

Smartbox



Развивающие игры для
концентрации взгляда
учебное пособие



О пособии «Смотри и учись»	3
Как установить «Смотри и учись»	4
Активация программы	4
Начало работы	5
Калибровка	5
Развивающие игры «Смотри и учись»	8
Сенсорика	9
Исследование	11
Цель	12
Выбор	13
Управление	15
Анализ выполнения упражнений	17
Замена картинок и видео	18
Клавиши быстрого доступа	19
Поддержка	19

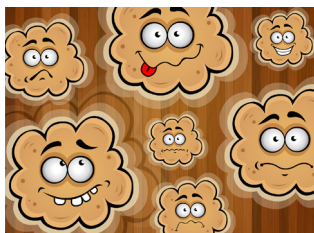


О ПОСОБИИ «СМОТРИ И УЧИСЬ»

«Смотри и учись» (Look to Learn) - это описание 40 упражнений для детей, начинающих осваивать приемы концентрации зрительного внимания. Упражнения составлены таким образом, чтобы детям было интересно и одновременно легко развивать умения и навыки управления компьютером при помощи взгляда.

Каждое упражнение развивает новое умение, от причинно-следственных отношений до точной фиксации взгляда на определенной точке. При разработке программного обеспечения проводились консультации с педагогами и педиатрами, продумана система средств оценки результатов.

«Смотри и учись» сделан, в первую очередь, для того, чтобы дети учились с радостью!



Внимание: ПО «Смотри и учись» работает в ОС Windows XP и в более новых системах. Для проведения упражнений требуется устройство слежения за положением взгляда пользователя относительно экрана монитора (ай-трекер).

КАК УСТАНОВИТЬ «СМОТРИ И УЧИСЬ»

1. Для того, чтобы начать установку, вставьте диск с программой в привод для DVD.
2. Для установки программы следуйте указаниям на экране.
3. Также можно установить «Смотри и учись» на любой компьютер, скачав ее с веб-страницы Smartbox.

АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Сразу после первой установки «Смотри и учись» станут доступны три игры: Шланг, Пирожные с кремом и Ужин.

Чтобы получить доступ к остальным играм, необходимо ввести код активации, который вы получили при покупке «Смотри и учись».



НАЧАЛО РАБОТЫ

Настройка

Для использования программы «Смотри и учись» потребуется устройство для управления компьютером при помощи взгляда (ай-трекер). Необходимо настроить управление Windows таким образом, чтобы курсор мышки передвигался в местоположение взгляда на компьютере.

Большинство начальных развивающих игр используют только движение курсора, которое вызывает моментальную реакцию. Если требуется выбор, пользователь должен смотреть на объект на экране в течение 1-2 секунд, чтобы подтвердить свой выбор.

КАЛИБРОВКА

Система слежения за зрачками должна адаптироваться к движению ваших глаз. Этот процесс называется калибровкой.

Калибровка необходима для точного визуального управления программой «Смотри и учись», однако она менее важна для игр, где нет мишени, или используется мишень большого размера, например, Волшебная Мышь и Волшебные квадраты.

Когда вы используете систему управления взглядом в первый раз, для первых шагов можно успешно использовать чужую калибровку.

Это позволит ученику познакомиться с программой «Смотри и учись» и увлечься ей, не прибегая к калибровке.

Калибровка: советы и приемы

1. Используйте правильные установки

Каждое устройство имеет свои особенности в работе, но для стандартной калибровки предпочтительнее выбрать следующие установки:

- Темный цвет фона
- 5 пунктов калибровки
- Используйте привлекательный рисунок или высококонтрастный цвет
- Используйте среднюю скорость или пошаговую калибровку

2. Пошаговая калибровка с помощью клавиатуры

Некоторые устройства позволяют использовать пошаговую калибровку с помощью клавиатуры. Это означает, что вы контролируете момент записи калибровочной точки. Нажимать клавишу необходимо только в тот момент, когда ученик смотрит непосредственно на калибровочную цель.

Для успешного выполнения калибровки необходимо следить за взглядом пользователя и определять, когда он направлен на калибровочную цель.

3. Используйте знакомых персонажей для калибровки

Хороший способ стимулировать учеников к калибровке - использование картинок со знакомыми им персонажами. Проверьте, есть ли в вашем устройстве такая функция.

4. Улучшайте калибровочные точки

Некоторые устройства позволяют перезаписать полученные показания. Мы рекомендуем потратить немного времени и исправить неудачные калибровочные точки для улучшения точности работы.

5. Изменяйте цветовую контрастность

Резкий цветовой контраст может помочь некоторым пользователям следить за калибровочными целями. Самый эффективный цветовой контраст для слабовидящих - голубой на желтом фоне.

6. Факторы, затрудняющие калибровку

Блики от оправы для очков

- Опущенные веки или длинные ресницы (попытайтесь передвинуть экран выше, чтобы заставить ученика шире открыть глаза).
- Любой яркий свет, направленный на камеру с системой слежения за зрачками.

7. Советы по выбору позиции ученика перед устройством

- Используйте окно положения взгляда, чтобы убедиться, что глаза находятся на правильной высоте и правильном расстоянии от экрана.
- Для корректировки позиции меняйте положение компьютера, а не позицию ученика!

8. Окружающая обстановка

Обстановка, в которой вы используете устройство, может значительно влиять на успех калибровки. Чтобы достичь наилучших результатов:

- Устраните отвлекающие факторы, например, плакаты, телевизор и посторонних людей!
- Найдите тихое место
- Избегайте слишком светлого места - в более темной комнате картинка на экране будет выглядеть привлекательнее



РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ «СМОТРИ И УЧИСЬ»

Сенсорика: Понимание причинно-следственных отношений

Исследование: Ребенок учится взаимодействовать со всеми областями экрана

Цель: Повышает точность в управлении взглядом

Выбор: Вырабатывает умение делать выбор

Управление: Вырабатывает точность направления взгляда для развития умения перемещать объекты по экрану.



Сенсорика	Исследование	Цель	Выбор	Управление
Пирожные с кремом	Бутылки	Шланг	Ужин	Дартс
Волшебная мышь	Волшебные квадраты	Пузыри	Метатель	Волшебный напиток
Яйцо	Граффити	Стрелялка	Снеговик	Пенальти
Пушка	Тучи-хлопушки	Видеостенка x2	Шины	Джунгли
Открытие форм	Крем на лице	Видеостенка x4	Барабанщик	Динозавры
Открытие кубиков	Лотерейный билет	Видеостенка x6	Мнения	Жуки
Двор Фермы	В парке	Фруктовый пунш	Фабрика монстров	Подводная жизнь
Музыкальные квадраты	В классе	Снежинка	Камень, ножницы, бумага	Мир леса

Сенсорика

Пирожные с кремом

Смотри на каждое фото, появляющееся на экране, и бросай в них пирожными с кремом. Мы включили в набор 6 фото, но вы можете заменить их своими (см. стр.18). Это упражнение хорошо учит анализировать реакцию на появление объектов в разных областях экрана.

Волшебная мышь

Это хорошее упражнение для начала работы с устройством для управления взглядом. Когда ребенок переводит взгляд на экран, там что-то происходит и раздается звук. Когда на экране появляется звездочка, ее можно перемещать при взгляде на нее.



Яйцо

Посмотри на это яйцо. Надо разбить его скорлупу и посмотреть, какое животное внутри. Оно вылупится через 5 секунд. Это упражнение учит удерживать внимание на определенной области экрана.

Пушка

Разбрызгивая краску по стене, направляя взгляд в разные части стены. Это одно из самых легких упражнений, потому что пушка выстреливает моментально.

Открытие форм

За формочками скрыт рисунок. Глядя на формы, мы заставляем их исчезать, постепенно открывая рисунок. Если вместо рисунка будет фотография близкого человека, то интерес к упражнению будет сильнее (см. стр.18).

Открытие блоков

«Открытие блоков» похоже на «Открытие форм», но в этом упражнении меньше визуальных отвлекающих факторов. Это упражнение подводит к альтернативному способу общения.

Двор фермы

Если смотреть на дверь амбара в течение 3 секунд, она откроется, и можно увидеть одно из животных.

Музыкальные квадраты

Посмотри на инструмент, чтобы он начал играть. Все инструменты играют одну мелодию. Сможешь ли ты услышать весь оркестр, направляя взгляд на каждый инструмент? Чтобы выключить инструмент, нужно снова посмотреть на него.



Исследование



Бутылки

Цель в игре «Бутылки» - разбить их как можно больше. Сможешь ли ты своим взглядом разбить все бутылки?

Волшебные квадраты

При взгляде на разные области экрана, появляются музыкальные квадраты. Если посмотреть на квадрат два раза, он изменит цвет, и станет звучать по-другому.

Граффити

Разбрызгивай краску по стене, переводя взгляд по экрану. Посмотри в верхнюю часть экрана для смены цвета краски, а взгляд на круги разного диаметра в нижней части экрана, изменит размер распылителя. Чтобы очистить экран, посмотри на нижнюю правую часть экрана.



Тучки-хлопушки

Это упражнение для людей с хорошим чувством юмора. Когда ты смотришь на тучку, она пугает!

Крем на лице

Бросай пирожные с кремом в каждого из возникающих на экране персонажей. Эта игра приносит удовольствие, даже если трудно попадать в мелкие объекты.

Лотерейный билет

Ищи на экране места, где можно стереть защитный слой и открыть изображение. Изображения можно менять, делая их более интересными для ребенка.

В парке

Изучай интерактивную сцену парка и оживляй ее.

В классе

Изучай интерактивную сцену в классе и оживляй ее.

ЦЕЛЬ



Шланг

Помой машину, загаси костры, полей растения, прогони жуков и птиц гигантским шлангом. Смотри, на какие еще предметы направить этот шланг, чтобы пройти этот уровень.

Пузыри

Когда ты смотришь на шарик, он лопается и превращается в шарики меньшего размера.

Стрелялка

Переходя на более высокий уровень, надо попадать в большее число мишеней. Здесь за тобой следят часы. Постарайся получить больше очков.

Видеостенка x2, x4 и x6

Видеостенка выводит на экран сразу 2, 4 или 6 видеозаписей. Когда ты смотришь на одну из картинок, включается видеоролик. Когда отводишь взгляд, видео останавливается.

Внимание: «Смотри и учись» позволяет использовать свои собственные видеоролики: они должны быть записаны в формате флэш-видео (.flv) (см. стр.18).

Фруктовый пунш

Попади своей боксерской перчаткой в картинку фрукта. Для этого нужно посмотреть на фрукт, когда он передвигается по экрану. Для выполнения упражнения нужно попасть в 20 фруктов.

Снежинка

Направляя взгляд на падающие снежинки, ты сможешь слепить снеговика. Когда ты составишь вместе 25 снежинок, твой снеговик оживет!

ВЫБОР

Чтобы отметить объекты в упражнениях на выбор, нужно смотреть на них в течение 1-2 секунд.

Ужин

Выбери блюда на ужин этого персонажа, глядя на их ассортимент в правой части экрана.

Метатель

Выбери, что будет бросать этот метатель. Метательные снаряды находятся в левой части экрана.

Снеговик

Выбери, чем ты поможешь снеговiku. Предметы для выбора находятся в правой части экрана.

Шины

Выбери, какие шины предложить автомобилю Колину. Шины для выбора находятся в правой части экрана.

Барабанщик

Выбери, какими палочками будет играть барабанщик Диего. Палочки для выбора находятся в правой части экрана.

Мнения

Посмотри на рисунок в центре экрана и реши, нравится он тебе или нет. Если нравится, переведи взгляд на зеленое лицо с улыбкой. Если не нравится - на красное сердитое лицо. Это упражнение подводит к альтернативному общению и формирует умение сделать выбор.



Фабрика монстров

Создай своего собственного монстра на фабрике монстров в «Смотри и учись»! Выбирай рот, глаза, внешний вид и аксессуары.

Камень, ножницы, бумага

Классическая игра «Камень, ножницы, бумага»

- Бумага побеждает камень, так как оборачивает его;
- Камень бьет ножницы, так как тупит их;
- Ножницы побеждают бумагу, так как разрезают ее

В эту игру лучше всего играть втроем. Она развивает умения концентрации и выбора.





Дартс

Сначала посмотри анимацию «В пабе». Направляй взгляд как можно точнее в центр мишени. Попадание дротика во внешние области дает 10 очков, 50 очков получаешь за попадание в голубое кольцо и 100, если попадешь в яблочко.

Волшебный напиток

Волшебник варит свое зелье из 4 составных частей. Внимательно смотри, что и как он добавляет в свой чан, и повтори его рецепт. Бери вещества разного цвета в правильном порядке. Сколько шагов ты можешь запомнить?

Пенальти

Эта игра - розыгрыш пенальти. Ребенок и Чудовищная Молли по очереди пытаются забить мяч. У каждого есть пять попыток.

Чтобы начать игру, нужно посмотреть на мяч. Теперь можно выбрать игрока и цвет его спортивной формы.

Чтобы пробить пенальти, выбери место ворот, куда ты хочешь попасть, и смотри на него. Молли будет стараться отбить мяч.

Чтобы стать вратарем нужно посмотреть на значок замены; чтобы вратарь сделал рывок, нужно посмотреть на место, куда нужно прыгнуть.

Джунгли

Создай сценку в джунглях! Взглядом выбери животное, а потом посмотри на ту звездочку, на которую ты его поместишь.

Динозавры

Создай сцену из жизни древних животных! Сначала посмотри на динозавра и выбери его, а потом на ту звездочку, на которую ты его поместишь.

Жуки

Создай сценку с сонными ленивыми жучками! Сначала посмотри на жука и выбери его, а потом на ту звездочку, на которую ты его поместишь.

Подводный мир

Создай сценку с подводными жителями! Сначала посмотри на животное и выбери его, а потом посмотри на то место, куда ты хочешь его поместить.



Мир леса

Создай сценку с лесными жителями! Сначала посмотри на животное и выбери его, а потом на то место, где ты хочешь его поселить.

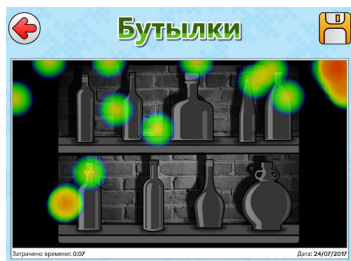


АНАЛИЗ ВЫПОЛНЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ

В ПО «Смотри и учись» входит интегрированный инструмент оценки направленности взгляда, он поможет Вам зафиксировать данные о том, куда смотрел ученик, выполняя игровое упражнение. Он также покажет доступный ученику диапазон экрана и качество направленности взгляда. Таким образом, Вы сможете оценить прогресс вашего подопечного.

Использование инструмента для оценки

После выполнения упражнения нажмите на пиктограмму «Анализ» ('Analysis'), и будет выведен экран такого вида:



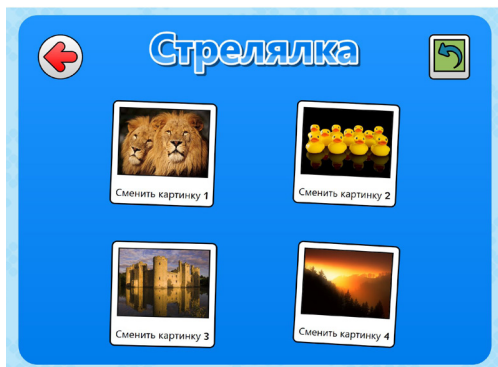
- Яркие разноцветные линии показывают, в какие места экрана был направлен взгляд ученика
- Чем дольше он смотрел в определенную область экрана, тем «теплее» будет расцветка этих линий, в такой последовательности: **синяя** > **зеленая** > **желтая** > **красная**
- Длительность (Time taken) показывает, как долго было открыто упражнение
- Для сохранения тепловой карты в виде картинки нажмите на пиктограмму дискеты. В дальнейшем Вы сможете ее распечатать для медицинской карты ученика.

Внимание: Если в упражнении использовался динамически меняющийся фон, тепловая карта выводится на экран стандартного вида.

Необходимо аккуратно подходить к интерпретации оценки и учитывать все актуальные обстоятельства.

ЗАМЕНА КАРТИНОК

Многие игровые упражнения позволяют заменять картинки. В начале игры выберите опцию «Заменить картинки» (‘Change pictures’). Затем выберите картинку взамен старой.



Вы можете вернуть набор картинок по умолчанию нажатием зеленой стрелки Отмена в правом верхнем углу экрана.

ЗАМЕНА ВИДЕО

Игры-упражнения «Видеостенка» позволяют загрузить ваши собственные видеофайлы. Предварительно их следует сконвертировать в формат флэш-видеоплеера .flv. Есть два простых способа конвертации любого видеофайла в .flv:

1. Можно скачать программу **Any Video Converter** (<http://www.any-video-converter.com>), которой легко пользоваться для преобразования разных видов видео. Бесплатная версия этой программы ограничивает длительность файлов 3 минутами.
2. На сайте **SaveTube** (<http://www.savetube.com/>) можно сохранять любое видео в формате .flv:
 - Найдите подходящее видео на сайте YouTube

- Скопируйте URL-адрес этого видео
- Перейдите на сайт <http://www.savetube.com/>
- Вставьте URL из буфера обмена
- Выберите опцию сохранения видео в формате .flv
- Операционная система Windows автоматически сохранит этот файл в папку «Загрузки». Затем Вы можете перенести его в папку «Мои видео» или в другое место

КЛАВИШИ БЫСТРОГО ДОСТУПА

Запомнив эти функции клавиш в системе «Смотри и учись», можно выполнять некоторые функции без использования мыши и сенсорного экрана:

A	Загружает инструмент анализа
D	Возвращает картинки или видео по умолчанию
P или V	Заменяет картинки / видео
S	Запуск программы «Смотри и учись» / запуск одного из упражнений / сохранение тепловой карты
1-9	Загружает соответствующую игру / заменяет соответствующие картинки или видео
Ввод (Enter)	Возвращение к главному экрану ПО «Смотри и учись»
Возврат (Backspace)	Возвращение к предыдущему экрану
Выход (Escape)	Возвращение к предыдущему экрану / выход из игры

ПОДДЕРЖКА

Если у вас возникнут вопросы о ПО «Смотри и учись», обратитесь к местному дистрибьютору данной продукции. Часто задаваемые вопросы и ответы на них можно найти на веб-сайте [Smartbox](#), в разделе [FAQ](#).



Smartbox

thinksmartbox.com

© Smartbox 2017

