

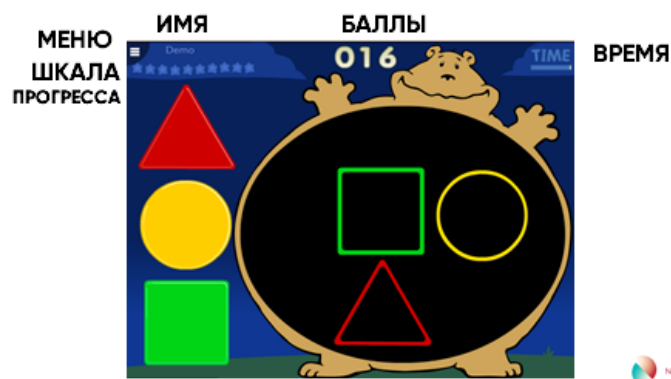


Fast ForWord[®] **READING** Readiness

FAST FORWORD[®] Reading Readiness - это первая программа из серий для чтения Fast ForWord Reading. Программа состоит из 6 упражнений, направленных на развитие базовых познавательных навыков, необходимых для освоения чтения.

Упражнения серии Fast ForWord Reading Readiness включают распознавание и называние букв, развивают фонематическую осведомленность, понимание алфавитного порядка и знакомят со звуко-буквенными ассоциациями.

INSIDE THE TUMMY



Цель	Ученик кормит голодного медведя цветными фигурами разной формы, перемещая их в соответствующие контуры внутри живота.
Задание	На экране появляется медведь. Сбоку от его живота находятся цветные фигуры, а внутри - соответствующие контуры. Ученик должен кликнуть на фигуру и перетащить ее в соответствующий контур внутри огромного медвежьего живота.



HUNGRY TUMMY



Цель	Ученик, следуя инструкциям, определяет формы разных цветов и размеров, чтобы накормить ими медведя.
Задание	Ученик кликает на конфету на экране. Медведь хватает ее и съедает. По мере прохождения упражнения на экране появляются новые предметы. Ученик слушает фигуру какого цвета, формы и размера просит медведя, а затем кликает на нее и перетаскивает ее в рот голодному медведю.

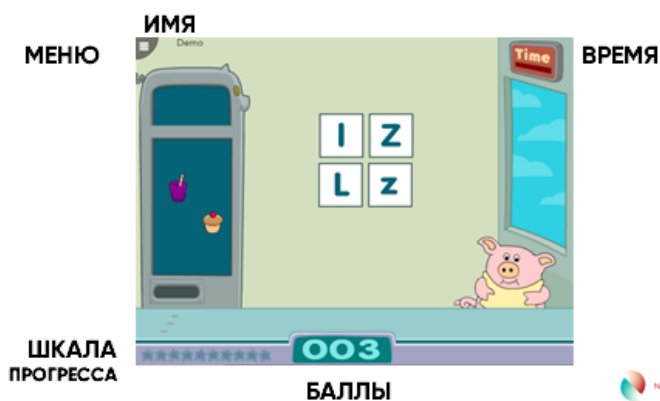
PACKING PIG GOES TO WORK



Цель	Ученик помогает Свинке упаковывать подарки, слушая произносимую букву и затем кликая на правильный вариант из нескольких отображаемых на экране букв.
Задание	Ученик кликает на громкоговоритель, слушает название буквы и видит ее на экране. Буква падает на конвейерную ленту, и Свинка ее упаковывает. После нескольких раундов буква подвешивается в воздухе и мигает до тех пор, пока ученик на нее не кликнет. По мере продвижения в упражнении на экране отображаются несколько букв, на одну из которых (целевую букву) ученик должен кликнуть. Если ученик правильно определяет целевую букву, Свинка ее упаковывает.
Быстрые клавиши	Громкоговоритель – Пробел Буква на экране – соответствующие буквы на клавиатуре



PACKING PIG HAS LUNCH



Цель	Ученик кормит Свинку обедом, находя пары заглавных и прописных букв.
Задание	Ученик кликает на букву и слушает, как она произносится. Затем ученик должен подобрать к ней в пару либо заглавную либо прописную букву. По мере продвижения в упражнении ученик должен кликнуть на закрытую коробку, чтобы раскрыть букву. Когда ученик открывает парную букву к уже раскрытой заглавной или прописной букве, ученик должен снова кликнуть на соответствующую ранее раскрытую букву и пара коробок исчезает.

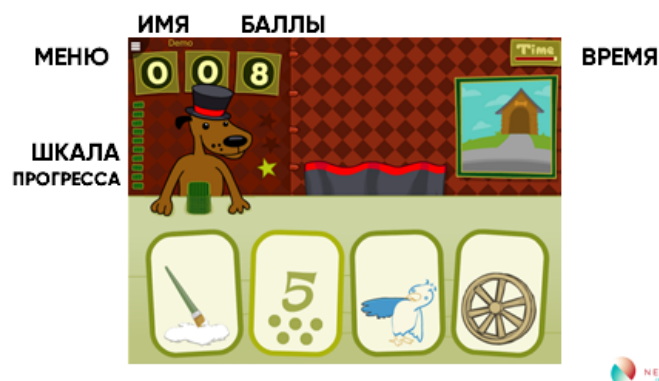
COASTER



Цель	Ученик слушает, как произносится согласная буква, а затем кликает на тележку с написанным на ней словом, которое начинается с данной согласной буквы.
Задание	Ученик кликает на диспетчера, чтобы прослушать согласный звук. Соответствующая согласная буква появляется на всех трех тележках. Ученик должен кликнуть на тележку, чтобы увидеть и услышать слово, которое начинается с данной согласной буквы.
Быстрые клавиши	Диспетчер – Пробел Тележки слева направо – клавиши в цифрами 1, 2, 3



HOUNDINI



Цель	Ученик помогает волшебной собаке исполнять карточные трюки, определяя ту карту, которая отличается от остальных.
Задание	Ученик кликает на волшебную собаку и она раскидывает четыре карты и просит ученика кликнуть на то слово, которое отличается от остальных начальным, средним или конечным звуком. По мере продвижения в упражнении сложность возрастает. На начальном этапе на картах изображены картинки с называемыми словами. На втором этапе к изображениям добавляются напечатанные слова. На третьем этапе на картах отображаются только напечатанные слова без картинок.
Быстрые клавиши	Собака – Пробел Карты слева направо – клавиши в цифрами 1, 2, 3, 4

Меню. Ученик может использовать пункт меню для преждевременного выхода из упражнения, для проверки состояния сетевого подключения и для точного определения, сколько времени осталось до выполнения ежедневного протокола для данного упражнения.