

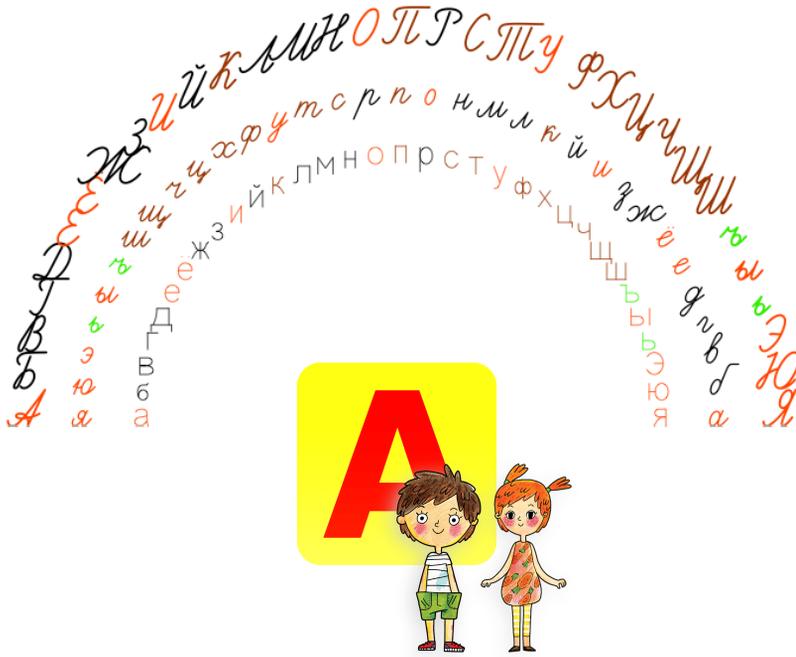


Инструкция

Ч
ТА
НИ
Я

Большое путешествие по
стране чтения

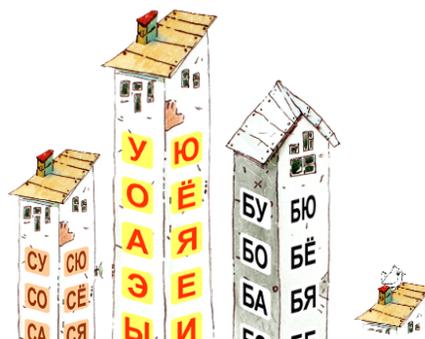




ЧИТАНИЯ использует методику Н.Зайцева для обучения детей чтению *складовым* методом.

Ваши идеи, как использовать игру для занятий с ребенком, будут интересны нам и другим родителям. Пожалуйста, делитесь ими: feedback@uzelki.com

Поддержка: support@uzelki.com



Прежде, чем начать игру...

Чтобы игра доставила малышу удовольствие и пользу, прочитайте несколько рекомендаций по использованию игры.

Играйте вместе

Ребенку понадобится ваша помощь для выбора профиля игрока и знакомства с интерфейсом игры. По мере усложнения заданий, помогайте ребенку усваивать материал.

Некоторые экраны специально сделаны для совместных занятий. Прежде всего это "фабрика складов", где вы вместе пишете любые слова. Проводите с ребенком около 50% игрового времени.

 На многих экранах в меню есть раздел для родителей, помеченный кнопкой , где можно найти дополнительную информацию о задании и рекомендации к занятиям.

Занимайтесь понемногу

Старайтесь ограничить продолжительность занятий 10-15 минутами. Не спешите: маленьким детям может потребоваться год и даже более, чтобы пройти игру. Старшие дети могут справиться за месяц.

Создайте позитивную атмосферу вокруг занятий, чтобы ребенку нравилось заниматься вместе с вами и он проявлял собственную инициативу. Не ограничивайтесь Читанием, читайте вместе настоящие книжки, пишите карандашом на бумаге, читайте вывески на улицах... Игра Чтения – это только один из инструментов обучения.

Помните, что главное в игре - свобода творчества и радость обучения. Не заставляйте детей во что бы то ни стало проходить то или иное задание, всему свое время.

Хочется, чтобы дети относились к Читанию как к любимому игровому приложению и брались за него в любом настроении и при любой возможности.

Используйте кубики

Используйте «Кубики Зайцева», чтобы сделать обучение еще интереснее и эффективнее. Больше узнать об этой методике, кубиках и других развивающих методиках и пособиях можно на сайте «Методики Н.Зайцева» <http://www.metodikin.ru>

Управляйте игрой

Если в Читанию играют несколько детей на одном устройстве - настройте профили дополнительных игроков в разделе "Управление". Это позволит наблюдать за успехами каждого ребенка в прохождении заданий. Желаем удачи в игре и интересного пути на Вершину Чтения!

Содержание игры

Игра состоит из пяти разделов:

- Буквы (город букв)
- Письмо (город художников: рисование букв)
- Склады (город складов)
- Слова (долина слов)
- Чтение (путь на вершину чтения)

Разделы открываются по очереди, чтобы ребенок успел ознакомиться и привыкнуть к каждой части игры. Когда все разделы откроются, игра еще не пройдена, но у ребенка появится возможность знакомиться со всеми упражнениями и пробовать свои силы в выполнении заданий в любом порядке, а это интереснее.

Если Вы предпочитаете начать изучение сразу со складов (минуя буквы), Вы можете открыть доступ в город складов в настройках. Например, Вы уже занимаетесь с ребенком по методике Н.Зайцева с помощью кубиков и планируете использовать игру как вспомогательное средство.

Перед описанием всех разделов, коротко скажем о сюжете и смысле основных событий в игре.

Сюжет

Герои (мальчик и девочка) прилетают в страну Читания на воздушном шаре и знакомятся с добрым Буквоёжкой. Он рассказывает им, что в стране поселился злой волшебник, который уничтожает волшебные деревья. Буквоёжка мечтает восстановить свой сад. Для этого нужны волшебные буквы, и дети обещают их найти.

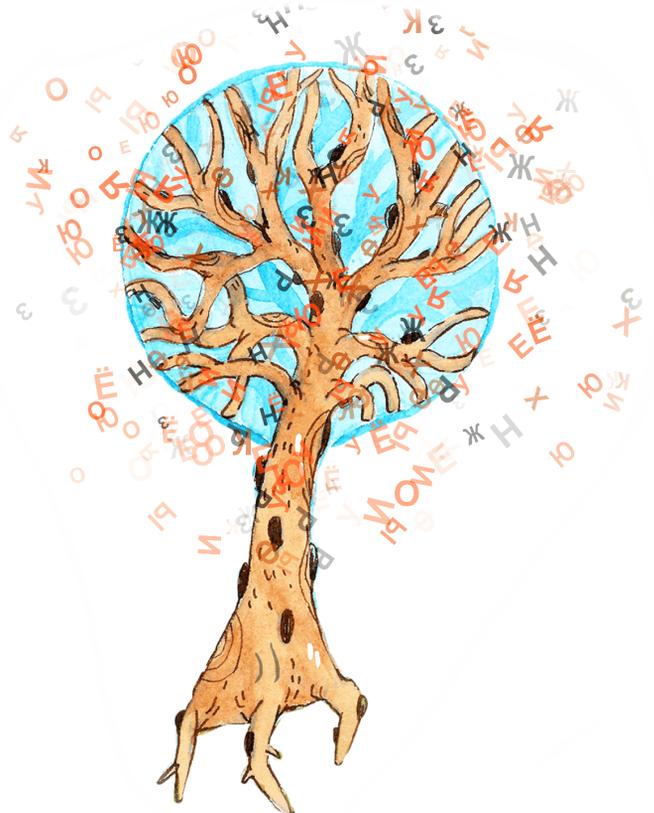


Волшебные буквы



Чтобы волшебные буквы росли, нужно поливать деревья водой. За время игры вырастет 5 волшебных букв.

Волшебные буквы растут на волшебных деревьях. В игре два таких дерева – одно в конце города складов, второе – на первом экране пути к Вершине чтения.



Ведёрки с водой

Время от времени игра будет предлагать взять ведёрко с водой. Это значит, что ребенок выполнил определенное количество новых заданий.

Всего в ходе игры должно быть получено около 100 ведерок.

Поливайте волшебные деревья, и на них появится и вырастет очередная волшебная буква. Буквы нужно относить Буквоёжке для его сада.



Птичка-синичка



Птичка-синичка появится, когда открылось уже несколько дорожек, и игрок получил "измеритель силы" от Буквоёжки.

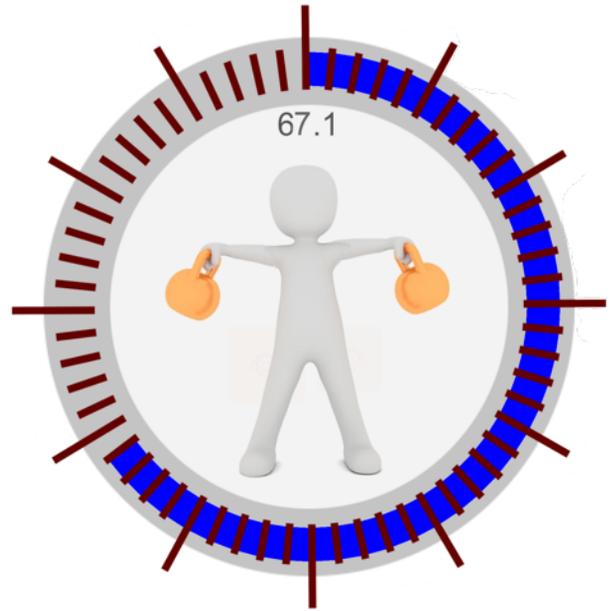
Птичка показывает, какое направление и задание лучше выбрать.

В игре нет жесткой последовательности прохождения, выбор всегда остается за ребенком, а Птичка просто советует исходя из того, какие упражнения выполнялись меньше других.

Следуя советам Птички, можно получать ведёрки с водой быстрее.

Измеритель силы и воздушные шарики

Измеритель силы показывает процент прохождения игры (по выполнению заданий).



Воздушные шарики над домиками букв и складов тоже показывают полноту выполнения упражнений в каждом домике.

Также, после большинства мини-игр по экрану вверх летят воздушные шарики – их число соответствует величине заработанного опыта при выполнении этой мини-игры.



Конечная цель

Необходимо преодолеть все препятствия и подняться на Вершину чтения, куда ветер отнёс воздушный шар. Для этого предстоит решить все задания, отнести волшебные буквы Буквоёжке и справиться со злым волшебником.

Сложность и время прохождения

В ходе игры задания усложняются. Чтобы подняться на Вершину, нужно читать и понимать целые фразы. Если возраст ребенка три-четыре года, то достижение этого результата может потребовать год и более. Не форсируйте события, выбирайте упражнения по силам, возвращайтесь к игре по мере взросления малыша..

● Когда в игру играют несколько детей, старшие стараются помочь младшим. При этом лучше избегать того, чтобы старшие сами выполняли упражнения в игре за младших. Желательно, чтобы каждый ребенок выполнял задания под своим профилем. Только в этом случае игра будет верно оценивать уровень игрока и предлагать упражнения, подходящие по сложности.

Повторы объяснений и диалогов героев

Когда в игре происходят встречи героев, диалоги или объяснения, то при желании их можно прослушать еще раз. Для этого нажмите на кнопку  в верхнем меню.

Город букв

В городе букв – 33 домика, в каждом из которых находятся картинки из азбуки и набор мини-игр. Они помогают запомнить буквы как визуально, так и по звучанию. Азбука проиллюстрирована более чем 280 картинками с озвученными словами.



Обратите внимание, что по умолчанию игра показывает ребенку как печатные, так и прописные (письменные) буквы. Если это вызывает сложности, в настройках игры можно отключить прописные буквы.

Важный момент: в игре буквы означают звуки («м», «л»...) Мы не учим «эм», «эль» и т.д. Чтобы научиться читать, это не нужно, напротив, сбивает начинающего читателя с толку.

В городе букв игроку предлагаются мини-игры, соответствующие текущему уровню игрока. Постепенно выбор мини-игры передается игроку.



Чем лучше ребенок изучил каждую букву, тем сильнее надувается воздушный шарик над домиком буквы. Задача – вырастить все воздушные шарики над всеми домиками. Но не забывайте о повторении – ведь с течением времени шарики сдуваются!

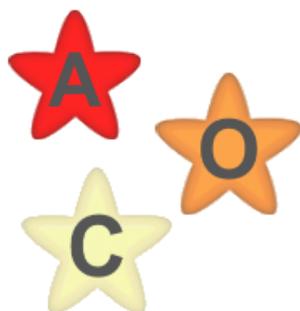


В городе букв домик каждой буквы окружён предметами, название которых начинается на эту букву. Упражнение на внимательность – попробуйте вместе с ребенком отыскать их все.

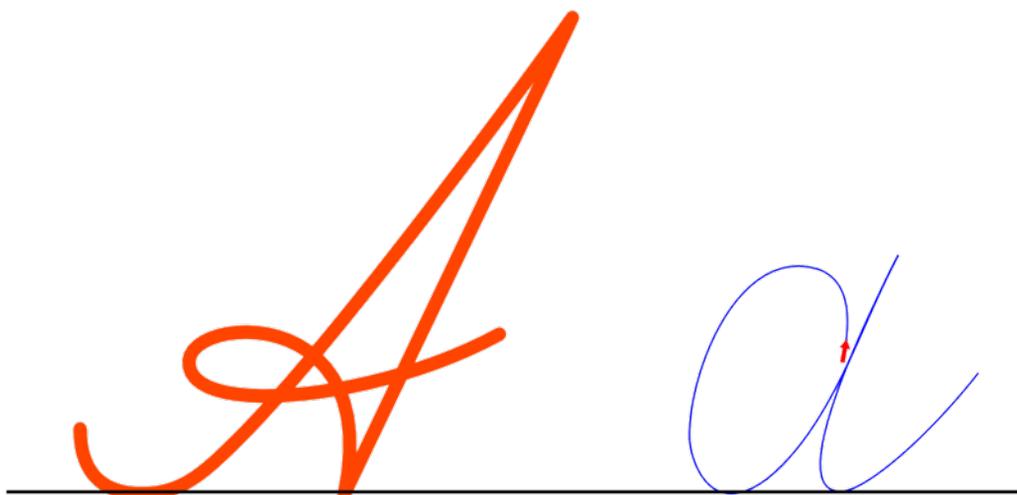
Город художников

В мастерской художников ребенок знакомится с написанием букв. К зрительной памяти подключается моторная.

Каждая буква представлена в нескольких вариантах: печатная и прописная, заглавная и строчная. Имеется три уровня сложности (разница заключается в максимальном допустимом отклонении от правильной траектории письма) Сложность можно переключать в верхнем меню.

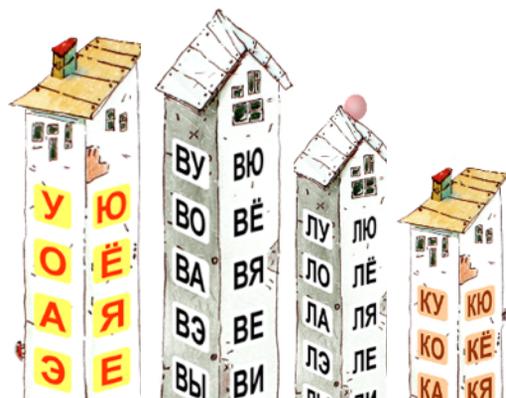


Задача – постепенно освоить рисование всех видов букв, в том числе на сложном уровне. Прогресс отслеживается по яркости звездочек, которыми отмечены буквы. Сначала появляется желтая звездочка, затем оранжевая, и наконец, красная.



Город складов

Через город складов пролегает дорога к Волшебному дереву, на котором растут волшебные буквы. Там же произойдет первая встреча со злым Волшебником.



Основными для обучения чтению являются первые два экрана этой дороги: город складов («подземные небоскребы») и «фабрика складов». Именно на них сосредоточены основные упражнения.

«Небоскрёбы» (домики складов)



Внутри каждого домика «живут» склады на определенную букву.

Заходя в домик, вы слышите короткую песенку складов («попевка»). Повторяя эту песенку, ребенок быстрее запомнит все склады.

Как обычно, воздушные шарик появляются и увеличиваются по мере того, как ребенок выполняет упражнения (мини-игры) со складами. А когда шарик над «небоскребом» достигает максимального размера, он еще начинает сиять.

Кроме мини-игр, вы можете использовать инструмент, показывающий слова, в которых встречается каждый склад.

Для этого в домике складов нажмите на кнопку



Затем нажимайте на склады в домике и читайте вместе с ребенком слова, которые появятся на экране. Повторное нажатие на тот же склад приведет к появлению более сложных слов. Это упражнение, кроме тренировки в чтении, поможет расширить словарный запас. Объясняйте ребенку незнакомые слова. Количество слов, которые можно вывести таким образом, составляет около 4700.

МА Р Т

ГА МА К

СО ЛО МА

МА К

МА Р С

Пример: слова с МА

«Фабрика»

Будьте готовы к тому, что изучение складов потребует времени. Мини-игры, которые будет выполнять ребенок в домиках складов, помогут запомнить склады, но этого мало - нужна активная практика написания и чтения слов. Для этого в игре предусмотрены три вида экранов для *совместных* занятий взрослых с детьми – три входа на «фабрику складов»:



У «Фабрики» есть три входа. Каждый из них ведет на рабочий экран, на котором можно собирать произвольные слова из складов, однако делается это по-разному.

- 1-й экран (левая дверь Фабрики): собираем склады из двух букв – согласной и гласной. Помогает усвоить принцип формирования складов, значение каждой буквы. Из готовых складов можно писать слова.
- 2-й экран (правая дверь): работаем с готовыми складами, упорядоченными в полосе прокрутки в левой части экрана. Занимаясь на этом экране, ребенок привыкает оперировать складами, а не буквами, поэтому старайтесь использовать именно этот формат как можно чаще.
- 3-й экран (вход «сбоку»): как и на первом, собираем склады из букв, только буквы выбираются с помощью прокрутки, что помогает «на лету» формировать и слушать склады и закрепить понимание того, как влияет каждая буква на итоговый звук. Это вспомогательный инструмент.

Механика написания слов одинакова на всех экранах. Вот основные правила:

- Соединяйте склады, чтобы написать слово. Для этого коснитесь каждого склада и потяните их друг к другу, чтобы они соприкоснулись.
- Чтобы убрать склад из слова, потяните смежные склады в разные стороны, пока они не оторвутся друг от друга.

- Чтобы произнести склад, коснитесь его. Чтобы произнести всё слово, коснитесь первого склада слова.
- В верхнем меню вы можете отключить звук (чтобы склады не произносились при касании), а также перевести написанные слова в традиционную форму (без разбивки на кубики складов).
- Если в сумке есть картинки из города букв, их можно перетащить на экран и прочитать слово. Если в верхнем меню появилась картинка слова – нажмите на нее – это дополнительное задание для игрока.
- В настройках (см. раздел Управление игрой) можно установить уменьшенный размер кубиков для складов с мягкими согласными, а также настроить серый цвет для звонких складов вместо белого.

Советы для занятий

Как именно заниматься на фабрике складов, зависит только от Вашей фантазии и предпочтений. Главное, чтобы ребенку было интересно. Вот несколько идей для занятий:



- Возвращайтесь на «фабрику» почаще. Даже если ребенок прошел все разделы игры, но еще не начал бегло читать.

Позвольте ребенку собирать «неправильные» слова – так дети экспериментируют, им нравится смотреть, что получилось, и даже дурачась, они узнают новое.

Ч **Т** **О** **Т** **А** **К** **О** **Е** **К** **У** **К** **А** **Р** **Я** **М** **Б** **А** **?**

Это же весело - собрать “непойми что” и прочитать его. Пофантазируйте вместе с ребенком – что это за слово, на что похоже, как выглядит. Попробуйте вместе нарисовать этот несуществующий предмет или персонаж – это увлекательно!

Читая книжку с ребенком, выберите понравившееся слово (или имя героя) и предложите написать его в Читании. Так вы можете написать несколько слов из сюжета сказки, а затем, читая их вместе, пересказать и вспомнить историю еще раз.

Поиграйте в загадки. Какое слово я загадал? Вы складываете слово из складов, ребенок пробует его прочитать. Или наоборот, ребенок загадывает, а вы – отгадываете.

Возьмите песенку, стихотворение, пословицу или скороговорку, и соберите ключевые слова из нее.

"Жили у бабуся два веселых гуся..."

Г **У** **С** **И** **Б** **А** **Б** **У** **С** **Я**

"Береги нос в большой мороз"

Н **О** **С** **М** **О** **Р** **О** **З**

"Наша река широка, как Ока"

О **К** **А** **Р** **Е** **К** **А**

Напишите мини-рассказ. Сочините с ребенком какую-нибудь забавную историю (в которой он является главным героем), а ключевые слова наберите на экране по ходу повествования. Затем, читая эти опорные слова, еще раз вспомните историю.

Загадайте загадку, а ответ напишите из складов в Читании. Например: "заставил плакать всех вокруг, хоть и не драчун, а... (лук)

"Хвост с узорами, сапоги со шпорами" (петух)

"Семь ребят на лесенке заиграли песенки" (ноты)

"Что за коняшки - на всех тельняшки" (зебры)

В информации (i) по "фабрике складов" есть несколько десятков загадок, которые вы можете использовать.

Собирайте просто цепочки складов, например: МА-МУ-МУ-МА-МА.

МА МУ МУ МА МА ...

Прочитав, нажмите кнопку , чтобы вместо кубиков появилось слово в обычном написании.

МАМУМУМАМА...

Растяните слово в стороны, чтобы стали видны склады, и попросите ребенка прочитать (похожие склады легче читать) Потом попросите прочитать без растяжения на склады.

МА МУ МУ МА МА ...

Стройте башни или длинные поезда из одинаковых складов, либо складов, начинающихся на одну и ту же согласную, либо, наоборот, содержащие одну и ту же гласную букву.

Сложив слово, переключайтесь с складового режима на побуквенный (), чтобы ребенок привыкал узнавать склады в слитно написанном слове. При необходимости отключайте звук (), чтобы когда вы показываете слово и прикасаетесь к экрану, оно не начинало бы произноситься.

Иногда, особенно если ребенок уже знаком с алфавитным произношением букв, могут быть затруднения при изучении складов. Нелегко понять, почему при соединении “ЭМ” и “А” получается “МА”. Поэтому лучше начинать изучение букв со звукового произношения.

Для прохождения этого этапа помогут следующие приемы:

- На листе бумаги соединяйте буквы склада линией. По этой линии буквы движутся навстречу друг другу, при этом произнесение постепенно становится слитным.
- Используйте метафору «превращения». Звук «М» должен «превратиться» в звук «А» - начинаем говорить «М» и «превращаем» в «А». Так должно получиться «МА».

Долина слов

Долина слов – это около 230 слов, объединенных в тематические наборы (еда, животные, времена года, ...всего 30 различных тем). Ребенку нужно написать эти слова из уже готовых кубиков складов.

Каждое собранное слово сопровождается картинкой. Картинки постепенно складываются в общий сюжет или (как в «музее») в картину. Детям нравится играть с картинками, формируя свои собственные композиции и разыгрывая ролевые игры.

Предусмотрено три уровня сложности написания слов. Самый легкий – звучащие кубики, можно собрать слово «по слуху». Следующий уровень – звук кубиков отключен, нужно ориентироваться по написанию, сравнивая с написанием заданного слова. Третий, самый сложный уровень – слово слышно, но не видно, а кубики видно, но не слышно. Нужно сопоставить звучание слова и написание из кубиков, не имея возможности сравнить ни по звуку, ни визуально.

Уровень сложности переключается в верхнем меню с помощью кнопки .

За выполнение задания на сложном уровне игрок получает сахарный сироп, который потребуется дальше в игре.

Поощряйте ребенка возвращаться на уже пройденные экраны Долины слов, придумывайте свои собственные игры с собранными словами: например, прятки, игры на внимательность («что изменилось?») и другие.



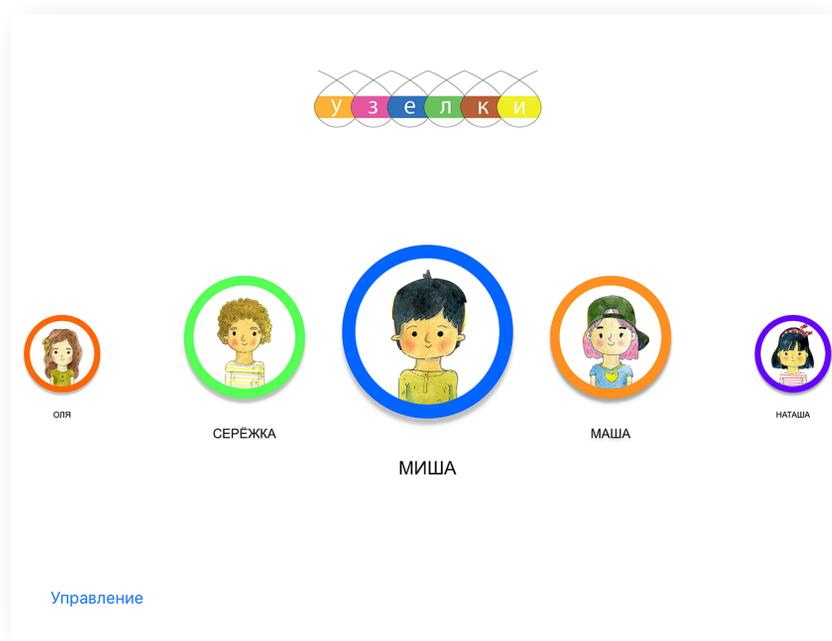
Вершина чтения

Путь к вершине чтения не прост. Для выполнения упражнений ребенок должен уметь самостоятельно читать слова и предложения, понимать их смысл (70 поговорок, 65 загадок). Не форсируйте события. Если ребенку очень трудно и не интересно, вернитесь к этой части через пару месяцев – обязательно настанет момент, когда ребенок сам захочет пройти эти испытания. Не решайте задачи за ребенка, дайте ему время подготовиться к финальной встрече с Волшебником.



Элементы интерфейса

Стартовый экран



Стартовый экран появляется при запуске приложения. Со стартового экрана можно либо войти в игру под одним из игроков, либо зайти в раздел Управление, где можно настраивать параметры игры, анализировать успехи игроков, создавать новые профили игроков и др. (подробно смотри дальше в главе "Управление игрой")

Чтобы войти в игру, просто нажмите на изображение профиля игрока, под которым нужно войти. Вы окажитесь в главном игровом экране страны Читания.

Далее описываются элементы интерфейса игровых экранов.

Игровые экраны. Верхнее меню

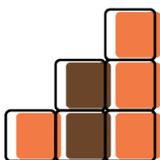
Верхнее меню есть на всех игровых экранах. Чтобы увидеть верхнее меню, коснитесь полупрозрачного язычка в середине верхней части экрана. Набор иконок в меню зависит от конкретного игрового экрана и включает следующие элементы.



Изображение профиля игрока, под которым в данный момент ведется игра. Доступно только из главного экрана. Нажимайте на эту кнопку, если хотите сменить игрока или перейти к настройкам.



Повтор. Например, повтор последнего диалога, который произошел на текущем экране.



Выбор уровня сложности.



Сумка, в которой герои хранят добытые вещи (буквы, карту, измеритель силы и т.д.).



Возврат на предыдущий экран.



Возврат на главный экран, от которого ведут дорожки во все города.



Информация для взрослых: что находится на данном экране, что нужно сделать, как лучше заниматься с ребенком и отслеживать результат.



В фабрике складов – переключение между режимом отображения кубиков (складов) и обычным написанием.

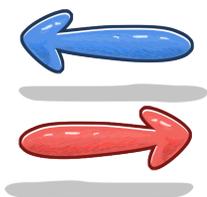


В фабрике складов – переключение между режимом звучания кубиков (при нажатии) и беззвучным режимом.



При выполнении заданий в долине слов – перемещение всех картинок на исходные места.

Другие элементы интерфейса



Перемещение между экранами. Кнопка может быть недоступна, если дорога дальше пока закрыта.



Запуск мини-игры в домиках букв или складов. Программа либо выберет игру сама, либо предложит ребенку выбрать самому из набора мини-игр, соответствующих его текущему уровню и опыту.



Ведерко с водой. Дается за успешное продвижение вперед (получение опыта в решении упражнений). Ведерки нужны, чтобы поливать волшебные деревья.



В экране рисования букв – переключатель между режимом печатных и прописных букв.



Измеритель силы: показывает, какой уровень «силы» (опыта) набран игроком. Для прохождения игры нужно набрать 100%



Птичка-синичка: усаживается туда, где нужно позаниматься. Следуйте за птичкой и Вы наберете силу быстрее!

Управление игрой

Войти в режим управления можно из стартового экрана, который появляется сразу после запуска приложения. Для этого нужно нажать на кнопку «Управление» и подтвердить, что Вы – взрослый (введя номер текущего года)

Добавление профилей игроков

Игра поддерживает многопользовательский режим. Вы можете завести дополнительные профили игроков, если в игру будет играть несколько детей. Для каждого из игроков будет учитываться свой уровень прогресса, статистика, настройки.

Настройки

Раздел настроек позволяет:

- открыть доступ в город складов с самого начала игры – если Вы предпочитаете начать сразу со складов, минуя стадию изучения звуков букв
- включить режим маленьких кубиков для мягких складов
- включить режим серых кубиков для звонких складов
- отключить использование прописных (а не только печатных) букв в городе букв – при необходимости упростить материал на начальном этапе
- выбрать способ соединения кубиков складов (двумя касанием или одним касанием)
- выбрать громкость фоновой музыки

Статистика (успехи в обучении)

Данный раздел показывает процент прохождения каждого этапа игры и опыт, заработанный игроком в овладении различными навыками.

Отчет можно посмотреть для каждого игрока отдельно. В подробном отчете содержится информация о:

- суммарном времени, проведенным игроком за игрой
- общем проценте выполнения всех заданий
- прогресс в игре за последний день, неделю, месяц
- процент выполнения заданий с буквами, складами, словами и чтением
- ожидаемый уровень знаний с учетом повторений упражнений
- информация о пройденных этапах игры (открытые дорожки, количество собранных волшебных букв и другое)

При повторении уже пройденных упражнений уровень продолжает (немного) повышаться, и тогда результат может даже превысить 100%.

Отчет для: ОЛЯ

Время за игрой	26 ч 21 мин
Выполнено всех заданий	60.44 %
- включая за последнюю игру	1.00 %
- за последний день	1.00 %
- за последнюю неделю	2.06 %

Города букв и художников

Выполнено заданий	110.37 %
- визуальное определение букв	119.19 %
- определение букв на слух	120.00 %

Общение

Этот экран позволяет:



Прочитать данное руководство.



Написать о своем опыте занятий с детьми, идеях, чтобы улучшить приложение и поделиться интересными находками с другими родителями.



Оставить адрес своей электронной почты, чтобы мы могли иногда делиться с Вами новостями о наших продуктах и рекомендациями по занятиям.



Оставить отзыв о приложении в магазине приложений AppStore. Если Вам понравилось приложение, мы будем признательны за добрые отзывы.

Также Вы можете получить дополнительную информацию об игре, ознакомиться с компанией и продуктами, а также написать нам на Интернет сайте по адресу: <https://uzelki.com>