

ПО ТРОПИНКЕ БЕЗ ЗАПИНКИ

Развивающие
упражнения

Интерактивные
игры

Практические
задания



**ИНСТРУКЦИЯ
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ КОМПЛЕКСА**

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПМК «ПО ТРОПИНКЕ БЕЗ ЗАПИНКИ»	3
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	4
УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ С ФЛЕШ-НОСИТЕЛЯ	5
РАБОТА С ПРОГРАММОЙ	5
СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЕЙ	6
УПРАВЛЕНИЕ ПРОФИЛЕМ РЕБЁНКА. СБОР СТАТИСТИКИ	7
БЫСТРЫЙ СТАРТ	9
СТРАНИЦА С ЗАДАНИЯМИ	9
СИСТЕМА ЗАДАНИЙ	10
ТИПЫ УПРАЖНЕНИЙ	12

*"Играй и учись –
вместе мы
сможем всё!"*



ПМК «По тропинке без запинки»

«По тропинке без запинки» – это программно-методический комплекс для специалистов, работающих с детьми дошкольного и младшего школьного возраста с проблемами заикания.

ПМК включает в себя:

- методические рекомендации по использованию программно-дидактического комплекса «По тропинке без запинки» в коррекционной работе с дошкольниками и младшими школьниками;
- примерные образцы занятий с заикающимися детьми с применением ПДК;
- пошаговую техническую инструкцию по использованию ПДК;
- функционал компьютерной программы «По тропинке без запинки»:
 - ✓ оболочку программы с возможностью ведения дневников занимающихся детей;
 - ✓ сбор статистики по проведённым занятиям для каждого ребёнка;
 - ✓ 8 блоков-модулей с разнонаправленными заданиями в виде 11 интерактивных игр и 42 интерактивных упражнений (всего более 230 различных заданий);
 - ✓ голосовые образцы выполнения заданий;
 - ✓ систему поиска игр и упражнений;
 - ✓ встроенные методические рекомендации по проведению каждого занятия;
- набор печатных материалов (30 карточек формата А5 со стихами, текстами и чистоговорками);
- 4 шаблона для игр с карточками формата А4;
- набор карточек «Я в домике»;
- набор карточек «Ботанический Сад»;
- набор карточек «Зоосад»;
- микрофон на регулирующейся подставке (типа «гусиная шея»).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Системные требования

- компьютер под управлением Windows 10 и выше;
- оперативная память от 4 Гб;
- современная видеокарта с объемом видеопамати от 4 Гб;
- поддержка стандарта OpenGL ES 3.0 (WebGL 2.0);
- наличие драйверов видеокарты последней версии;
- USB-порт;
- монитор с разрешением не менее 1280 x 720;
- клавиатура, мышь или тачпад;
- микрофон (входит в комплект).

ОГРАНИЧЕНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ

- 1 Программа будет запускаться только при вставленном в USB-порт флеш-носителя.
- 2 Возможны проблемы при запуске программы в случае наличия на компьютере вредоносных программ, программ-эмуляторов, при повышенной активности антивирусных и других защитных программ. В подобном случае обратитесь к вашему системному администратору.

Внимание!

Компания-разработчик не несёт ответственности в случае невозможности запуска или нормального функционирования программы из-за действия (или бездействия) сторонних программ, установленных на компьютере пользователя. Компания-разработчик не несет ответственности в случае невозможности запуска или работы программы при наличии механических повреждений носителя с программой, возникших по вине пользователя. Гарантийный срок бесплатной замены USB-носителя (флешки) – один год с момента приобретения программы «По тропинке без запинки».

УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ С ФЛЕШ-НОСИТЕЛЯ

Установку программы можно произвести на несколько компьютеров, однако для ее запуска и работы с ней на компьютере необходимо вставить флеш-носитель с программой в USB-порт данного компьютера.

- Вставьте флеш-носитель в USB-порт вашего компьютера. Автоматически запустится программа-установщик. Если она не запустилась, откройте в «Проводнике» флеш-носитель и запустите программу Setup.exe.
- Далее следуйте инструкциям программы-установщика. Папка установки программы должна иметь название, написанное латинскими буквами. Программа автоматически произведет установку необходимых драйверов.

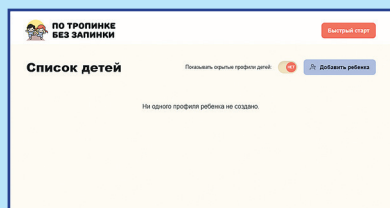


На рабочем столе у вас появится вот такой ярлык программы для дальнейшей работы с ней.

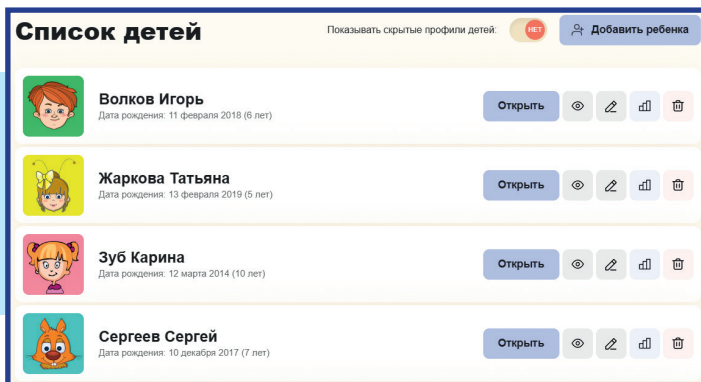
РАБОТА С ПРОГРАММОЙ

Стартовая страница

При каждом запуске появляется логотип программы, после чего открывается стартовая страница.



На стартовой странице находятся логотип, основные кнопки управления и созданные профили детей. Количество профилей детей в списке не ограничено. Если на данном ПК создавались профили детей в других приложениях компании «Мерсибо», запускаемых с флеш-носителей («КРП: Школьный логопед», «Читай-пиши без ошибок», «Генератор логопедических заданий», «Речедвигатель», «Вариантум» и др.), то по умолчанию здесь появится список уже созданных профилей.



Управление списком профилей детей осуществляется с помощью кнопки «Показать скрытые профили детей».



Чтобы сделать весь список активным, нужно перевести кнопку в положение «ДА».

Если необходимо видеть в списке только тех детей, профили которых актуальны на данный момент, нужно перевести кнопку в положение «НЕТ».

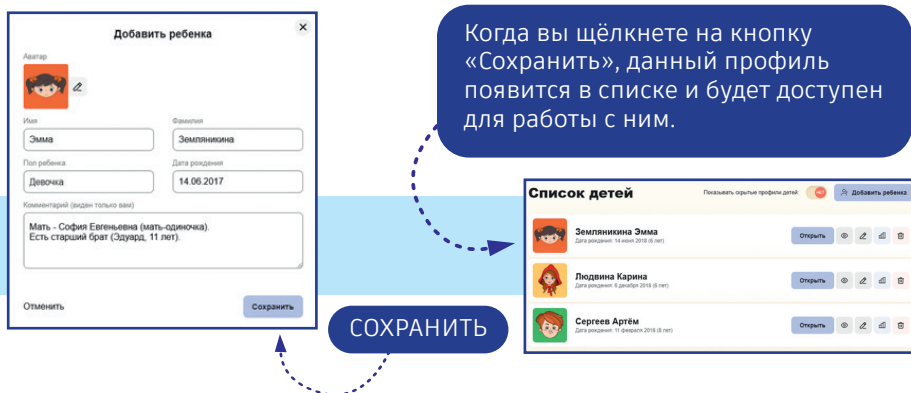
СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЕЙ

Для создания профиля ребёнка нужно кликнуть на кнопку «Добавить ребёнка» на стартовой странице продукта. В открывшемся окне следует указать данные: ввести имя ребёнка, его фамилию, отметить пол и дату рождения.

Для каждого профиля предустановлено два аватара, меняющихся при выборе пола ребёнка. Есть возможность сменить аватар: для этого нужно щёлкнуть на кнопку с пиктограммой **«Карандаш»** рядом с аватаром и в открывшемся окне выбрать понравившуюся картинку.

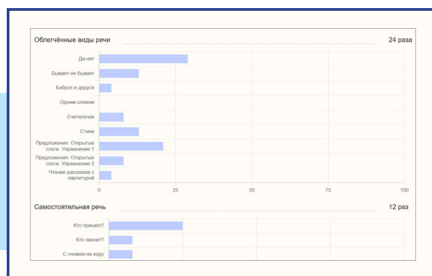
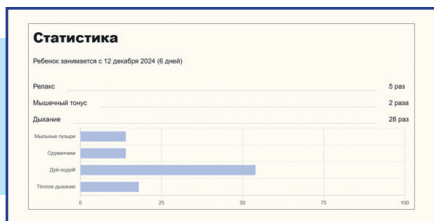


При заполнении данных ребёнка вы можете записать любую информацию в поле **«Комментарий»** – она будет видна только вам.

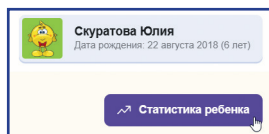


УПРАВЛЕНИЕ ПРОФИЛЕМ РЕБЁНКА. СБОР СТАТИСТИКИ

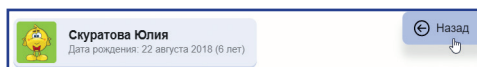
-  Кнопка с пиктограммой **«Глаз»** позволяет скрыть профиль выбранного ребёнка из списка детей (это может понадобиться, если работа с этим ребёнком уже не проводится, но данные о работе с ним и его профиль ещё нужны).
-  Кнопка с пиктограммой **«Карандаш»** нужна для редактирования профиля ребёнка. Изменения вступают в силу после нажатия на кнопку **«Сохранить»**.
-  Кнопка с пиктограммой **«Статистика»** открывает доступ к странице статистических данных по этому ребёнку. Здесь можно увидеть как общее число проработанных с ребёнком упражнений в каждом модуле программы, так и статистику по каждому упражнению или игре.



Попасть в раздел со статистикой можно также внутри профиля ребёнка. Для этого нужно щёлкнуть на кнопку **«Статистика ребёнка»**, находящуюся прямо под аватаром. Чтобы вернуться на страницу с профилем ребёнка, надо кликнуть на кнопку **«Назад»** – она будет справа от аватара.



Статистика
ребенка

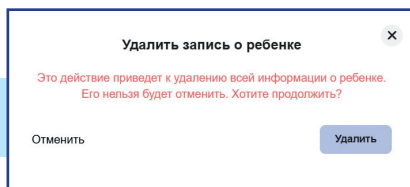


НАЗАД



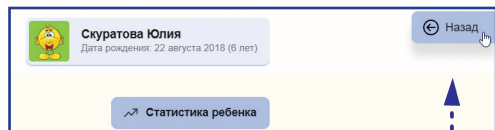
Кнопка с пиктограммой **«Корзина»** нужна, чтобы удалить выбранный профиль.

При нажатии на неё всплывает окно с просьбой подтвердить удаление профиля.



Щёлкнув на крестик в правом верхнем углу окна или на кнопку **«Отменить»**, вы отмените удаление. Нажатие на кнопку **«Удалить»** приведёт к удалению профиля с данными ребёнка, а также всей информации о занятиях с ним и собранной статистике.

Чтобы перейти к упражнениям через профиль конкретного ребёнка, нужно нажать на кнопку **«Открыть»** слева от кнопок с пиктограммами этого профиля.



НАЗАД

ОТКРЫТЬ

Чтобы вернуться на стартовую страницу со списком детей, нужно нажать на кнопку **«Назад»** в правом верхнем углу экрана.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

В программе предусмотрена возможность работы с заданиями без создания профилей детей и необходимости заходить в них. Кнопка **«Быстрый старт»**, расположенная в верхней части стартовой страницы, позволяет перейти на страницу упражнений, минуя создание профиля ребёнка или вход в существующий профиль.



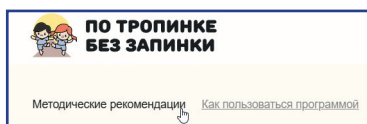
БЫСТРЫЙ СТАРТ

Эта функция удобна для проведения разовых занятий или в ситуациях, когда нет необходимости использовать профиль ребёнка (ознакомление с упражнениями и играми, подготовка к занятию и т.п.).

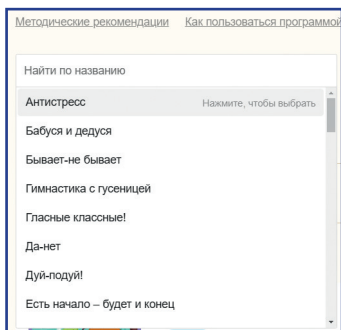
СТРАНИЦА С ЗАДАНИЯМИ

Независимо от того, какой выбран способ входа на страницу с заданиями – через профиль ребёнка или функцию быстрого старта – функционал будет одинаковым, за исключением статистики, которая не собирается при входе через **«Быстрый старт»**.

Здесь есть возможность скачать методические и технические рекомендации и сохранить их в электронном виде. Найти их можно в верхней части страницы под логотипом программы.

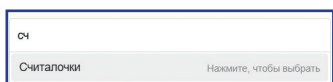


МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

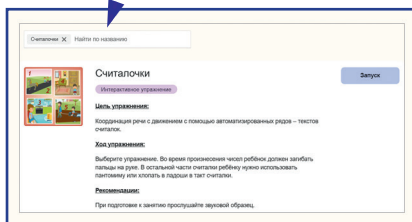


В программе реализована система хештегов, упрощающих поиск заданий по названию. Сортировка посредством хештегов доступна независимо от того, был получен доступ к странице заданий через функцию **«Быстрый старт»** или из профиля ребёнка.

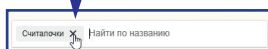
Начните набирать название в поисковой строке – программа найдёт нужное упражнение по первым буквам.



Щёлкните на него – программа перенесёт вас к выбранному упражнению.

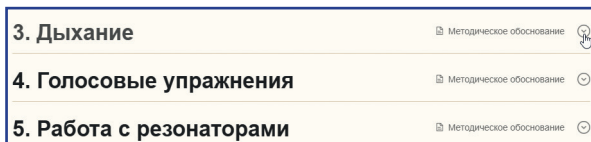


Нажатие на крестик справа от названия хештега отменяет поиск.

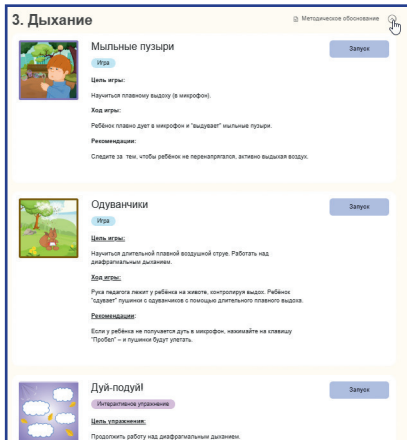


СИСТЕМА ЗАДАНИЙ

Все игры и упражнения собраны в 8 модулей-блоков, идущих в порядке, определенном методикой работы с заикающимися детьми. Упражнения для каждого модуля находятся в выпадающем списке. При щелчке по кнопке с пиктограммой **«Стрелка»** список раскрывается и появляется возможность выбрать конкретное задание. Свернуть список заданий каждого уровня можно аналогичным образом.



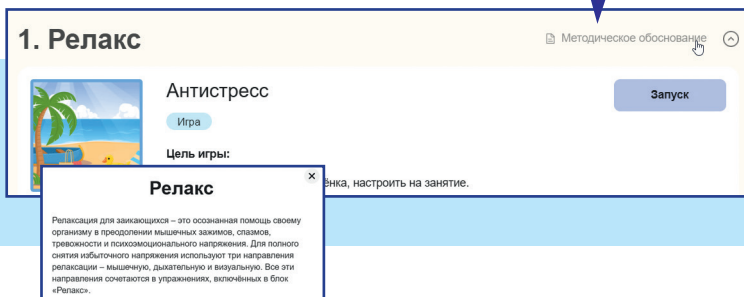
Пиктограмма **«СТРЕЛКА»**



Методическое обоснование

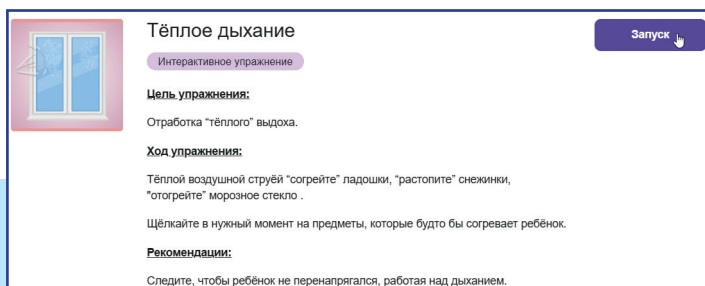
Каждый модуль предваряется небольшой подсказкой – **методическим обоснованием**, которое можно открыть и прочитать, щёлкнув на соответствующую строку.

Методическое обоснование



Кнопка «ЗАПУСК»

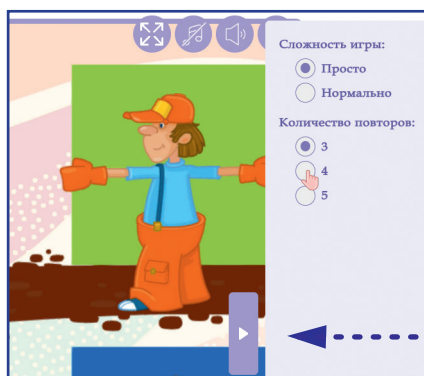
Чтобы перейти к упражнению, нужно щёлкнуть кнопку «**Запуск**» справа в карточке задания.



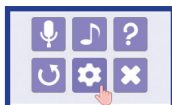
ТИПЫ УПРАЖНЕНИЙ

Все упражнения можно разделить на две большие группы: **интерактивные игры** и **интерактивные упражнения**. Алгоритмы работы с этими группами немного отличаются.

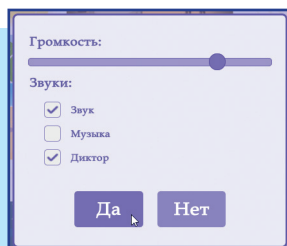
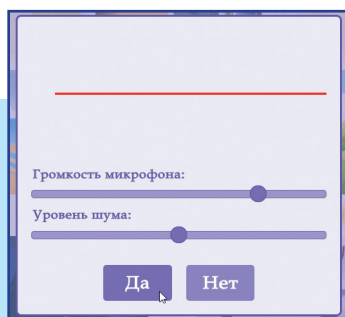
Интерактивные игры запускаются стандартно, так же, как и все игры «Мерсибо». Если игра требует использовать микрофон, появится всплывающее окно с запросом разрешения на использование микрофона. Следует разрешить его использование. Рекомендуется прослушивать всю инструкцию и давать это сделать ребёнку.



Также есть возможность заходить в настройки (**стрелка справа**) и выбирать нужные параметры, если они предусмотрены в игре.

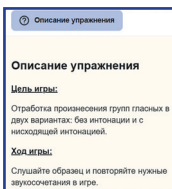


В этом же окне есть возможность регулировать технические настройки: **громкость, качество изображения, чувствительность микрофона** и т.п.



На странице с игрой есть краткое описание, прочитать которое можно, щёлкнув на кнопку «**Описание упражнения**» в верхнем левом углу.

«Описание упражнения»



Скрыть описание можно, вновь щёлкнув на кнопку «**Описание упражнения**».

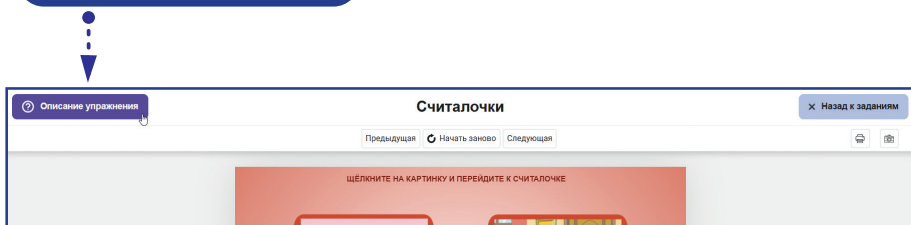
Чтобы вернуться на страницу со всеми играми и упражнениями, нажмите кнопку «**Назад к заданиям**», которая находится в правом верхнем углу.



Назад к заданиям

Интерактивные упражнения запускаются так же, как и игры. На странице есть **описание упражнения**, которое можно открыть и прочитать.

«Описание упражнения»








Данное описание по умолчанию находится слева. В зависимости от того, где сидят педагог и ребёнок перед монитором, можно поменять расположение описания, переместив его вправо. Для этого нужно щёлкнуть на соответствующую строчку внизу окна с описанием упражнения.



Вернуть описание упражнения на прежнее место можно, вновь щёлкнув на строку **«Поменять расположение»**.

На панели управления сверху есть дополнительные кнопки.

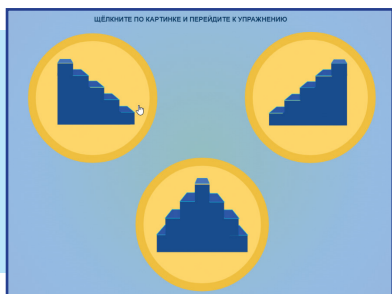


-  Данная кнопка отключит звуки в упражнении.
-  Повторный щелчок по этой кнопке вернёт возможность слышать прикреплённые к данной сцене звуки.
-  **Начать заново** Данная кнопка отменит все операции, которые были сделаны в данной сцене упражнения, что даёт возможность заново выполнить задание.
-  Чтобы распечатать текущую сцену (упражнение), нужно щёлкнуть на кнопку с пиктограммой **«Принтер»**.
-  Также можно сделать скриншот: для этого следует щёлкнуть по кнопке с пиктограммой **«Фотоаппарат»**.

Все интерактивные упражнения можно разделить **на три функциональных типа**:

- с главной сценой и переходами от неё к другим сценам;
- с переходами от сцены к сцене по порядку;
- с главной сценой, переходами от неё к другим сценам и переходами от сцены к сцене по порядку.

В упражнениях первого типа нужно щёлкнуть на предложенных картинках, цифрах или блоках в главной сцене и переходить к заданию. Затем следует вернуться к главной сцене и из неё переходить к другому заданию в этом упражнении.



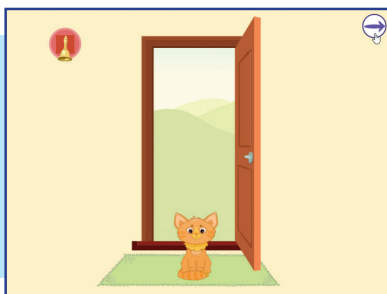
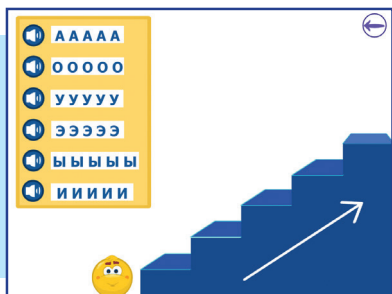
Для возвращения к главной сцене используйте кнопку со стрелкой влево.



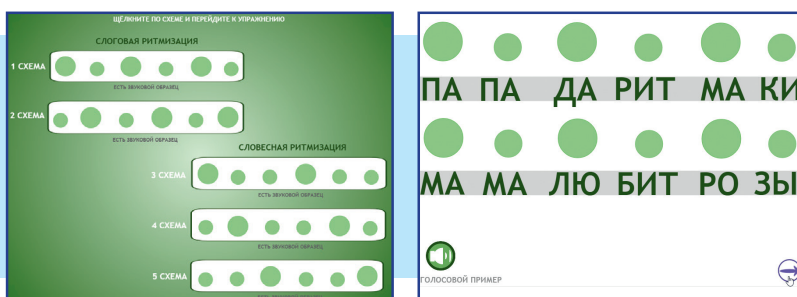
В упражнениях второго типа мы сразу попадаем на сцену с первым заданием, для перехода к следующему заданию следует использовать кнопку со стрелкой вправо.

ВОЗВРАЩЕНИЕ
к главной сцене

ПЕРЕХОД
к следующему заданию

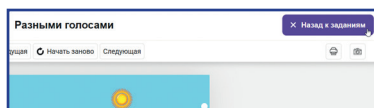


Упражнения третьего типа совмещают в себе функционал двух предыдущих.



В некоторых сценах предусмотрена функция прослушивания звукового образца. Щёлкните на кнопку звука и слушайте образец столько раз, сколько необходимо.

Вернуться к листу с заданиями можно, щёлкнув на кнопку **«Назад к заданиям»** в правом верхнем углу.



«Назад к заданиям»

«По тропинке без запинки» – удобная и практичная программа с интуитивно понятным простым интерфейсом. В ней всё сделано так, чтобы педагог мог работать с удовольствием, а ребёнок спешил на занятие!

Коллектив разработчиков с благодарностью примет замечания и конструктивные предложения, направленные на совершенствование нашей программы.

ПЛОДОТВОРНОЙ РАБОТЫ ВАМ И ВАШИМ ДЕТЯМ!

