

Предприятие «Дэльфа М»

**ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ ТРЕНАЖЕР
«Дэльфа-142.1»
модификация «РАС»
для детей с расстройствами
аутистического спектра**

Практическое руководство

**Москва
2022**

УДК 376
ББК 74.3+32.973
Л69

Л69 **Логопедический тренажер «Дэльфа-142.1», модификация «РАС» для детей с расстройствами аутистического спектра: Практическое руководство.** – М.: Дэльфа М, 2022. – 90 с.

Практическое руководство включает в себя основные правила установки и настройки логопедического тренажера «Дэльфа-142.1» в специальной модификации для детей с РАС, описание работы с упражнениями и методические рекомендации по проведению занятий. В приложении размещены адрес и контактные данные изготовителя.

УДК 376
ББК 74.3+32.973

- © ООО «Дэльфа М». Москва, 2022.
Программа, текст Практического руководства.
- © Н.В. Мазурова. Текст методических рекомендаций, 2022.
- © О.Е. Грибова. Текст методических рекомендаций, 2022, с изм.
- © Т.К. Королевская. Текст методических рекомендаций, 2022, с изм.
- © Т.В. Луус. Текст методических рекомендаций, 2022, с изм.

СОДЕРЖАНИЕ*

Описание тренажера	4
Предназначение.....	4
Кому адресован тренажер	5
Новизна и оригинальность концепции	5
Комплектация	5
Системные требования	6
Подготовка к работе	6
Установка программы и драйвера БОС	6
Беспроводной пульт учителя (джойстик).....	7
Первоначальная настройка и запуск тренажера	8
Новые и адаптированные упражнения	
Меню «РАС»	8
Подготовительные упражнения. Формирование основных навыков работы с программой	9
Упражнения на развитие устной речи	12
Развитие эмоциональной сферы ребенка	15
Меню «Социально-бытовая ориентировка»	16
Меню «Избранное»	17
Оригинальные упражнения	
Оригинальные упражнения логопедического тренажера	18
Меню «Звук»	19
Артикуляционная гимнастика.....	21
Речевой выдох	21
Произвольное включение голоса	22
Громкость	23
Слитность речи.....	23
Голосовые модуляции.....	24
Меню «Буква и слог»	24
Методические рекомендации	
<i>Мазурова Н.В.</i> Работа с упражнениями, модифицированными для детей с расстройствами аутистического спектра	30
<i>Грибова О.Е.</i> Методика работы с тренажером (фрагмент)	65
<i>Королевская Т.К.</i> Работа над голосовыми модуляциями (фрагмент)	82
<i>Лусс Т.В.</i> Методика работы с упражнением «Цветные ниточки» меню «Звук»	85
Приложение	
Техническая поддержка	91
Адрес изготовителя	91

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

ОПИСАНИЕ ТРЕНАЖЕРА

Предназначение

Логопедический тренажер «Дэльфа 142.1», модификации «РАС» является специальной версией выпускаемого в течение ряда лет продукта. Он включает в себя новый раздел, разработанный с учетом образовательных потребностей детей, имеющих расстройства аутистического спектра, и направлен в первую очередь на формирование у детей способности поддерживать социальное, в том числе речевое взаимодействие. Содержание предлагаемых упражнений соответствует требованиям ФГОС ДО, ФГОС НОО для детей с ОВЗ, которые содержат положения о важности формирования полноценной речевой деятельности, умения активно использовать речевые средства и средства информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.

С учетом специфического характера развития ребенка с РАС и дисбаланса всех сфер его деятельности упражнения тренажера направлены на решение следующих основных задач:

- установление первоначального контакта с ребенком;
- повышение мотивации коммуникативной деятельности за счет использования наиболее привлекательных для ребенка средств обучения;
- улучшение общего эмоционального фона занятий;
- коррекция и развитие социальных и коммуникативных возможностей ребенка в рамках ведущей деятельности;
- расширение словарного запаса ребенка и работа над содержательной стороной речи;
- коррекция и развитие функциональных сторон речи;
- получение устойчивых результатов занятия за счет многократного дублирования графического, текстового и звукового материала;
- реализация индивидуально ориентированного подхода в коррекционной работе: отбор материала разного уровня сложности, определение темпа и содержания работы в зависимости от особенностей развития ребенка и др.

Наличие в составе модификации «РАС» упражнений из основного набора логопедического тренажера «Дэльфа-142.1» позволяет также работать над коррекцией различных сторон речи детей с речевыми нарушениями различной этиологии. В частности, педагог имеет возможность использовать упражнения для развития речевого

дыхания, силы голоса, коррекции звукопроизношения, назального оттенка голоса и пр.

Кому адресован тренажер

Тренажер окажется полезным в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, имеющими аутистический спектр нарушений. Согласно МКБ-10, это:

- F84 (детский аутизм),
- F84.1 (атипичный аутизм),
- F84.5 (синдром Аспергера),
- F84.9 (аутизм неясного генеза).

Новизна и оригинальность концепции

Используя для расширения коммуникативных возможностей повышенный интерес детей с РАС к телевизору, компьютеру, смартфону, в этой модификации тренажера реализуется система занятий по методу создания полисенсорного виртуально-реального учебного пространства, защищенного патентом на изобретение № 2722673 (2020 г.).

Метод предполагает погружение ребенка с РАС в мир желанных ему объектов, введения его в состояние психологического комфорта путем поощрения его интереса к работе на компьютере с целью развития или коррекции эмоциональной сферы и экспрессивной речи.

Предметно-пространственная среда помещения для занятий по методу работы в полисенсорном виртуально-реальном учебном пространстве включает в себя:

- монитор компьютера, на котором ребенок выполняет задания;
- рабочий стол, на котором размещается монитор компьютера, а также учебные пособия и предметы, необходимые для переноса отрабатываемого навыка в реальную, но игровую среду;
- учебное помещение с обстановкой, включающей в себя предметы, отраженные на рабочем столе и демонстрируемые на мониторе для переноса навыка в реальную среду;
- микрофон;
- пульт управления в руках педагога.

Комплектация

Комплект логопедического тренажера включает в себя обучающую программу «Дэльфа-142.1» модификации «РАС» на USB-флеш-накопителе, настоящее практическое руководство, паспорт

изделия, упаковочную коробку и дополнительное (обязательное) оборудование: электронный блок обработки сигнала (далее по тексту — БОС), микрофон, пульт учителя (джойстик).

Системные требования

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

Оперативная память: 4 ГБ

Свободный порт USB 2.0, 3.0, 3.1.

Обязательна полная русификация ОС с установкой стандартного набора шрифтов.

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 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.

1. Завершите работу со всеми программами.

2. Запустите файл «Setup.exe» с 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. Драйвер БОС установится программой автоматически, вам не нужно производить никаких действий.

4. После этого можно подключить БОС в USB-порт.

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.

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.

Беспроводной пульт учителя (джойстик)

В работе с программой учитель использует специальный пульт (джойстик). При этом полная реализация всех преимуществ новой методики может быть достигнута только в случае использования **беспроводного соединения джойстика с компьютером**. Отсутствие провода обеспечивает безопасность работы с ребенком с РАС. Кроме того, у него создается иллюзия взаимодействия с экранном персонажем без посредничества учителя.

Для подключения воспользуйтесь инструкцией к вашей модели джойстика. Обратите внимание, что USB-порт БОС также может использоваться для подключения джойстика, поддерживающего радиосвязь.

Несколько полезных советов

1. Отведите достаточно времени на выработку навыков работы с джойстиком.

2. Беспроводное соединение дает вам возможность при необходимости отходить от компьютера достаточно далеко, не теряя с ним связь. Установить расстояние уверенного приема и передачи сигналов можно опытным путем.

3. В беспроводном джойстике имеется гнездо для сменных элементов питания или встроенный аккумулятор. Вовремя меняйте батарейки или заблаговременно заряжайте устройство перед занятиями, например, вставив провод в один из USB-портов на компьютере. При использовании зарядного устройства сверьте его характеристики с рекомендациями производителя джойстика.

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 — 100 %. В редких случаях при запуске тренажера изображение выходит за пределы видимой части экрана. Чтобы этого избежать, установите ручную разрешение 800×600 точек (возможно не на всех компьютерах).

На этом установка программы и ее первоначальная настройка завершены.

МЕНЮ «РАС»

Для того чтобы запустить нужное упражнение, щелкните мышью по экранной кнопке (картинке с названием) этого упражнения. Чтобы окончить работу с тренажером, щелкните по кнопке с надписью «**Выход**».

Нажав на клавишу **F1**, можно вывести текст Справки по упражнению. Также справку можно вызвать из окна «Настройки».

Щелчок по кнопке «Настройки» или нажатие клавиши **F6** открывает окно, в котором можно:

- отобразить/скрыть левую панель со списком фонограмм;
- установить цвет волос и глаз главного персонажа;
- задать иные предусмотренные конкретным упражнением параметры.

Щелчок по кнопке «**Применить**» сохраняет сделанные настройки и возвращает окно упражнения, по кнопке «**Отмена**» — возвращает окно упражнения с прежними настройками, по кнопке «**Справка**» — выводит текст помощи по настройке упражнения.

Чтобы выйти из упражнения и вернуться в меню программы, нажмите кнопку «**Выход**» или клавишу **F10**.

Чтобы вызвать схему кнопок джойстика, нажмите на нем клавишу RB или R1 (в зависимости от модели).

Подготовительные упражнения. Формирование основных навыков работы с программой

Четыре сюжета

Щелчок по одной из картинок совмещенной кнопки «Огонь», «Вода», «Сказочный замок» и «Поезд» запускает демонстрацию этого сюжета. Во время демонстрации можно остановить видеоролик или запустить другой, щелкая мышью по углам экрана:

Огонь	Сказочный замок
Вода	Поезд

Щелчок в углу экрана, соответствующем воспроизводимому ролику, останавливает видео. Для выхода в меню щелкните по центру экрана или нажмите клавишу *Esc*.

Знакомство

Упражнение подготовит ребенка к выполнению всех остальных заданий программы. Мальчик — ее главный персонаж — может демонстрировать пять эмоций (выражений лица). Научившись определять эмоции, ученик в следующих упражнениях сможет ориентироваться на них и понимать, правильно ли он действует.

При выходе в упражнение лицо имеет нейтральное выражение. Для смены эмоций воспользуйтесь клавиатурой компьютера или кнопками на пульте учителя (джойстике):

Кнопки выбора эмоций главного персонажа

Эмоция	Клавиатура	Джойстик (разные модели)	
Радость	W	Y	4
Удивление	A	X	1
Огорчение	S	A	3
Строгость	D	B	2

Для возвращения к нейтральному выражению повторно нажмите ту же клавишу или кнопку.

Для выбора фонограмм с приветствиями и заданиями воспользуйтесь клавишами-стрелками на клавиатуре компьютера или

переключателем на пульте учителя¹. В обоих случаях перемещение вверх-вниз по строкам с надписями соответствует стрелкам ↑ и ↓ или аналогичным направлениям на крестовине джойстика. Для запуска выбранной фонограммы воспользуйтесь клавишей **Enter**, кнопкой «10» или **Start** на джойстике или щелкните по этой строке мышью.

Внимание! Установленные в этом упражнении характеристики внешности главного персонажа будут распространяться на все упражнения программы. В каждом упражнении можно будет изменить эти характеристики, но действовать они будут только до выхода из упражнения.

Найди картинку

Упражнение готовит ученика к выполнению определенных просьб педагога. Оно не отличается высокой сложностью, но при этом очень удобно для освоения ребенком навыка реагирования на все вопросы педагога, получая эмоциональную поддержку на каждом шаге.

Ребенок должен найти картинку и указать на нее. Задание может дать педагог или главный персонаж (при помощи фонограмм).

Щелчок мыши по картинке выделяет ее: окружает рамкой или прокручивает изображение.

Повторный щелчок по картинке меняет ее на следующую.

После щелчка по экранной кнопке «**Обновить**», или нажатия на клавишу *Пробел*, или нажатия кнопки «вправо» на крестовине джойстика на экран выводится новый набор картинок.

В настройках упражнения можно выбрать:

- количество картинок, выводимых на экран (2–9);
- метод выделения выбранной картинки (окружение рамкой или верчение);
- цвет рамки (выбор из палитры для всех картинок, случайный или переливающийся);
- мгновенное или плавное появление картинки на экране;
- мгновенное или плавное исчезновение выбранной картинки, скорость исчезновения.

В перечне сюжетов по умолчанию выбраны все картинки. Убрать или выбрать все сюжеты можно, щелкнув по кнопке «**Убрать все / Включить все**». Картинки можно также выбирать и убирать по одной и в любом порядке.

¹ Схема выбора фонограмм главного персонажа действует и в других упражнениях с его участием.

Найди букву

Задания для ученика здесь аналогичны предыдущему упражнению, но в качестве стимульного материала использованы буквы. Чтобы выполнить упражнение, необходимо указать букву, совпадающую с образцом в рамке. Выбранная буква также помещается в рамку. Программа не определяет правильный ответ, а лишь наглядно фиксирует выбор. На успех или ошибку укажет эмоция главного персонажа, которым управляет учитель при помощи джойстика.

После щелчка по экранной кнопке **«Обновить»**, или нажатия на клавишу *Пробел*, или нажатия правой кнопки на крестовине пульта (джойстика) на экран выводится новый набор букв.

Количество букв-вариантов на экране определяется в настройках упражнения опцией «Варианты» (от 2 до 10). По умолчанию на экран выводится пять букв.

Опция «Сложность» определяет, будут ли буквы-варианты случайными (обычная сложность) или похожими на букву-образец (повышенная).

По умолчанию для вывода на экран выбраны все 33 буквы русского алфавита. Убрать или выбрать все буквы можно, щелкнув по кнопке **«Убрать все / Включить все»**. Буквы можно выбирать или отключать по одной и в любом порядке.

Цветные ниточки

Упражнение направлено на формирование оптического контура предметов, ориентировки в пространстве. Задача ученика — наложить на контур цветные ниточки. Время выполнения задания не ограничивается. Если выбран автоматический режим (по умолчанию), достаточно щелкнуть мышью по ниточке, и она встанет в нужное место контура. Если выбран режим «Вручную», ниточку надо захватить мышью и, не отпуская, переместить на контур (метод drag&drop).

После щелчка по экранной кнопке **«Обновить»** или нажатия на клавишу *Пробел* на экран выводится контур новой картинке. Порядок смены картинок устанавливается в окне «Настройки». Выбрать конкретный сюжет можно также, щелкнув мышью по его названию в левой панели или воспользовавшись пультом учителя (джойстиком).

Для повтора задания воспользуйтесь одним из способов:

мышью — щелчком по картинке;

клавиатурой — клавишей Backspace;

джойстиком — левой кнопкой на крестовине.

Сменить картинку тоже можно джойстиком — правой кнопкой на крестовине.

В настройках упражнения можно выбрать метод вставки ниточек: автоматически по щелчку или вручную.

По умолчанию для вывода на экран выбраны контуры всех четырех картинок (сюжетов). Сюжеты можно выбирать или отключать по одному и в любом порядке. Для этого перетащите мышью строчки с названиями картинок на нужные вам места и проставьте галочки на выбранных картинках.

Упражнения на развитие устной речи

Несколько упражнений объединены в данной программе задачей формирования, развития и коррекции устной речи ученика. Они максимально упрощены и адаптированы под условия работы с детьми с расстройствами аутистического спектра. Тем не менее, специалистам, не имеющим достаточного опыта работы с логопедическим тренажером «Дэльфа-142.1», будет важно овладеть несложными приемами настройки программы на голос ученика, правильного использования микрофона. Обо всем этом подробно написано в той части практического руководства, где говорится об *оригинальных* упражнениях логопедического тренажера. Там же можно получить дополнительные сведения о каждом упражнении.

В упражнениях «Бабочка», «Город», «Вулкан», «Сказочный замок», «Космический стрелок», «Лифт», «Мельница», «Репка», где для выполнения задания может понадобиться опорный текст, при нажатии клавиши **F5** выводится на экран / убирается специальное текстовое поле, куда можно вставить произвольный текст. Он набирается отдельно в каждом упражнении и в другие упражнения автоматически не переносится. Максимальное количество знаков в поле ограничивается одной строкой. Для набора букв и цифр, стирания символов, выделения, удаления, копирования и вставки, переключения языков и пр. используйте стандартные клавиши и команды Windows.

Чтобы продолжить выполнять упражнение с сохраненным в поле текстом, щелкните мышью в любом неактивном месте экрана; для возвращения в текстовое поле щелкните по нему левой кнопкой мыши.

Порог чувствительности микрофона увеличивается или уменьшается щелчками мыши по кнопкам «+» и «-» рядом с изображением микрофона или нажатиями клавиши **F2**.

Бабочка

В этом упражнении можно тренировать длительное произнесение звуков или пропевание слов. Если говорить в микрофон,

бабочка порхает по экрану и в паузах садится на цветок. Громкость голоса должна быть больше установленного порога чувствительности.

Длительность допустимой паузы регулируется кнопками «+» и «-» правее микрофона или нажатиями клавиши **F4**.

Город

При произнесении звонких согласных загораются одновременно все окна в домах. Если произносятся глухие звуки или производится выдох, окна остаются темными или гаснут, если до этого они горели.

Вулкан

Упражнение создано для работы с силой голоса (громкое и тихое произнесение звуков и слов). Это бывает необходимо, если ребенок привык общаться только шепотной речью или использует скандированное, громкое произнесение. Как только звук окажется сильнее установленного порога чувствительности, начнется извержение вулкана. Интенсивность выхода лавы изменяется в зависимости от громкости звучания. В паузах вулкан затухает.

Сказочный замок

Если говорить в микрофон, детали сказочного замка меняют цвет, а в паузах застывают. Громкость голоса должна быть больше установленного порога чувствительности.

Космический стрелок

Упражнение можно использовать как инструмент для стимуляции экспрессивной речи. Чтобы выстрелить, нужно быстро и громко произнести в микрофон гласный звук, слог или односложное слово. Звук должен превысить установленный порог чувствительности. Выстрелить можно также, если нажать клавишу **Пробел** или стрелку «вправо» на крестовине пульта (джойстика).

Скорость перемещения тарелки меняется кнопками «+» и «-». Тарелка может неподвижно висеть над ракетой (скорость «0» по умолчанию) или передвигаться влево-вправо (от медленного 1 до быстрого 5).

Лифт

Упражнение поможет при коррекции неадекватно высокого тембра голоса ребенка и расширит его диапазон. Если звук окажется сильнее, чем установленный порог чувствительности, лифт будет перемещаться в шахте, реагируя на изменение высоты голоса.

Педагог может дать ученику задание достигнуть определенного высотного уровня голоса. Чтобы обозначить этот уровень, щелкните мышью по изображению окна на нужной высоте, и в окне зажжется свет. После повторного щелчка по изображению окна свет в нем погаснет.

Для правильной работы лифта очень важно точно определить диапазон голоса ученика, установив частоту верхнего и нижнего звуков. Это делается в специальном окне, которое открывается щелчком по экранной кнопке с изображением нот. Подробно об этом написано в Справке по упражнению и разделе практического руководства, посвященном *оригинальным* упражнениям основной программы.

Мельница

Крылья мельницы движутся при слитном произнесении текста и останавливаются, если пауза превышает допустимую. Громкость голоса должна быть больше установленного порога чувствительности.

Длительность допустимой паузы регулируется кнопками «+» и «-» правее микрофона или нажатиями клавиши **F4**.

Репка

Чтобы начать упражнение или новую попытку вытащить репку из земли, надо нажать на клавишу **Пробел** и сразу же произносить звук или фразу. Громкость голоса должна превысить установленный порог чувствительности. Задание можно индивидуализировать очень точно, если правильно настроить величину контрольного времени и паузы.

Контрольное время в секундах увеличивается или уменьшается щелчками мыши по кнопкам «+» и «-» рядом с изображением песочных часов или нажатиями клавиши **F3**, величина допустимой паузы — кнопками «+» и «-» правее часов или нажатиями клавиши **F4**.

Грузовик

Упражнение поможет выработать у ребенка навык распределения внимания между двумя объектами на экране, может стать для него увлекательной игрой, которую можно потом перенести на стол перед экраном компьютера и всё пространство учебного помещения.

Чтобы выполнить задание, нужно определить, в каком доме не хватает той детали, которая стоит в кузове грузовика, и щелкнуть мышью по рисунку дома. Можно также нажать одну из **клавиш-стрелок**, определяющих движение грузовика налево и направо.

Развитие эмоциональной сферы ребенка

Найди эмоцию

Упражнение поможет выработать навык сопоставления определенного выражения лица с несколькими в ряду, научит ориентироваться в настроении окружающих людей, а также соотносить выражение лица с переживаемой эмоцией. Лицо-образец — самое крупное, оно находится в центре экрана. Ученику необходимо найти такое же среди нескольких изображений более мелкого размера. После щелчка мышью выбранная картинка окружается рамкой.

Смена картинки-образца с пульта учителя аналогична управлению лицом главного персонажа в остальных упражнениях.

В настройках упражнения можно определить количество выводимых на экран картинок-вариантов и цвет рамки.

Выбери эмоцию

По сравнению с предыдущим это упражнение более сложное. Оно требует анализа ситуации на картинке, объяснения своего выбора. На экране компьютера демонстрируется картинка с эмоционально насыщенной ситуацией, а лицо героя отсутствует. На выбор ребенку предоставляется несколько лиц с разными выражениями эмоций. Необходимо указать на одно из лиц, вставить его на место лица персонажа, по возможности, назвать эмоцию и объяснить, почему в данной ситуации она могла возникнуть. При необходимости лицо можно вернуть обратно в поле выбора.

После щелчка по экранной кнопке «**Обновить**», нажатия на клавишу *Пробел* или стрелки вправо на крестовине пульта (джойстика) на экран выводится новая картинка. Порядок смены картинок можно задать в окне «Настройки».

По умолчанию активны для вывода на экран сюжеты всех семи картинок. Их можно выбирать или отключать по одному, и в любом порядке. Изменить порядок их вывода на экран можно, перемещая строки мышью (drag&drop).

Опция «Режим» определяет один из трех способов переноса лица из поля выбора на пустое место в картинке и обратно. Если выбрать «Автоматический», для этого достаточно щелкнуть мышью по нужному лицу. Два ручных режима предполагают, что нужно щелкнуть мышью по выбранному лицу и, не отпуская кнопку, перенести его на пустое место в картинке или вернуть обратно. При этом сложный режим, в отличие от простого, предполагает точное попадание лица в контур.

МЕНЮ «СОЦИАЛЬНО- БЫТОВАЯ ОРИЕНТИРОВКА»

Режим дня (слайд-фильм)

Слайд-фильм иллюстрирует основные локации, в которых ребенок обычно находится в течение дня: у себя в комнате, в ванной, на кухне, на занятиях, на улице, в магазине. Во время воспроизведения можно остановить фильм, развернуть его на полный экран, пользуясь кнопками проигрывателя.

Нажав на клавишу *Пробел* или соответствующую экранную кнопку в левом нижнем углу экрана во время слайда с ванной, можно войти в упражнение «Ванная комната»; в это упражнение также можно войти напрямую из меню программы.

Вызов справки — *F1*, настройки — *F6*, выход — *F10* (дублируется экранными кнопками).

Ванная комната

Педагог или главный персонаж (на левой панели) озвучивает задание. Фонограммы можно переключать произвольно, они выбираются из списка на левой панели мышью или при помощи стрелок джойстика. При помощи мыши нужно захватить требуемые предметы и переместить их в указанное место.

Задания

Рассмотри ванную комнату (в этом режиме можно перемещать все предметы и включать воду в раковине, унитазе, ванной и душе).

Выбери предметы

- для чистки зубов (переместить на раковину зубную пасту и стакан со щетками);
- для мытья рук (переместить на раковину мыло);
- для вытирания рук и лица (переместить на крючок малое полотенце);
- для вытирания тела и ног (переместить на крючок большое полотенце).

Наведи порядок

- разложить по местам (положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с пола в корзину);
- положить на место после использования (положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с крючка на полотенцесушитель);

– навести беспорядок и исправить (кнопкой в правом нижнем углу экрана предметы перемещаются на пол; нужно положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с пола в корзину).

Включи воду

– для мытья рук (нажать на вентиль крана в раковине);
– для купания в ванне (нажать на вентиль крана в ванной);
– для принятия душа (нажать на вентиль крана в ванной и на переключатель душа);
– унитаз (нажать на кнопку слива на бачке).

Щелчок по кнопке «Настройки» или нажатие клавиши **F6** открывает окно, в котором можно определить:

– выводить ли панель вывести ли панель с лицом главного персонажа и списком фонограмм;
– цвет волос и глаз главного персонажа;
– эффекты (звуки, отображение подсказок);
– отображаемые на экране предметы, выбор цвета полотенец;
– задания.

Вызов справки — **F1**, настройки — **F6**, выход — **F10** (дублируется экранными кнопками).

МЕНЮ «ИЗБРАННОЕ»

Сюда пользователь может самостоятельно перенести упражнения из меню «РАС» и «Социально-бытовая ориентировка», формируя таким образом индивидуальный набор заданий, используемых наиболее часто. При этом упражнения останутся доступными и в своих прежних меню.

Чтобы добавить упражнение в «Избранное», щелкните по экранной кнопке «Работа с меню». В открывшемся окне слева будет выведен перечень всех упражнений, доступных для переноса. Щелкните по стрелке справа от названия, и упражнение будет скопировано. Для удаления упражнения из «Избранного» щелкните по значку (X).

Щелкнув по кнопке «Сохранить», вы фиксируете произведенные изменения и выходите в меню. Кнопка «Отмена» позволит выйти без внесения каких-либо изменений в прежний перечень упражнений.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ЛОГОПЕДИЧЕСКОГО ТРЕНАЖЕРА

В меню «Звук», «Буква и слог» собраны оригинальные версии некоторых упражнений, которые были адаптированы в этой модификации логопедического тренажера для занятий с детьми с РАС. Они не охватывают все возможности тренажера «Дэльфа-142.1», но дают педагогу дополнительные средства развития и коррекции речи дошкольников и младших школьников. Упражнения прошли многолетнюю апробацию в практике работы с учащимися школ для детей с тяжелыми нарушениями речи, глухих и слабослышащих детей, в детских садах и школах для детей с задержкой психического развития, в специализированных логопедических детских садах и в логопедических группах общеобразовательных детских садов, в специальных (коррекционных) школах и в образовательных организациях с инклюзивным образованием. Имеется положительный опыт использования тренажера в логопедических занятиях в дошкольных и школьных общеобразовательных организациях.

С помощью оригинальных упражнений логопедического тренажера «Дэльфа-142.1» в модификации «РАС» можно решать следующие задачи логопедической работы:

- коррекция речевого дыхания;
- коррекция силы голоса;
- работа над устранением назального оттенка голоса;
- коррекция произношения гласных и согласных звуков;
- отработка дифференциации парных глухих и звонких согласных;
- работа над звукобуквенным составом слова;
- развитие понимания слоговой структуры слова;
- формирование понимания обобщенного лексического значения слова;
- коррекция лексико-грамматической стороны речи;
- формирование и развитие навыка чтения;
- расширение словарного запаса.

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 должна 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 верхней правой части этого окна.

Выход из упражнения

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

Артикуляционная гимнастика

Цветные ниточки

Данное упражнение предназначено для сопровождения артикуляционной гимнастики¹.

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 клавиши **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 выдох

Репка

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

¹ См. подробное описание работы в разделе Т.В. Лусс «Методика работы с упражнением “Цветные ниточки” меню “Звук”».

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 контрольного времени (задание выполнено) персонажи популярной русской сказки – Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка и Мышка — вытягивают репку.

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 огни и наконечник погаснут, и программа будет готова к вашей новой попытке.

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

Произвольное включение голоса

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. Должно быть короткое открытое произнесение, иначе выстрела не получится.

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 **F6** или кнопки **«Режим работы»**.

Город

Упражнение помогает тренировать произвольное включение голоса, интенсивность речевого выдоха

При произнесении вокализованного звука, звука с мощным выдохом/взрывного или просто при мощном выдохе уличные фонари и окна в домах одновременно вспыхивают. Если произносятся глухие согласные или звуки со слабым выдохом, окна остаются темными или гаснут, если до этого горели.

Громкость

Извержение вулкана

Упражнение способствует коррекции силы голоса, тренирует ребенка в произнесении звуков различной громкости.

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 речи

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

Бабочка

Упражнение позволяет отработать длительный, плавный речевой выдох.

1. Установите многократным нажатием клавиши **F4** 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.

Голосовые модуляции

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. Во время звучания счетчик показывает значение высоты тона в Гц.

Необходимо предварительно определить диапазон голоса ученика, а затем дать задание по достижению определенного высотного уровня голоса. Чтобы обозначить этот уровень, с помощью мыши или клавиши-стрелки загорается окно на нужной высоте.

МЕНЮ «БУКВА И СЛОГ»

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 сверху экрана мигает строка задания, после второй — нужная буква 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.

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 выборе одной буквы, считаются за одну.

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 упражнении «Грузовик», 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 анализирует все возможные пары согласных и гласные в слоге и в случае отсутствия нужных слов предлагает поменять параметры.

Подсчет ошибок в окне «Итог»

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

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

В упражнениях предусмотрены разные звуковые реакции на ошибку и правильный ответ, а также проигрывание музыкального фрагмента по окончании цикла заданий. Если вы считаете, что это может помешать 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

Движения Гнома в нижней части экрана выполняют важные методические задачи: сигнализируют об ошибке в момент смены задания (Гном хватается за голову) или свидетельствуют о результатах выполнения контрольной (по окончании всего цикла Гном разводит руками или прыгает).

Включение дополнительного звукового сопровождения

Помимо звуковых сигналов, которые являются основными, 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 в настройках главного меню.

Найди букву

Упражнение предназначено для формирования первоначального навыка правильного чтения, создания устойчивого образа буквы, когда ученик опознает ее независимо от особенностей шрифта или цвета, опираясь на основные отличительные признаки.

Чтобы выполнить задание, необходимо выбрать букву, совпадающую с образцом, и щелкнуть по ней мышью. Можно также нажать одну из клавиш-стрелок ←или →, переместив рамку на нужную букву, и нажать **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)

Вариант упражнения «Найди букву», в котором предлагается более высокий уровень сложности за счет внешнего сходства демонстрируемых букв в ряду.

Картинки

Упражнение способствует формированию навыка определения первого звука в слове и дифференциации звуков по месту и способу произнесения. 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 рамку на нужную картинку, и нажать **Enter**.

Грузовик

Упражнение позволяет в игровой форме отработать правильное употребление слогов и дифференциацию звуков по месту и способу произнесения. Предусмотрено три уровня сложности и постепенное раскрашивание грузовика в режиме «Контрольная», переключение цветов светофора, разные типы звуков.

Из-за присутствия на экране движущегося объекта в упражнение заложен особый алгоритм вызова Помощи. Ее можно вызвать только в тот момент, когда грузовик стоит у перекрестка. В режиме «Контрольная» 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.

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 раскрашивания грузовика (без ошибок) достаточно шести заданий. Если педагог в поле «Задание» 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.

Техническая поддержка

Компания-изготовитель оказывает техническую поддержку клиентам и консультирует их по вопросам установки и эксплуатации приобретенного ими оборудования по телефону: +7 (495) 142-07-36 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) 142-07-36. E-mail: info@delfam.ru.