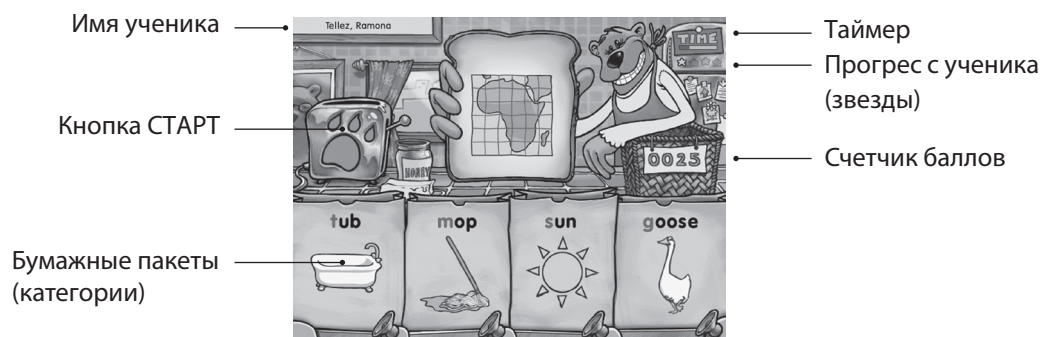


Fast ForWord® READING Level 1

Fast ForWord Reading Level 1 развивает навыки чтения с фокусом на фонематическое восприятие, навыки декодирования, понимание текста и построение мотивации к чтению. Упражнения в этой программе используют эксклюзивную запатентованную технологию, призванную помочь ученикам развить когнитивные навыки: память, внимание, обработку и упорядочивание в рамках упражнений на чтение, нацеленных на развитие соответствующего уровня чтения.

BEAR BAGS



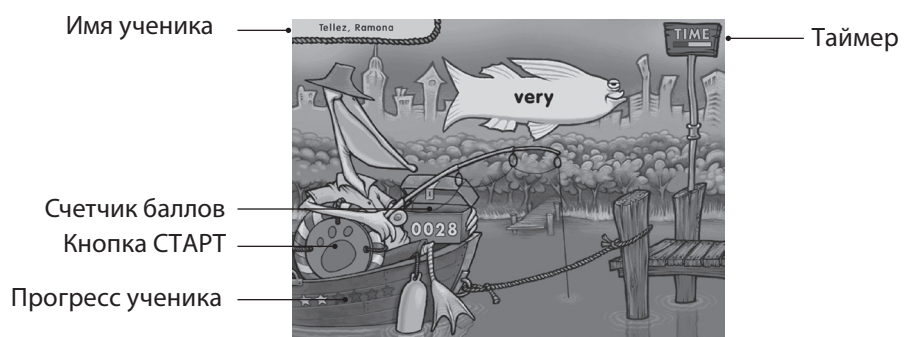
Цель	Ученик помогает маме-медведю приготовить обед, сортируя картинки и слова в соответствующие фонематические категории.
Задание	Для начала выполнения задания ученику необходимо нажать на желтую лапу (Старт). Программа произносит некое слово, в котором есть заданный звук, и это слово (или изображение этого слова) появляется на тосте, который держит медведь. На бумажных пакетах ниже появляются картинки или слова, и на одном из них слово с таким же звуком, что и в заданном слове. Ученик должен кликнуть на пакет с изображением слова с тем же звуком, что у слова, изображенного на тосте, чтобы отсортировать тост в правильную категорию. Чтобы прослушать заданное слово еще раз, ученик может кликнуть на желтую лапу на тостере.
Раунд на скорость	Когда лапа превращается в таймер, начинается раунд на скорость. Ученик должен делать все то же самое, но быстрее. Ученик должен отсортировать каждое слово так быстро, как только возможно, и не делая ошибок, чтобы заработать как можно больше очков.
Быстрые клавиши	Кнопка СТАРТ – пробел Выбор бумажных пакетов - кнопки 1, 2, 3, 4

BUZZ FLY



Цель	Ученик помогает репортеру, прослушивая параграф и отвечая на вопросы по этому параграфу.
Задание	Для начала выполнения задания ученику необходимо нажать на желтую лапу (Старт). На экране отображается кусочек текста, репортер читает его вслух. Каждая строчка текста выделяется, когда ее читают. После этого, на экране появляется вопрос по тексту и репортер задает его вслух. Четыре мухи показывают изображения четырех возможных вариантов ответа и ученик должен кликнуть на картинку, отвечающую на вопрос.
Быстрые клавиши	Кнопка СТАРТ – пробел Выбор ответа, слева направо и сверху вниз – клавиши 1, 2, 3, 4

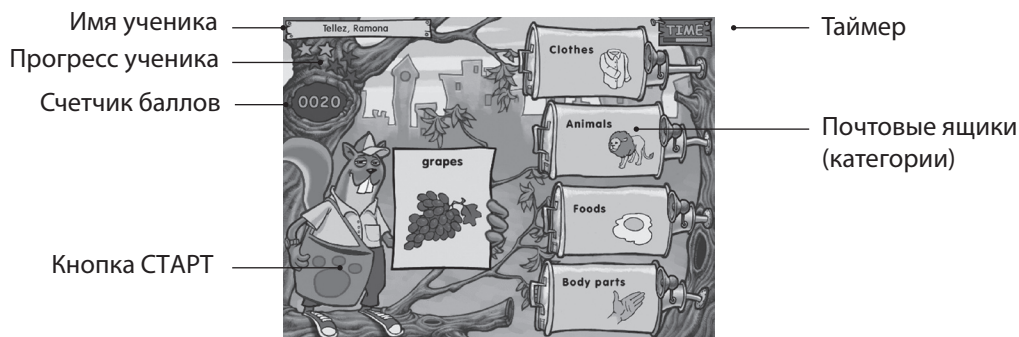
FLYING FISH



Цель	Ученик помогает пеликану рыбачить, кликая на рыбу, на которой написано слово, которое он произносит.
Задание	Для начала выполнения задания ученику необходимо нажать на желтую лапу (Старт). Пеликан произносит слово и на экране одна за другой появляются рыбы, на каждой написано какое-то слово. Ученик должен кликнуть на рыбу, на которой написано произнесенное пеликаном слово. Сначала, Flying Fish произносит и отображает все слова из упражнения, но после будет произносить только слова, с которыми у ребенка проблемы. С каждым разом рыбы будут появляться быстрее и быстрее.
Раунд на скорость	Когда лапа превращается в таймер, начинается раунд на скорость. Ученик должен делать все то же самое, но быстрее. Ученик должен выполнять упражнение так быстро, как только возможно, и не делая ошибок, чтобы заработать как можно больше очков.
Быстрые клавиши	Кнопка СТАРТ – пробел Выбор правильного ответа – стрелка вниз

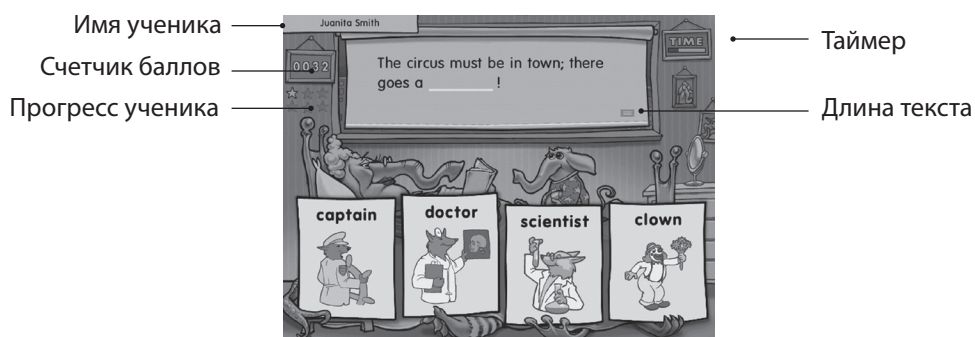
Fast ForWord Reading Level 1

QUAIL MAIL



Цель	Ученик должен помочь почтальону рассортировать письма, распределяя каждую картинку и каждое слово в правильный почтовый ящик.
Задание	Для начала выполнения задания ученику необходимо нажать на желтую лапу (Старт). Почтальон держит в руке письмо, на котором изображено слова и/или картинка и говорит это слово вслух. Ученик должен кликнуть на почтовый ящик с изображением категории, к которой подходит изображенное на письме слово.
Раунд на скорость	Когда лапа превращается в таймер, начинается раунд на скорость. Ученик должен делать все то же самое, но быстрее. Ученик должен отсортировать каждое слово так быстро, как только возможно, и не делая ошибок, чтобы заработать как можно больше очков.
Быстрые клавиши	Кнопка СТАРТ – пробел Выбор почтового ящика, сверху вниз – клавиши 1, 2, 3, 4

BEDTIME BEASTIES



Цель	Слоненок помогает маме закончить сказку на ночь. Ученик помогает слоненку заканчивать предложения, выбирая правильное слово.
Задание	Для начала выполнения задания ученику необходимо нажать на желтую лапу (Старт). В окне появляется незавершенное предложение. Предложение произносится вслух, а затем монстры из-под кровати показывают карточки с четырьмя возможными вариантами ответа. Ученик должен кликнуть на картинку, слово, букву или знак препинания, который нужен, чтобы закончить предложение.
Быстрые клавиши	Кнопка СТАРТ – пробел Выбор ответа, слева направо – клавиши 1, 2, 3, 4