

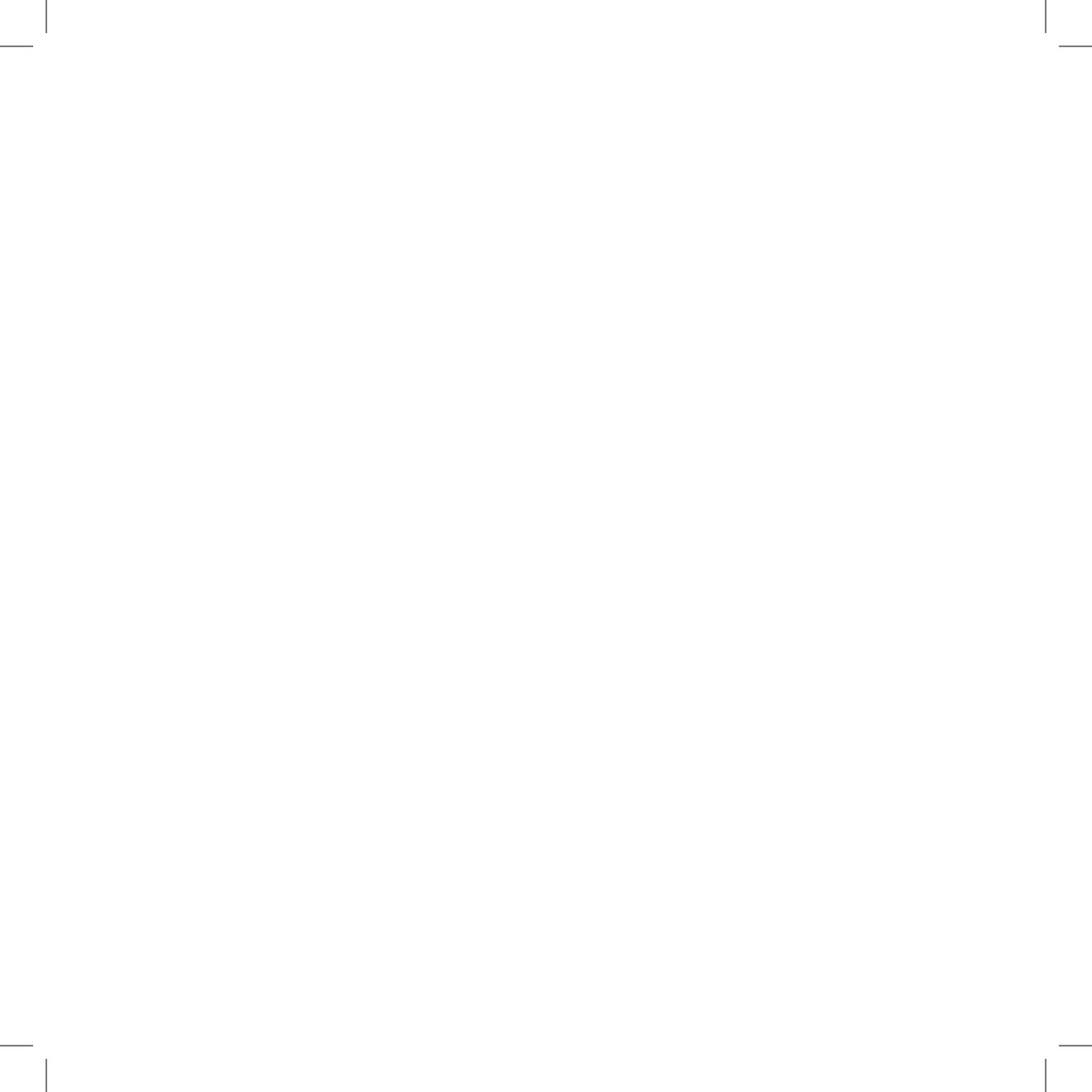
The top section of the cover features a stylized illustration. On the left, a red rocket with white circles on its side is launching upwards, leaving a yellow and red flame trail. To its right, a smaller red rocket is also visible. Further right, a yellow sensor lamp is mounted on a red stand, emitting light rays. The background is a dark purple gradient with faint, light-colored rectangular shapes. On the right side, two white-framed sensor units are shown. The left unit has a blue screen displaying a large white letter 'А'. The right unit has a red screen with horizontal lines and a small white circle at the bottom.

# ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ **ВЕДИ** ДЛЯ СЕНСОРНОГО КОМПЛЕКСА

Методическая памятка. Руководство пользователя.



Студия «ВиЭль»



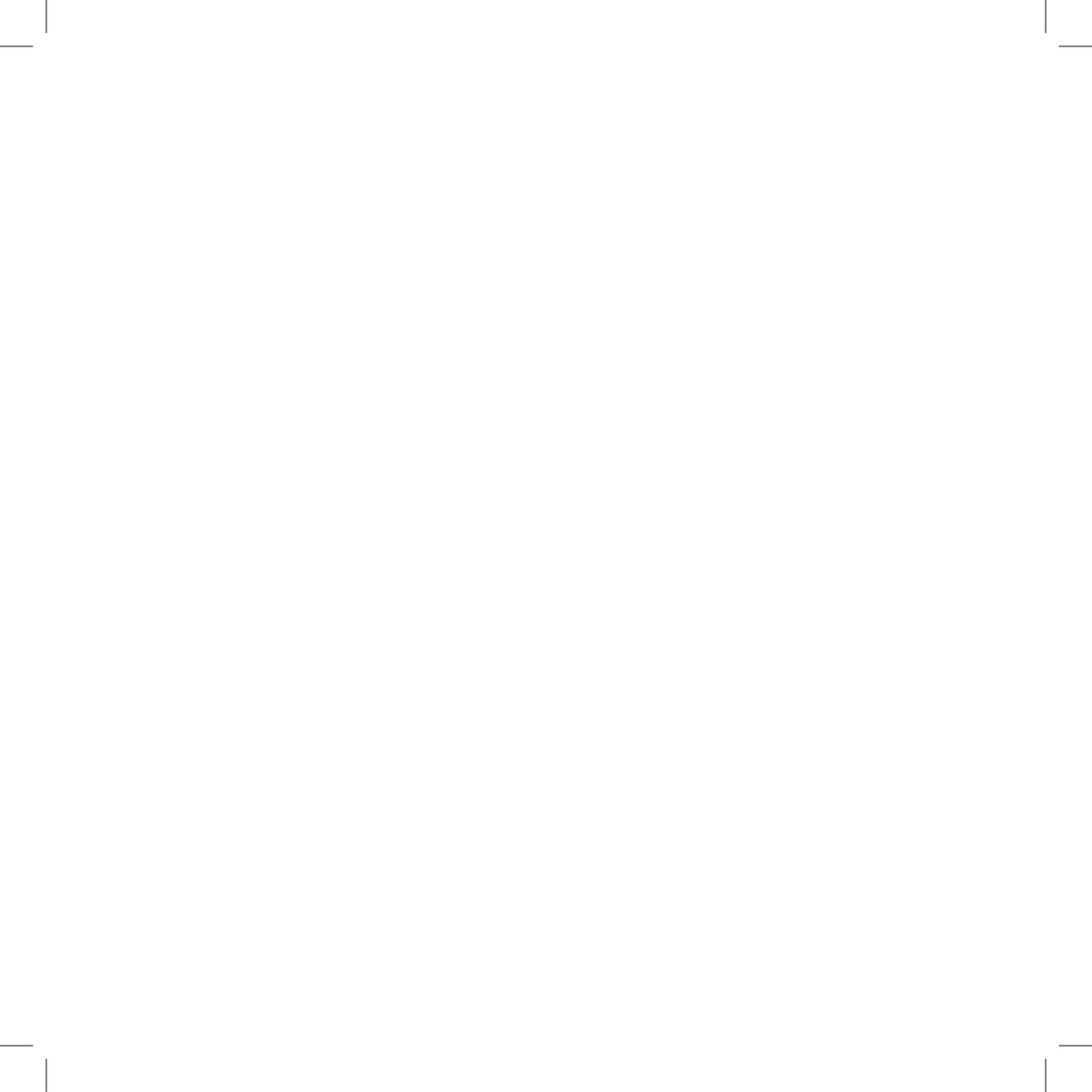


# Программное обеспечение для сенсорного комплекса «Веди»

Методическая памятка.  
Руководство пользователя.



Студия «ВиЭль»  
Санкт-Петербург  
2023 год



## Оглавление

Введение.....	6
1. Веди — обучение в игровой форме.....	7
1.1. ВЕДИ Раскраска.....	8
1.2. ВЕДИ Выбор на слух.....	10
1.3. ВЕДИ Парочки.....	12
2. Установка программы.....	14
2.1. Системные требования.....	14
2.2. Порядок установки.....	14
3. Главное меню программы.....	17
4. Картотека.....	18
4.1. Экран картотеки.....	18
4.2. Элементы карточки.....	19
4.3. Выбор игр.....	20
4.4. Игровое меню.....	20
5. Архив.....	21

## ВВЕДЕНИЕ

Программное обеспечение «Веди» для сенсорного логопедического комплекса «ВиЭль» содержит игры, которые ориентированы на знакомство с графическим образом букв, подготовку руки к письму, тренировку координации движений, точности, моторной ловкости, ориентации в пространстве.

Игры ПО «Веди» ориентированы на одновременное участие в игре одного играющего, задания можно выполнять ведущей рукой или руками попеременно.

Управление игровыми сюжетами осуществляется непосредственным контактом пальцев с экраном сенсорной панели или стилусом. Для выполнения игровых заданий необходимо коснуться объекта или повторить контур буквы, закрашивая её, фиксировать положение, перемещать объекты.

Эмоциональная вовлеченность в процесс игры создает благоприятные условия для тренировки двигательных графических навыков, вызывающих затруднения при обычном выполнении. Играя, можно многократно выполнять субъективно сложные движения, даже не замечая этого. Игры ПО «Веди» содержат когнитивную нагрузку для развития мышления, требуют концентрации внимания, сосредоточенности, распределения внимания.



### **Особенности сенсорного логопедического комплекса**

ooo

Занятия с комплексом не требуют дополнительного ноутбука или компьютера. Сенсорная поверхность имеет наклон, обеспечивающий удобное взаимодействие с элементами на экране. Программное обеспечение позволяет создавать базу данных.

## ВЕДИ — ОБУЧЕНИЕ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

У детей, наилучшее восприятие материала происходит через игровую деятельность. Она вызывает интерес к результату, повышая мотивацию, и способствует более эффективному обучению. Задания игр способствуют развитию процессов восприятия, соотнесения и перекодирования сенсорной информации из одной модальности в другую — перевод звука в зрительный образ букву и перевод в её двигательную форму. Игры «Веди» способствуют развитию слухо-оптико-моторной координации, что является нейрофизиологической основой овладения письменной речью. С этой точки зрения работа пальцем и стилусом создает разные условия тренировки.



### **Управление объектами касанием пальцев**

○○○

При работе пальцем возникает непосредственный тактильный контакт и графический образ оставляет след в «телесной» памяти. Происходит формирование и соотнесение зрительного образа с тактильным ощущением.



### **Управление объектами при помощи стилуса**

○○○

При работе стилусом происходит адаптация к движению через посредника – стилус, что дает навык держания и контролируемого движения, то есть управления пишущим инструментом при письме.



## 1.1. ВЕДИ РАСКРАСКА

Знакомство с графическим образом буквы. Тренировка написания печатных букв. Развитие плавности и точности движений.



### Описание игры

Закрашивать буквы можно пальцем или стилусом. При использовании стилуса происходит не только фиксация и запоминание графического образа буквы, но также тренируется опосредованное через стилус повторение графического образа — это готовит руку к письму. Кроме того, многократное повторение контура буквы облегчает запоминание её направления, что является профилактикой зеркального письма. Стилус можно держать и правой, и левой рукой, в зависимости от предпочтений ребенка.

На экране буква с прозрачным контуром. Игроющему предлагается закрасить букву любым цветом. Для этого ребенок касается стилусом баночки с краской

и удерживает касание для выбора данного цвета. После выбора цвета курсор принимает вид кисточки, и можно переходить к работе с буквой. Закрашивание буквы происходит при движении стилусом внутри контура буквы. Когда буква полностью закрашена — она озвучивается.

После выбора игры открывается экран выбора материала — список букв (рис. 1). Для выбора необходимо нажимать левой кнопкой мыши на соответствующие буквы. Кнопка  «рандом» заполняет строку с заданием в случайном порядке. Когда задание для занятия сформировано, нажмите кнопку  «play».



### Инструкция

«Выбери цвет и раскрась букву».



### Условия игры

- Навести стилус на банку с краской, коснуться её.
- Провести стилусом-кистью внутри контура буквы.
- Выбрать элементы персонажа, прикрепить их к букве.



Рисунок 1. Выбор букв для игры



Рисунок 2. Игра «Раскраска»



## 1.2. ВЕДИ ВЫБОР НА СЛУХ

Тренировка соотнесения звукового и графического образа букв.

Тренировка памяти, внимания и координации движений.



### Описание игры

На экране ракеты с буквами. Совёнок-диспетчер озвучивает задание (1, 2 или 3 звука). Касанием стилуса необходимо выбрать ракеты с буквами в той же последовательности, что и в задании, и коснуться кнопки пуск. Если один из звуков выбран неверно, выполнение задания начинается сначала.



### Условия игры

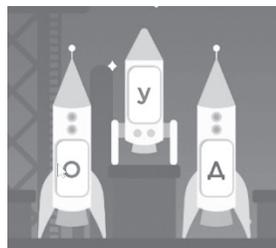
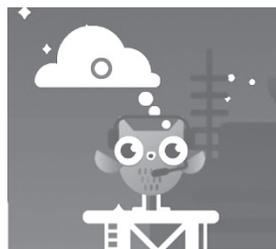
- Прослушать и запомнить задание.
- Коснуться стилусом ракеты.
- Коснуться стилусом кнопки «пуск».



### Инструкция

«Запусти ракеты с буквами, которые назвал совёнок-диспетчер».

Рисунок 3-5. Порядок выполнения задания



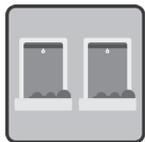


После выбора игры открывается экран выбора материала — список букв (рис. 6). Для выбора необходимо нажать левой кнопкой мыши на соответствующие буквы. Кнопка  «рандом» заполняет строку с заданием в случайном порядке. Когда задание для занятия сформировано, нажмите кнопку .

← Рисунок 6. Выбор букв для игры

↓ Рисунок 7. Игра «Выбор на слух»





### 1.3. ВЕДИ ПАРочки

Запоминание графического образа букв. Тренировка памяти, внимания и координации движений.



#### Описание игры

На экране дом с закрытыми карточками-окошками и сонный персонаж-совёнок. Фонарь выключен. Часы на доме начинают отсчитывать время. Ребенок открывает касаниями окна и ищет одинаковые буквы. Если пара выбрана верно, совёнок просыпается и включает фонарь. Игра продолжается до тех пор, пока не закончится время. После окончания времени наступает утро, небо светлеет. Все окошки открываются.

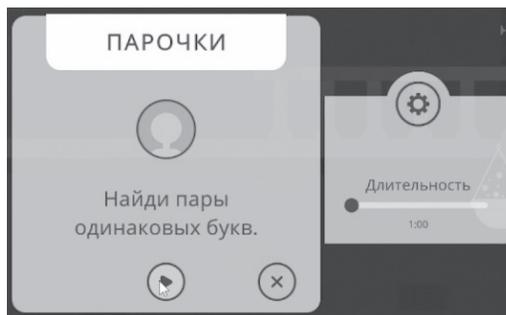


Рисунок 8. Настройка длительности игры

После запуска игры откроется окно с установкой длительности игры. По умолчанию выбрана минимальная длительность — 1 минута. Чтобы изменить параметр, сдвиньте ползунок, зажав левую кнопку мыши.

 Инструкция

«Найди пары одинаковых букв».

*Рисунок 9-10. Порядок выполнения задания*

 Условия игры

- Прикоснуться стилусом к окошку, чтобы открыть букву.
- Найти пару одинаковых букв.

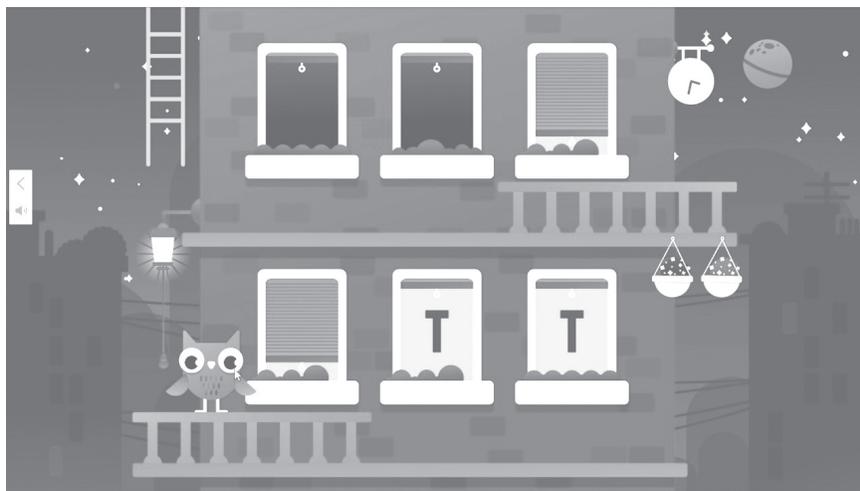
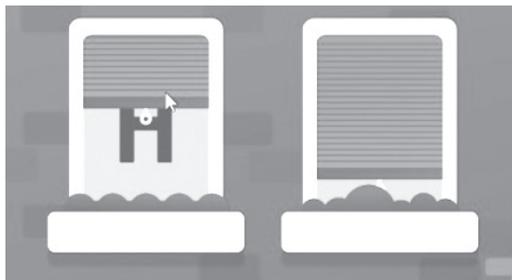


Рисунок 11. Игра «Парочки»

## 2. УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

### 2.1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**Вне зависимости от минимальных и рекомендуемых требований:**

- USB-ключ (входит в комплект);
- мышь (входит в комплект);
- клавиатура (входит в комплект);
- звуковая карта;
- наличие разъемов USB-разъемов для подключения указанных устройств;
- DirectX 11.

**Минимальные системные требования:**

- Процессор с тактовой частотой от 2.0 ГГц.
- Видеокарта Intel HD Graphics 630.
- Оперативная память от 4 Гб.
- Накопитель HDD (скорость 5200 об/мин), с 1 Гб свободного места.
- ОС Windows 10 (только 64-bit).
- Монитор с соотношением сторон 16x9 от 15 дюймов.

**Рекомендуемые :**

- Процессор с тактовой частотой от 2.5 ГГц.
- Видеокарта от серии GeForce GT 7XX или аналогичные, память от 2Гб.

- Оперативная память от 8 Гб.
- Накопитель SSD, с 1 Гб свободного места.
- ОС Windows 10 (только 64-bit).
- Монитор с соотношением сторон 16x9 от 24 дюйма.

### 2.2. ПОРЯДОК УСТАНОВКИ

Для установки программы вставьте USB-ключ в USB-порт, после этого появится окно установки. Если этого не произошло, запустите файл установки (файл в формате .exe в главной папке USB-ключа (рис. 12).

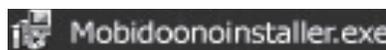


Рисунок 12. Пример .exe файла

**Важно!** Далее следуйте инструкциям *Менеджера распаковки программы*.

Во время установки менеджер автоматически запустит установку следующих компонентов:

- .Net Framework 4.5
- Microsoft Visual C++ 2017

## Процесс установки программы:

1. Нажмите кнопку *Установить* (рис. 13).

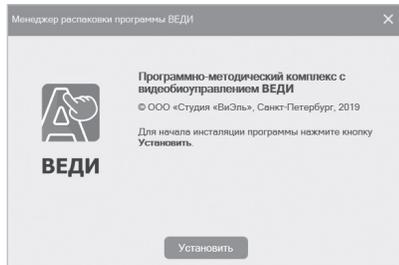


Рисунок 13. Экран приветствия

2. Для корректной работы ПО необходимо нажать кнопку *Установить* для установки вспомогательных компонентов (рис. 14). Экран может быть автоматически пропущен, если необходимые компоненты уже установлены.

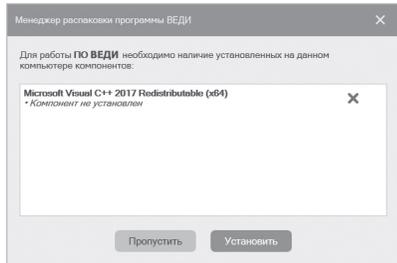


Рисунок 14. Экран установки вспомогательных компонентов

**Важно!** По завершению установки компонента, если он потребует перезагрузки ПК, нужно **отказаться от перезагрузки** и перезагрузить ПК самостоятельно только после завершения установки программы.

3. Папку установки можно изменить, нажав кнопку *Обзор*. Продолжить установку программы можно, нажав кнопку *Продолжить* (рис. 15).

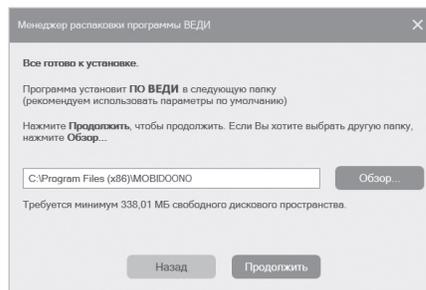


Рисунок 15. Экран выбора папки установки программы

4. Нажмите кнопку *Установить* для запуска процесса установки (рис. 16).

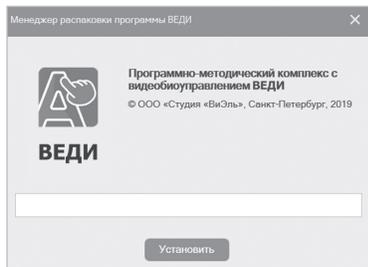


Рисунок 16. Экран основной установки

5. В появившемся окне выберите желаемые действия из списка и нажмите кнопку *Продолжить* (рис. 17).

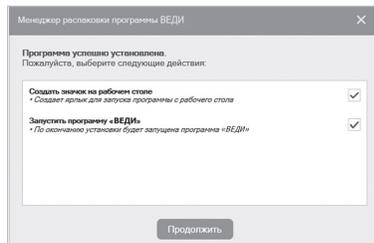


Рисунок 17. Экран с выбором действий после установки

6. После нажатия кнопки *Готово* менеджер распаковки завершит работу (рис. 18).

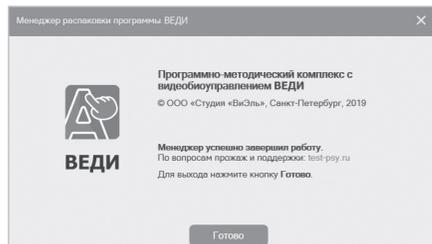


Рисунок 18. Экран завершения установки

Если ПО уже было установлено, то откроется окно, с кнопками *Удалить* ПО или *Установить* компоненты (рис. 19).



Рисунок 19. Экран установки/удаления программы

**Важно!** Установленная программа работает только при наличии оригинального **USB-ключа**, вставленного в USB-порт.

### 3. ГЛАВНОЕ МЕНЮ ПРОГРАММЫ

Главное меню программы расположено в левой части экрана (1 рис. 20).

Разделы меню:

 *Картотека*

 *Архив*

 *Выход из программы*

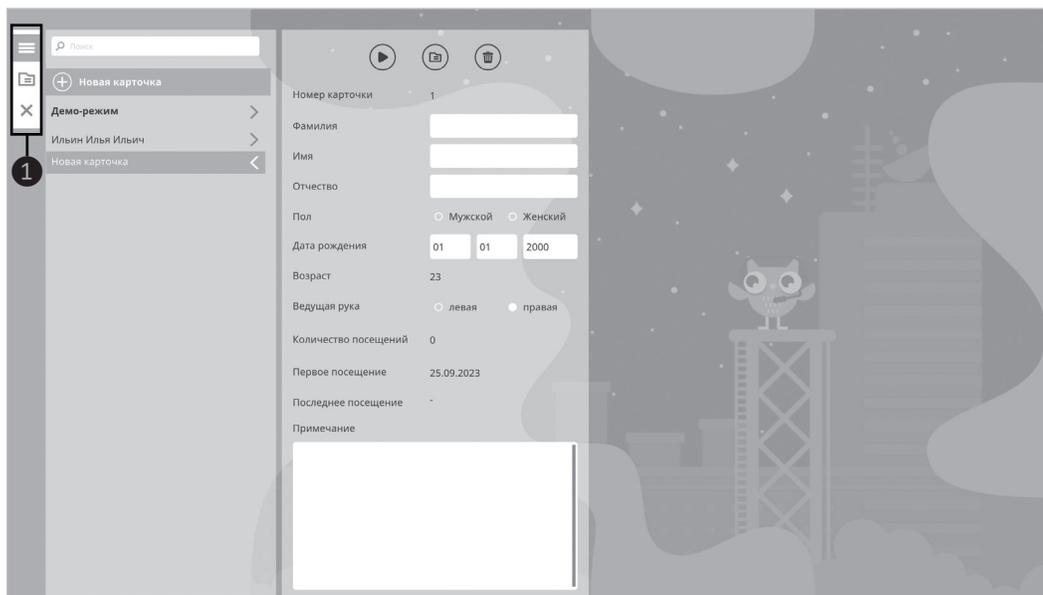


Рисунок 20. Экран с главным меню программы

## 4. КАРТОТЕКА

### 4.1. ЭКРАН КАРТОТЕКИ (РИС. 21)

- 1 Карточка;
- 2 блок действий для карточки;
- 3 информационный блок карточки;
- 4 иконка (аватарка) и ФИО карточки;
- 5 список игр.

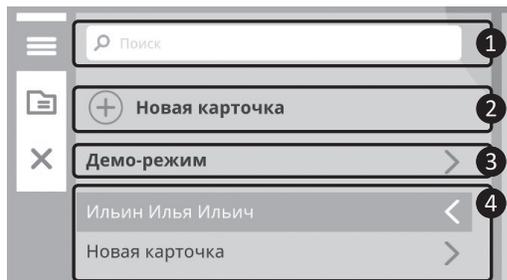


Рисунок 22. Элементы карточек

**Важно!** При использовании **демо-режима** пользователю предоставляется возможность запуска игр без заполнения карточки клиента.

### Элементы карточек (рис. 22)

- 1 Поле быстрого поиска карточек;
- 2 кнопка добавления новой карточки;
- 3 демо-режим;
- 4 список карточек.

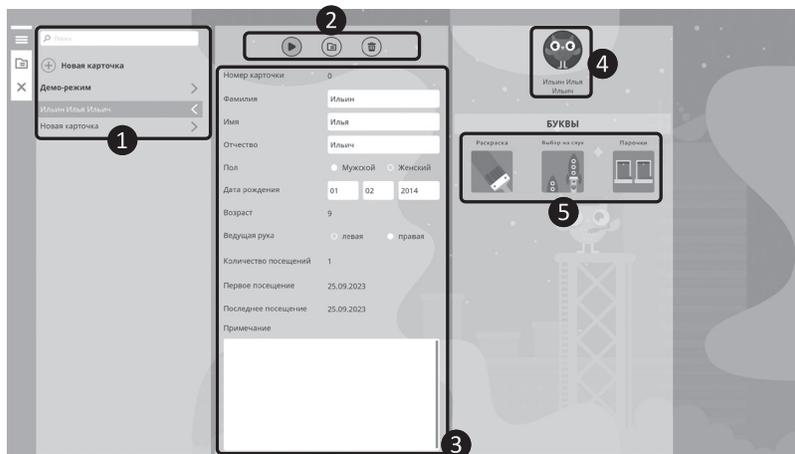


Рисунок 21. Экран с Карточкой пользователя

## 4.2. ЭЛЕМЕНТЫ КАРТОЧКИ (рис. 23)

The image shows a mobile application form for creating a card. At the top, there are three icons: a play button (1), an envelope (2), and a trash can (3). Below these are several input fields and controls:

- 1. Play button icon
- 2. Envelope icon
- 3. Trash can icon
- 4. Card number input field (value: 0)
- 5. Surname input field (value: Ильин)
- 6. Name input field (value: Илья)
- 7. Patronymic input field (value: Ильич)
- 8. Gender selection (radio buttons for Мужской and Женский)
- 9. Date of birth input (01, 02, 2014)
- 10. Age input field (value: 9)
- 11. Dominant hand selection (radio buttons for левая and правая)
- 12. Number of visits input field (value: 1)
- 13. First visit date input field (value: 25.09.2023)
- 14. Last visit date input field (value: 25.09.2023)
- 15. Note input field (empty)

### Блок действий:

- 1 Меню с выбором игр;
- 2 Отправить карточку в архив;
- 3 Удалить карточку (при удалении карточки все результаты карточки удаляются).

### Информационный блок:

- 4 Номер карточки (создается автоматически);
- 5 Поле ввода Фамилии;
- 6 Поле ввода Имени;
- 7 Поле ввода Отчества;
- 8 Блок выбора пола пользователя;
- 9 Блок установки даты рождения;
- 10 Возраст пользователя (рассчитывается автоматически);
- 11 Блок выбора ведущей руки;
- 12 Количество посещений (подсчитывается автоматически);
- 13 Дата первого посещения (рассчитывается автоматически);
- 14 Дата последнего посещения (рассчитывается автоматически);
- 15 Примечание к карточке.

Рисунок 23. Элементы карточки

### 4.3. ВЫБОР ИГР

Чтобы перейти к *Списку игр*, нажмите в карточке кнопку . Откроется панель со списком игр. Далее кликните мышкой по иконке игры в *Списке игр* **2** (рис. 24).



Рисунок 24. Панель со списком игр

### 4.4. ИГРОВОЕ МЕНЮ

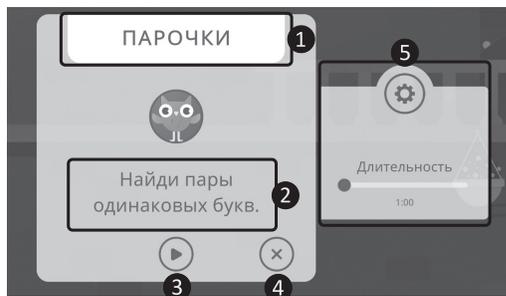


Рисунок 26. Меню настроек игры

#### Меню настроек игры (рис. 26)

- 1** *Название* текущей игры;
- 2** краткая *инструкция* к игре;
- 3** кнопка *запуска* игры;
- 4** *выход* из игрового меню;
- 5** *настройка длительности* игры.

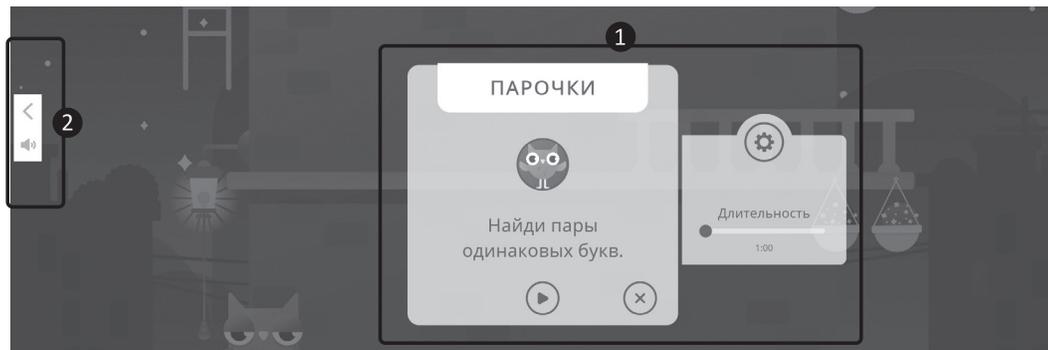


Рисунок 25. Экран с игровым меню (**1** меню настроек игры, **2** меню управления)

## Меню управления (рис. 27, 28)

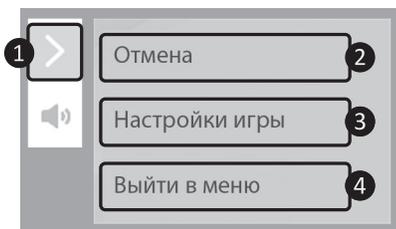


Рисунок 27. Меню управления

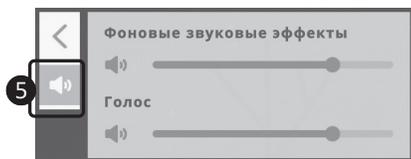


Рисунок 28. Регулировка звука

- 1 Кнопка открыть/закрыть меню;
- 2 закрыть меню управления;
- 3 открыть настройки игры (после перехода на экран с настройками игровая сессия начинается сначала);
- 4 выход в основное меню (рис. 27).
- 5 Кнопка открыть/закрыть меню настройки звука. В некоторых играх предусмотрена возможность регулировать громкость звуковых эффектов и фоновой музыки по отдельности (рис. 28).

## 5. АРХИВ

*Архив* предназначен для неиспользуемых карточек. Карточка в режиме *Архива* (рис. 29):

- 1 поле для быстрого поиска,
- 2 список архивных карточек,
- 3 восстановить карточку из архива,
- 4 удалить карточку.

В режиме архива функционал работы с карточкой ограничивается. Пользователь может: восстановить карточку из архива 3 или удалить карточку 4.

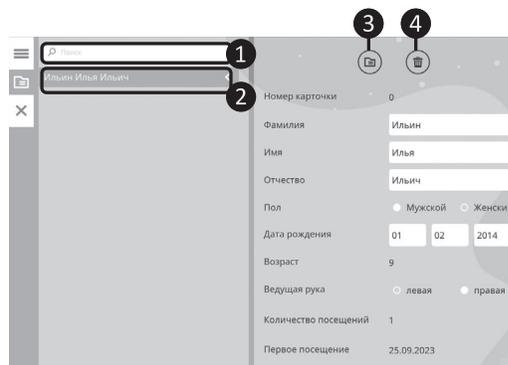
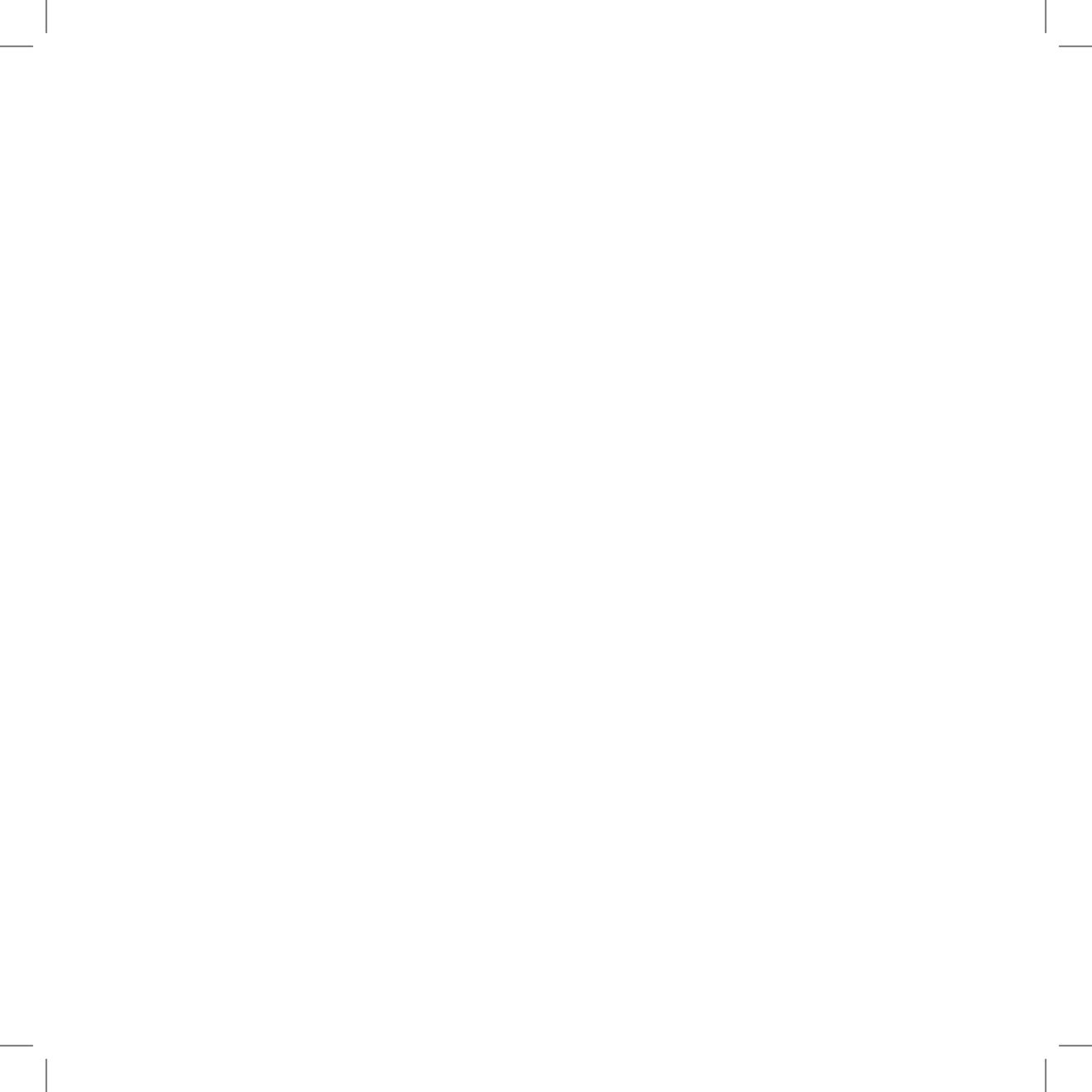
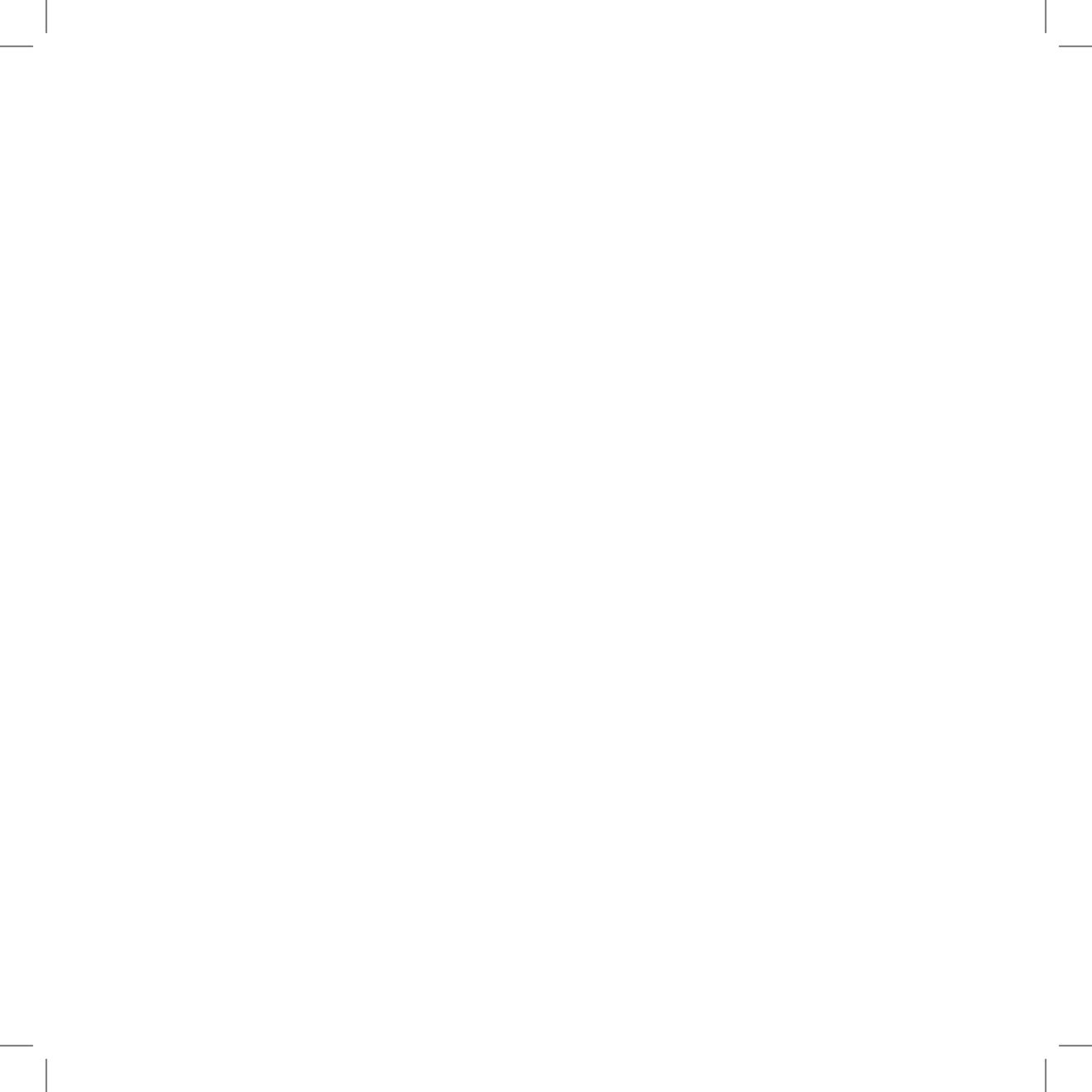
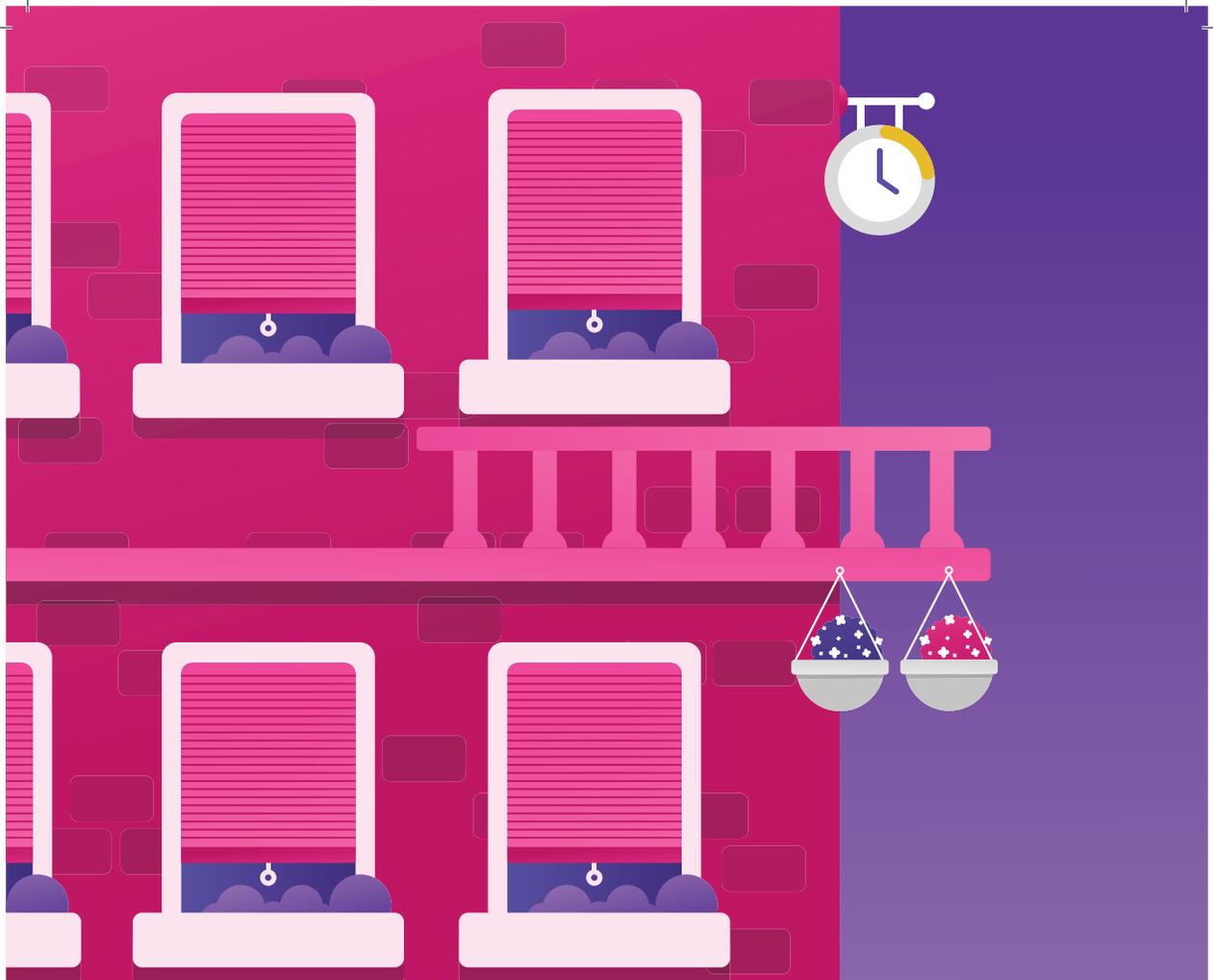


Рисунок 29. Карточка в режиме Архив







ООО Студия «ВиЭль»  
197101, Санкт-Петербург,  
Ул. Большая Монетная, д.16

[www.test-psy.ru](http://www.test-psy.ru)  
[vl-psystudio@mail.ru](mailto:vl-psystudio@mail.ru)