

# Speed Reading Trainer

Autori:

Mărcuș Alexandru

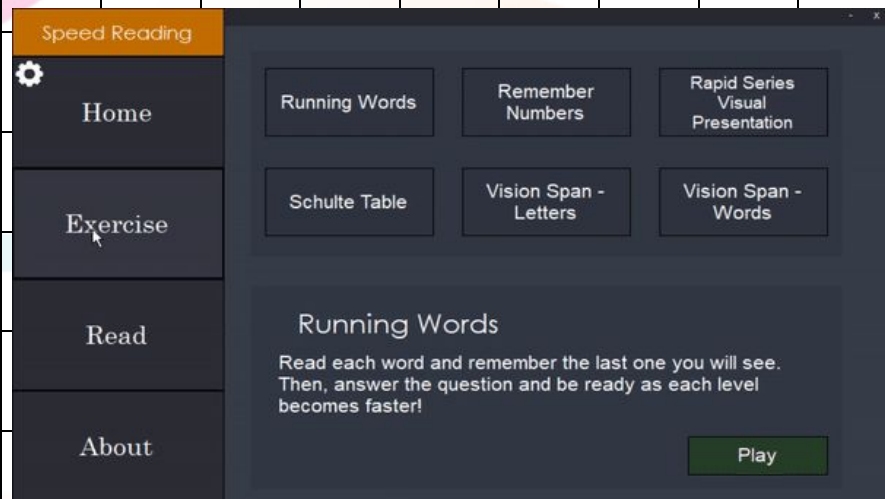
Nașcu Matei

# Ce este citirea rapidă?

- Citirea rapidă este procesul de recunoaștere și înțelegere rapidă a propozițiilor sau frazelor de pe o pagină deodată în loc să identifici cuvinte individuale.
- Cititorul oarecare poate citi până la 250 de cuvinte pe minut, dar alții sunt mai rapizi fără efort. Totuși, asta nu înseamnă că este imposibil să înveți să citești mai rapid. Ca orice altceva, doar necesită exercițiu.

## Metoda noastră pentru exersarea citirii rapide

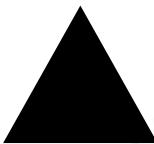
- Soluția noastră pentru identificarea unei metode eficiente și accesibile este dezvoltarea unei aplicații
- Programul facilitează învățarea prin jocuri și exerciții, și permite urmărirea progresului prin statistici actualizate în timp real.



Exercițiile aplicației ajută în dezvoltarea:



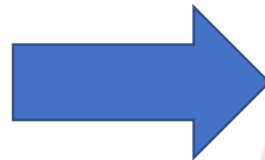
Atenției



Memoriei



Raza câmpului vizual



Creșterea vitezei  
de citire

# Jocuri și exerciții

# Cum sunt alcătuite jocurile

Jocurile sunt construite pe baza celor 3 abilitați necesare citirii rapide menționate anterior și cu ajutorul unor studii de specialitate.

```
public void hideExercisesPanel()
{
    exercisesPanel.Visible = false;
    exercisesPanel.Controls.Clear();
    showUserControlMenuPanel();
    ExercisesUserControl userControl = new ExercisesUserControl();
    userControlMenuPanel.Controls.Add(userControl);
}

public void openExercise(string name)
{
    showExercisesPanel();
    hideUserControlMenuPanel();
    Control userControl = new Control();
    switch(name)
    {
        case "Vision Span - Letters":
            userControl = new VisionSpanLettersUserControl();
            break;
        case "Vision Span - Words":
            userControl = new VisionSpanWordsUserControl();
            break;
        case "Running Words":
            userControl = new RunningWordsUserControl();
            break;
        case "Schulte Table":
            userControl = new SchulteTableUserControl();
            break;
        case "Remember Numbers":
            userControl = new RememberNumbersUserControl();
            break;
        case "Rapid Series Visual Presentation":
            userControl = new RapidSeriesVisualPresentationUserControl();
            break;
    }
    exercisesPanel.Controls.Add(userControl);
}
```

# Running Words

Cuvinte apar pe ecran, unul câte unul, la o viteză inițial mică, pe poziții fixate de la unu la nouă, și vor reîncepe de la unu după ce nouă cuvinte sunt afișate. Utilizatorul va trebui să rețină ultimul cuvânt și să îl selecteze.



# Remember Numbers

Jocul are ca scop antrenarea memoriei pe termen scurt și a atenției cititorului. Pe ecran va apărea un număr care, după câteva secunde, va fi ascuns. Programul va cere să se introducă numărul văzut. În cazul introducerii corecte a numărului, numărul de cifre va crește cu unu.

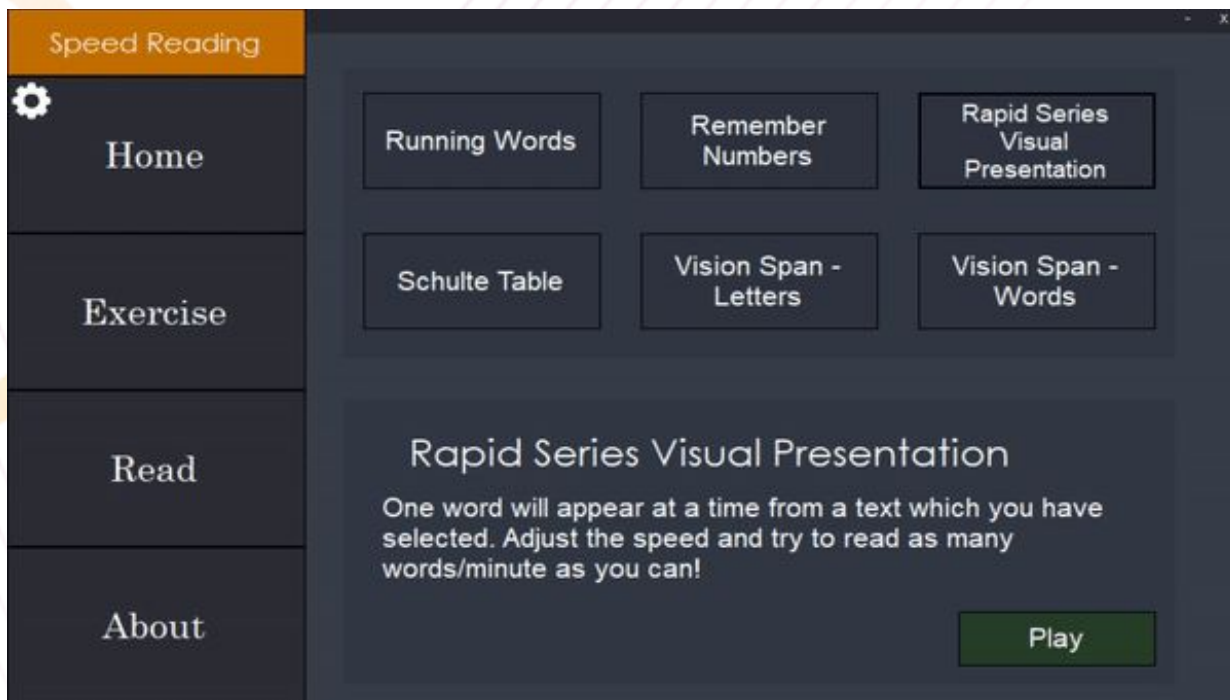




# Rapid Series Visual Presentation

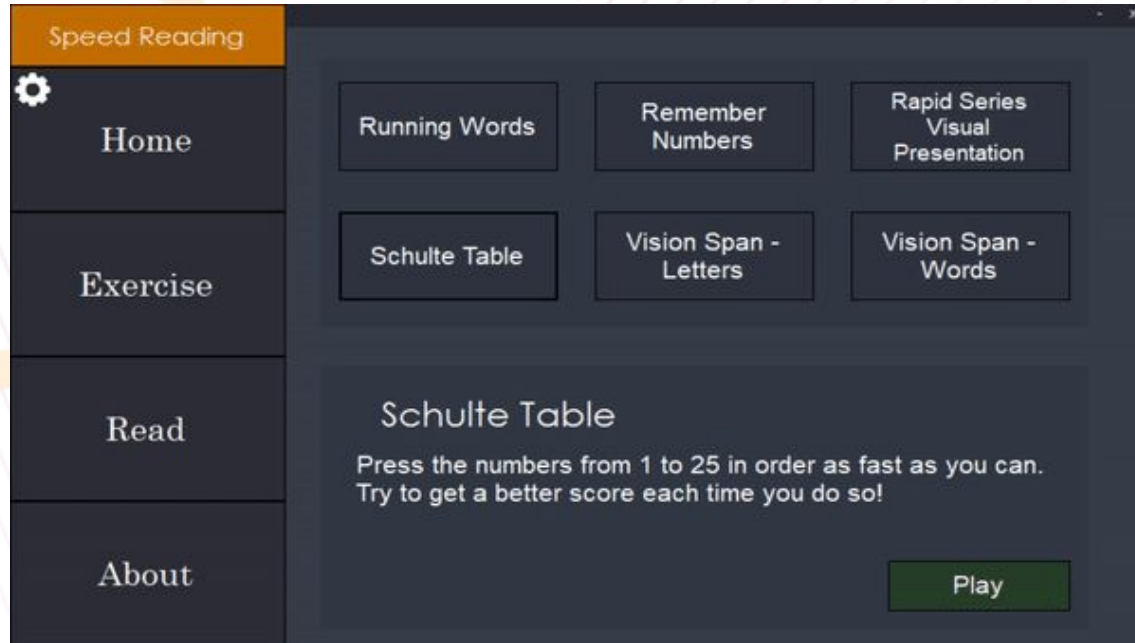
XGEN  
R&D

Vor apărea cuvinte unul câte unul, la o viteză care poate fi schimbată, într-o poziție fixă pe ecran, pentru a antrena viteza la care utilizatorul poate citi cuvinte separate.



# Schulte Table

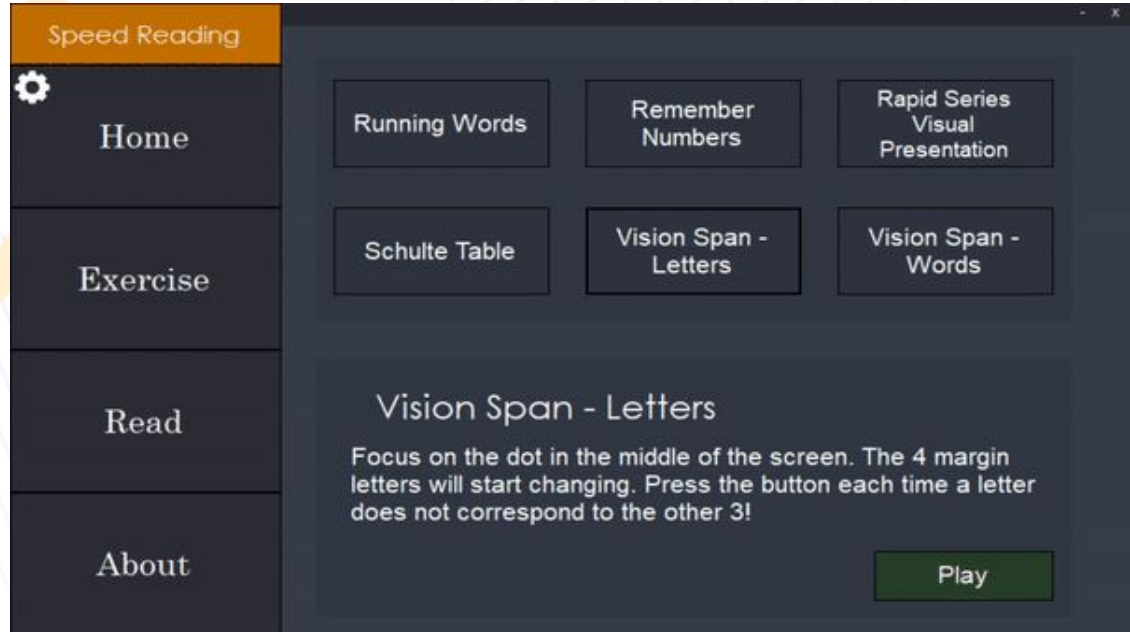
Scopul acestui joc este să antreneze reținerea numerelor și viteza de citire a literelor sau cifrelor care seamănă. La începutul jocului, un pătrat va genera 25 de căsuțe, fiecare având în ea un număr de la 1 la 25. Scopul este să fie apăstate numerele din pătrat în ordine crescătoare, cât mai repede.



# Vision Span - Letters

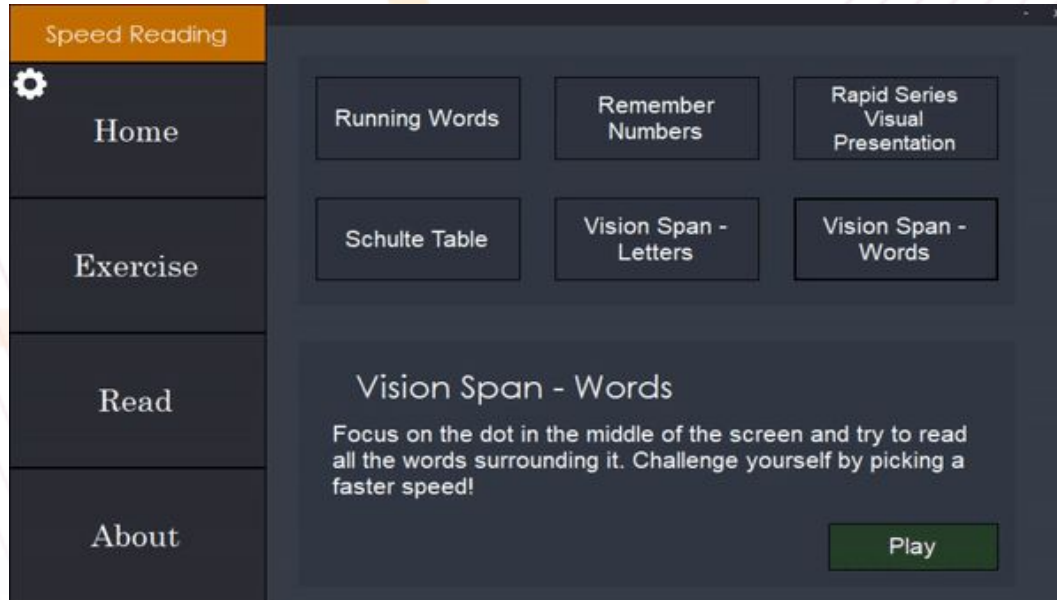
XGEN<sup>R&D</sup>

În acest joc trebuie să îți focusezi privirea în mijlocul ecranului. Se generează un ecran plin de litere dintre care patru se schimbă constant, toate patru în aceeași literă. Dacă una dintre cele patru litere este diferită de celelalte trei, trebuie apăsat butonul „Mistake”.



# Vision Span - Words

Acest joc antrenează atât atenția cât și viteza de citire, cât și raza de viziune periferică. Utilizatorul se va concentra pe punctul din mijloc al ecranului și va citi toate cuvintele care îl înconjoară, fără a-și muta privirea. Se poate modifica viteza și numărul de cuvinte care înconjoară punctul din mijloc.



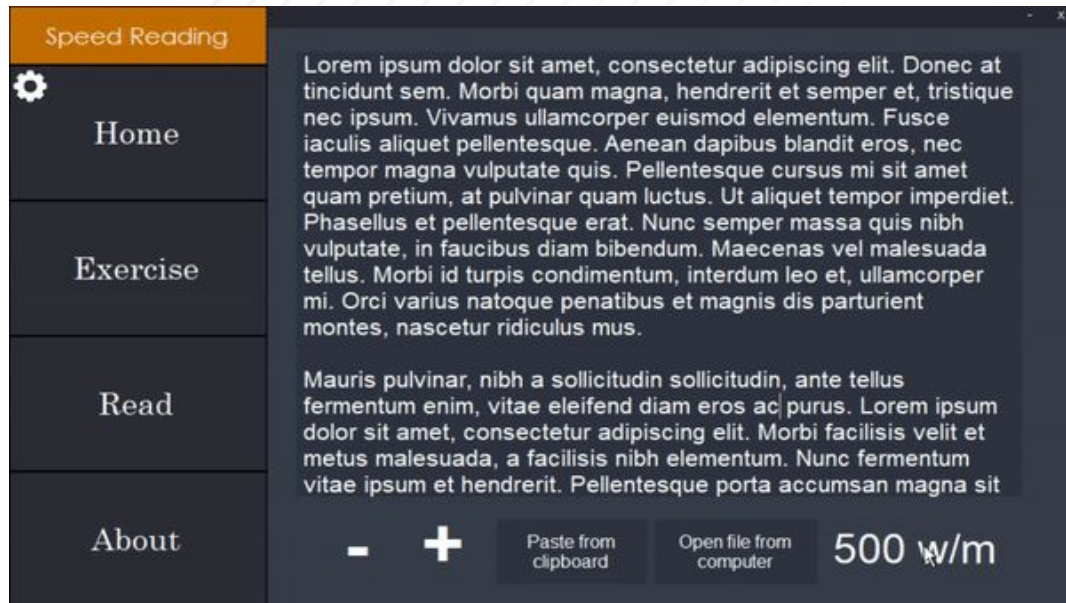
# Secțiunea de citire

1

Are ca scop aplicarea tuturor cunoștințelor acumulate prin intermediul aplicației.

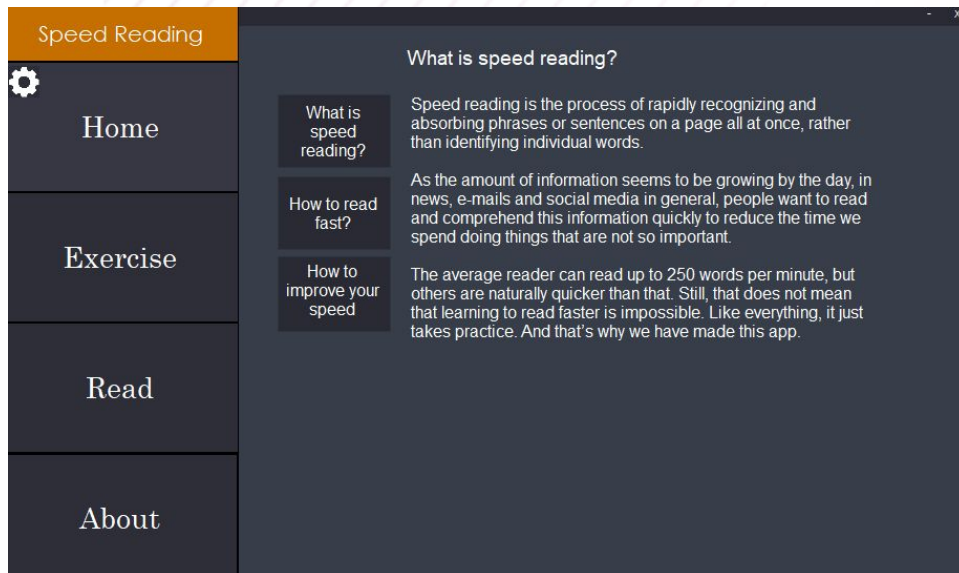
2

Utilizatorul poate selecta un text din calculator sau poate lipi unul din clipboard.



# Secțiunea de informații

Ultima secțiune din meniu, „About” sau „Informații” conține câteva concepte generale despre „speed reading”, despre cum poți să citești rapid și niște sfaturi pentru creșterea vitezei de citire din experiența noastră.



# Bibliografie

- “Speed Reading with the Right Brain: Learn to Read Ideas Instead of Just Words”, David Butler, 2014
- “Developmental changes in the visual span for reading”, MY Kwon, GE Legge, BR Dubbels - Vision research, 2007
- “RSVP: A task, reading aid, and research tool”, Sheryl R. Young (1984)

**Vă mulțumim  
pentru atenția  
acordată!**