

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ ТРЕНАЖЕР

«Дэльфа-142.1»

Дополнение к практическому руководству

Москва

2020

Настоящее дополнение содержит описание новых упражнений и функций, которые появились в серийных модификациях логопедического тренажера в обновлениях 06.2020, 04.2020 и 03.2020 .

Работа в режиме сбора статистики (для модификаций 1.4, 1.4у, 1.7 и 2.2)

Описание

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

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

Программа помогает пользователю сохранить данные отчета локально на компьютере и никуда их не отправляет. Получившимся текстовым файлом пользователь может распоряжаться по своему усмотрению.

Упражнения, работающие в этом режиме:

- ❖ все упражнения меню Буква;
- ❖ некоторые упражнения меню Звук:
«Матрешки», «Цветные ниточки», «Чашка чая», «Праздничный пирог», «Костер», «Елочка», «Репка», «Росток», «Салют», «Космический стрелок», «Волшебный сад», «Город Колобок», «Бегемотик», «Извержение вулкана», «Бабочка», «Сказочный замок», «Мельница».

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.

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

В левом верхнем углу окна статистики можно 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 завершённый 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.

Работа с пользовательскими фонограммами в упражнениях «Рассказе по картине» и «Рассказе по картине (для отличников)»

В упражнениях «Рассказ по картине» и «Рассказ по картине (для отличников)» появилась возможность наряду с базовым музыкальным фрагментом, сопровождающим каждую картину, предлагать ученику фонограмму, выбранную самим педагогом. Для этого подойдет любой аудиофайл в формате .wav или .mp3. При этом можно воспроизвести обе фонограммы — базовую и пользовательскую. Эта функция доступна только в первом экране упражнения, где над зоной подсказок имеются две кнопки: запуска/остановки пользовательской фонограммы (левая кнопка) и выбора файла с фонограммой в Проводнике (правая кнопка).

Чтобы выбрать новую фонограмму, необходимо щелкнуть мышью на кнопку с изображением двух нот, выбрать в открывшемся Проводнике нужный файл и открыть его. Изображение вернется в окно упражнения, начнется воспроизведение фонограммы, а кнопка запуска изменит свой вид. После щелчка по ней воспроизведение фонограммы останавливается. В дальнейшем педагог может запускать и останавливать базовую и пользовательскую фонограммы и выбирать новые файлы.

Упражнения меню «Для малышей» (для модификаций 1.7 и 2.2)

Новое меню модификаций 1.7 и 2.2 подходит для занятий с нечитающими и учащимися читать детьми: все задания озвучены и дублированы текстом,

фонограммы можно включать произвольно, также можно выбирать способ 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 задание 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. Вопросы можно задавать в произвольном порядке, а также выводить на экран повторно.

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.