпадает, либо пропущены ячейки, то появится предупреждение.

Форма слова

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка не отделяется от последнего слова в предложении, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Следующие три строки предназначены для слов-вариантов. Необходимо добавить все три варианта пропускаемого слова, записав их в столбик прямо под ним. Если при записи пропущены строки, или варианты расположены не точно друг под другом, то появится предупреждение.

Предлоги

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка не отделяется от последнего слова в предложении, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Ввод вариантов не предусмотрен.

Союзы

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка или запятая не отделяется от слова перед ней, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Сложные слова (мать-и-мачеха), в том числе некоторые союзы (потому что) записываются целиком в одну ячейку.

Ввод вариантов не предусмотрен.

Союзы (для отличников)

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка или запятая не отделяется от слова перед ней, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Сложные слова (мать-и-мачеха), в том числе некоторые союзы (потому что) записываются целиком в одну ячейку.

Ввод вариантов не предусмотрен.

Конец предложения

Ввод основного предложения осуществляется в первую строку формы. Слова вводятся слева направо, без пропуска ячеек. Первое слово предложения начинается с прописной буквы. Точка не отделяется от последнего слова в предложении, не следует помещать ее в отдельную ячейку.

Следующие три строки предназначены для слов-вариантов. Необходимо добавить все три варианта последнего слова, записав их в столбик прямо под ним. Если при записи пропущены строки, варианты расположены не точно друг под другом, или не под последним словом, то появится предупреждение.

Сохранение и восстановление пользовательских словарей

В процессе работы на тренажере у вас накапливаются созданные вами словари. Чтобы не потерять их в случае поломки компьютера или при перестановке программы на другой компьютер, рекомендуется периодически архивировать вашу словарную базу. Для этого скопируйте **обязательно на внешний носитель** файл delfa_data, находящийся в папке программы (по умолчанию это C:\Delfa).

После переустановки программы тренажера перенесите сохраненный файл delfa_data в папку C:\Delfa, заменив находящийся там одноименный файл. Теперь с восстановленной базой можно работать.

Внимание! Перенос словарной базы возможен только между одинаковыми модификациями тренажера.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Дополнительное (обязательное) оборудование

Для работы с программой Логопедического тренажера «Дэльфа-142.1» необходимо следующее дополнительное оборудование, входящее в комплект поставки:

- электронный Блок обработки сигнала (БОС);
- микрофон.

Расширить возможности логопедического тренажера помогут наборы дополнительного логопедического и игрового оборудования, благодаря которым занятия с детьми станут еще насыщеннее и эффективнее. Предприятие-изготовитель предлагает следующие наборы.

Дополнительное логопедическое и игровое оборудование.

Малый набор дополнительного оборудования «Речевое дыхание»

Комплект включает два набора игрушек, которые позволят дефектологу существенно разнообразить работу с детьми над речевым дыханием. Опираясь на задания компьютерного Логопедического тренажера, можно предложить детям выполнить похожие упражнения на другом материале и закрепить достигнутые результаты в процессе переноса навыка в иную ситуацию речевой деятельности. Такие приемы работы особенно рекомендуется детям с проблемами речевого дыхания, нарушениями звукопроизношения, а также детям с задержкой психического развития и сочетанными дефектами. Задания рассчитаны на параллельное использование игрового оборудования и Логопедического тренажера. В зависимости от состояния здоровья и уровня развития ребенка логопед может сформировать индивидуальный план занятий, дозируя применение компьютерных методов обучения и согласовывая их с учебными и общеразвивающими задачами.

Набор базовый № 3

Этот набор дополнительного логопедического и игрового оборудования предназначен для оснащения логопедических кабинетов и логопедических пунктов в общеобразовательных учебных организациях для нормально развивающихся детей и в специальных (коррекционных) учреждениях для детей с ограниченными возможностями здоровья. Он задуман как базовый, то есть включающий в себя предметы для работы по основным логопедическим темам. Как и сам тренажер, набор дополнительного оборудования ориентирован на комплексную работу над устной и письменной речью, предполагает вместе с решением чисто логопедических задач развитие высших психических функций у детей,

способствует их социализации.

Компьютерные модификации упражнений могут совпадать с заданиями, выполняемыми с дополнительным оборудованием, быть их близкой или более далекой аналогией, либо дополнять традиционные задачи новыми оригинальными элементами. В наибольшей мере богатые возможности компьютерного тренажера будут раскрыты при условии владения логопедом навыками использования различных тематических словарей и их самостоятельной разработки. В этом случае в большинстве упражнений на постановку в слова пропущенных букв и слогов можно будет сформировать пользовательские словари по всем нужным тематическим группам, с разным количественным наполнением в зависимости от уровня развития учеников.

Набор музыкальных компакт-дисков

Набор музыкальных дисков позволит услышать полностью или в продолжительных фрагментах ту музыку, которая звучит в упражнениях «Рассказ по картине» и «Рассказ по картине (для отличников)», а также выполнить ряд дополнительных упражнений: подобрать различную музыку к картинам и определить, насколько она к ним подходит; услышать в музыке звуковые аналогии важным деталям на картинах и др. Комплект дисков сопровождается брошюрой, которая содержит описание заданий и методические рекомендации по их выполнению.

Техническая поддержка

Компания-изготовитель оказывает техническую поддержку клиентам и консультирует их по вопросам установки и эксплуатации приобретенного ими оборудования по телефонам: +7 (495) 142-07-36 и +7 (925) 585-4834 в рабочие дни с 10.00 до 18.00. Вы также можете отправить свои вопросы на электронную почту: support@delfam.ru.

Адрес изготовителя

ООО «Дэльфа М». Москва, 117279, Профсоюзная ул., дом 93А.
Телефон: +7 (495) 142-0736. E-mail: info@delfam.ru.