

КАК ИГРАТЬ в Fast ForWord Foundations II

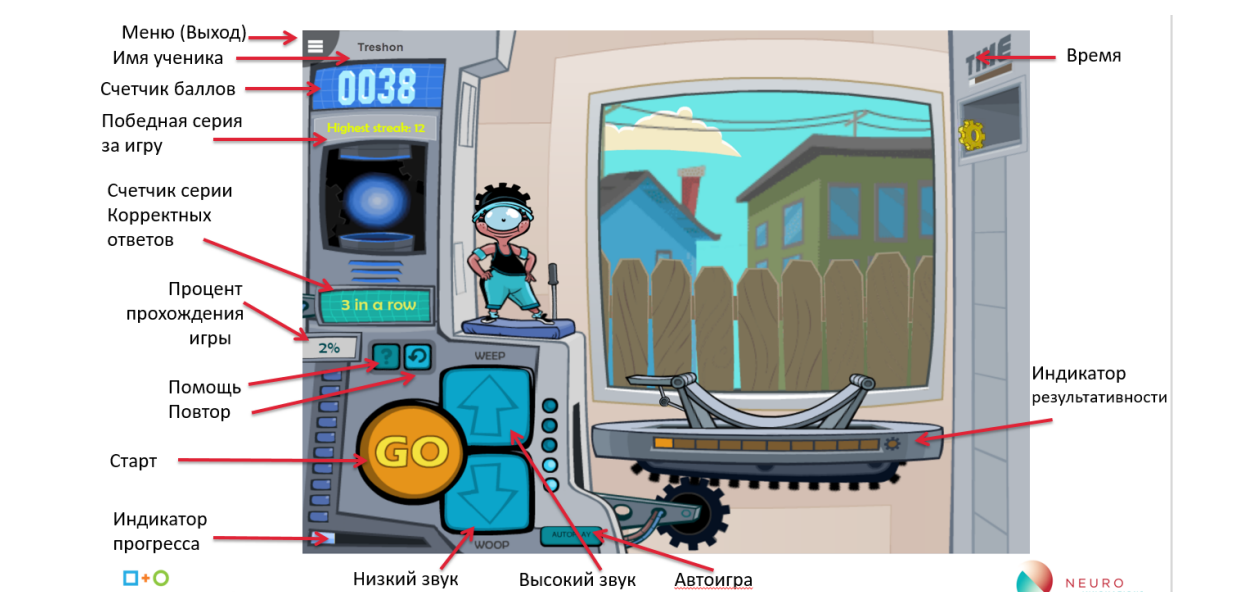
Подготовлено компанией **Neuro Innovations, LLC** с использованием материалов **SLC**

5 упражнений серии Fast ForWord Foundation II направлены на тренировку слухового восприятия и чтения основных звуков речи. Звуковое упражнение Jumper Gym представляет собой смену звуковых стимулов разной частоты и длительности, звучащих в разной последовательности. В словарных упражнениях представлены отдельные слова или предложения разных уровней лингвистической сложности.

Слова и предложения в упражнениях акустически модифицированы: фонетические элементы растянуты и усилены по сравнению с естественной речью. Упражнения также способствуют распознаванию графем - буквенных репрезентаций фонем - и развитию навыка чтения слева направо.

JUMPER GYM

Звуковое



Цель	Помочь гимнастке Тумбалине выполнить акробатические трюки путем корректного определения последовательности звуков.
Задание	Нажать на кнопку "GO" и прослушать последовательность звуков. Затем нажать на стрелки Вверх или Вниз, чтобы воспроизвести услышанный звуковой пример.
Советы учителям	<ol style="list-style-type: none"> 1. Отвечать после прослушивания звукового примера. 2. Два звука = два клика, три звука = три клика. 3. Попросить учеников закрыть глаза и использовать быстрые клавиши на клавиатуре. 4. Объяснить ученикам, как считаются данные подряд корректные ответы. 5. Сначала Jumper Gym предлагает последовательность из двух звуков, затем из трех и далее из четырех и из пяти.
Быстрые клавиши	Старт кнопка "GO" – Пробел Стрелки Вверх и Вниз – стрелки Вверх и Вниз на клавиатуре

TOMB TREK



Цель	Переместить Бабушку в новые комнаты путем определения целевого слова из двух последовательно произносимых и отображаемых на свитках слов.
Задание	Нажать на кнопку "GO" планету и прослушать слово. Затем прослушать и прочитать два слова на свитках. Нажать на свиток с целевым словом.
Советы учителям	Каждый раз повторять целевое слово после того, как произносится альтернативное слово. Ученики могут лучше воспринимать слова с закрытыми глазами. Цель упражнения - переместить Бабушку в новые комнаты, и в конце концов в сокровищницу.
Быстрые клавиши	Старт кнопка "GO" – Пробел или стрелка Вниз Кирпичи в упражнении на беглость, слева направо – клавиши с цифрами 1, 2, 3, 4, 5 Левый и правый свитки - стрелки Влево и Вправо

POLAR PLANET



Цель	Построить ледяную скульптуру путем определения целевого слова из серии произносимых и отображаемых на ледяных глыбах слов.
Задание	Нажать на кнопку "GO" и прослушать целевое слово. Нажать на ледяную глыбу, когда звучит целевое слово.
Советы учителям	Напомнить ученику об упражнении на беглость. Данные подряд корректные ответы помогают строить ледяную скульптуру и зарабатывать флажки, которые появляются на ледяной планете.
Быстрые клавиши	Старт кнопка "GO" – Пробел Целевое слово – стрелка Вверх

COSMIC READER



Цель	Прослушать рассказ, ответить на вопросы и выполнить задания по инструкции.
Задание	Рассказ состоит из 4х глав. Каждая глава включает три задания: понимание на слух, понимание языковых конструкций и следование инструкциям.
Советы учителям	<ol style="list-style-type: none"> 1. Напомнить ученику о различных заданиях. 2. Ученику может понадобиться помощь с переводом и объяснением незнакомых слов. 3. Каждый рассказ состоит из 4х глав.
Быстрые клавиши	Старт кнопка "GO"– Пробел; Задания на понимание на слух и на понимание языковых конструкций – клавиши с цифрами 1, 2, 3, 4

PAINT MATCH



Цель	Объединить все слова в пары, используя минимальное количество кликов.
Задание	Нажать на тюбик с краской и прослушать слово. Найти совпадение, нажимая на другие тюбики с краской. Подтвердить совпадение путем повторного нажатия на первый тюбик с краской.
Советы учителям	<p>Научить учеников работать слева направо и сверху вниз.</p> <p>Напомнить ученикам, что чем меньше кликов, тем больше бонусных баллов.</p> <p>Иногда понадобится нажать три раза, чтобы объединить два тюбика с краской.</p> <p>Когда все пары найдены, оставшиеся клики преобразуются в бонусные баллы.</p>