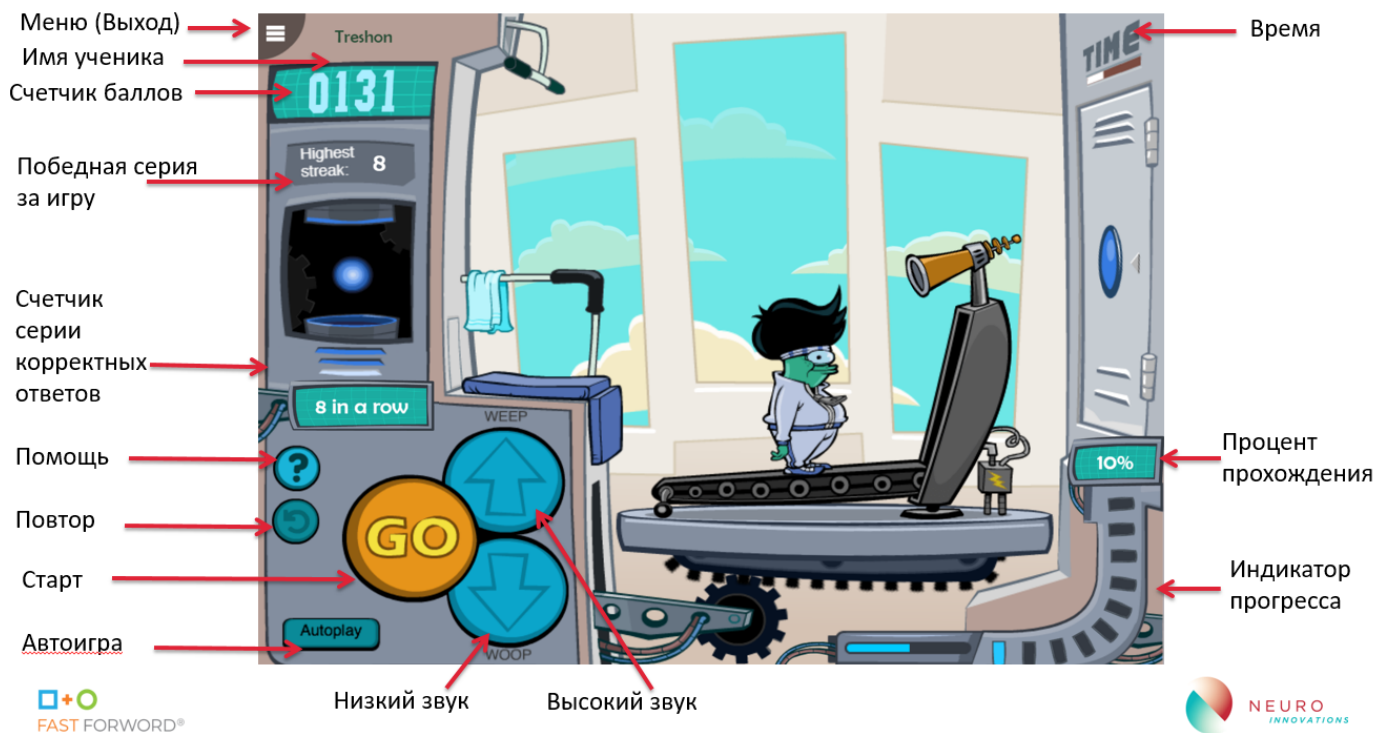


1.1. Sky Gym



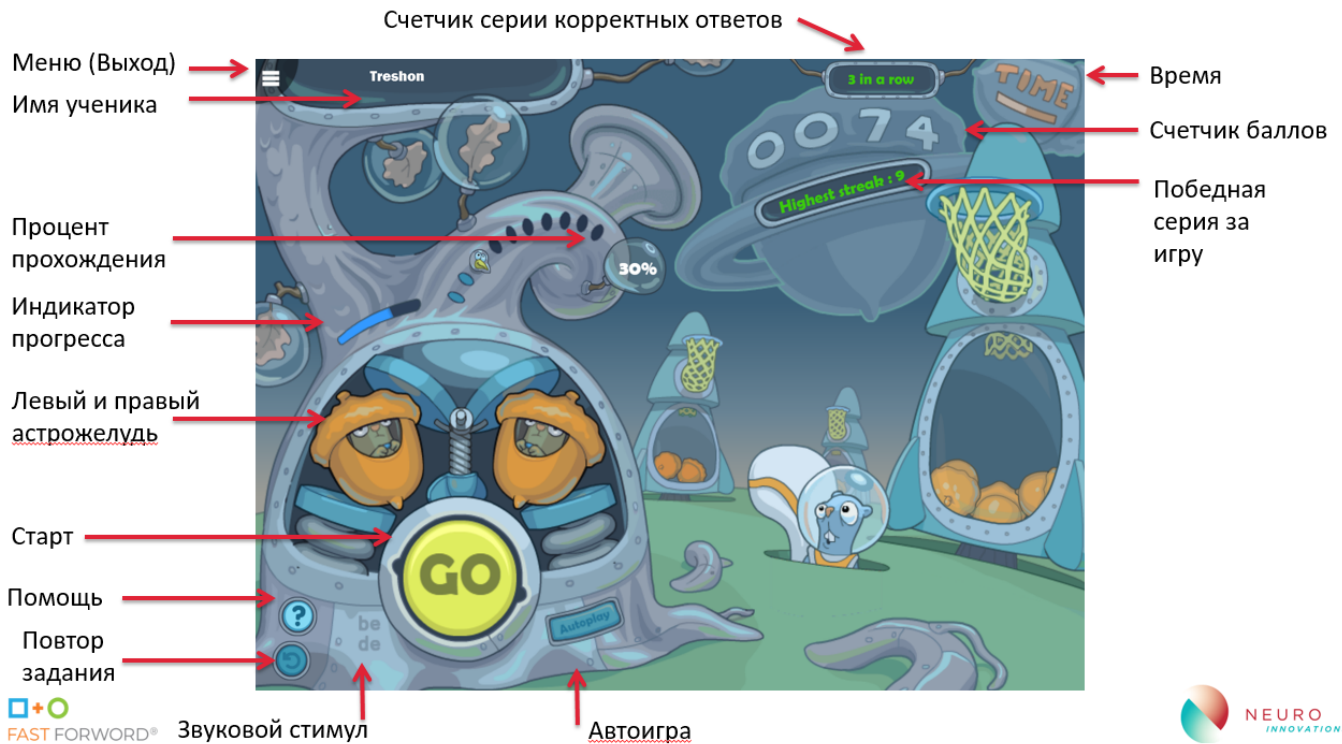
ЦЕЛЬ	Помогите атлету Джимбо тренироваться и генерировать энергию для космического спортивного зала, верно определяя последовательность двух звуковых сигналов
ЗАДАНИЕ	Нажмите кнопку «GO» (Старт), чтобы прослушать звуковой пример. Затем нажмите стрелки Вверх / Вниз в том же порядке, как в звуковом примере.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Отвечайте ПОСЛЕ прозвучавшего звукового примера. Два звука = Два клика. 2. Ноги Джимбо удлиняются по мере усложнения тренировки, для того, чтобы сгенерировать больше энергии по мере увеличения трудности упражнения. 3. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигра включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	Старт «GO» – клавиша Пробел стрелка Вверх – стрелка Вверх стрелка Вниз – стрелка Вниз

1.2. Moon Ranch



ЦЕЛЬ	Правильно идентифицировать момент, когда новый слог прерывает повторяемый слог, чтобы перевести животных через ограду на пастбище
ЗАДАНИЕ	Нажать кнопку «GO» (Старт), чтобы прослушать повторяемые слоги. Затем кликнуть по животному, когда слог меняется.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Попробуйте отвечать с закрытыми глазами. 2. Смена слогов может быть очень сложна для идентификации на первых уровнях (замедленное произношение), необходимо напоминать ученику, что его задача ОТЛИЧИТЬ смену слогов и кликнуть по животному 3. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигра включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – клавиша Пробел или стрелка Вниз Ответ /клик по животному – стрелка Вверх

1.3. Hoop Nut



ЦЕЛЬ	Идентифицировать целевой слог, представленный в последовательности из двух слогов, чтобы заполнить елку-ракету орехами.
ЗАДАНИЕ	Нажать кнопку «GO» (Старт), чтобы прослушать целевой слог. Затем прослушать оба астрожелудя и выбрать тот, который повторяет целевой слог.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Попробуйте отвечать с закрытыми глазами. Повторяйте про себя целевой слог. 2. Смена слогов может быть очень сложна для идентификации на первых уровнях (замедленное произношение), необходимо напоминать ученику, что его задача ОТЛИЧИТЬ целевой слог. 3. Чем больше дано последовательных корректных ответов, тем больше елок-ракет летает по орбите планеты. 4. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигра включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – клавиша Пробел или стрелка Вниз Выбор астрожелудя – Правая или Левая стрелка клавиатуры

1.4. Whalien Match



ЦЕЛЬ	Найти совпадение всех парных гласных или слов, используя наименьшее количество кликов
ЗАДАНИЕ	Кликнуть по китопланетянину и прослушать слог/слово , затем кликнуть по другим китопланетянам, чтобы найти совпадение . Подтвердить совпадение путем еще одного клика по целевому китопланетянину.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Каждый китопланетянин прячет слово или слог, найдите совпадающий слог/слово, используя минимум кликов. 2. Научите учеников применять разные направления поиска: слева направо, сверху вниз. 3. Напоминайте ученикам, что чем меньше кликов они используют, тем больше баллов. 4. Иногда придется нажимать трижды на китопланетян, чтобы найти совпадение. 5. Когда найдены все совпадения, оставшиеся икринки на пусковой установке засчитываются за бонусные баллы.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – клавиша Пробел или стрелка Вниз клик по животному – стрелка Вверх

1.5. Robo-Dog



 FAST FORWARD®


 NEURO
 INNOVATIONS

ЦЕЛЬ	Правильно идентифицировать картинку , которая соответствует инструкции
ЗАДАНИЕ	Нажать кнопку «GO» (Старт) чтобы прослушать слово. Затем кликнуть по соответствующей картинке.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Советуйте ученикам прослушать слово, повторить его про себя прежде, чем сделать выбор 2. Некоторым ученикам может потребоваться дополнительная помощь со словарем. Используйте вспомогательные материалы для подготовки к упражнению. 3. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигра включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – стрелка Вверх Картинки от верхней левой до нижней правой – кнопки 1, 2, 3, 4

1.6. Ele-Bot



ЦЕЛЬ	Правильно идентифицировать картинку, которая более всего подходит предложению или отвечает на вопрос, чтобы заработать золотые арахисы.
ЗАДАНИЕ	Нажать кнопку «GO» (Старт), чтобы прослушать предложение. Кликнуть по картинке , которая соответствует прослушанному предложению.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подсказывайте ученикам, чтобы они повторяли прослушанное предложение про себя. 2. Ученики должны дать 90% корректных ответов, чтобы перейти к следующей ступени, иначе контент текущего уровня речевой обработки будет повторяться. 3. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигра включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – клавиша Пробел или стрелка Вниз Клик по картинке – стрелка Вверх

1.7. Space Commander



ЦЕЛЬ	Заполнить глобус птицами за счет верной идентификации или управления фигурами согласно представленной инструкции.
ЗАДАНИЕ	Нажать кнопку «GO» (Старт) и прослушать инструкцию, кликнуть по фигуре или передвинуть ее на летном поле. Чтобы дотронуться до фигуры, кликните по ней мышью. Чтобы сдвинуть фигуру, кликните и удерживайте кнопку мыши, переместите фигуру на новое место, потом отпустите кнопку мыши.
ПОДСКАЗКИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Советуйте ученикам повторять про себя инструкцию после прослушивания. 2. Некоторым ученикам может понадобиться дополнительная помощь со словарем, проработайте заранее название форм и цвета. 3. Данные порядк корректные ответы ведут к большому количеству птиц в глобусе. 4. Чтобы ускорить прогресс, учащийся может использовать автоигру (Autoplay). Автоигра запускается, после того как ученик демонстрирует базовое понимание прохождения заданий (обычно после прохождения небольшой группы заданий). После запуска автоигры включается по умолчанию. Ученик может выключить или снова включить его в любое время.
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ (на клавиатуре)	«GO» (Старт) – клавиша Пробел