



МОРЕ

словесности

Уникальная, не имеющую аналогов в мире методика профилактики и коррекции нарушений процесса письма. Компьютерная программа ориентирована на детей 6–13 лет и предлагает в интерактивной игровой форме решать проблемы сразу четырех видов дисграфии, даже если они представлены в смешанном виде.



Прописные истины



В ЧЕМ УНИКАЛЬНОСТЬ ПРОДУКТА?

Впервые выполненные школьником задания анализируются компьютерной программой на предмет ошибок в режиме реального времени.

Написав текст цифровой шариковой ручкой в обычной тетради или на бумажном бланке, ученик сразу видит его на мониторе компьютера. Программа изучает работу и показывает, где были допущены ошибки.

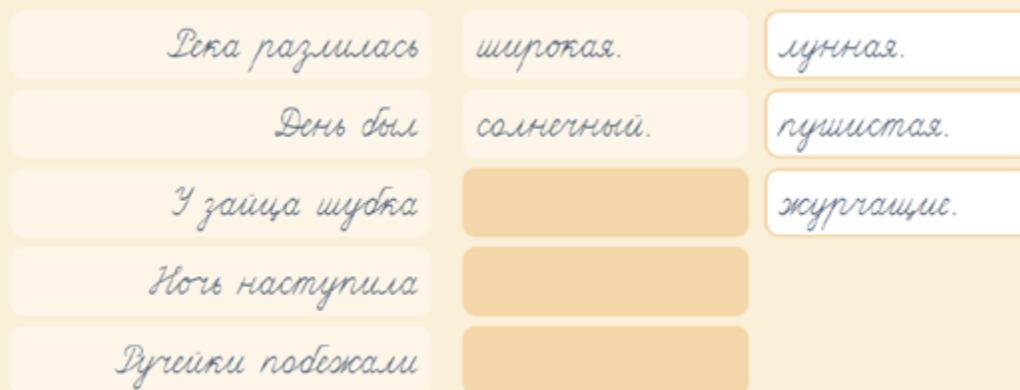


КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

В процессе письма текст передается на компьютер через устройство, закрепленное на краю бланка. Текст обрабатывается при помощи программы «Море Словесности» и сохраняется в карточке ученика.

Студия «ВиЭль» представляет новую разработку: уникальную, не имеющую аналогов в мире методику профилактики и коррекции нарушений процесса письма. Компьютерная программа ориентирована на детей 6–13 лет и предлагает в интерактивной игровой форме решать проблемы сразу четырех видов дисграфии, даже если они представлены в смешанном виде.

Специально для проекта был разработан компьютерный рукописный шрифт: узнаваемый еще по советским канонам чистописания, и методически выверенный в части соединения букв.



Разлиновка, ширина строки в прописях меняется в зависимости от возраста ученика или по выбору специалиста.

Для заданий, где требуется впечатывание ответов, предлагаются специальная клавиатура, на которой вместо двуязычного написания букв представлена только кириллица. Это позволит избежать путаницы и не отвлекать внимание детей. Русская раскладка с крупными буквами максимально удобна для юных пользователей, имеющих затруднения в формировании навыка письма. Некоторые задания выполняются лишь при помощи компьютерной мыши.



Говорит и показывает

Компьютерная методика, которая получила название «Море словесности», позволяет работать с дисграфией четырех видов. Она содержит более 530 интересных заданий с вариантами усложнения и возможностью выбора речевого материала, а также более 1500 авторских картинок, каждая из которых выполнена в лучших традициях отечественной иллюстрации.



Сюжетная линия разработана с учетом увлечений современных школьников форматом комикса. Яркие, запоминающиеся персонажи предлагают ученикам обучаться играючи.

Герои во главе с харизматичным профессором Граммати живут на небольшом скально-каменистом острове Текстус в море Словесности, состоящего из букв и их элементов. Каждый день их жизни наполнен приключениями. Альтер эго профессора – Грамада страдает аграмматической дисграфией, и пытается побороть трудности словоизменения и словообразования. Участники игры могут вместе с Грамадой вступить в схватку с ошибками! Приемные дочери профессора Анна-Лиза и Синтия помогают



Методический материал подобран коллективом практикующих логопедов школ Санкт-Петербурга, имеющими многолетний опыт работы.

детям разобраться с нюансами языкового анализа и синтеза. Зоркий Оптигор живет на маяке и острым взглядом обзревает морские дали, ему совершенно не сложно обучить этому таланту детей и преодолеть проблемы, связанные с оптической дисграфией. Моряк подводной лодки Акусто Ауди обладает сверхчувствительным слухом: кто как не он поможет справиться с акустической дисграфией?

Игра по правилам

«Море словесности» актуально не только популярным среди школьников компьютерным форматом, но и представляет прекрасную альтернативу традиционной форме обучения.





Школьник поэтапно следует за развитием сюжета и вступает в интеллектуальные поединки вместе с персонажами. Каждая победа становится шагом на пути к решению проблем дисграфии. Получая положительные эмоции, дети лучше усваивают новые знания.



Использование программы позволяет значительно облегчить процесс коррекционной работы и максимально сэкономить время педагога, избавив его от рутинной работы. На каждого ребенка заводится персональная электронная карточка с указанием вида дисграфии. В любой момент педагог может заглянуть в карточку и оце-

нить успехи ученика. Логопед может составить план занятия заблаговременно или выбрать задания на самом занятии.

Вместо механического анализа большого объема материала логопед за секунды получает необходимый результат и может сосредоточиться на интенсивной коррекционной работе с учениками. Оптимистичный настрой и неформальная творческая атмосфера на уроках позволяют лучше наладить взаимодействие между логопедом и школьниками.

Специальные планшеты, позволяют направлять палец четко по букве, изучая ее форму. Различные материалы, из которых выполнен набор, помогают ощущать границы букв. Все это способствует лучшему запоминанию цельного визуального образа буквы и правильности ее написания.

Полезным инструментом в работе с детьми, имеющими оптическую или смешанную форму дисграфии будет являться конструктор букв из элементов.

Данное пособие позволит ученику научиться четко дифференцировать схожие в написании буквы и внимательно относиться к их элементам.

Сочетание виртуального – обучающая компьютерная программа, и реального – тактильный алфавит и конструктор букв, компонентов дает ребенку целостное представление о правописании.

«Море словесности» обучает детей держаться на плаву, а не тонуть в пучине ошибок.

Алфавит

Комплект поставки:

1. Программное обеспечение «Море словесности»
2. Руководство пользователя
3. Цифровая ручка Smart Pen
4. Набор «Тактильный алфавит»
5. Конструктор букв из элементов
6. Методическое пособие Логиновой Е.А. «Методика профилактики и коррекции четырех видов дисграфии»
7. Методический практикум
8. Наклейки на клавиатуру с русскими буквами
9. Клавиатура
10. Фирменная сумка

Трогательное обучение

Важной составляющей частью методики является – тактильный алфавит. Вырезанные из пластика рукописные заглавные и строчные буквы с одной стороны гладкие, с другой – шероховатые. Тактильно изучая буквы, ребенок узнает, верной ли стороной она расположена.

