Программное обеспечение «Ритм и Речь»

Руководство пользователя



Студия «ВиЭль»

Студия «ВиЭль»

Программное обеспечение «Ритм и Речь» не является медицинским изделием и не предназначен для применения в медицинских целях отдельно или в сочетании с другими комплексами, а также вместе с другими принадлежностями, необходимыми для применения указанного изделия по назначению, включая специальное программное обеспечение.

Не предназначен производителем для профилактики, диагностики, лечения и медицинской реабилитации заболеваний, мониторинга состояния организма человека, проведения медицинских исследований, восстановления, замещения, изменения анатомической структуры или физиологических функций организма.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Установка программы..... 5

1.1 Системные требования..... 5
1.2 Порядок установки..... 5
1.3 Подключение гарнитуры..... 9

2. Главный экран программы..... 11

2.1 Главное меню..... 12
2.2 Картотека..... 12
2.3 Карточка..... 13

3. Медиабиблиотека..... 14

4. Подключение и калибровка кнопок..... 17

5. Общие моменты для всех проб и игр..... 20

5.1 Меню настроек..... 21
5.2 Задание. Общие элементы управления..... 22

6. Пробы..... 22

6.1 Проба 1..... 22
6.2 Проба 2..... 24
6.3 Проба 3..... 25
6.4 Проба 4..... 27
6.5 Проба 5..... 29

7. Игры..... 30

7.1 Игра «Молоточки»..... 30
7.2 Игра «Поймай крота»..... 32
7.3 Игра «Рамки»..... 34
7.4 Игра «Пузыри»..... 36
7.5 Игра «Поймай ритм»..... 38
7.6 Игра «Прыг и скок»..... 40
7.7 Игра «Буквопад»..... 42
7.8 Игра «Мозаика»..... 44
7.9 Игра «Башня»..... 46
7.10 Игра «Словоглот»..... 48
7.11 Игра «Эстафета»..... 50

8. История занятий..... 52

9. Динамика..... 53

9.1 Результаты Пробы 1..... 54
9.2 Результаты Пробы 2..... 55
9.3 Результаты Пробы 3..... 56
9.4 Результаты Пробы 4..... 57
9.5 Результаты Пробы 5..... 58

1. УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ

1.1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Вне зависимости от минимальных и рекомендуемых требований:

- наушники с микрофоном (входят в комплект);
- USB-ключ (входит в комплект);
- мышь;
- клавиатура;
- аудиоколонки;
- звуковая карта;
- наличие разъемов у ПК, для подключения указанных устройств;
- Программное обеспечение DirectX 11.

Минимальные системные требования:

- Процессор 4-х ядерный INTEL или AMD с тактовой частотой от 2.5 ГГц .
- Видеокарта Intel HD Graphics 630.
- Оперативная память от 8 Гб.
- Накопитель SDD от 3-х Гб свободного места.
- ОС Windows 10/11 (только 64-bit).
- Монитор с соотношением сторон 16x9 от 17 дюймов.

Рекомендуемые :

- Процессор 4х ядерный INTEL или AMD с тактовой частотой от 3 Ггц.
- Видеокарта от серии GeForce GT 7XX или аналогичные, память от 2 Гб.
- Оперативная память от 8 Гб.
- Накопитель SSD от 3-х 3 Гб свободного места.
- ОС Windows 10/11 (только 64-bit).
- Монитор с соотношением сторон 16x9 от 20 дюймов.

1.2. ПОРЯДОК УСТАНОВКИ

Для установки программы вставьте USB-ключ с программным обеспечением 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. 1)).



Рисунок 1. Пример .exe файла.

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

В ходе установки менеджер автоматически запустит установку следующих компонентов:

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

Процесс установки программы:

Для установки программы необходимо вставить флешку с пометкой «Программное обеспечение» в usb-порт вашего компьютера.

Среди файлов на флешке найдите инсталлер и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В открывшемся меню выберите пункт «Запуск от имени администратора» 1, рис. 2.

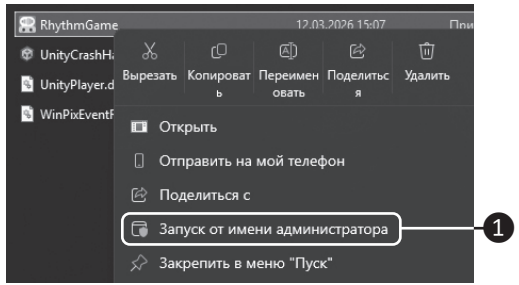


Рисунок 2. Запуск установки программы.

Если система предупреждает о предотвращении запуска программы, нажмите «Подробнее» 1 , рис. 3.

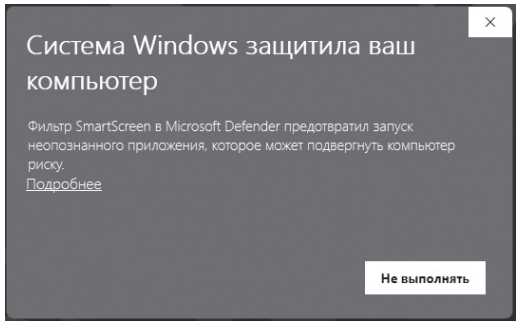


Рисунок 3. Предупреждение системы.

Далее нажмите кнопку «Выполнить в любом случае» 1, рис. 4.

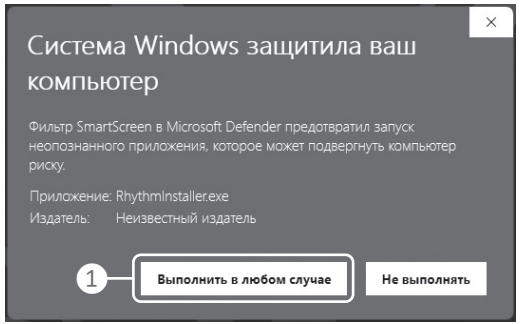


Рисунок 4. Предупреждение системы.

Запустится менеджер распаковки.

Менеджер распоковки

1. Нажмите кнопку ***Установить*** (рис. 5).

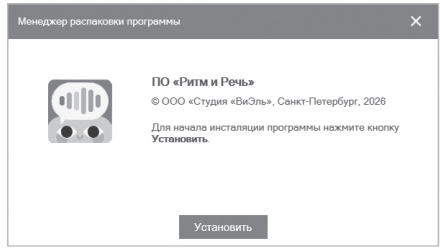


Рисунок 5. Экран приветствия.

2. Для корректной работы ПО необходимо нажать кнопку ***Установить*** для установки вспомогательных компонентов (рис. 6).
Экран может быть автоматически пропущен, если необходимые компоненты уже установлены.

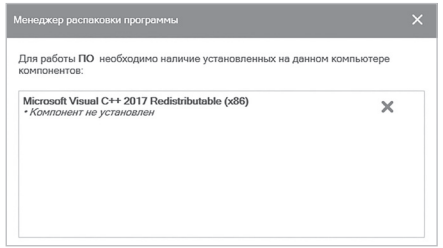


Рисунок 6. Экран установки вспомогательных компонентов.

Важно! *По завершению установки компонента, если он потребует перезагрузку 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. 7).

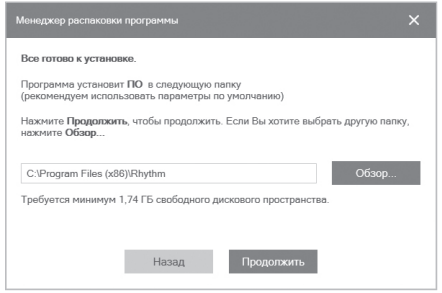


Рисунок 7. Экран выбора папки установки программы.

4. Нажмите кнопку ***Установить*** для запуска процесса установки (рис. 8).

5. В появившемся окне выберите желаемые действия из списка и нажмите кнопку ***Продолжить*** (рис. 9).

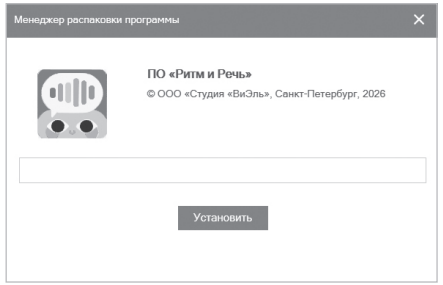


Рисунок 8. Экран основной установки.

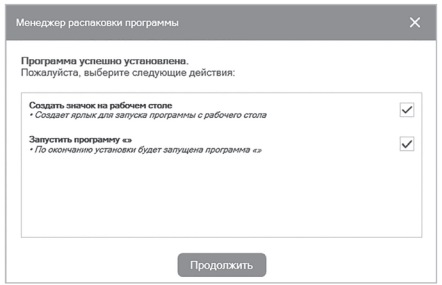


Рисунок 9. Экран с выбором действий после установки.

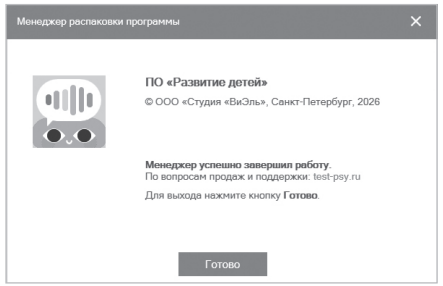


Рисунок 10. Экран завершения установки.

6. После нажатия кнопки ***Готово*** менеджер распаковки завершит работу (рис.10).

Если ПО уже было установлено, то откроется окно с кнопками Удалить ПО или Установить компоненты (рис. 11).



Рисунок 11. Экран установки/удаления программы.

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

1.3 ПОДКЛЮЧЕНИЕ ГАРНИТУРЫ

1. Нажмите правой кнопкой мыши на значок динамика в правом нижнем углу панели задач 1, рис. 12.

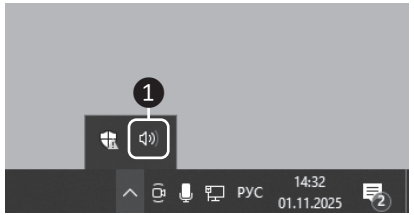


Рисунок 12. Кнопка настройки громкости на панели задач.

2. Выберите «Открыть параметры звука» 1, рис. 13. (Или нажмите Пуск > Параметры (значок шестеренки) > Система > Звук).

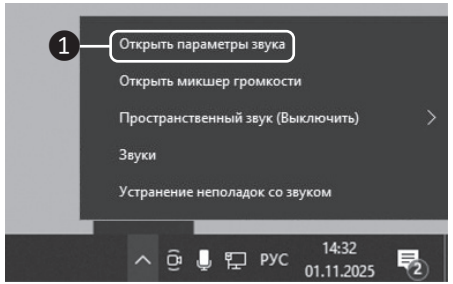


Рисунок 13. Выбор параметров звука.

3. Рисунок 14. В разделе «Ввод» 1 найдите и выберите свою гарнитуру из выпадающего списка 2. Если у вас несколько микрофонов (например, в веб-камере и гарнитуре), убедитесь, что выбран нужный.

   Проверьте микрофон: говорите в микрофон. Индикатор «Входной уровень» 3 должен двигаться в ответ на вашу речь.

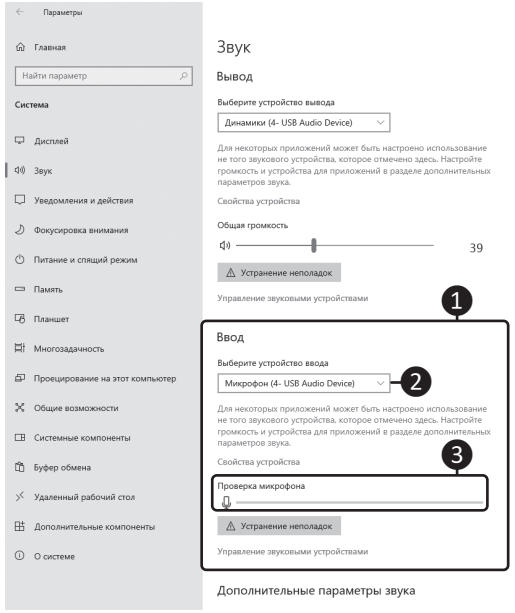


Рисунок 14. Настройка звука.

4. Настройте громкость и другие свойства (рис. 15): нажмите «Свойства устройства». Передвиньте ползунок громкости ❶ до желаемого уровня. Убедитесь, что параметр «Отключить» ❷ неактивен. Если он включен, отключите его. При необходимости нажмите кнопку «Начать тест» ❸ и скажите что-нибудь.



Рисунок 15. Настройка громкости микрофона.

5. Если микрофон не заработал, проверьте параметры конфиденциальности. Откройте параметры конфиденциальности, перейдите в «Пуск > Параметры > Конфиденциальность». Разрешите доступ к микрофону в списке слева. Убедитесь, что в разделе «Разрешить приложениям доступ к микрофону» переключатель включен (❶, рис. 16). Если требуется, выберите «Изменить» и разрешите доступ.

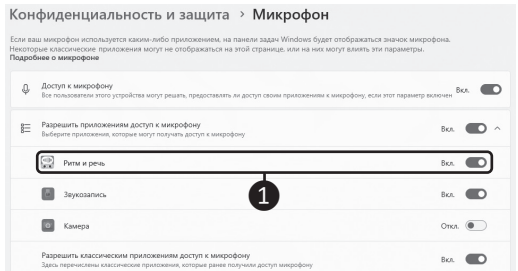


Рисунок 16. Настройка конфиденциальности.

В разделе Настройки программы «Ритм и Речь» настройте слышимость микрофона, она отображается справа в окне эквалайзера (❶, рис. 17).

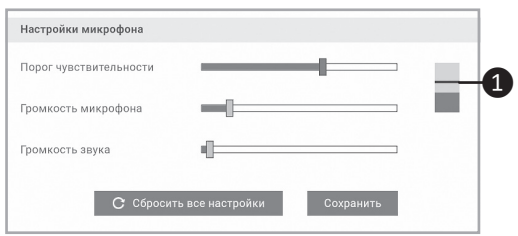


Рисунок 17. Настройка конфиденциальности.

2. ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ПРОГРАММЫ

На главном экране программы (рис. 18) располагаются 4 блока: главное меню ❶, картотека ❷, карточка ❸ и раздел с играми ❹.

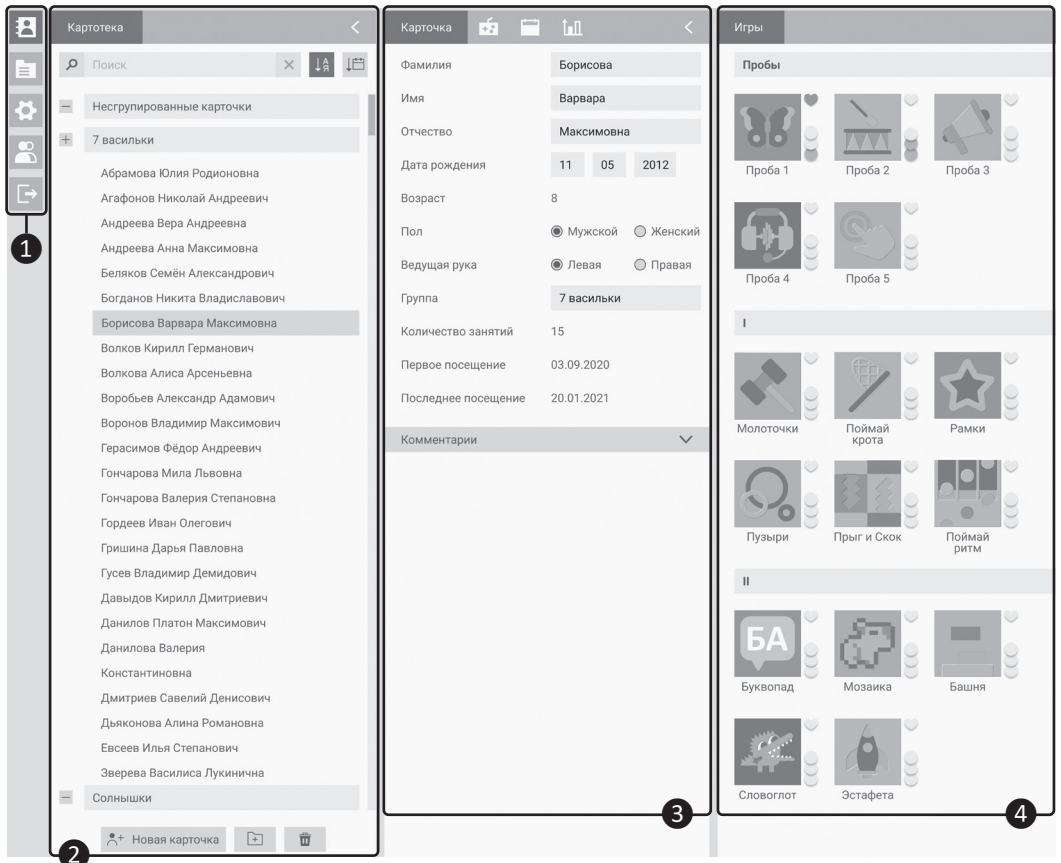


Рисунок 18. Главный экран программы

2.1 ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Картотека

Медиабиблиотека

Настройки программы

Учетные записи

Выход из программы

2.2 КАРТОТЕКА

Элементы картотеки (рис. 19):

1. поле быстрого поиска карточек;
2. сортировка карточек по алфавиту (выбрано по умолчанию);
3. сортировка карточек по дате создания;
4. группа карточек;
5. список карточек;
6. создание новой карточки;
7. создание новой группы карточек;
8. удаление выбранной карточки или группы.

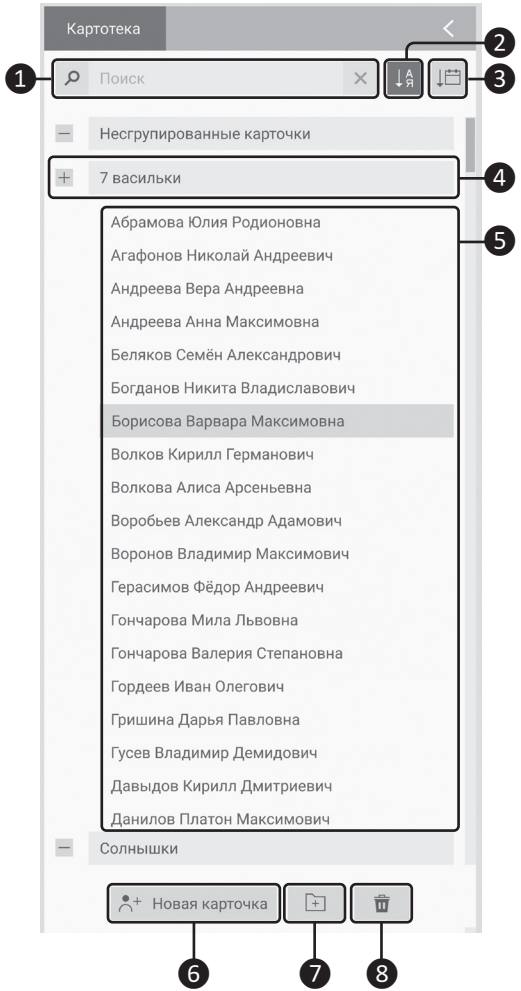


Рисунок 19. Картотека.

2.3 КАРТОЧКА

Блок действий (рис. 20):

1. переход в раздел «Игры»;
2. переход в раздел «История занятий»;
3. переход в раздел «Динамика».

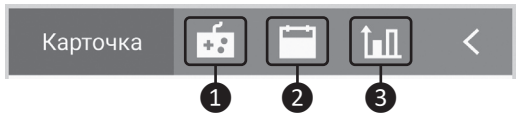


Рисунок 20. Блок действий карточки.

Информационный блок (рис. 21):

1. поле ввода ***Фамилии***;
2. поле ввода ***Имени***;
3. поле ввода ***Отчества***;
4. блок установки ***даты рождения***;
5. ***возраст пользователя*** (рассчитывается автоматически);
6. блок выбора ***пола*** пользователя;
7. блок выбора ведущей руки;
8. название группы пользователей;
9. ***количество занятий*** (подсчитывается автоматически);
10. ***дата первого посещения*** (рассчитывается автоматически);
11. ***дата последнего посещения*** (рассчитывается автоматически);
12. ***комментарии*** к карточке.

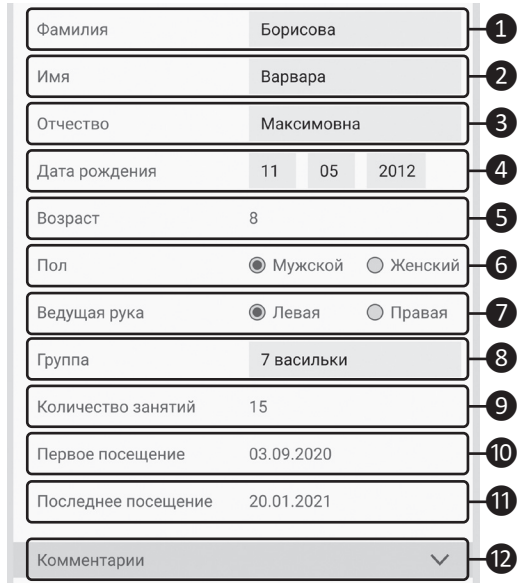


Рисунок 21. Информационный блок карточки.

3. МЕДИАБИБЛИОТЕКА

В разделе расположены предустановленные и загруженные пользователем файлы.

Элементы интерфейса (рис. 23):

1. разделы по типу файлов;
2. поле быстрого поиска фалов;
3. сортировка файлов по алфавиту (выбрано по умолчанию);
4. сортировка файлов по дате создания;
5. группа файлов;
6. список файлов;
7. импорт файлов;
8. создание новой группы файлов;
9. удаление выбранного файла или группы (недоступно для предустановленных файлов).

В разделе Текст представлен список файлов и превью текста (рис. 22).

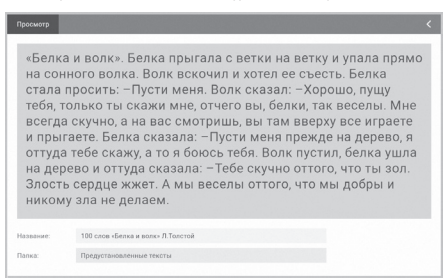


Рисунок 22. Просмотр текста.

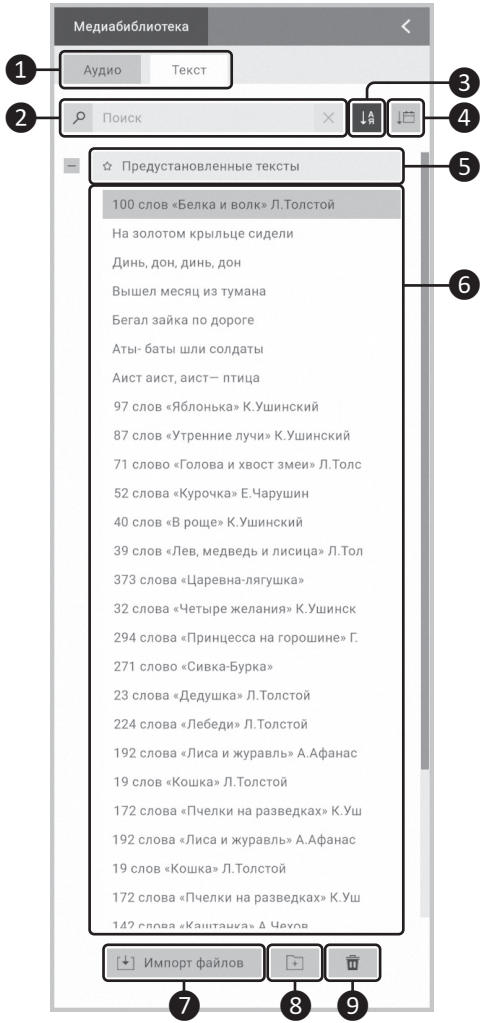


Рисунок 23. Интерфейс медиабиблиотеки.

В разделе Аудио представлен список файлов и Редактор кликов (рис. 24).

Добавление аудиофайлов

Сохраните аудиофайлы на компьютер. Рекомендуемый формат .mp3

Войдите в раздел главного меню — Медиабиблиотека. Нажмите кнопку Импорт файлов (7, рис. 23). В открывшемся окне выберите нужные аудиофайлы, добавьте их в программу.

Чтобы использовать импортированную мелодию в игре, необходимо расставить в ней метки нажатий. В редакторе кликов (рис. 24) они обозначаются линиями 1 на графике 2 и специальным звуком. В игре метки преобразуются в фигурки, которые необходимо «поймать».

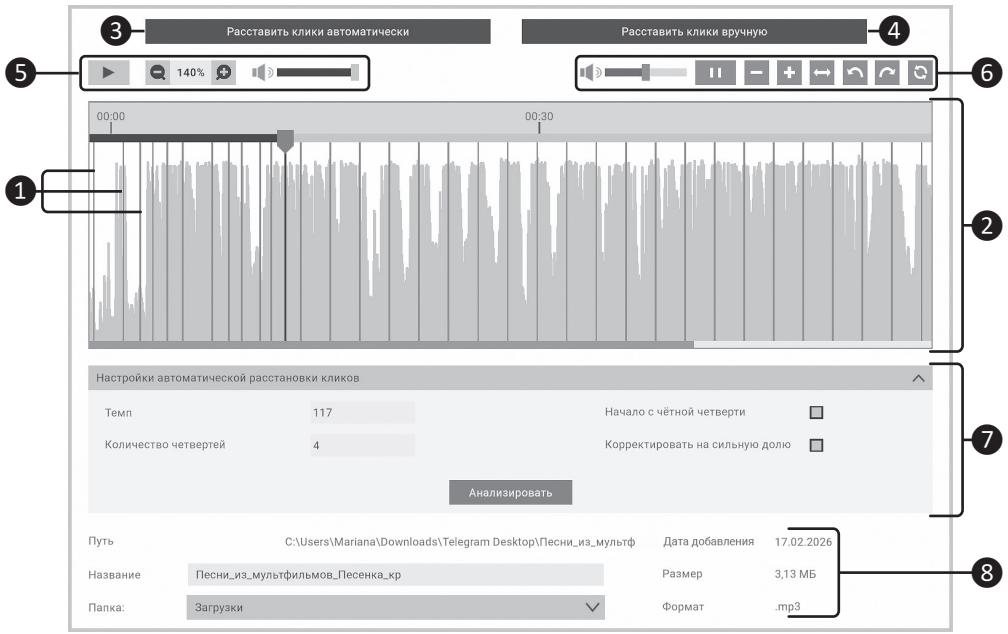


Рисунок 24. Редактор кликов.

Слева над редактором расположены кнопки управления воспроизведением файла 5:

- воспроизвести аудиофайл;
- поставить на паузу;
- масштабировать график;
- громкость воспроизведения.

Расстановка кликов (рис. 24)

Расставить клики автоматически 3 — нажатие кнопки запускает анализ мелодии, после чего клики появляются на графике. Результат можно отредактировать инструментами, расположенными справа над графиком 6, либо изменить параметры автоматической обработки 7.

Расставить клики вручную 4 — нажатие кнопки запускает воспроизведение мелодии, позволяя расставлять клики в реальном времени. Нажимайте клавишу Пробел в нужном ритме. Прослушать результат и отредактировать расстановку можно инструментами, расположенными справа над графиком 6.

Инструменты редактора кликов 6:

- регулировка громкости звука, обозначающего клик (нажатие);
- воспроизвести аудиофайл с кликами;
- поставить на паузу;
- удалить один или несколько кликов;
- добавить клики;
- переместить клик;
- отменить действие;
- повторить отмененное действие;
- очистить график.

Чтобы удалить метку нажмите курсором на кнопку Удалить, затем выберите одну или несколько меток на графике.
Чтобы добавить метку нажмите курсором на кнопку Добавить, затем на нужное место на графике.
Чтобы сместить метку вправо или влево, нажмите курсором на кнопку Переместить, затем перетащите метку на нужное место на графике.
После расстановки кликов мелодия сохраняется автоматически и становится доступна для игры. Чтобы выбрать для игры мелодию нажмите в окне Настроек игры на кнопку Изменить контент. В открывшемся окне выберите нужную мелодию.

В нижней части экрана располагаются данные файла 8.

4. ПОДКЛЮЧЕНИЕ И КАЛИБРОВКА КНОПОК



Рисунок 25. Окно настройки кнопок.

При первом запуске раздела программа предложит настроить кнопки (рис. 25). Подключите устройство к USB-порту вашего компьютера.

В окне будет выбрана иконка «левая рука» (2). Нажмите на кнопку, которую выбрали для игры левой рукой. В дальнейшем в играх иконка левой руки будет обозначать нажатие на эту кнопку.

Иконка «хлопок» (3) обозначает кнопку в текстильном чехле с ремешком для крепления на ладони.

Для игры ногами откалибруйте кнопки-педали, которые идут в комплекте.

Вы можете пропустить калибровку, закрыв окно (4).

Для сброса настроек нажмите кнопку 6. После калибровки намите нажмите кнопку Сохранить 7.

Вернуться к калибровке можно в разделе главного меню Настройки (1, рис. 26), нажав «Провести калибровку» 2 непосредственно перед выполнением упражнения.

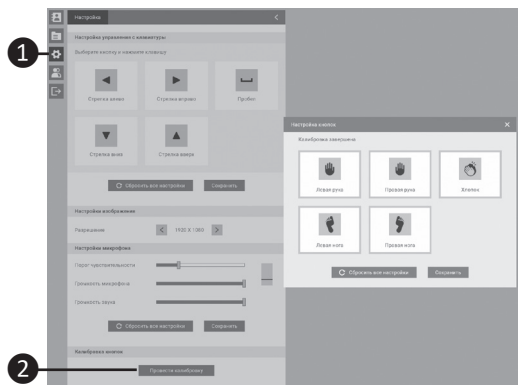


Рисунок 26. Раздел настроек.

В программе предусмотрена возможность управления с клавиатуры.
Если специальные кнопки управления не откалиброваны, программа автоматически переключит управление на клавиши клавиатуры (рис. 27).

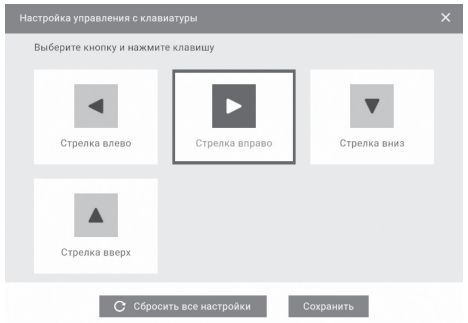


Рисунок 27. Настройка клавиатуры.

По умолчанию выбраны клавиши стрелки и пробел. Чтобы изменить клавишу, нажмите курсором на иконку, затем нажмите нужную клавишу на клавиатуре.

Вернуться к калибровке можно в разделе Настройки (1, рис. 28) непосредственно перед выполнением упражнения.

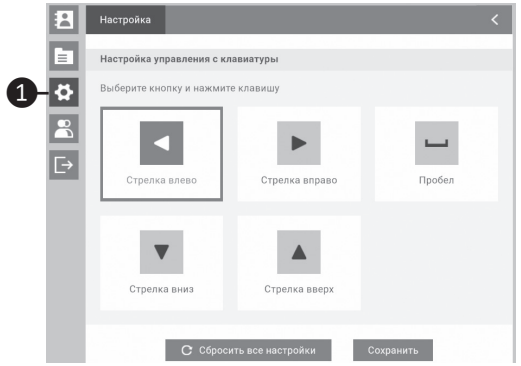


Рисунок 28. Настройка клавиатуры

Отображение пиктограмм подсказывает пользователю состояние кнопок:



не настроена и не подключена;



настроена и подключена;



настроена и не подключена.

Важно! *При удержании курсора на кнопке появляется текстовая подсказка с её состоянием.*

Замена элементов питания в кнопке

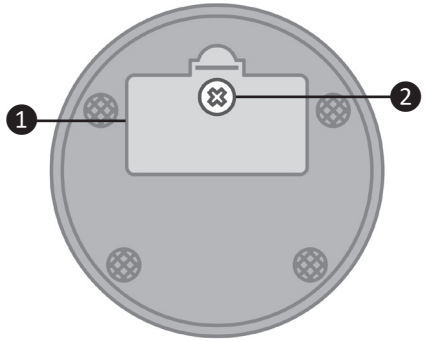


Рисунок 29. Настройка клавиатуры

1. Переверните кнопку (рис. 29).
2. С обратной стороны находится крышка с защёлкой 1, фиксированная винтом 2. Открутите винт.
3. Нажмите на защёлку и потяните крышку вверх.
4. Под крышкой располагается отсек для батарейки AAA. При установке обратите внимание на полярность батарейки — установите её в соответствии с полярностью, нарисованной внутри углублений под батарейку.
5. После установки новой батарейки, вставьте в крышку и нажмите на защёлку, чтобы зафиксировать её.
6. Зафиксируйте крышку винтом.

Замена элементов питания в педали

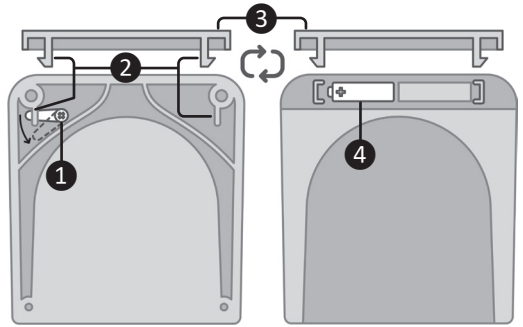


Рисунок 30. Настройка клавиатуры

1. Переверните педаль (рис. 30).
2. С обратной стороны находится флажок фиксированный винтом 1. Ослабьте винт, отодвиньте флажок.
3. Нажмите на защёлку 2 сначала с одной стороны, затем с другой — откроется крышка 3.
4. Под крышкой располагается отсек для батарейки AAA 4. При установке обратите внимание на полярность батарейки — установите её в соответствии с полярностью, нарисованной внутри углублений под батарейку.
5. После установки новой батарейки, вставьте в крышку в пазы и задвиньте фиксирующий флажок 2.
6. Зафиксируйте флажок винтом 1.

5. ОБЩИЕ МОМЕНТЫ ДЛЯ ВСЕХ ПРОБ И ИГР

Структура раздела Игры включает в себя три сегмента (рис. 31):

I Пробы.

II Психомоторный тренинг.

III Ритмо-речевой тренинг.



Рисунок 31. Список выбора игр.

Игровая панель состоит из трех элементов (рис. 32):

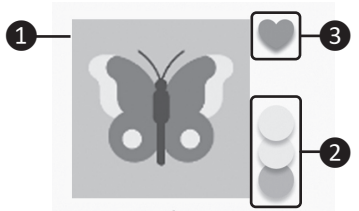


Рисунок 32. Элементы игровой панели.

❶ **Иконки игр** — после запуска игры иконки становятся цветными. Их состояние позволяет отслеживать, какие игры уже проводились. При наведении и удержании курсора на иконке появляется всплывающая подсказка с основной методической задачей упражнения или игры. Чтобы запустить игру, нажмите на её иконку.

❷ **Уровни** — отметки отображают общее количество уровней в игре и показывают, на каких уровнях уже проводились занятия.

❸ **Иконка «Избранное»** позволяет отметить понравившиеся игры.

5.1 МЕНЮ НАСТРОЕК

Перед каждой игрой открывается меню настройки задания (рис. 33). Набор настроек может отличаться и более подробно рассмотрен в разделах, посвященных конкретным пробам и играм.

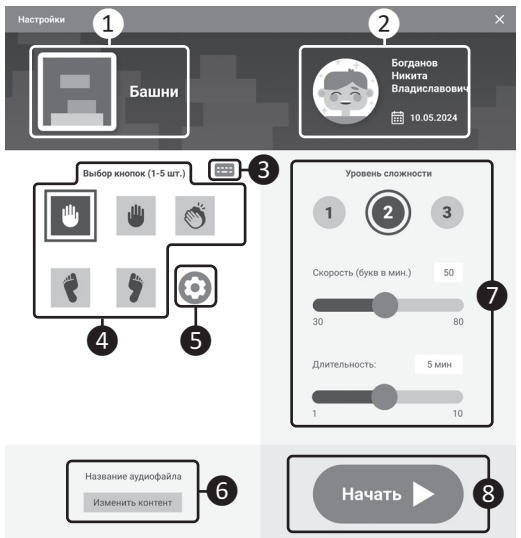


Рисунок 33. Элементы окна настройки задания.

❶ Название пробы/игры;
❷ данные играющего;
❸ выбор типа устройств ввода: клавиатуры или кнопок;
❹ кнопки управления заданием;
❺ настройка кнопок (в заголовке блока указывается количество кнопок, доступных для выбора. Если указан диапазон (1–5 шт.), можно выбрать любое количество кнопок в этом диапазоне);
❻ выбор контента;
❼ настройка сложности;
❽ кнопка старта.

Состояния кнопок управления:

 — Кнопка не выбрана.

 — Кнопка выбрана.

Состояния кнопок выбора уровня сложности:

1 — Уровень не выбран.

2 — Уровень выбран.

Настройка кнопок

Для настройки кнопок нажмите кнопку ❺, И повторите действия из предыдущей главы.

5.2 Задание. Общие элементы управления

На экране задания сверху слева (1, рис. 34) располагается инструкция к заданию (рис. 35), которую можно скрыть после прочтения и раскрыть позже в процессе игры.



Рисунок 34. Общие элементы интерфейса задания.

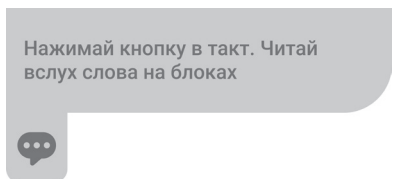


Рисунок 35. Инструкция к заданию.

Наверху справа (2, рис. 34) расположено меню, с помощью которого можно выйти из задания или перезапустить его (рис. 36).

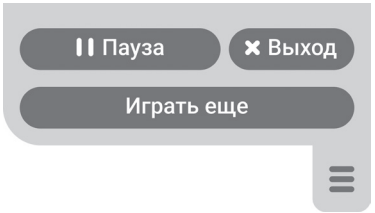


Рисунок 36. Меню выхода из задания.

6 ПРОБЫ

6.1 ПРОБА 1

В настройках можно выбрать (рис. 37) количество используемых кнопок 1 и один из трех уровней сложности 4.

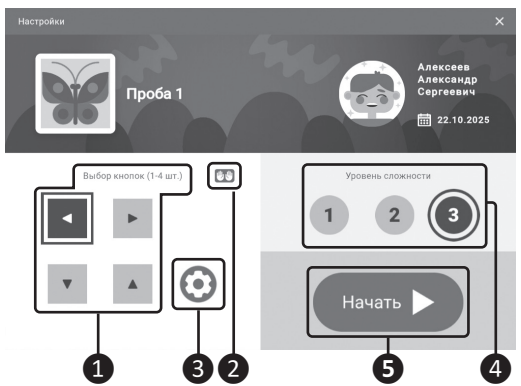


Рисунок 37. Настройка «Пробы 1».

1 Кнопки управления заданием;
2 выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
3 настройка клавиш клавиатуры/мыши;
4 выбор уровня;
5 кнопка старта.

В начале дается несколько заданий на тренировку, после которых автоматически начинается основное игровое задание.

Визуальный стимул — красная точка. В тёмной теме красная точка отсутствует (рис. 38).

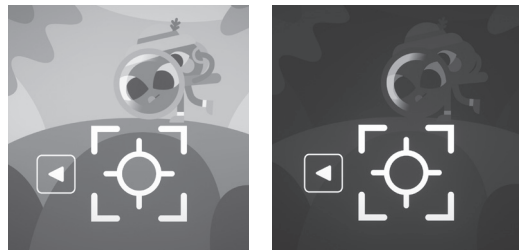


Рисунок 38. Дневная и ночная темы.

В конце игры можно ознакомиться с результатами пробы и карточками насекомых (рис. 39).



Рисунок 39. Результаты «Пробы 1».

Изображения можно сохранить и использовать как раскраски (рис. 40). После закрытия окна картинки не сохраняются.

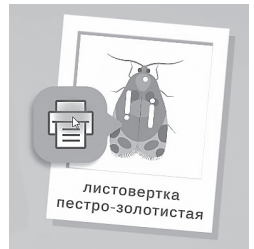


Рисунок 40. Печать раскраски из результатов.

Подробные результаты хранятся в разделе Динамика.

6.2 ПРОБА 2

В настройках (рис. 41)можно выбрать одну кнопку для ввода ответа ❶ и один из трех уровней сложности ❷.

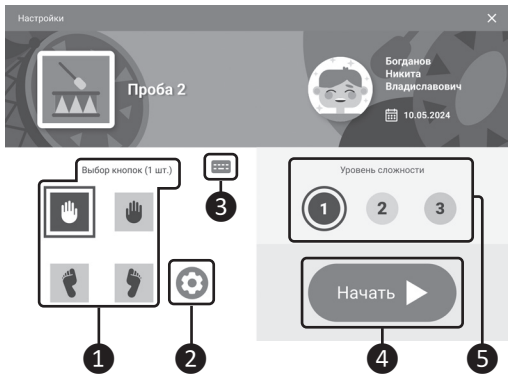


Рисунок 41. Настройка «Пробы 2».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❸ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❹ выбор уровня;
❺ кнопка старта.

В нижней части экрана (рис. 42) расположена шкала прогресса ❶.

В правой части экрана у шамана появляется образец ❷, в левой части экрана отображается ответ, воспроизведенный персонажем играющего ❸.

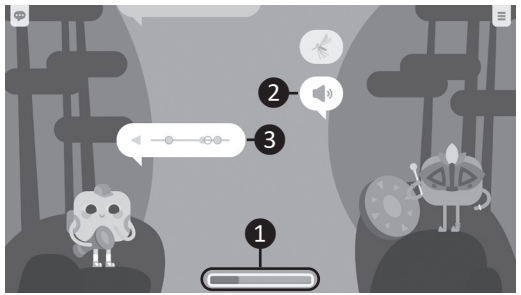


Рисунок 42. Процесс прохождения «Пробы 2».

В конце игры можно ознакомиться с результатами пробы (рис. 43). После закрытия окна данный вид результатов не сохраняется.

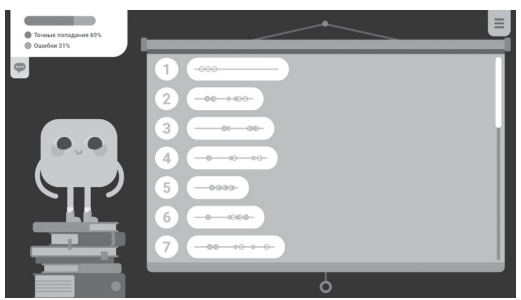


Рисунок 43. Результаты «Пробы 2».

Подробные результаты хранятся в разделе Динамика.

6.3 ПРОБА 3

Для проведения пробы необходимо подключить и настроить гарнитуру (наушники с микрофоном, которые идут в комплекте).
Пиктограмма гарнитуры в окне настроек обозначает, что в пробе ввод ответов происходит при помощи голоса. ❶ (рис. 44).
Проба позволяет выбрать один из трех уровней сложности ❷.



Рисунок 44. Настройка «Пробы 3».

❶ Пиктограмма гарнитуры;
❷ выбор уровня;
❸ кнопка старта.

Подключение кнопок не требуется, так как программа будет регистрировать голос.
В нижней части экрана (рис. 47) расположена шкала времени ❶ и кнопка вызова меню настройки микрофона ❹.

В правой части экрана у шамана появляется образец ❷, в левой части экрана отображается ответ, воспроизведенный персонажем играющего ❸.

Окно настройки микрофона.

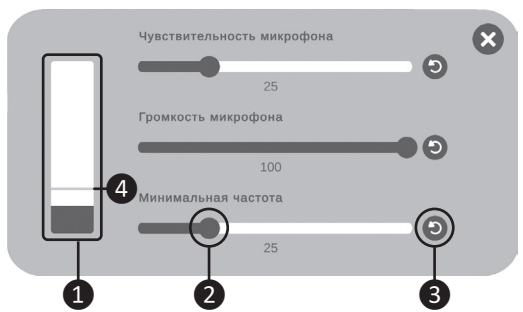


Рисунок 45. Настройка микрофона.

Для настройки микрофона (рис. 45) используйте ползунки ❷. Чтобы вернуть настройки к исходным, нажмите на кнопку сброса настройки ❸.

В левой части меню расположен графический эквалайзер 1. Установленная чувствительность отображена в виде горизонтальной линии 4.

В конце игры можно ознакомиться с результатами пробы (рис. 46).
После закрытия окна данный вид результатов не сохраняется. Подробные результаты хранятся в разделе Динамика.

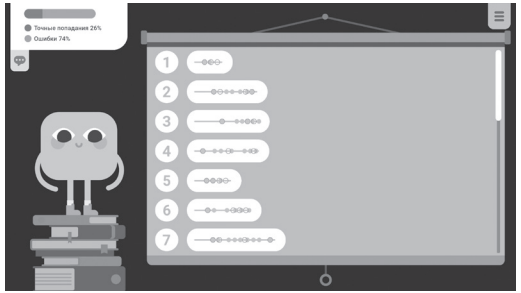


Рисунок 46. Результаты «Пробы 3».

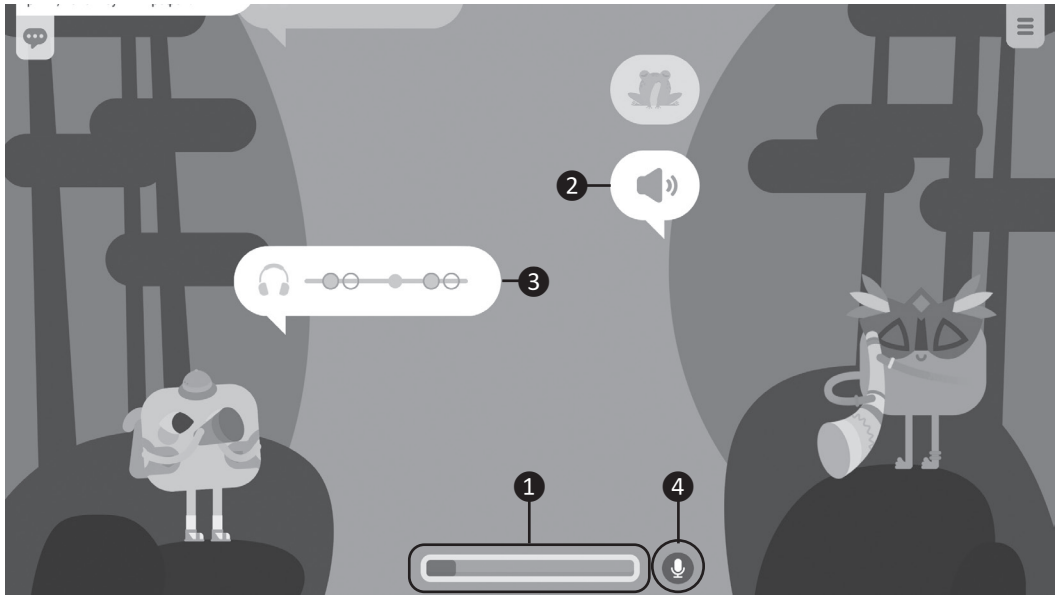


Рисунок 47. Процесс прохождения «Пробы 3».

6.4 ПРОБА 4

В настройках можно выбрать одну кнопку для управления (рис. 48), голос диктора и длительность звуковых дорожек.

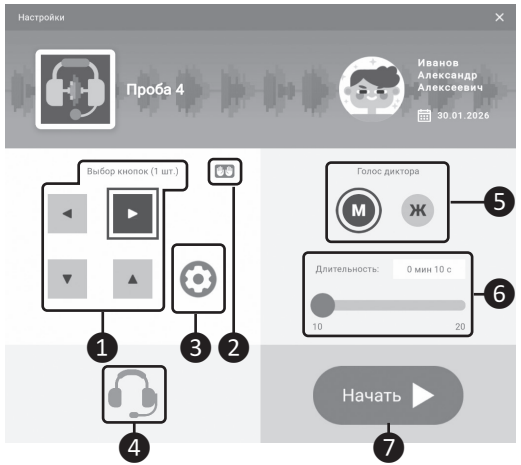


Рисунок 48. Настройка «Пробы 4».

1 Кнопки управления заданием;
2 выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
3 настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
4 пиктограмма гарнитуры в окне настроек обозначает, что в пробе ввод ответов происходит при помощи голоса;
5 выбор пола голоса диктора;
6 ползунок регулировки длительности звуковых дорожек;
7 кнопка старта.

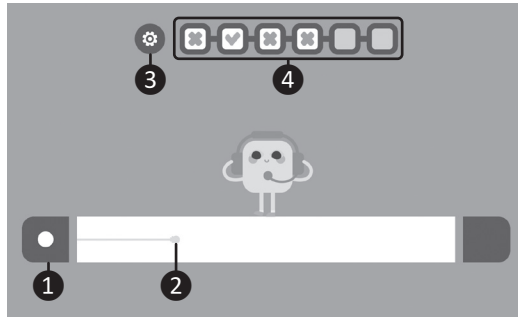


Рисунок 49. Процесс прохождения «Пробы 4».

Для начала пробы нажмите кнопку 1, рис. 49. В окне графического эквалайзера визаулизируется скорость чтения 2. В верхней части экрана располагается шкала успешности выполнения заданий 4.

Для настройки звука нажмите на кнопку с пиктограммой шестеренки 3.

Откроется меню (рис. 50), в котором можно настроить ползунки 3 уровня громкости исходной звуковой дорожки 1 и порог чувствительности микрофона 2. Необходимо настроить звучание

таким образом, чтобы голос диктора «заглушал» голос игрока. Вернуть настройки к исходным можно, нажав кнопку 4.

Компоненты настройки звука:

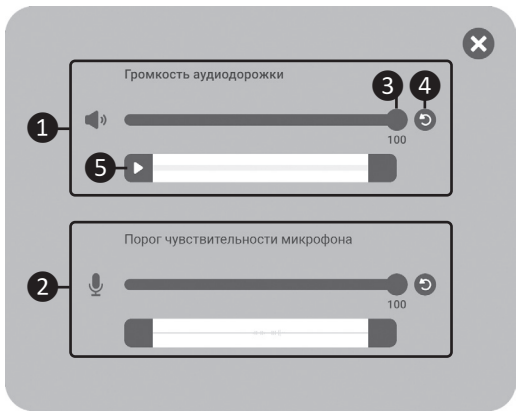


Рисунок 50. Настройка звука в «Пробе 4».

1. блок настройки громкости голоса диктора;
2. блок настройки громкости записи голоса игрока;
3. ползунок настройки порога чувствительности микрофона;
4. кнопка возврата к базовым настройкам;
5. кнопка запуска записи голоса диктора.

По окончании каждого задания отображается наложение эталонного ритма на голос играющего, рис. 51.

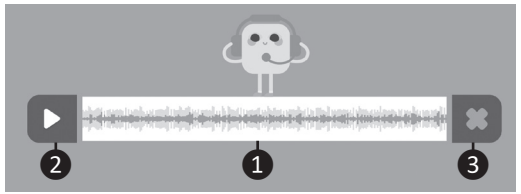


Рисунок 51. Результат каждого отдельного задания.

В конце игры можно ознакомиться с результатами пробы (рис. 52). После закрытия окна данный вид результатов не сохраняется.

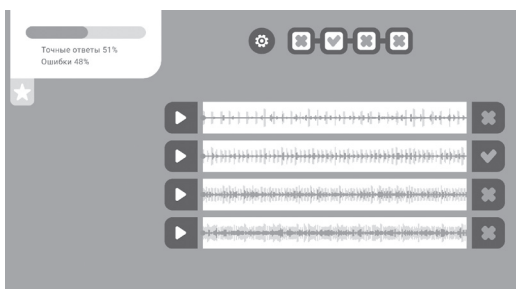


Рисунок 52. Полный результат «Пробы 4».

Подробные результаты хранятся в разделе Динамика.

6.5 ПРОБА 5

В настройках можно выбрать одну или две кнопки для управления (рис. 53). В данной пробе один уровень сложности.

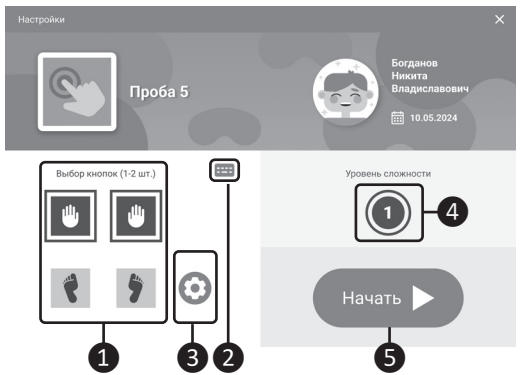


Рисунок 53. Настройка «Пробы 5».

1. Кнопки управления заданием;
2. выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
3. настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
4. выбор уровня сложности;
5. кнопка старта.

Для начала выполнения задания необходимо нажать кнопку 1, рис. 54. Под кнопкой расположена шкала прогресса выполняемого задания.

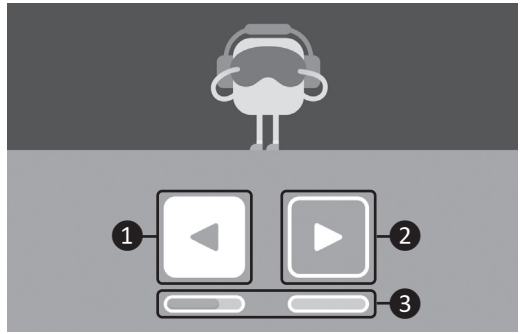


Рисунок 54. Процесс прохождения «Пробы 5».

Когда задание выполнено для обеих кнопок, по бокам от шкал прогресса появятся пиктограммы галочек (рис. 55). Подробные результаты проведенных проб сохраняются в разделе Динамика. Чтобы результат сохранился, необходимо провести пробу до конца. Описание раздела в главе Динамика.

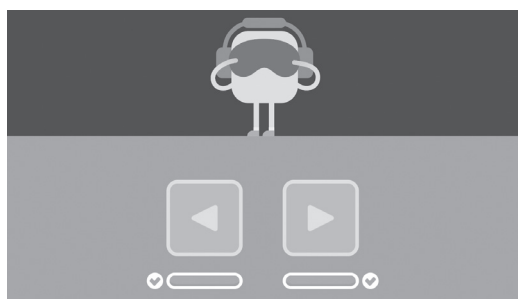


Рисунок 55. Завершение «Пробы 5».

7 ИГРЫ

7.1 ИГРА «МОЛОТОЧКИ»

В настройках (рис. 56) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶, один из трех уровней сложности ❷ и длительность игры.

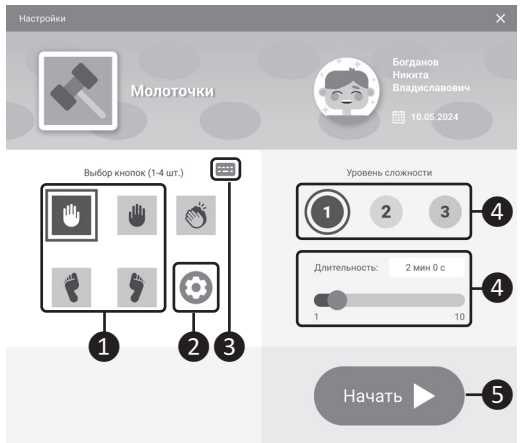


Рисунок 56. Настройка игры «Молоточки».

❶ Кнопки управления;
❷ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❸ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❹ выбор уровня сложности;
❺ ползунок регулировки длительности задания;
❻ кнопка старта.

В верхней части экрана (рис. 58) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики верных и неверных действий ❷.

Если кнопка нажата вовремя, появляется молоток, который ударяет по цилиндру ❸. В счетчик верных действий ❸ добавляются баллы. Если кнопка нажата раньше или позднее нужного времени или не нажата вовсе, программа засчитывает ошибку.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 57).

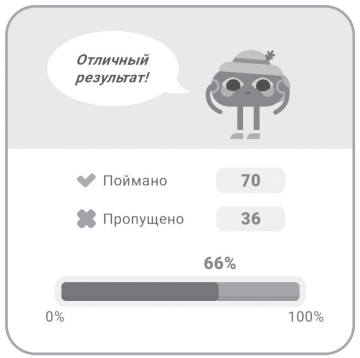


Рисунок 57. Результаты игры «Молоточки».

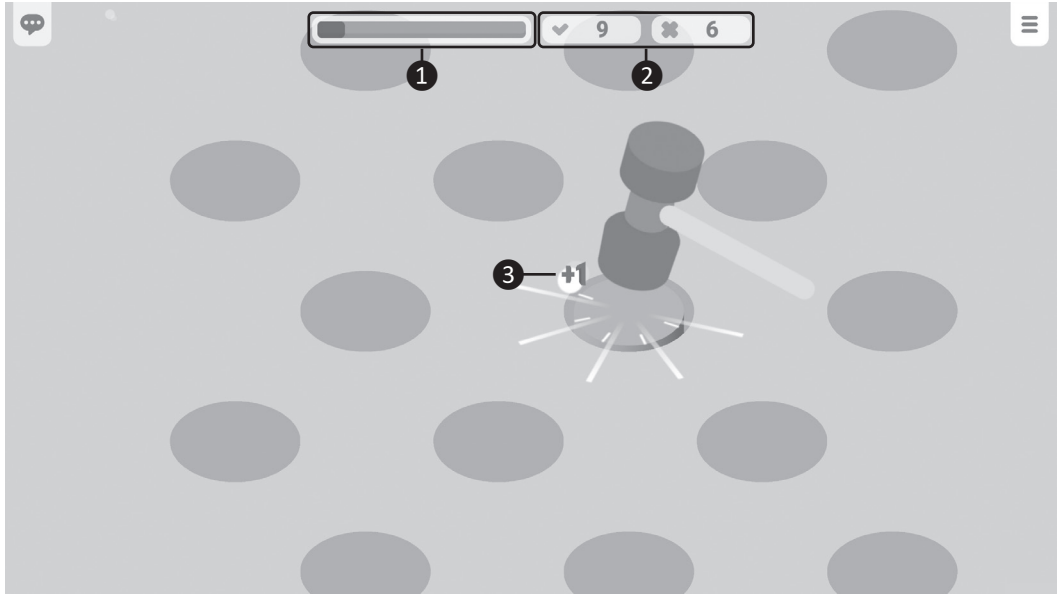


Рисунок 58. Процесс игры «Молоточки».

7.2 ИГРА «ПОЙМАЙ КРОТА»

В настройках (рис. 59) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶, один из двух уровней сложности ❷ и длительность задания.

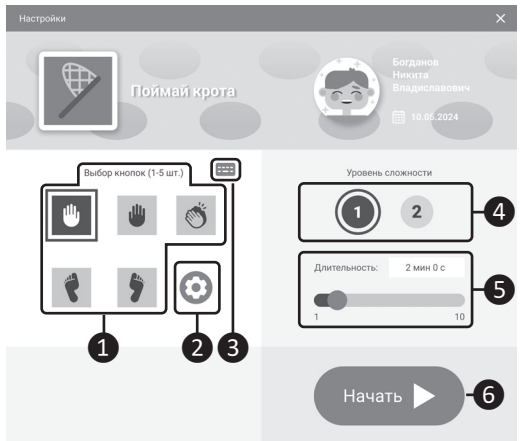


Рисунок 59. Настройки игры «Поймай крота».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❸ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❹ выбор уровня сложности;
❺ ползунок регулировки длительности задания;
❻ кнопка старта.

В верхней части экрана (рис. 61) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики баллов успеха и неуспеха ❷.

На втором уровне игроку предъявляется только звуковой стимул (рис. 62).

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 60).

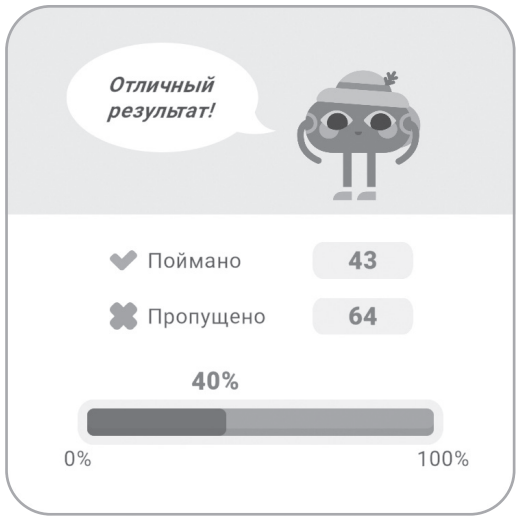


Рисунок 60. Результаты игры «Поймай крота».

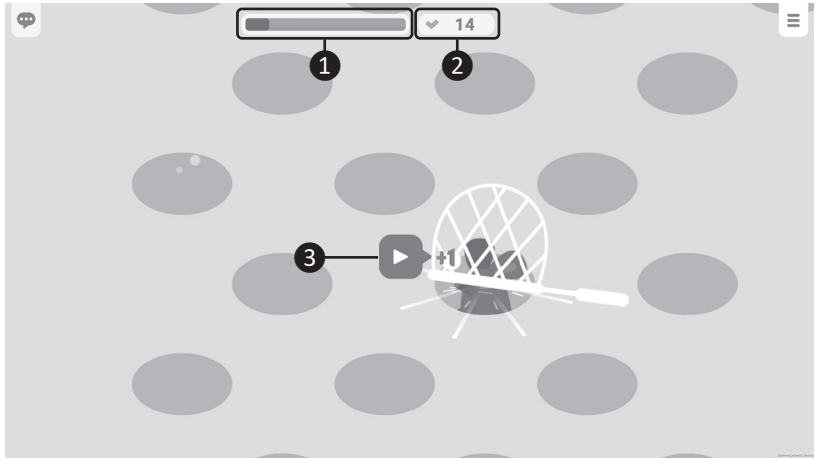


Рисунок 61. Игра «Поймай крота», звуковой и зрительный стимул.

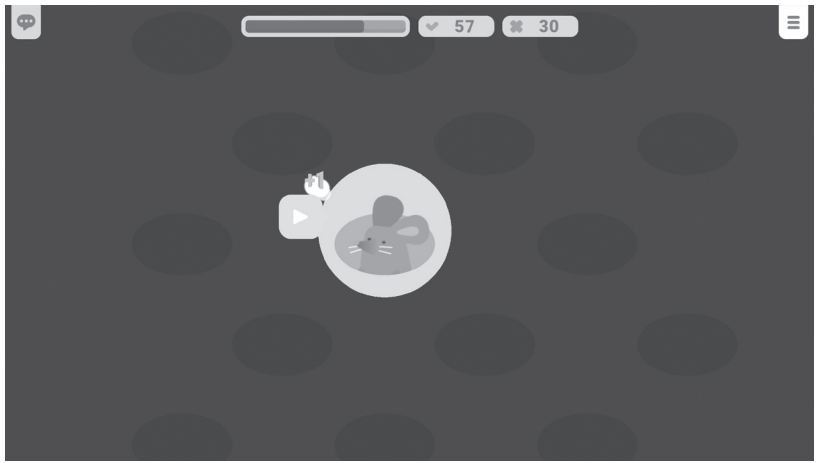


Рисунок 62. Игра «Поймай крота», режим со звуковым стимулом.

7.3 ИГРА «РАМКИ»

В настройках (рис. 63) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶, один из трех уровней сложности ❷ и длительность игры.

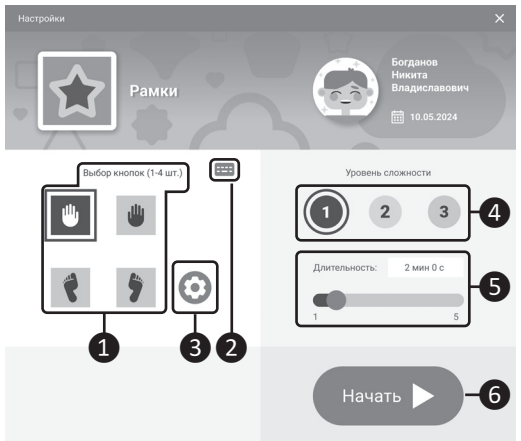


Рисунок 63. Настройки игры «Поймай крота».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ ползунок регулировки длительности задания;
❻ кнопка старта.

В верхней части экрана (рис. 65) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики баллов успеха и неуспеха ❷.
В левой нижней части экрана располагается блок с подсказками ❹, которые помогают определить, какой кнопке какая форма соответствует.
В правой верхней части отображаются дополнительные состояния ❸, которые упрощают либо усложняют задание.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 64).

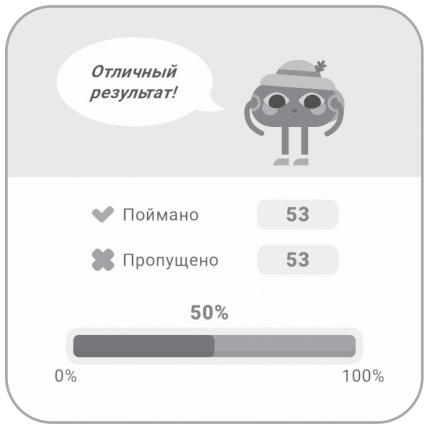


Рисунок 64. Результаты игры «Поймай крота».

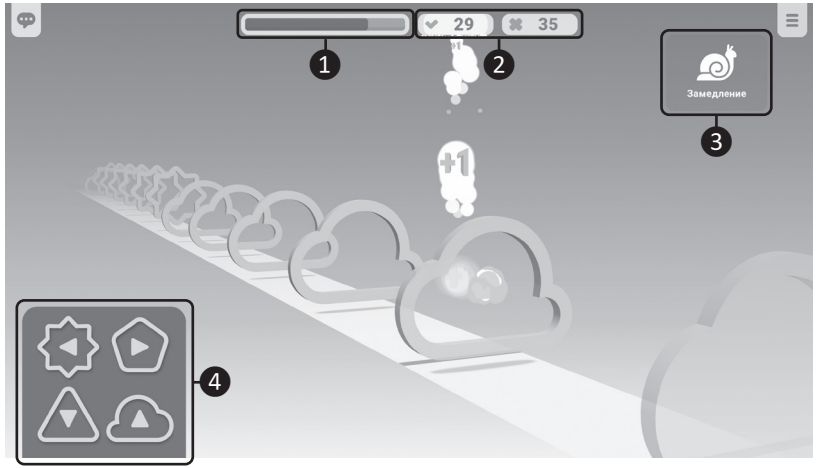


Рисунок 65. Игра «Рамки», звуковой и зрительный стимул.

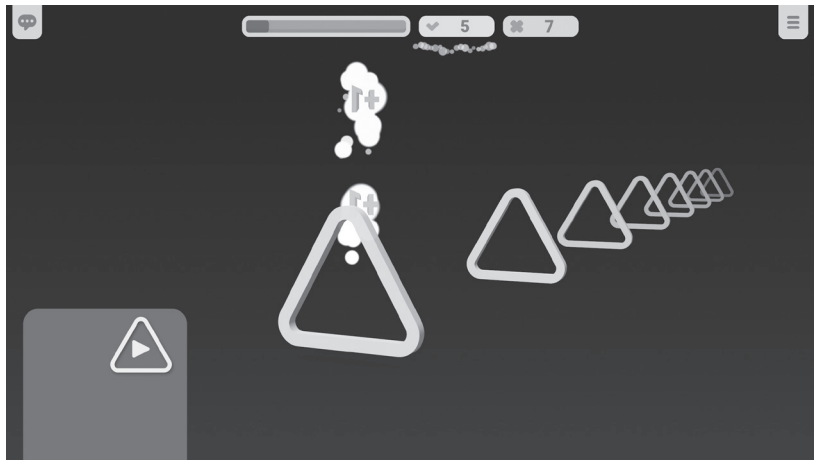


Рисунок 66. Игра «Рамки», режим со звуковым стимулом.

7.4 ИГРА «ПУЗЫРИ»

В настройках (рис. 67) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶, один из трех уровней сложности ❷ и длительность задания.

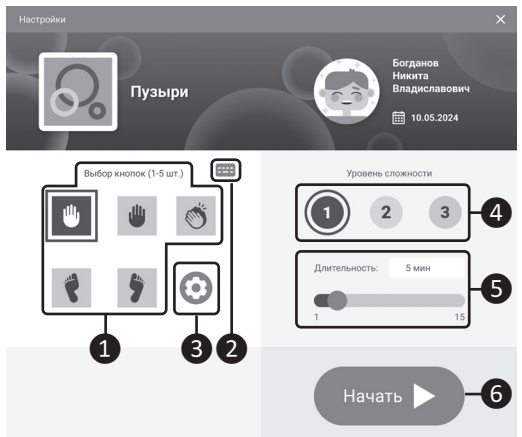


Рисунок 67. Настройка игры «Пузыри».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ ползунок регулировки длительности задания;
❻ кнопка старта.

В верхней части экрана (рис. 69) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики баллов успеха и неуспеха ❷. Иконка с обозначением активной кнопки внутри основного пузыря ❸.

На рисунках 69 и 70 показано усложнение игры за счет усложнения ритма и соотвествующего увеличения количества пузырей.

В конце игры можно ознакомиться с результатами игры (рис. 68).

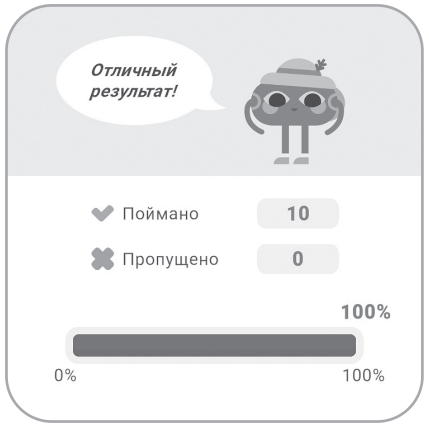


Рисунок 68. Результаты игры «Пузыри»..

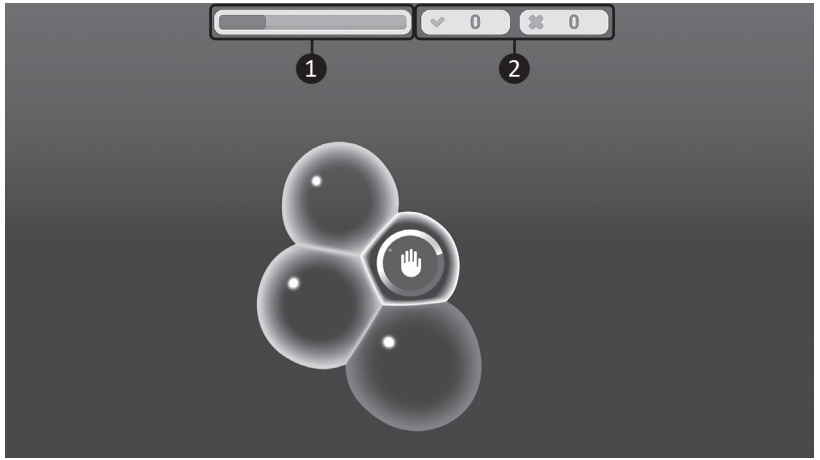


Рисунок 69. Игра «Пузыри», 1-й уровень сложности.

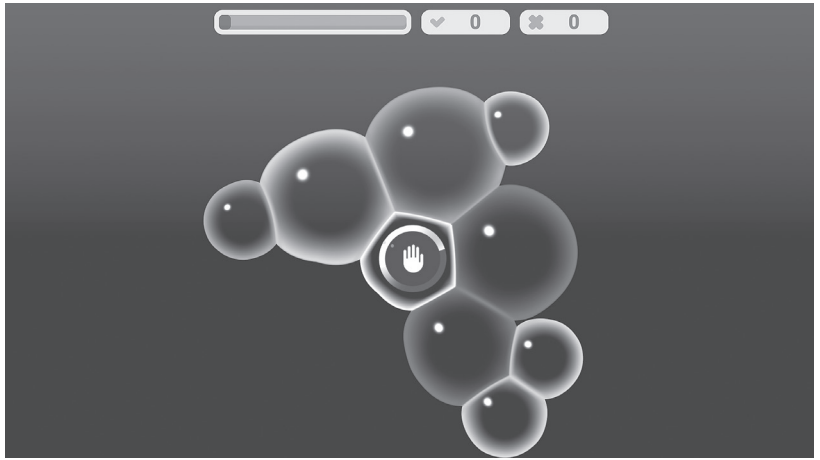


Рисунок 70. Игра «Пузыри», 3-й уровень сложности.

7.5 ИГРА «ПОЙМАЙ РИТМ»

В настройках (рис. 71) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶ и один из трех уровней сложности ❷.

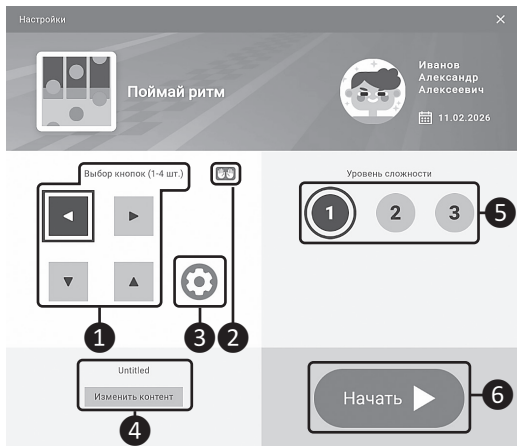


Рисунок 71. Настройка игры «Поймай ритм».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор контента;
❺ выбор уровня сложности;
❻ кнопка старта.

В игре предусмотрена возможность выбора мелодий из предложенных, а также возможность работы с пользовательскими аудиофайлами. Процесс импорта и обработки аудиофайлов подробно описан в главе «Медиабиблиотека».

В начале игры дается небольшая тренировка для лучшего понимания игрового процесса (рис. 72).

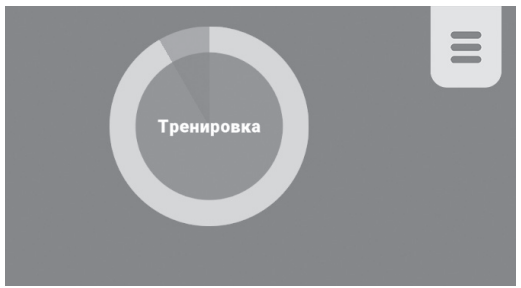


Рисунок 72. Тренировка перед игрой «Поймай ритм».

В верхней части экрана (рис. 73) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики баллов успеха и неуспеха ❷.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 74).

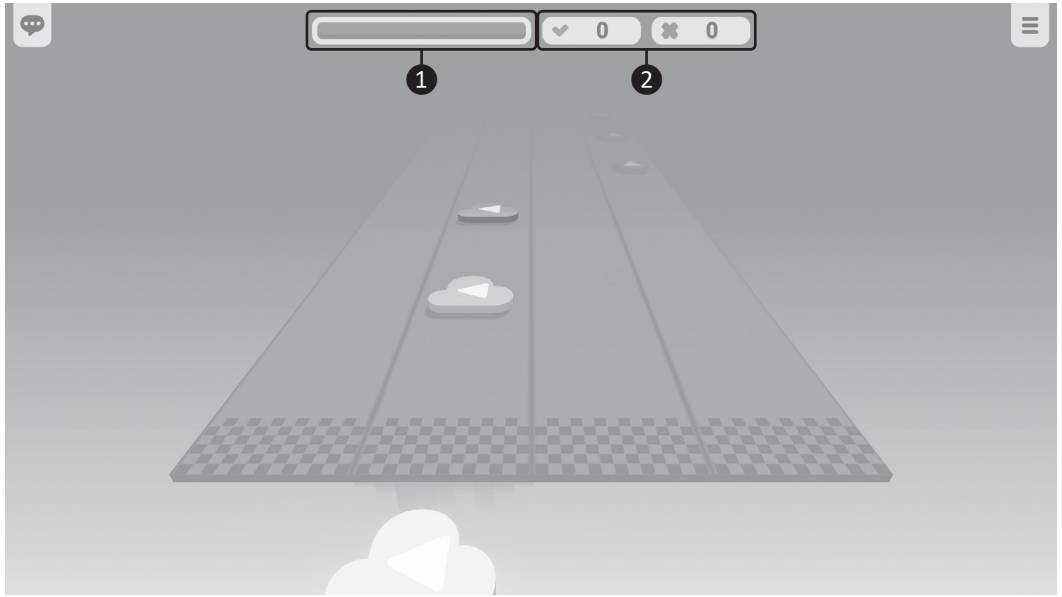


Рисунок 73. Процесс игры «Поймай ритм».

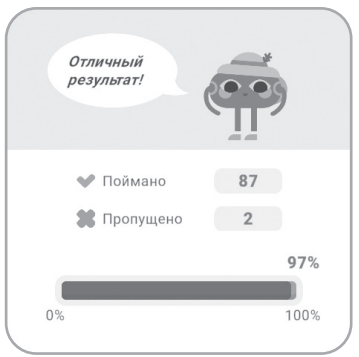


Рисунок 74. Результат игры «Поймай ритм».

7.6 ИГРА «ПРЫГ И СКОК»

В настройках (рис. 75) необходимо выбрать две кнопки управления из пяти ❶, один из двух уровней сложности ❷ и длительность задания.

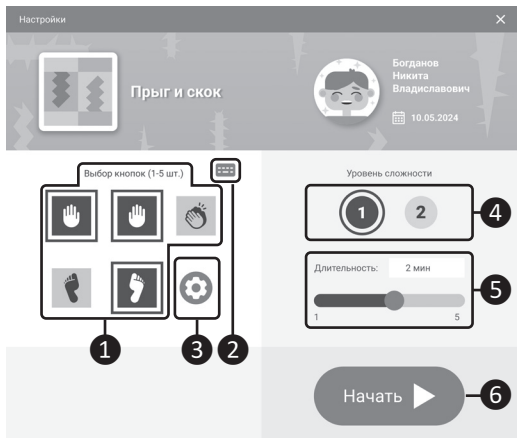


Рисунок 75. Настройка игры «Прыг и скок».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ ползунок регулировки длительности задания;
❻ кнопка старта.

Элементы игры (рис. 77):

❶ шкала прогресса времени;
❷ счетчик баллов успеха и неуспеха;
❸ прогресс подуровня;
❹ препятствие;
❺ выбор скорости;
❻ левая часть экрана;
❼ правая часть экрана
❽ схема ритма.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 76).

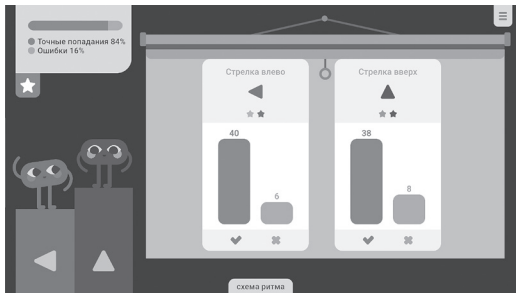


Рисунок 76. Результат игры «Прыг и скок».

После закрытия она данный вид результатов не сохраняется.

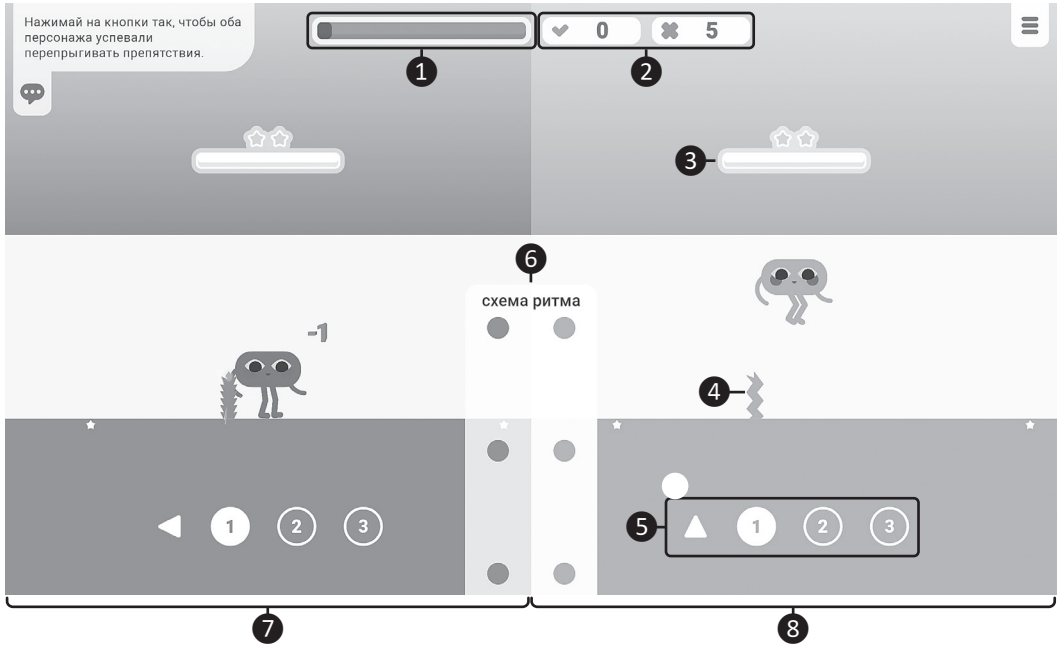


Рисунок 77. Процесс игры «Прыг и скок».

7.7 ИГРА «БУКВОПАД»

В настройках (рис. 78) можно выбрать одну или две кнопки ❶, один из двух уровней сложности ❷, скорость и длительность задания.



Рисунок 78. Настройка игры «Прыг и скок».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ скорость предъявления букв;
❻ длительность выполнения задания;
❼ кнопка старта.

В верхней части экрана (рис. 90) расположены шкала прогресса времени ❶ и счетчики баллов успеха и неуспеха ❷.

Элементы игры (рис. 90):

❶ шкала прогресса;
❷ счетчик баллов успеха и неуспеха;
❸ переключение набора букв;
❹ активная кнопка;
❺ смена активной кнопки;
❻ следующая согласная буква;
❼ список гласных букв;
❽ угаданный слог.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания (рис. 79).

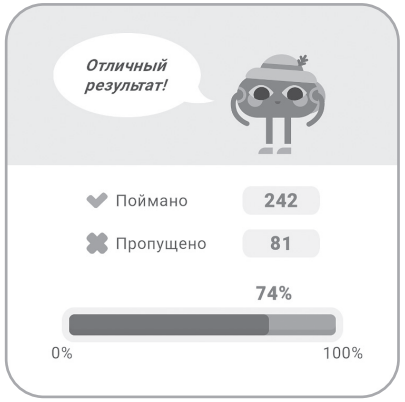


Рисунок 79. Результаты игры «Прыг и скок».

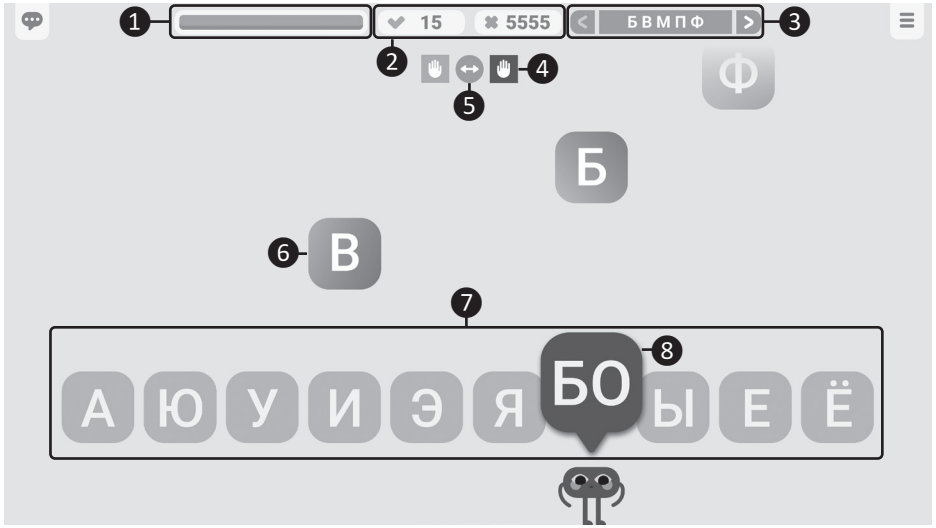


Рисунок 80. Процесс игры «Прыг и скок».

КНОПКА 1 Обозначает твердость согласного (синего цвета)		**КНОПКА 2** Обозначает мягкость согласного (зеленого цвета)	
согласные	**гласные**	**согласные**	**гласные**
Б В Г Д З К Л М Н П Р С Т Ф Х	А О У Ы Э	Б В Г Д З К Л М Н П Р С Т Ф Х	Я Ё Ю И Е
Ж Ш Ц	А О У И Е	Ч Щ	А У Ё И Е

Рисунок 81. Таблица групп согласных.

7.8 ИГРА «МОЗАИКА»

В настройках (рис. 82) необходимо выбрать две кнопки управления ❶ и один из двух уровней сложности ❷.

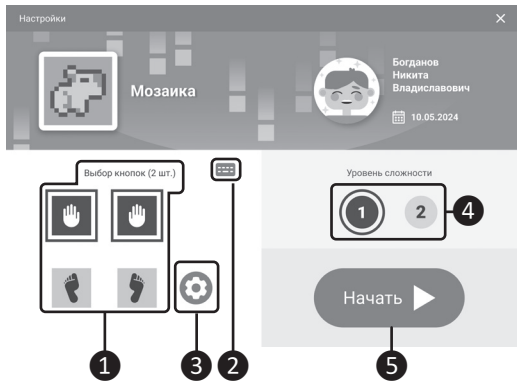


Рисунок 82. Настройка игры «Мозаика».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ кнопка старта.

Во время игры (рис. 84) необходимо нажимать кнопки в соответствии с подсказкой ❺. При успешном нажатии выдаются детали, которые автоматически составляются в мозаику ⓬.

Элементы игры:

❶ общий для задания счетчик баллов успеха и неуспеха;
❷ скрыть/показать текст задания (рис. 83);



Рисунок 83. Состояния кнопки скрыть/ показать текст задания.

❸ выполнить задание сначала;
❹ подсказка с пиктограммой используемой кнопки;
❺ ротация кнопок;
❻ счетчики баллов успеха и неуспеха для данной раздачи;
❼ текст задания;
❽ переход к предыдущему заданию;
❾ переход к следующему заданию;
❿ графическая подсказка;
⓫ составленные изображения;
⓬ переход к предыдущим изображениям;
⓭ переход к следующим изображениям.



Рисунок 84. Процесс игры «Мозаика».

Задание последовательно усложняется:

❶ отдельные цветные ячейки с текстом;
❷ отдельные цветные ячейки без текста;
❸ отдельные однотонные ячейки;
❹ слитная полоса.



Рисунок 85. Усложнение в игре «Мозаика».

7.9 ИГРА «БАШНЯ»

В настройках (рис. 86) можно выбрать от 1 до 4-х кнопок ❶, скорость и длительность задания.

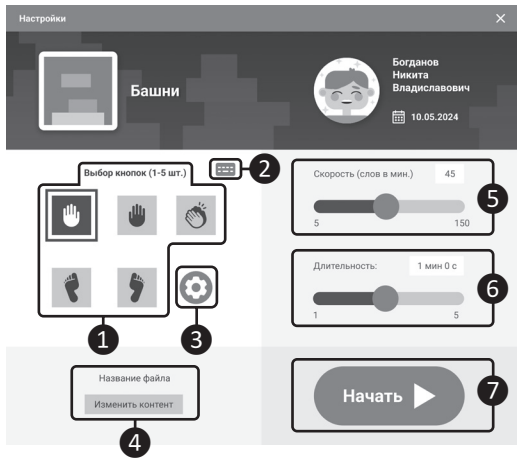


Рисунок 86. Настройка игры «Башня».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/мыши;
❹ настройка контента;
❺ настройка скорости задания;
❻ настройка длительности задания;
❼ кнопка старта.

Элементы игры (рис. 88):

❶ шкала прогресса оставшегося времени задания;
❷ счетчики баллов успеха и неуспеха;
❸ включение/выключение режима игры без текста;
❹ подсказки с пиктограммами кнопок;
❺ иллюстрации, соответствующие высоте.

При нажатии на иллюстрацию (❺, рис. 88) открывается подробная информация об изображенном объекте (рис. 87).

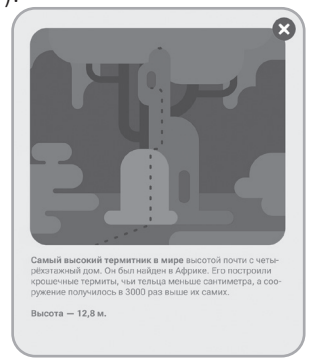


Рисунок 87. Карточка с описанием объекта.

В игре предусмотрена возможность выбора текстов из предложенных, а также пользовательских текстовых файлов.



Рисунок 88. Процесс игры «Башня».

Добавление текстовых файлов:

1. Сохраните файлы на компьютер. Рекомендуемый формат .txt
2. Войдите в раздел Медиабиблиотека
3. Нажмите кнопку Импорт файлов.
4. В открывшемся окне (рис. 89) выберите нужные файлы, добавьте их в программу.



Рисунок 89. Добавление текста в игру.

5. Чтобы выбрать для игры новый текст нажмите в окне Настроек игры на кнопку Изменить контент (❹, рис 86). В открывшемся окне выберите нужный файл.

В конце игры можно ознакомиться с результатами задания.

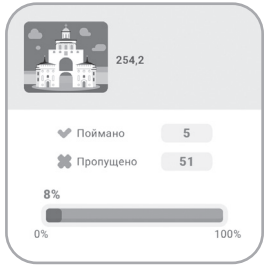


Рисунок 90. Результаты игры «Башня».

7.10 ИГРА «СЛОВОГЛОТ»

В настройках (рис. 91) можно выбрать одну кнопку для управления ❶, уровень сложности ❺ и скорость предъявления заданий ❻.



Рисунок 91. Настройка игры «Словоглот».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/мыши;
❹ пиктограмма гарнитуры в окне настроек обозначает, что ввод ответов происходит при помощи голоса;
❺ настройка уровня сложности;
❻ настройка скорости задания;
❼ кнопка старта.

На первом уровне перед началом игры необходимо выбрать один из восьми наборов изображений (рис. 92).

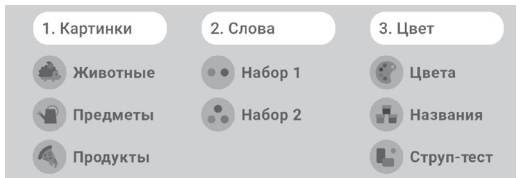


Рисунок 92. Наборы изображений.

На втором уровне необходимо Называть слова на свободную или устно заданную тему (рис 93). Вместо изображений на экране будут демонстрироваться звездочки (рис 94).

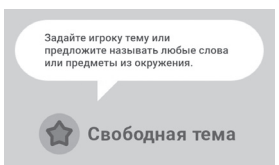


Рисунок 93. Выбор свободной темы.

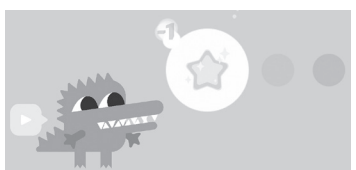


Рисунок 94. Процесс игры на свободную тему.

Элементы игры (рис. 95):

❶ подсказка с пиктограммой используемой кнопки;
❷ настройка микрофона
❸ счетчики баллов успеха и неуспеха.

Для настройки микрофона ❷ используйте ползунки (рис. 96). Чтобы вернуть настройки к исходным, нажмите на кнопку сброса настройки.

В левой части меню расположен графический эквалайзер ❶. Установленная чувствительность микрофона отображена в виде горизонтальной линии.

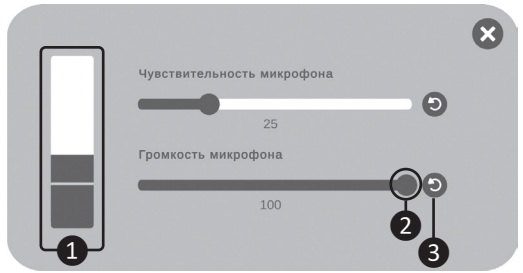


Рисунок 96. Настройка микрофона.

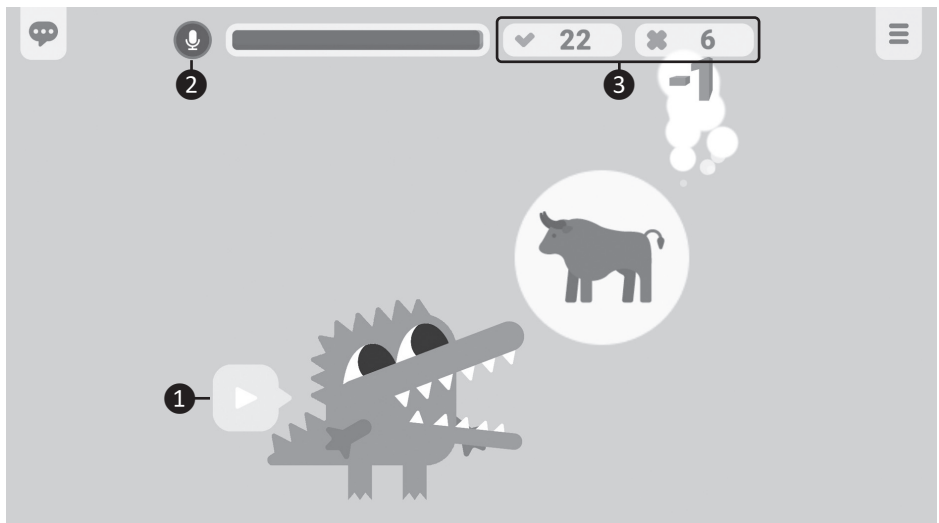


Рисунок 95. Процесс игры «Словоглот».

7.11 ИГРА «ЭСТАФЕТА»

В настройках (рис. 97) можно выбрать одну кнопку для управления ❶ и один из двух уровней сложности ❷.



Рисунок 97. Настройка игры «Эстафета».

❶ Кнопки управления заданием;
❷ выбор типа устройств ввода: клавиатуры (мыши) или кнопок;
❸ настройка клавиш клавиатуры/ мыши;
❹ выбор уровня сложности;
❺ кнопка старта.

Элементы игры (рис. 98):

❶ счетчики баллов успеха и неуспеха;
❷ настройки игры;

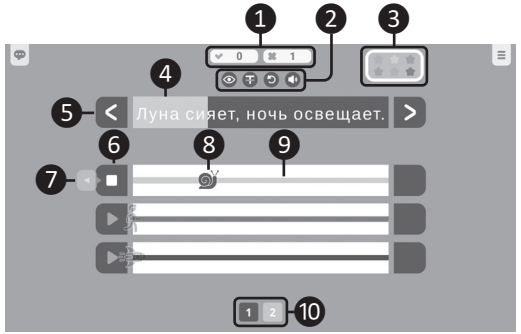


Рисунок 98. Элементы игры «Эстафета».

❸ посмотреть коллекцию стикеров (рис. 99);



Рисунок 99. Коллекция стикеров.

❹ строка с текстом задания;
❺ кнопки перехода к предыдущему/ следующему заданию;
❻ кнопка Старт/Стоп;
❼ подсказка с пиктограммой кнопки;
❽ пиктограмма — символ скорости;

❾ цветовая идентификация скорости чтения.

Кнопки настройки игры (рис. 100):

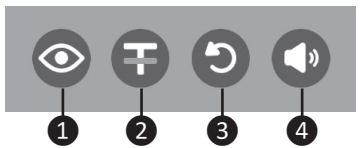


Рисунок 100. Настройки игры.

❶ скрыть/показать анимацию с подсказкой скорости;
❷ скрыть/показать текст задания (рис. 101);

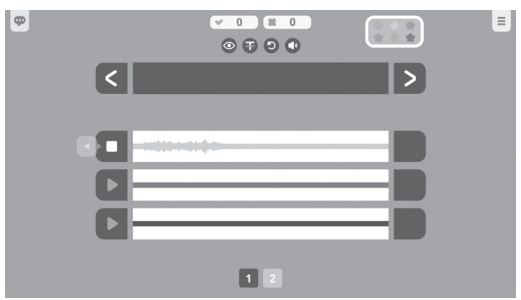


Рисунок 101. Текст скрыт.

❸ выполнить задание сначала;
❹ прослушать образец (рис. 102).

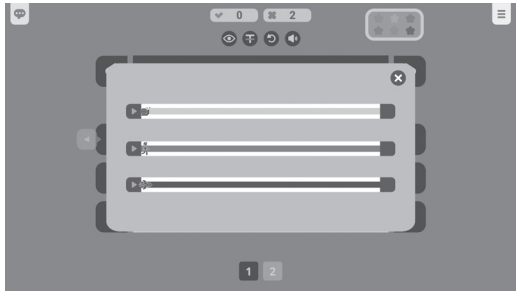


Рисунок 102. Прослушивание образца.

На втором уровне (рис. 103) скорость меняется в течение одного задания.

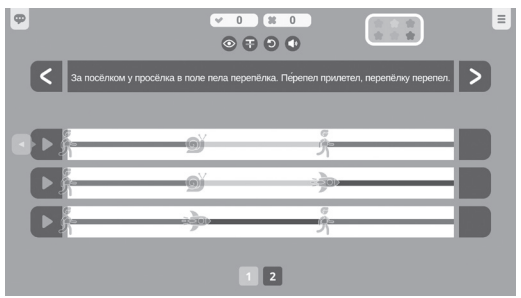


Рисунок 103. Второй уровень игры.

8. ИСТОРИЯ ЗАНЯТИЙ

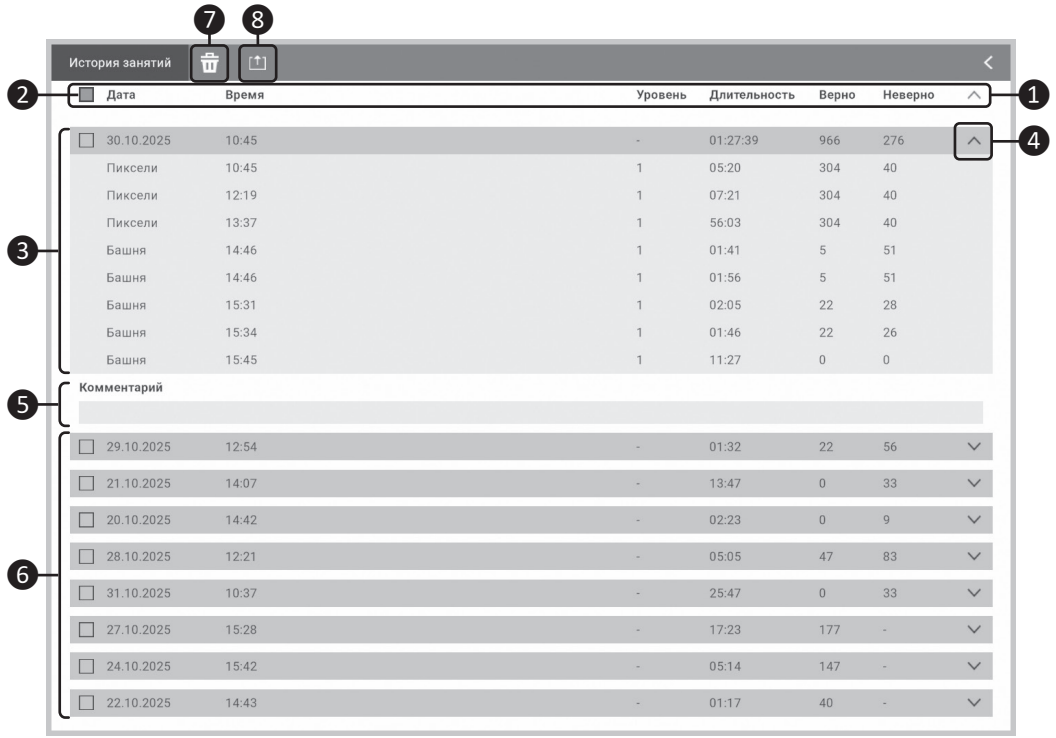


Рисунок 104. История занятий.

Элементы раздела История занятий:

1. наименования столбцов;
2. выбрать/отменить выбор всех результатов;
3. сводные данные о сеансе;
4. кнопка Свернуть подробные данные;
5. комментарий к занятию;
6. список занятий;
7. удалить выбранные результаты;
8. экспорт выбранных результатов.

9. ДИНАМИКА

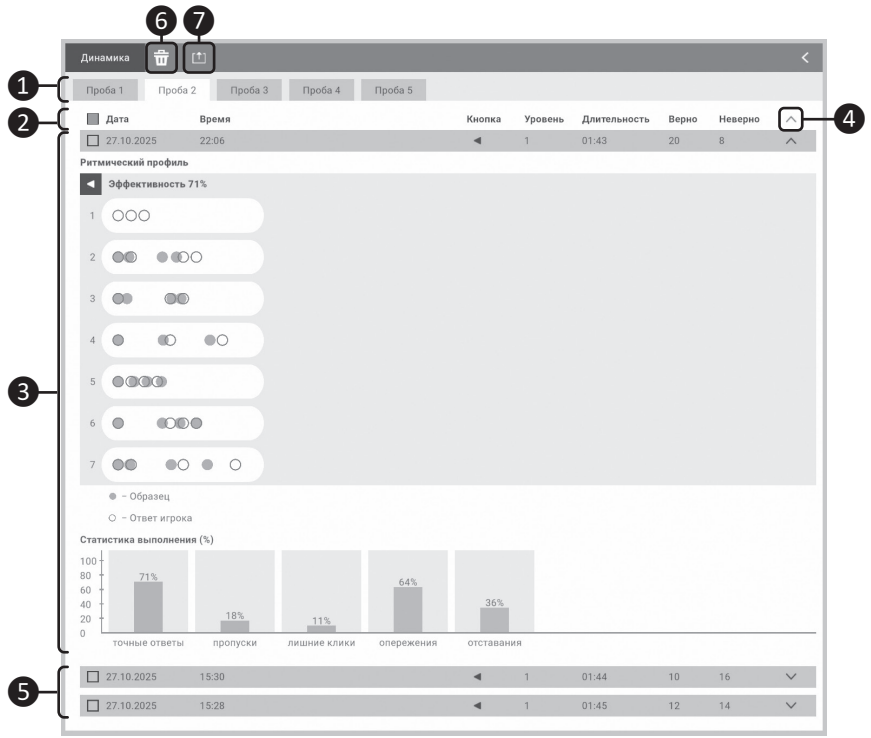


Рисунок 105. Общие моменты раздела «Динамика».

Элементы раздела Динамика:

1. переключение между пробами;
2. наименования столбцов;
3. подробные данные пробы;
4. кнопка Свернуть подробные данные;
5. список занятий;
6. удалить выбранные результаты;
7. экпорт выбранных результатов.

9.1 РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОБЫ 1

Во вкладке Проба 1 в разделе Динамика можно ознакомиться с результатами данной пробы (рис. 106).

Элементы экрана:

1. латеральные пары, участвующие в пробе;
2. статистика выполнения для каждой латеральной пары;
3. график дисперсии скорости реакции относительно средней скорости реакции;
4. столбчатая диаграмма;
5. сравнение средней скорости реакции для слухового и смешанного стимула (доступно только на 3-ем уровне).



Рисунок 106. Раздел «Динамика», Проба 1.

9.2 РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОБЫ 2

Во вкладке Проба 2 в разделе Динамика можно ознакомиться с результатами данной пробы (рис. 107).

Элементы экрана:

1. пиктограмма кнопки, которой выполняли пробу;
2. эффективность — коэффициент успешности, который рассчитывается с учетом всех показателей из статистики выполнения;
3. график наложения ответов на эталонные ритмы;
4. столбчатая диаграмма соотношения точных ответов/пропусков/лишних кликов/опережений/отставаний.

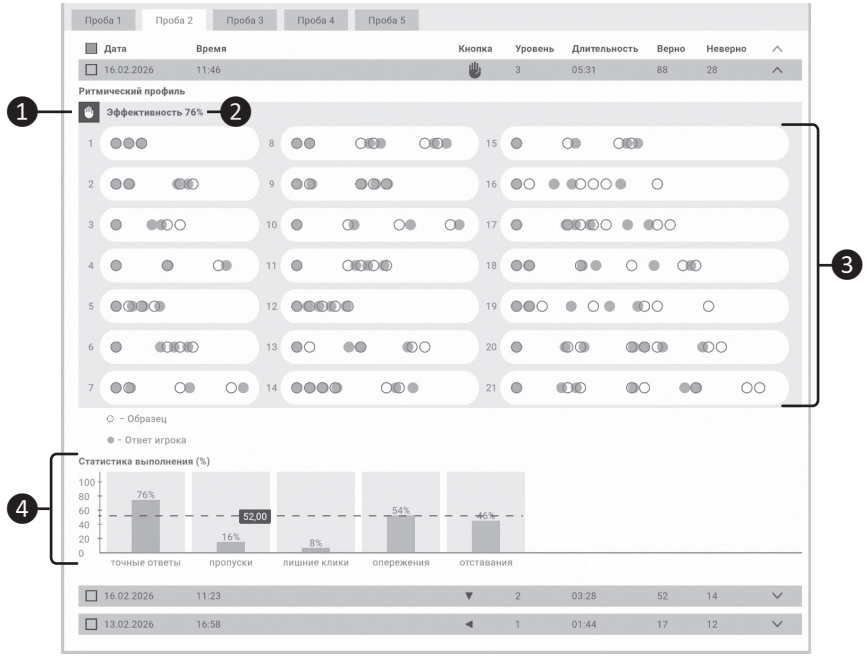


Рисунок 107. Раздел «Динамика», Проба 2.

9.3 РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОБЫ 3

Во вкладке Проба 3 в разделе Динамика можно ознакомиться с результатами данной пробы (рис. 108).

Элементы экрана:

1. пиктограмма микрофона, обозначающая, что ввод производился при помощи голоса;
2. эффективность — коэффициент успешности, который рассчитывается с учетом всех показателей из статистики выполнения;
3. график наложения ответов на эталонные ритмы;
4. столбчатая диаграмма соотношения точных ответов/пропусков/лишних кликов/опережений/отставаний.

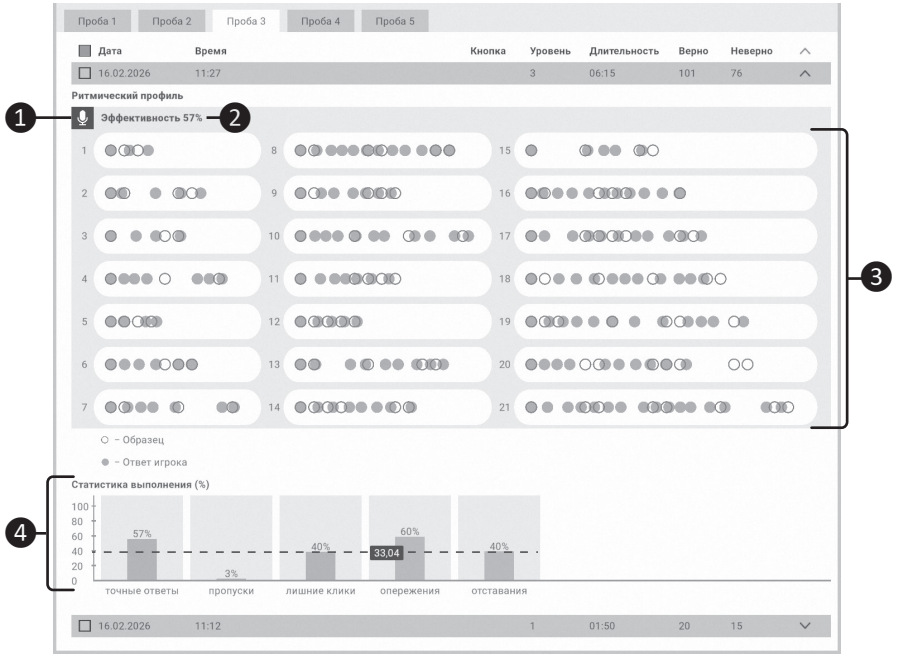


Рисунок 108. Раздел «Динамика», Проба 3.

9.4 РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОБЫ 4

Во вкладке Проба 3 в разделе Динамика можно ознакомиться с результатами данной пробы (рис. 109).

Элементы экрана:

1. средний уровень речевой синхронизации в %;
2. столбчатые диаграммы со средним результатом по каждой аудиодорожке;
3. графики с наложением ответов на эталонный ритм.

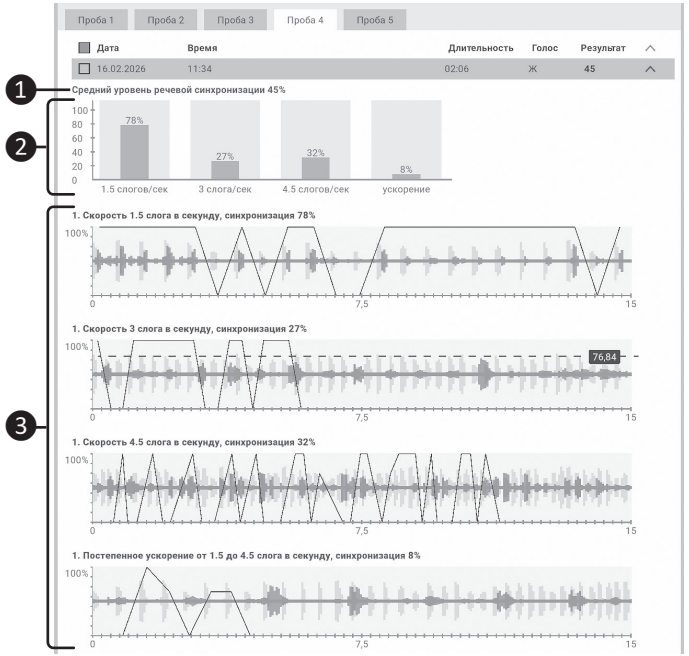


Рисунок 109. Раздел «Динамика», Проба 4.

9.5 РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОБЫ 5

Во вкладке Проба 3 в разделе Динамика можно ознакомиться с результатами данной пробы (рис. 110).

Элементы экрана:

1. графики распределения интервалов;
2. диаграмма Стабильность интервалов;
3. таблица Статистика выполнения.

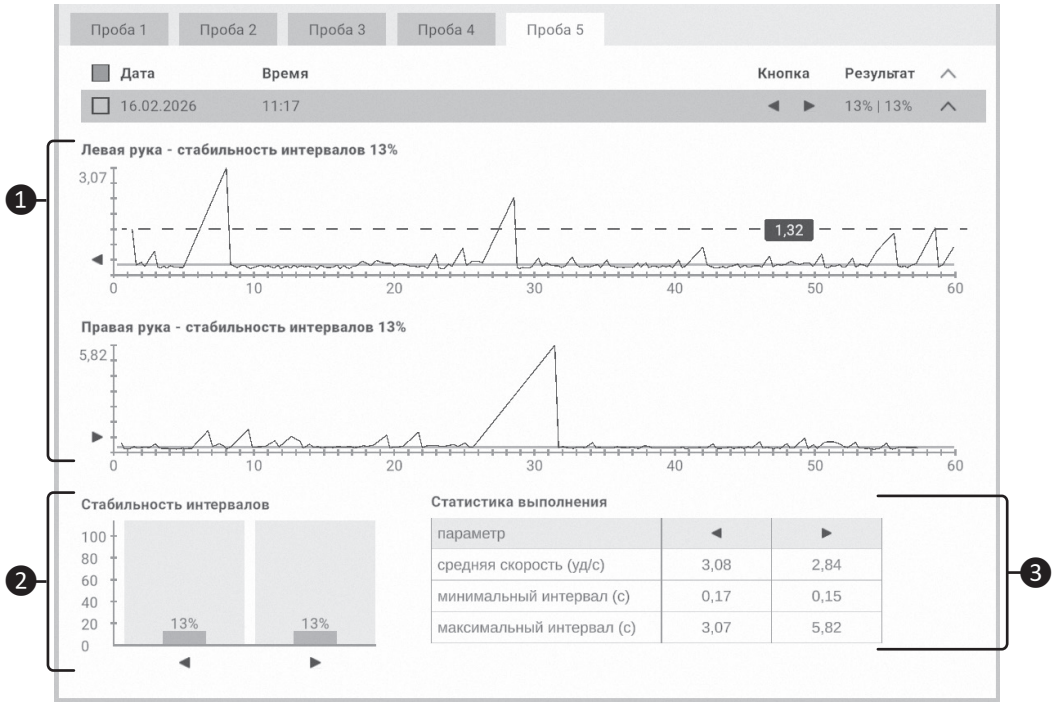
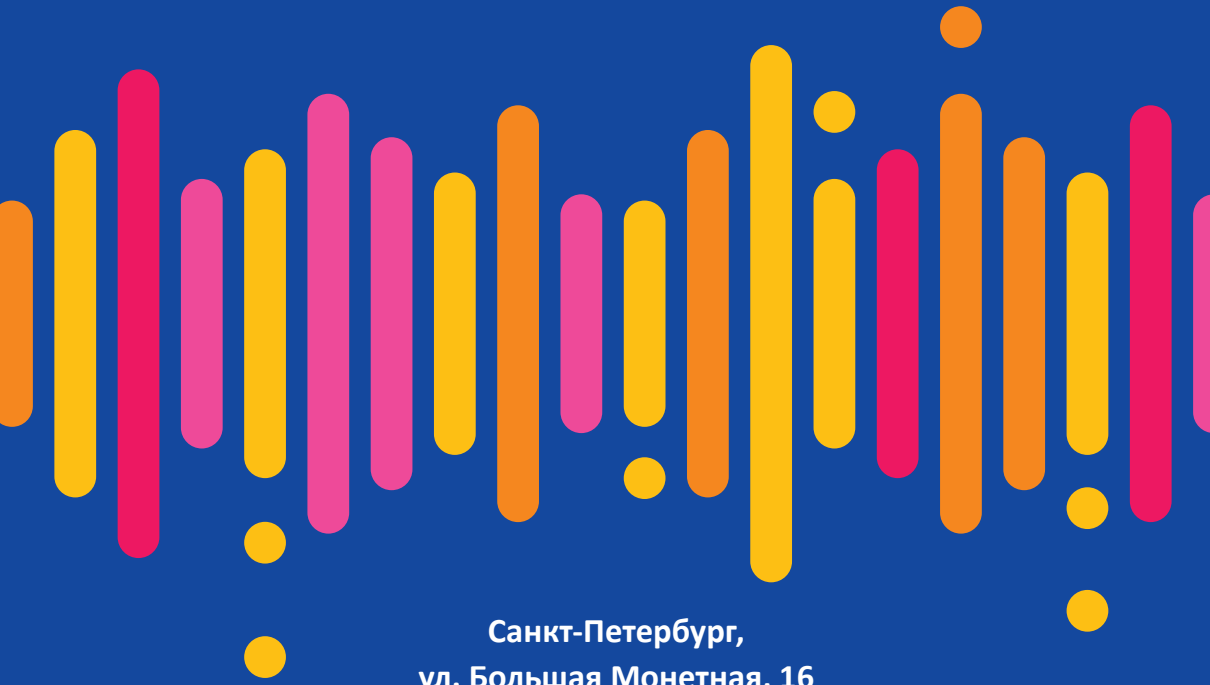


Рисунок 110. Раздел «Динамика», Проба 5.



Студия «ВиЭль»
test-psy.ru



Санкт-Петербург,
ул. Большая Монетная, 16
+7 (812) 313-96-70