Общество с ограниченной ответственностью «ИНТЕРТАЧ» InterTouch.Co.Ltdd 192019 Санкт - Петербург. ул. Профессора Качалова д.8 +7(495) 666-20-80; www.intertouch.ru info@intertouch.ru +7(812)703-80-36; +7(812) 309-98-88;

Комплект интерактивных развивающих программ для одарённых детей

«Чудесные квадраты».

Введение

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования включают и требования к информационно-методическому обеспечению образовательного процесса в дошкольном учреждении, в частности, обеспечение интерактивными дидактическими материалами, цифровыми образовательными ресурсами.

Серия интерактивных развивающих программ, подготовленных компанией Marco Polo Group, нацелена на организацию разносторонней работы с детьми дошкольного возраста по основным направлениям развития детей, определённым Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО).

Интерактивные развивающие программы включают в себя как простые игры-упражнения, так и более сложные. Это позволяет учитывать не только игровые потребности детей, но и использовать программы для обучающих занятий с ребятами разного уровня развития.

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними комфортна как для взрослых, так и для малышей, не требует специальной подготовки педагогов. Вовлечь детей в познавательную деятельность помогают интересные задания, анимация, весёлая музыка, ясные чёткие инструкции, крупные хорошо узнаваемые изображения.

Описание комплекта

Комплект игр-заданий "Чудесные квадраты" предназначен, в первую очередь, для одарённых детей, которым бывает скучновато при традиционном обучении. Комплект, составленный на базе программы дошкольного обучения «Сказочное образование», представляет собой сборник программ-тренажёров для обучения детей от 4 лет устному счёту и чтению, знакомит их с окружающим миром, позволяет тренировать память, внимание и координацию движений. Также игры-задания комплекта с успехом могут быть использованы для стимулирования раннего развития ребёнка.

Программа-тренажёр "Чудесные квадраты" имеет интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами.

В комплект включены двадцать программ-тренажёров:

1. Программа-тренажёр «Буквварик» познакомит ребёнка с буквами, их местом в алфавите, научит различать гласные и согласные буквы, собирать из букв свои первые слова.

2. Программа-тренажёр «Цифровичок» знакомит ребёнка с цифрами, очерёдностью их размещения и порядком образования чисел в пределах 100 из цифр.

3. Программа-тренажёр «Букволюб» научит ребёнка собирать слова из озвученных букв, легко ориентироваться в массиве алфавита, составлять слова по озвученным и визуализированным командам. А освоив сборку слов, маленький игрок научится находить пропущенные в словах буквы и испытает свои силы в разгадывании метаграмм.

4. Программа-тренажёр «Одинаковы!» обучит детей устному счёту в пределах десяти.

5. Программа-тренажёр «Нужные слова» поможет расширить знания ребёнка по русскому языку и заодно проведёт тренинг его внимания.

6. Программа-тренажёр «Десяточка» научит ребёнка уверенному сложению-вычитанию чисел в пределах десяти.

7. Программа-тренажёр «Точка в точку!» предназначена для развития у ребёнка точной координации движений в сочетании с тренировкой внимания и наглядно-образного мышления.

8. Программа-тренажёр "Шестёрочка" представляет собой программу для формирования у детей комбинаторных способностей.

9. Программа-тренажёр «Математические пазлы» поможет ребёнку быстро научиться решать примеры на сложение и вычитание с пределами счёта от 1 до 20.

10. Программа-тренажёр «Умнодел» познакомит ребёнка с операциями умножения и деления, поспособствует запоминанию таблицы умножения.

11. Программа-тренажёр «Космическая мозаика» закрепит навыки работы ребёнка с арифметическими операциями при использовании чисел в пределах 100.

12. Программа-тренажёр «Словодел» предназначена для обучения ребёнка чтению в сочетании с тренировкой его внимания, памяти и сообразительности.

13. Программа-тренажёр «Арифметикус» - это тренажёр для обучения ребёнка устному счёту в пределах 100, приобретения навыков выполнения арифметических действий: сложения, вычитания, умножения и деления.

14. Программа-тренажёр "Россыпи" представляет собой программу для развития у детей комбинаторных способностей.

15. Программа-тренажёр «Глазастик» поможет развить внимание и память у ребёнка, познакомит с числами, буквами, нотами, геометрическими фигурами и различными предметами, которые встречаются в быту человека.

16. Программа-тренажёр «Маджонг и Я» - это игра для развития у ребёнка логического мышления и повышения его эрудиции.

17. Программа-тренажёр «Следопыт» познакомит детей с окружающим миром и заодно проведёт тренинг их внимания и памяти.

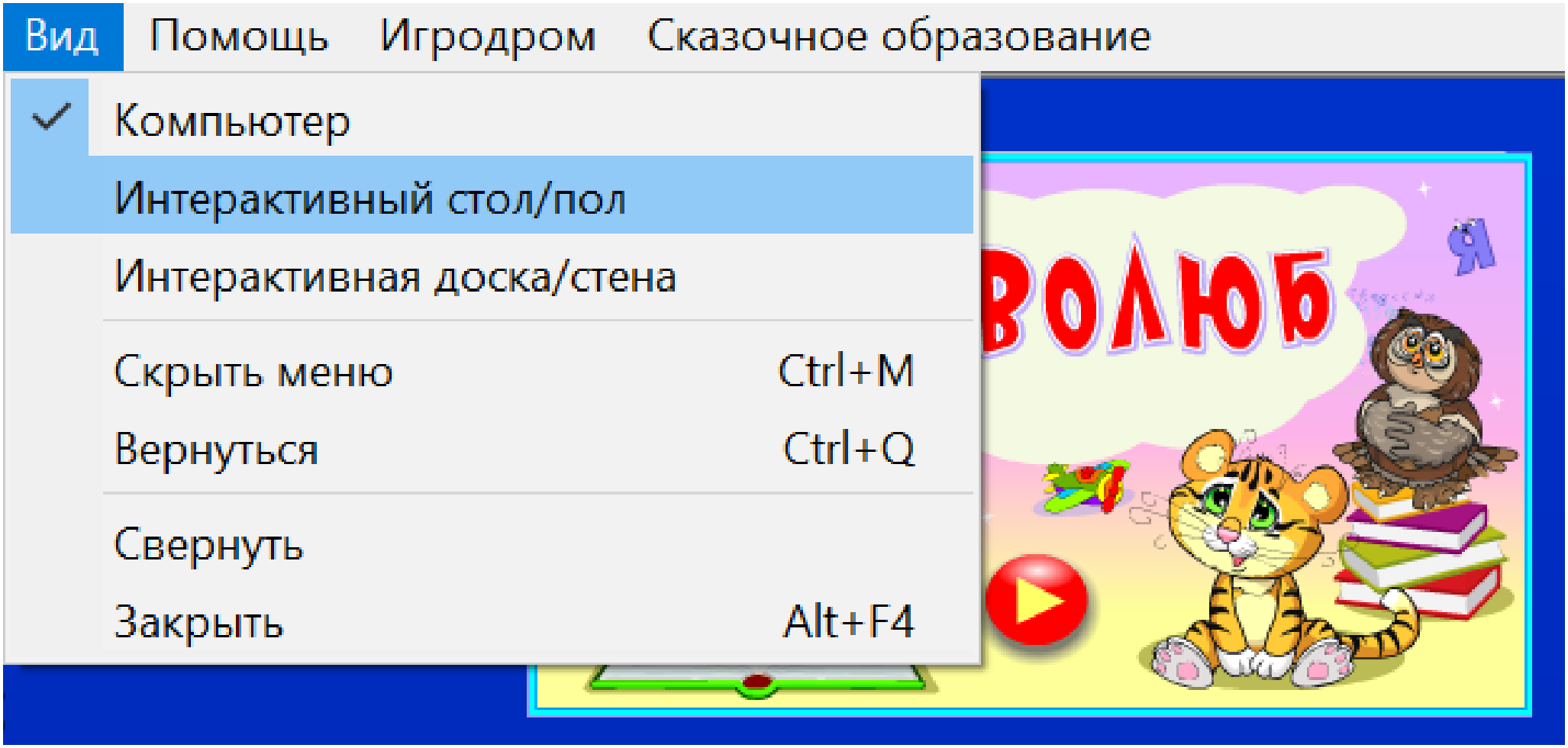
18. Программа-тренадёр "Близнецы" представляет собой программу для углублённого развития у детей комбинаторных способностей.

19. Программа-тренажёр «Канон» даёт возможность проверить знания ребёнка об окружающем мире и поможет систематизировать имеющуюся у него информацию.

20. Программа "Я могу сам!" представляет собой программу-тренажёр для обучения детей от 5 лет решению простейших уравнений.

Интерфейс комплекта оснащён четырьмя красными кнопками, расположенными по углам экрана. Нажатие на любую из этих кнопок позволяет сразу вернуться в меню. Это значительно ускоряет просмотр и выбор нужной в данный момент пользователю программы-тренажёра.

Раскрыть игровое поле комплекта на весь экран можно, щёлкнув по кнопке "На весь экран" в разделе "Вид" (левый верхний угол экрана) или нажав на кнопку F11 клавиатуры:


Вид
Помощь
Игродром
Сказочное образование
Компьютер
Интерактивный стол/пол
Интерактивная доска/стена
Скрыть меню Ctrl+M
Вернуться Ctrl+Q
Свернуть
Закрыть Alt+F4
ВОЛЮБ

Если комплект используется на сенсорном столе или доске, можно разделить экран на части в зависимости от числа игроков:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование
1
2
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
3
4
ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

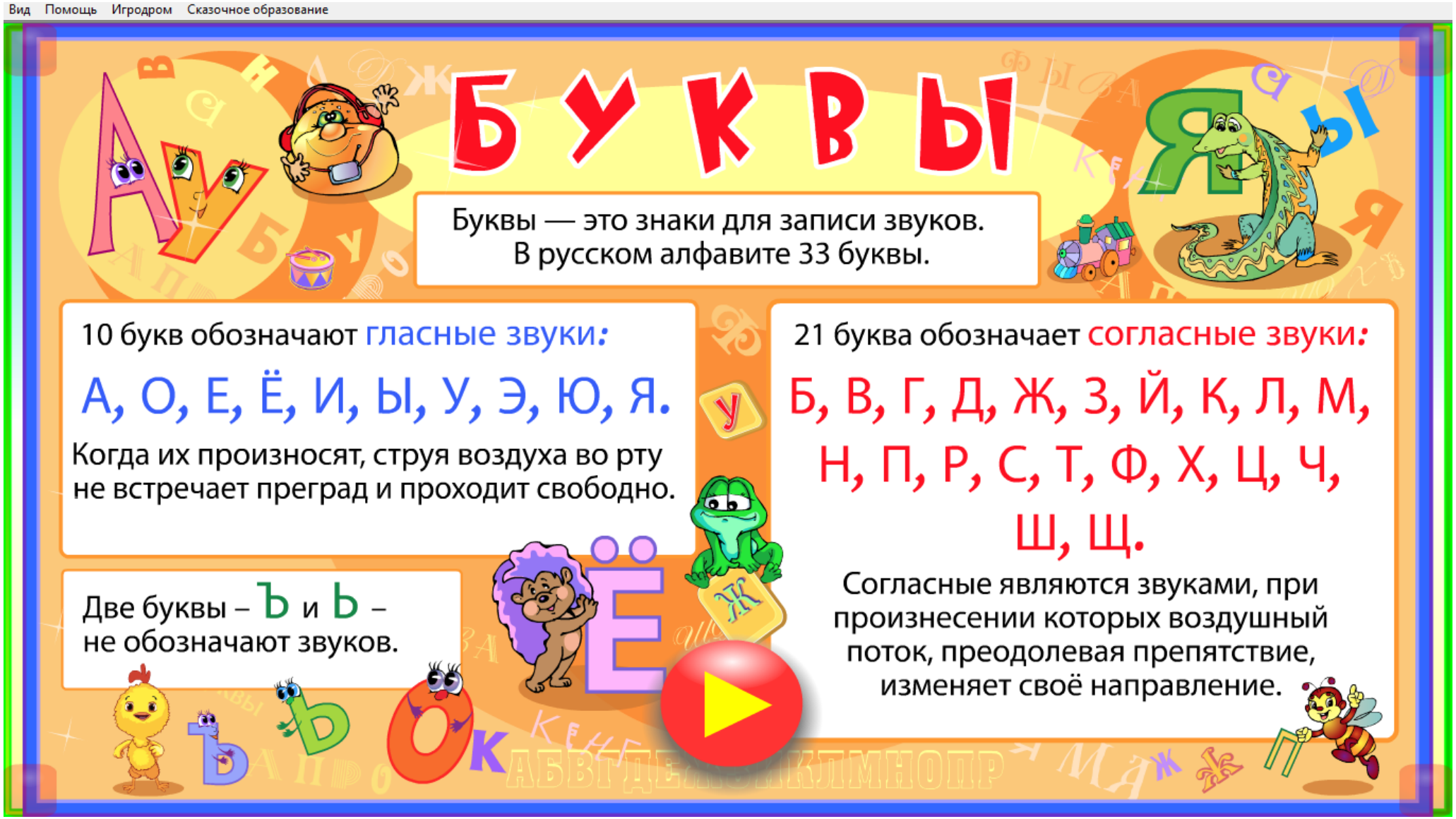
Характеристика программ-тренажёров комплекта

В этом разделе представлены скриншоты, которые помогут пользователю сориентироваться в массиве программ и выбрать нужные игровые задания в соответствии с теми задачами, которые решаются на данном этапе занятий.

1. Программа-тренажёр «Букварик»

Данная программа предназначена для обучения детей азбуке:

Перед выполнением заданий игроку предлагается ознакомиться с иллюстрацией, на которой представлены буквы, используемые в русском языке:



«Букварик» состоит из шести учебных разделов (шесть кнопок «Разделы» и соответствующие им сектора поощрения игрока). На рабочем поле размещены: кнопка включения-выключения фоновой музыки и кнопка ознакомления с заданием. Задание можно и прослушать, и прочитать.

На расположенном ниже скриншоте показано поле первого раздела и его задание:

Заданий в «Букварике» шесть, по одному для каждого раздела:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкни по букве и узнаешь, как она называется.
2.	Щёлкай по гласным буквам.
3.	Щёлкай по согласным буквам.
4.	Посмотри, какие буквы пропущены в заданном кусочке алфавита, и щёлкни по ним.
5.	Щёлкай по буквам на зелёном поле и собери слово.
6.	Щёлкай по буквам алфавита, из которых состоит слово, в порядке их размещения в нём.

То есть, в первом разделе ребёнок знакомится с буквами, во втором и третьем запоминает, какие из них гласные, а какие согласные. В четвёртом разделе ребёнок знакомится с порядком букв в алфавите, а в пятом и шестом учится разыскивать и использовать их.

Для выполнения второго и третьего разделов на рабочем поле появляются кнопки управления размерами учебного поля:

При выполнении определённого числа заданий в каждом из разделов в секторах поощрения появляются сначала серебряная, затем пурпурная, а затем и золотая звёзда. Одновременно с награждением звездой компьютер хвалит игрока:

Во втором и третьем разделах за выполнение задания на поле размером 3x3 игрок награждается серебряной звездой, на поле размером 4x4 - пурпурной звездой, на поле размером 5x5 - золотой звездой.

На расположенном ниже скриншоте показано поле, на котором игрок в первом и третьем разделе награждён золотой звездой, во втором и четвёртом разделе - звездой пурпурной, в пятом и шестом разделе - звездой серебряной:

Когда игрок заработает шесть золотых звёзд, компьютер торжественно похвалит его:

2. Программа-тренажёр «Цифровичок»

Данная программа познакомит ребёнка с цифрами и поможет разобраться, как из цифр можно сформировать любое маленькое или большое число:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

ЦИФРЫ И ЧИСЛА

Число — единица счёта, выражающая количество (один мяч, два мяча, три мяча и т.д.).

Цифра — знак, обозначающий значение числа. Для записи чисел используют цифры —

0,1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Цифры придуманы для обозначения чисел.

Из чего состоит число –

Однозначные числа состоят только из одной цифры:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

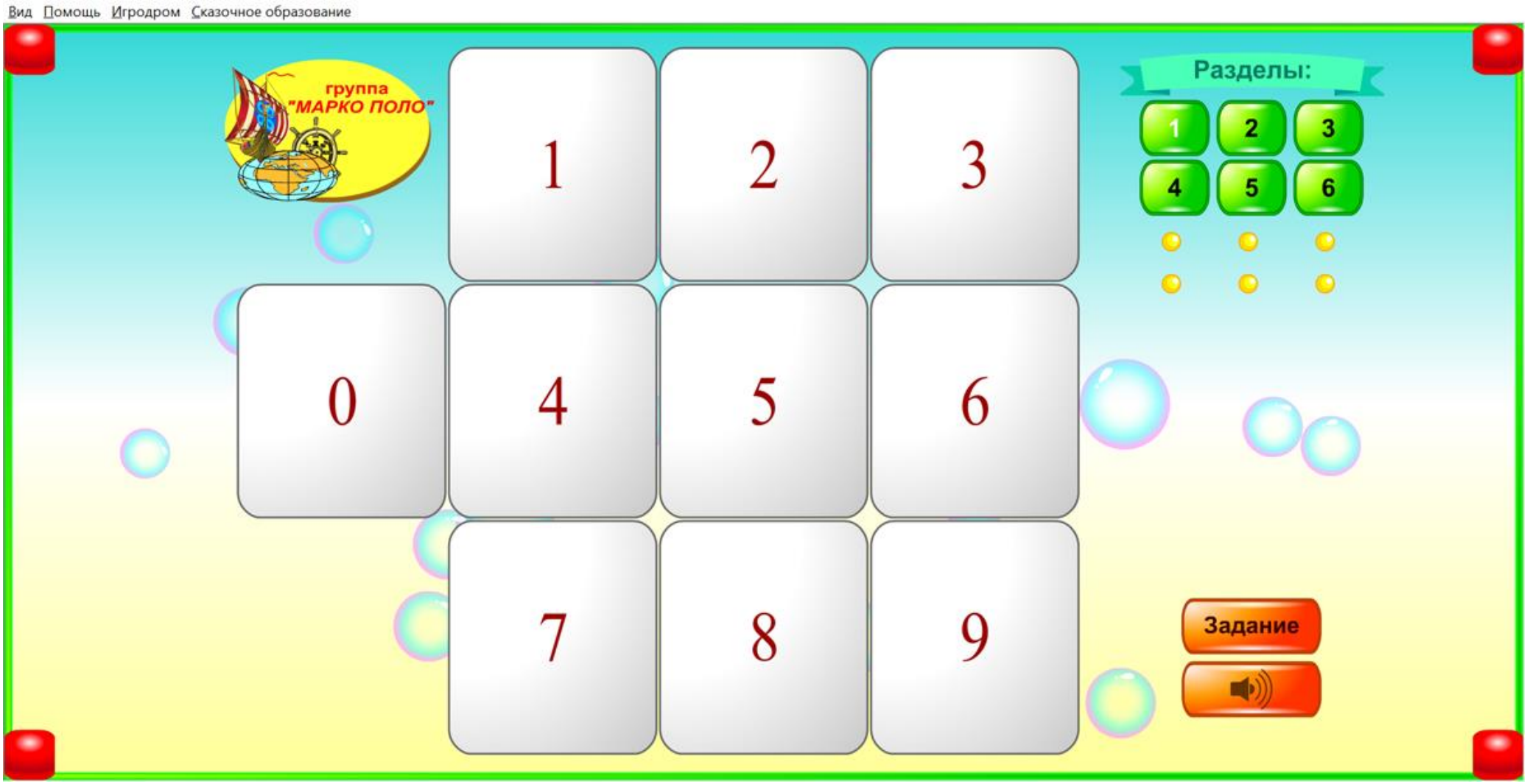
Двузначные числа состоят только из двух цифр:

10 11 12 … 97 98 99

Трёхзначные числа состоят только из трёх цифр:

100 101 …998 999

В центральной части игрового поля размещены цифры. В правой части расположены кнопки разделов-заданий и поощрительное табло. Ниже находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки:

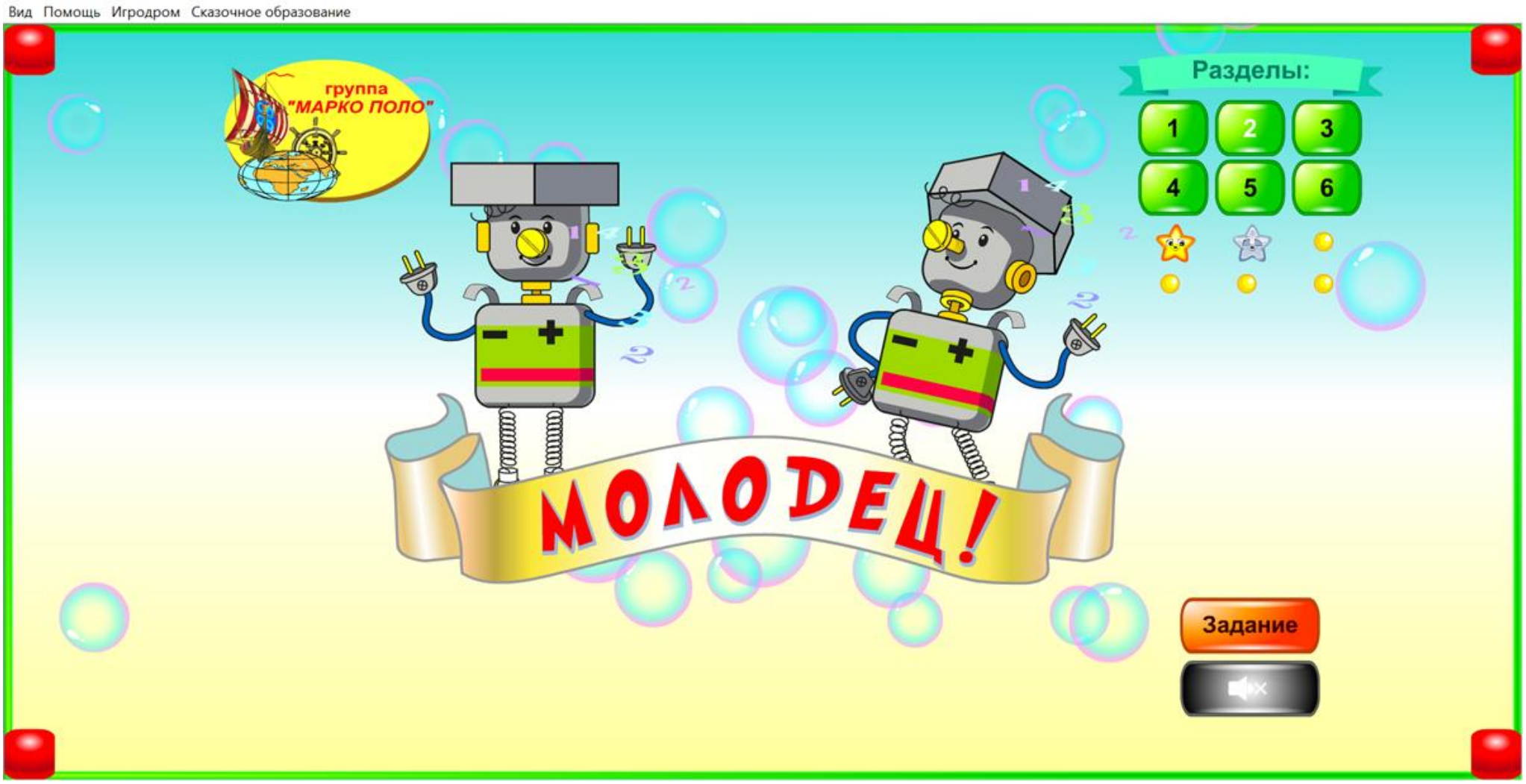


Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:

Заданий в данной программе шесть, по одному для каждого из её разделов:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкни по цифре и услышишь её название.
2.	Щёлкай по цифрам в порядке их возрастания.
3.	Щёлкай по цифрам в порядке их убывания.
4.	Щёлкни по числу и услышишь его название.
5.	Найди названное число и щёлкни по нему.
6.	Собери названное число, щёлкая по цифрам.

При правильном выполнении задания компьютер хвалит игрока:

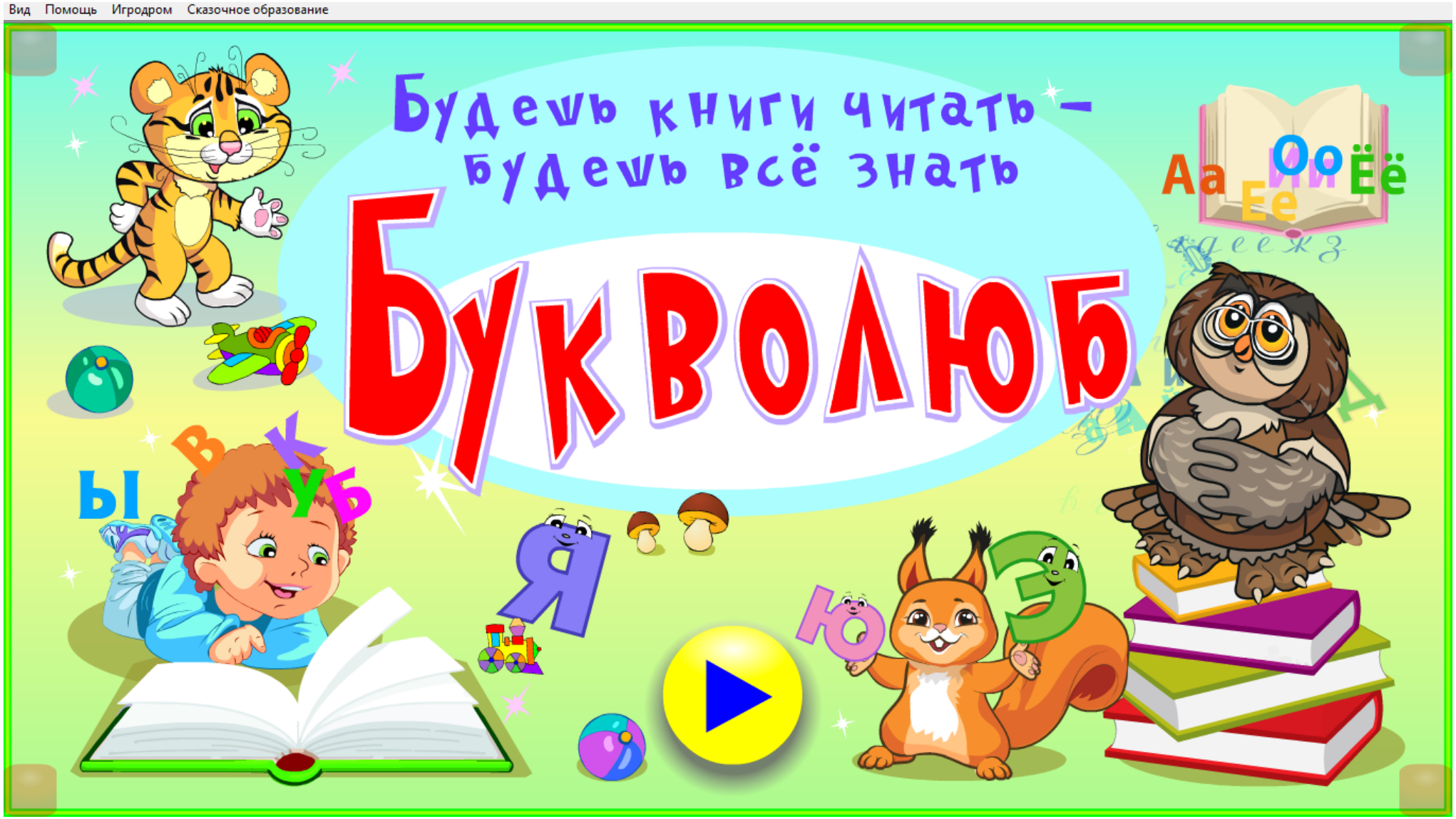


При выполнении нескольких заданий одного типа ребёнок зарабатывает серебряную, пурпурную, а затем и золотую звезду:

После получения ребёнком шести золотых звёзд он получает поздравление от компьютера:

3. Программа-тренажёр «Букволюб»

Данная программа научит ребёнка составлять из букв слова и поможет выучить алфавит:



Вид Помощь Игродром Сказочное образование

?

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё
Ж	З	И	Й	К	Л	М
Н	О	П	Р	С	Т	У
Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ
	Ы	Ь	Э	Ю	Я	

Разделы:

1 2 3

4 5 6

Задание

В центральной части игрового поля размещены буквы алфавита. Справа от букв находятся шесть кнопок-разделов (сектор «Разделы») и шесть поощрительных ячеек табло для каждого раздела. Над алфавитом в виде знака вопроса расположено табло выполнения заданий. Также на поле имеются кнопки включения-выключения фоновой музыки и прослушивания или прочтения задания.

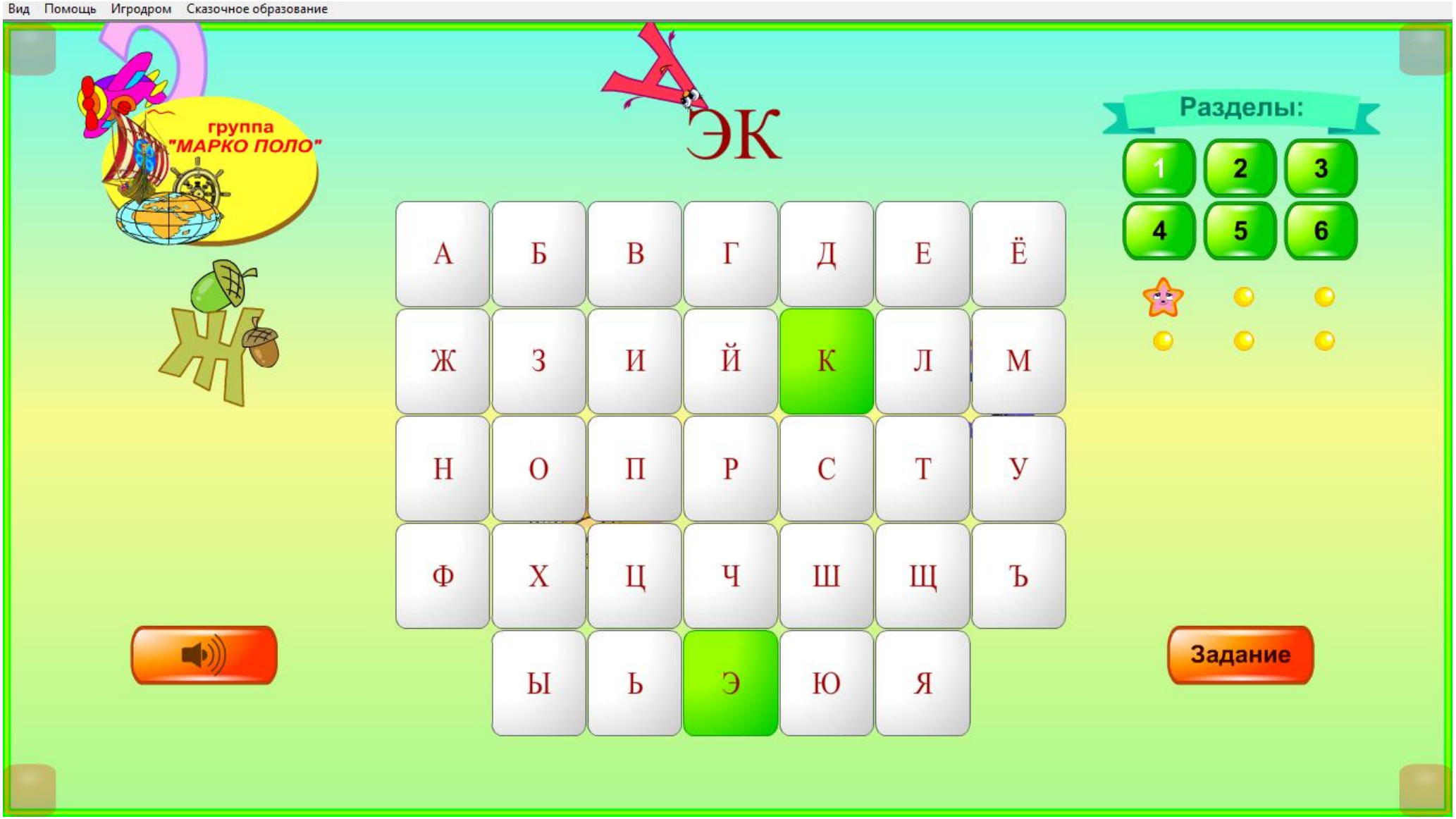
Нараспоженном ниже скриншоте показано поле для выполнения заданий второго раздела и содержание задания:

Заданий в «Букволюбе» шесть, по одному для каждого раздела:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкай по называемым буквам и собери слово.
2.	Щёлкни по буквам алфавита, которые в нём стоят после букв, находящихся над таблицей.
3.	Щёлкни по буквам алфавита, которые в нём стоят перед буквами, находящимися над таблицей.
4.	Щёлкай по называемым буквам и собери слово.
5.	Щёлкни по буквам, которые пропущены в слове.
6.	Щёлкни по букве, которой можно заменить выделенную, чтобы получилось слово, обозначающее другой предмет.

В первом разделе ребёнок учится собирать слова из озвученных букв, во втором, третьем и четвёртом разделах учится ориентироваться в относительном положении букв алфавита и собирать слова по озвученным и визуализированным командам. В пятом разделе ребёнок учится находить пропущенные в словах буквы, а в шестом испытает свои силы в разгадывании метаграмм.

При клике на нужную букву она появляется на табло над алфавитом, а её квадрат окрашивается зелёным цветом:



На расположенном ниже скриншоте показано составление слова в первом разделе. Когда слово – название какого-либо объекта составлено, слева от алфавита возникнет картинка данного объекта.

При выполнении определённого числа заданий в каждом разделе появляются серебряные, пурпурные и золотые звёздочки, при этом компьютер хвалит ребёнка:

Когда ребёнок заработает золотые звёзды во всех шести разделах, на экране появится поздравление:

4. Программа-тренажёр «Одинаковы!»

Данная программа поможет ребёнку не только понять, как разные количества предметов соотносятся с соответствующими числами, но и обучит простейшим арифметическим операциям.

Вид
Помощь
Игродром
Сказочное образование
Разделы:
1
2
3
4
5
6
группа
"МАРКО ПОЛО"
Задание
Поле 2x2
Обновить

В центральной части игрового поля размещены шесть кнопок-разделов. Ниже сектора «Разделы» находится поощрительное табло, а справа и слева от него расположены игровые картинки. Ниже картинок расположены: кнопка для прослушивания задания - «Задание», кнопка включения-выключения фоновой музыки, кнопка размеров поля (размеры поля: 2х2, 3х3, 4х4) и кнопка «Обновить».

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:

Заданий в данной программе шесть, по одному для каждого из её разделов:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкай по одинаковым картинкам на левом и правом поле.
2.	Щёлкай по картинкам с одинаковым числом зверюшек на левом и правом поле.
3.	Щёлкай по числу на правом поле и по картинке, на которой изображено такое же число зверюшек на левом поле.
4.	Щёлкай по парам чисел на левом поле и по числам, являющимися их суммой на правом поле.
5.	Щёлкай по парам чисел на левом поле и по числам, являющимися их разностью на правом поле.
6.	Щёлкай по тем парам чисел на левом и правом поле, результаты действий над которыми совпадают.

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:

В разделах 1-3 в зависимости от размера поля игрок награждается пурпурной, серебряной или золотой звездой (высшая награда – золотая звезда). Звёзды появляются на поощрительном табло:

При выполнении заданий разделов 4-6 можно выбирать значения чисел, в пределах которых и будут формироваться задания (сектор «Пределы счёта»):

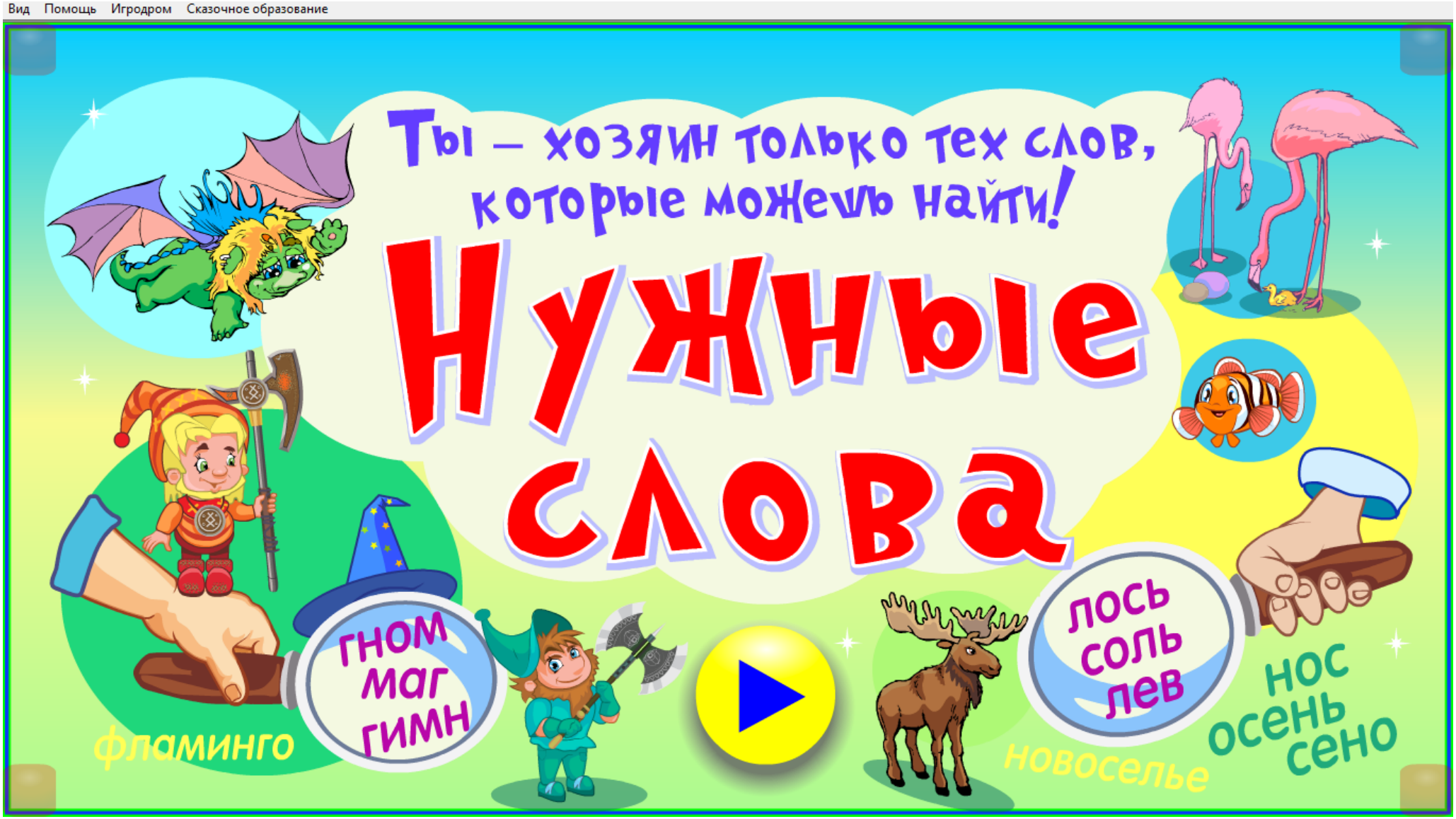
После выполнения каждого из заданий разделов 4-6 для формирования нового задания в том же разделе и с теми же числовыми пределами нужно нажать на кнопку "Обновить" в правом нижнем углу экрана.

Поощрительными звёздами в разделах 4-6 игрок награждается, если предел счёта установлен на 10. В зависимости от размера поля игрок награждается пурпурной, серебряной или золотой звездой. Высшей наградой – золотой звездой игрок награждается, выполнив задания на поле 4х4.

При получении ребёнком шести золотых звёзд его поздравляет компьютер:

5. Программа-тренажёр «Нужные слова»

Данная программа учит читать слова и находить их среди массивов букв.



Вид Помощь Игродром Сказочное образование

ЕЛЬ

С	О	Е	Ь
И	И	Л	Ф
З	Й	Ь	Я
Ж	В	Ж	Е

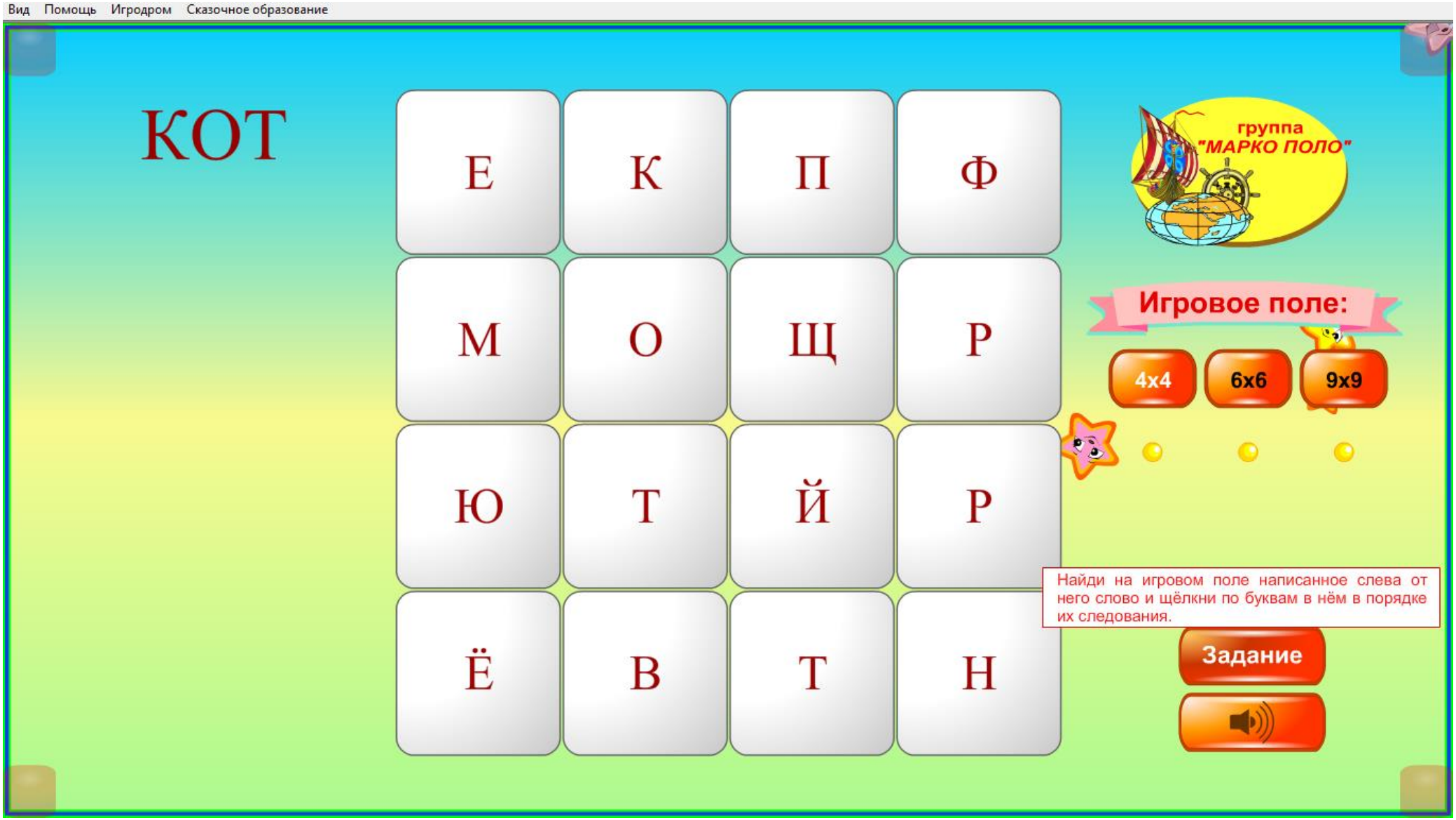
группа "МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

4x4 6x6 9x9

Задание

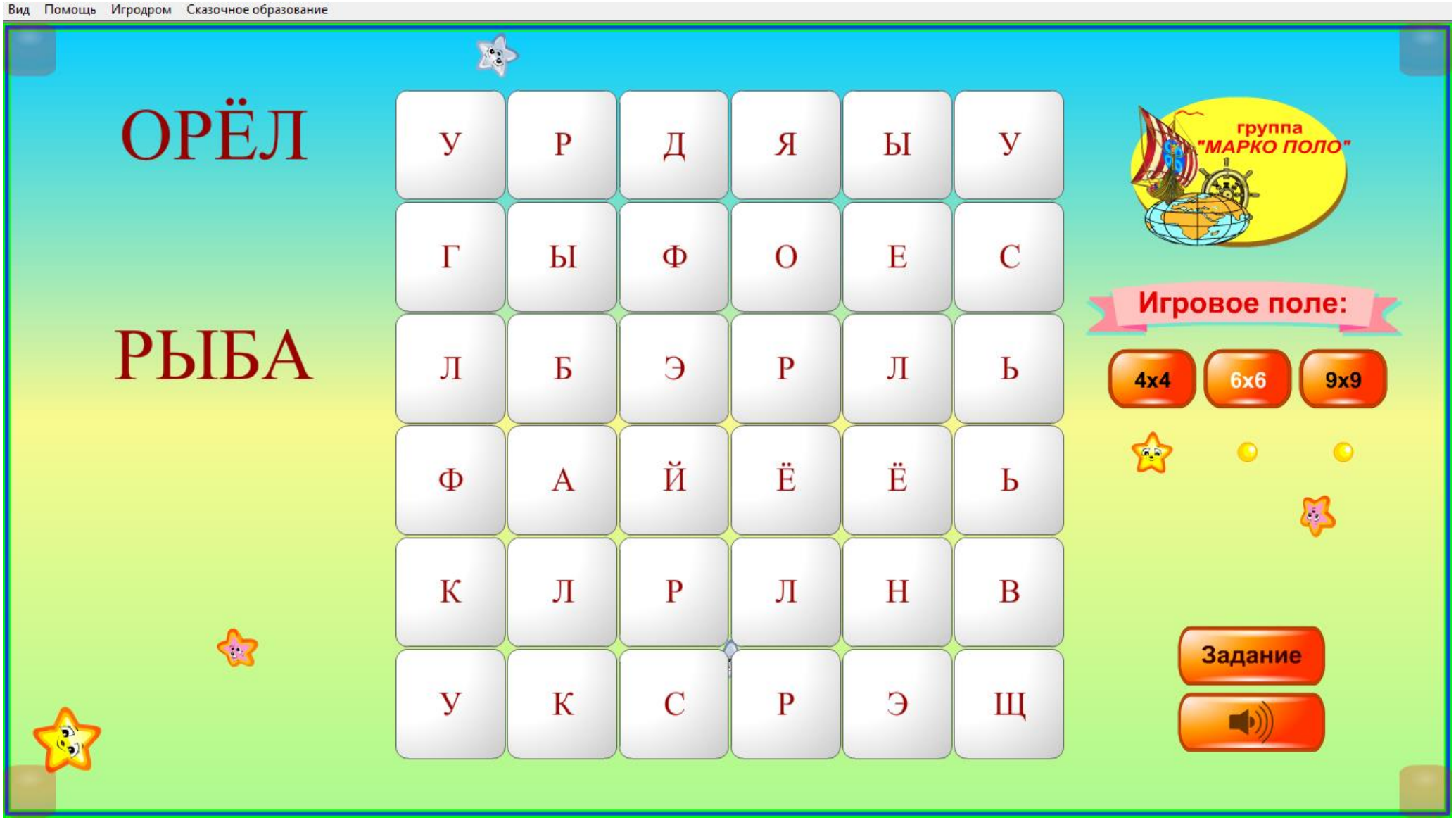
В нижней правой части рабочего поля программы размещена кнопка «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки. В центре – квадраты с буквами. Слева от квадратов – задаваемое слово, справа – кнопки размеров игрового поля: 4х4, 6х6, 9х9, под каждой из которых находятся сектора поощрительного табло. Перед началом выполнения игрового задания следует внимательно прослушать или прочитать его условие (кнопка «Задание»):



Заданное слово может располагаться в массиве букв или горизонтально, или вертикально:

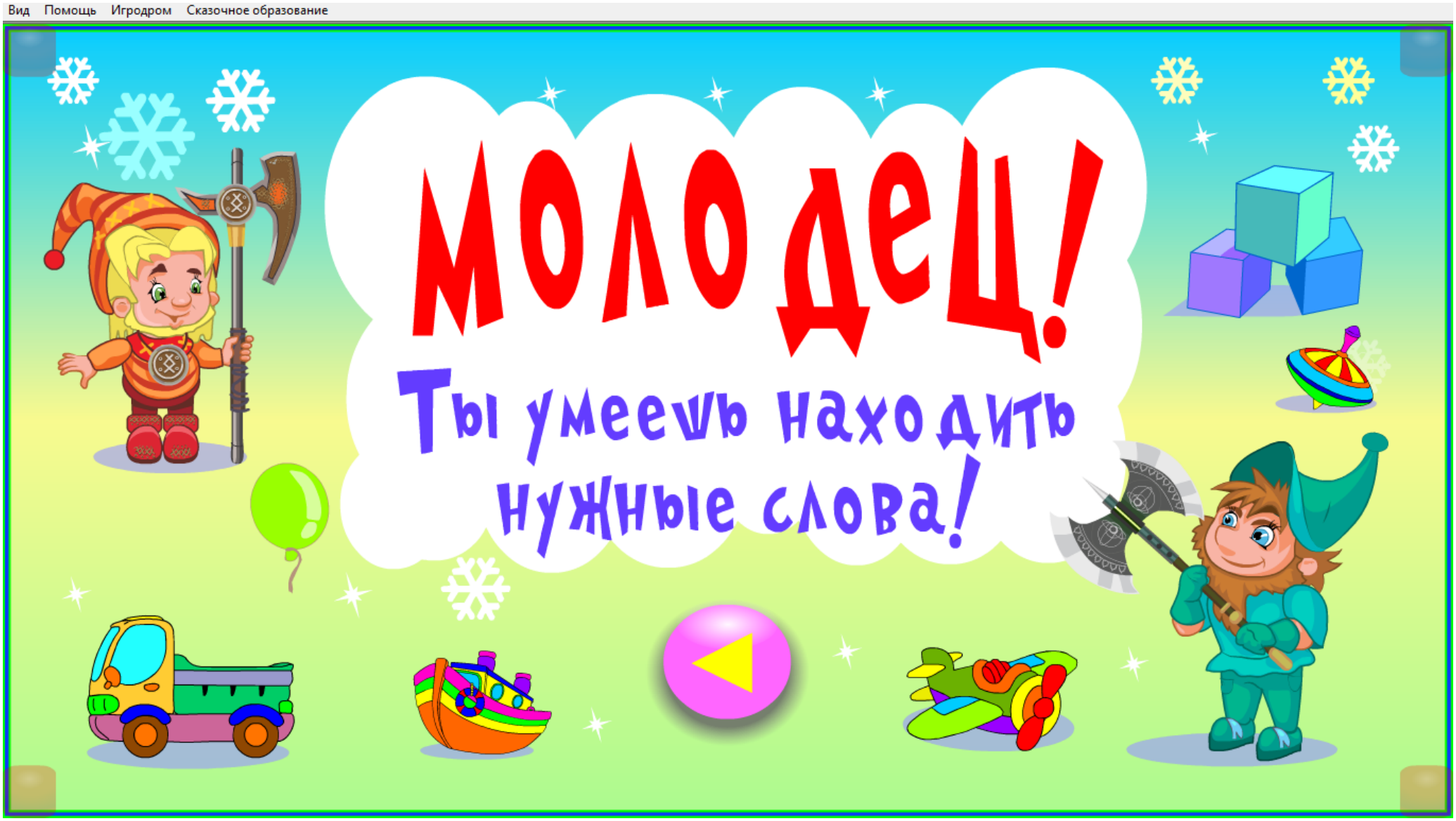
При выполнении определённого числа заданий на табло соответствующего раздела появляются серебряные, пурпурные и золотые звёздочки, при этом компьютер хвалит ребёнка:

В задании для поля размером 6х6 следует найти два слова:



А в задании для поля размером 9х9 следует найти три слова:

Когда ребёнок заработает золотые звёзды на всех трёх полях, на экране появится поздравление:



6. Программа-тренажёр «Десяточка»

На первом этапе обучения устному счету необходимо научить ребенка считать в пределах десяти. Данная программа в игровой форме поможет малышу прочно запомнить результаты всех вариантов сложения и вычитания чисел в пределах десяти точно так же, как помнят их взрослые.

На рабочем поле размещены управляющие кнопки программы, игровое поле с набором чисел, табло решения примеров и поощрительное табло:

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать или сменить задание, обнулить результаты и начать игру заново. Также в левой части расположено табло решения примеров (на нём установлены знаки вопроса).

В правой части расположены кнопки выбора арифметических действий «Сложение» и «Вычитание», шесть секторов поощрительного табло, соответствующих шести кнопкам «Пределы счёта». Ниже них расположены две кнопки размеров игрового поля: «3x3» и «6x6».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с набором чисел.

Прежде чем начинать игру необходимо внимательно прослушать или прочитать задание. Их в данной программе два:

Раздел	**Задание**
Сложение	Щёлкай по парам чисел на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их суммой, на жёлтой клеточке.
Вычитание	Щёлкай по уменьшаемому и вычитаемому на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их разностью, на жёлтой клеточке.

При выполнении заданий квадраты на игровом поле исчезают, открывая изображение симпатичного животного, а слева от поля в окошке табло появляется составляемый пример:

При выполнении трёх заданий по одной из арифметических операций (например, сложение) в поле размером 3х3 на одном и том же пределе счёта (на расположенном выше скриншоте задействованная кнопка «Пределы счёта» отмечена красным цветом) на игровом поле появляется поздравление, а на поощрительном табло - смайлик:

Если игра продолжается с той же кнопкой «Пределы счёта», при успешном решении примеров на вторую арифметическую операцию (на вычитание), поощрительный смайлик меняется на серебряную звёздочку:

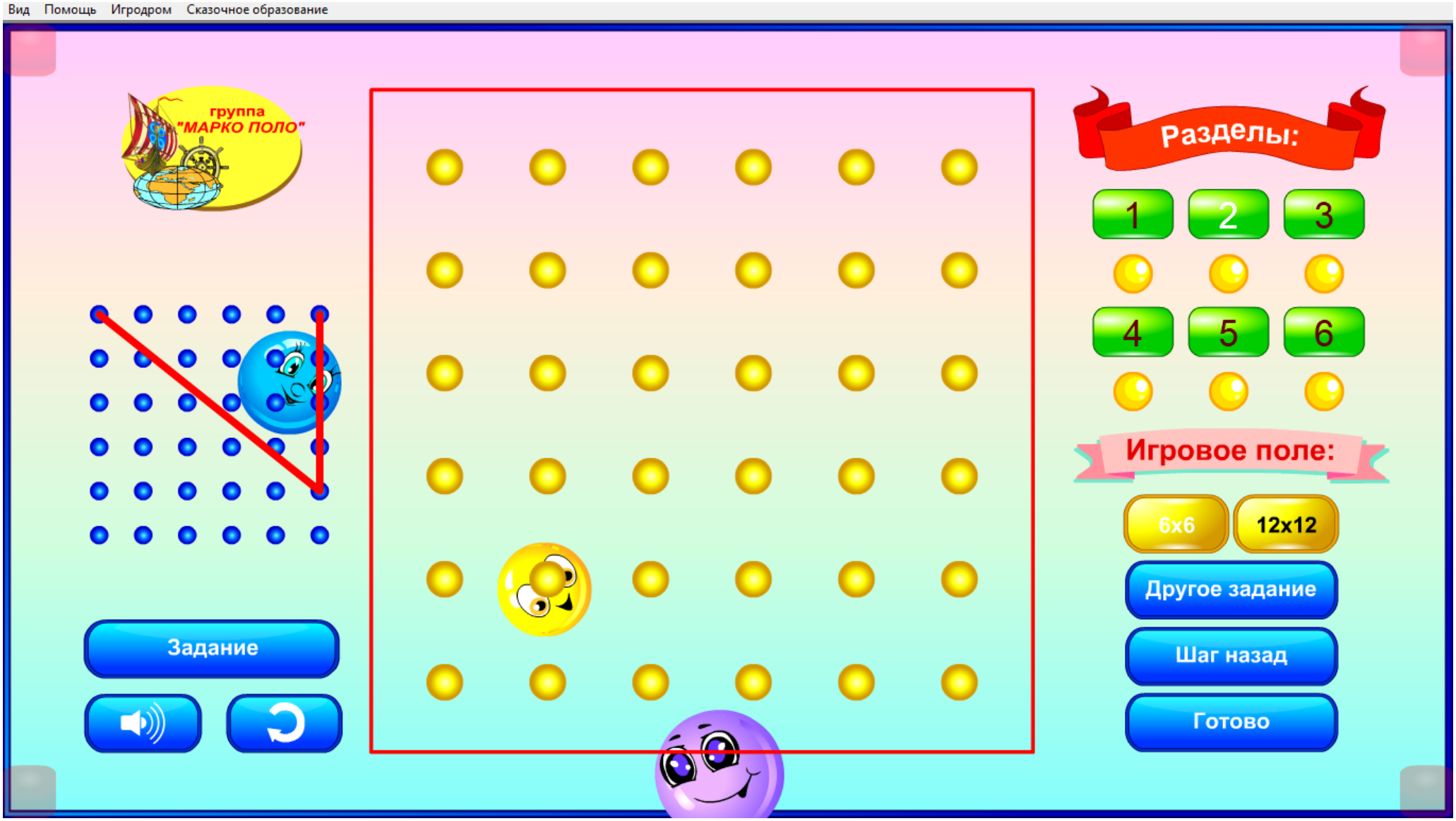
При успешном выполнении набора заданий на одну из арифметических операций в поле размером 6х6 и на одном и том же «Пределе счёта» на поощрительном табло появляется пурпурная звезда:

Пурпурная звезда меняется на золотую при выполнении заданий на вторую арифметическую операцию:

Когда на поощрительном табло появятся шесть золотых звёзд, компьютер поздравит игрока:

7. Программа-тренажёр «Точка в точку»

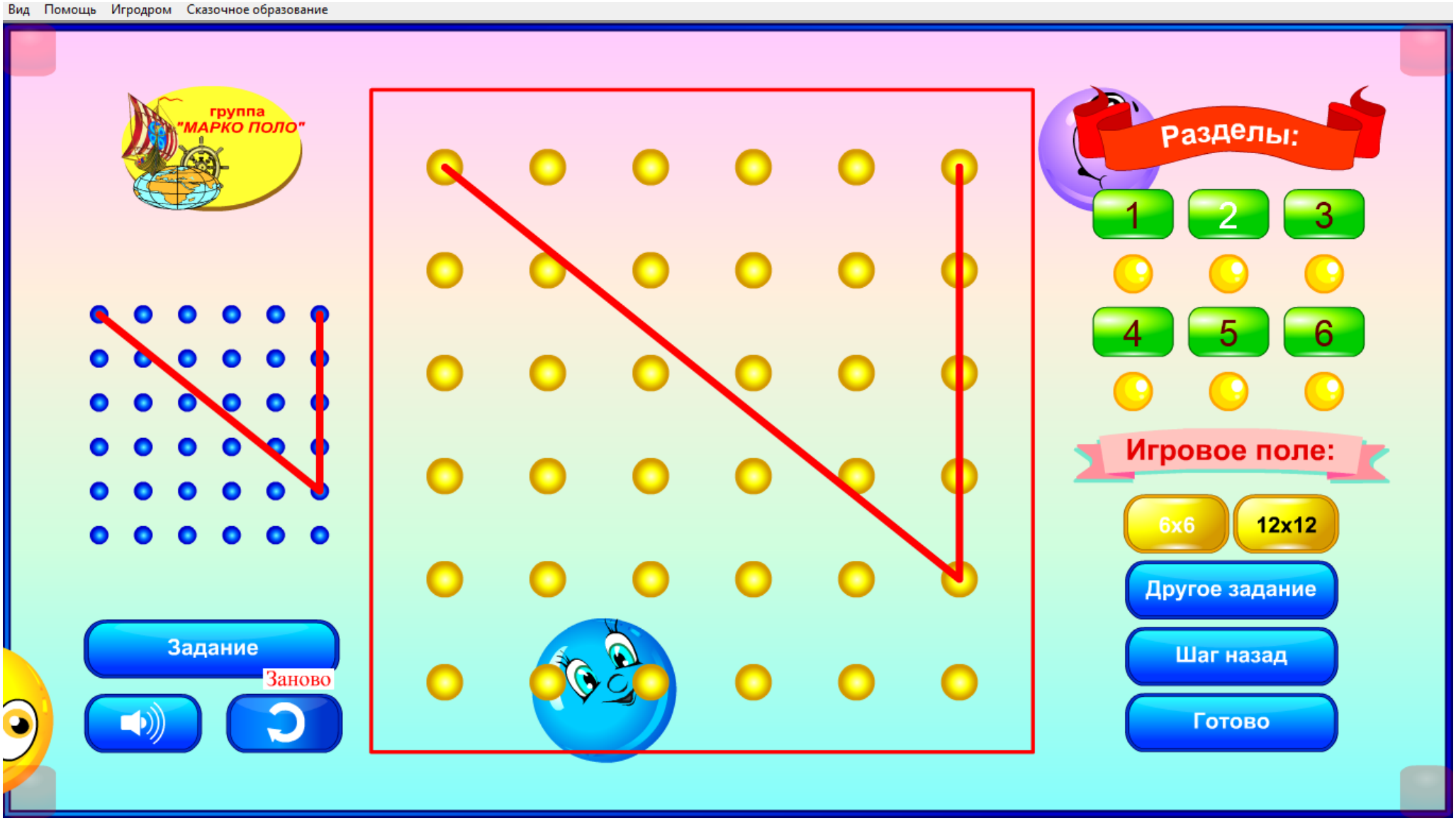
Мелкая моторика рук человека тесно взаимодействует с такими высшими свойствами сознания, как внимание, мышление, пространственное восприятие, воображение, наблюдательность, зрительная и двигательная память, речь. Для развития у ребёнка этого важнейшего взаимодействия и предназначен данный тренажёр:



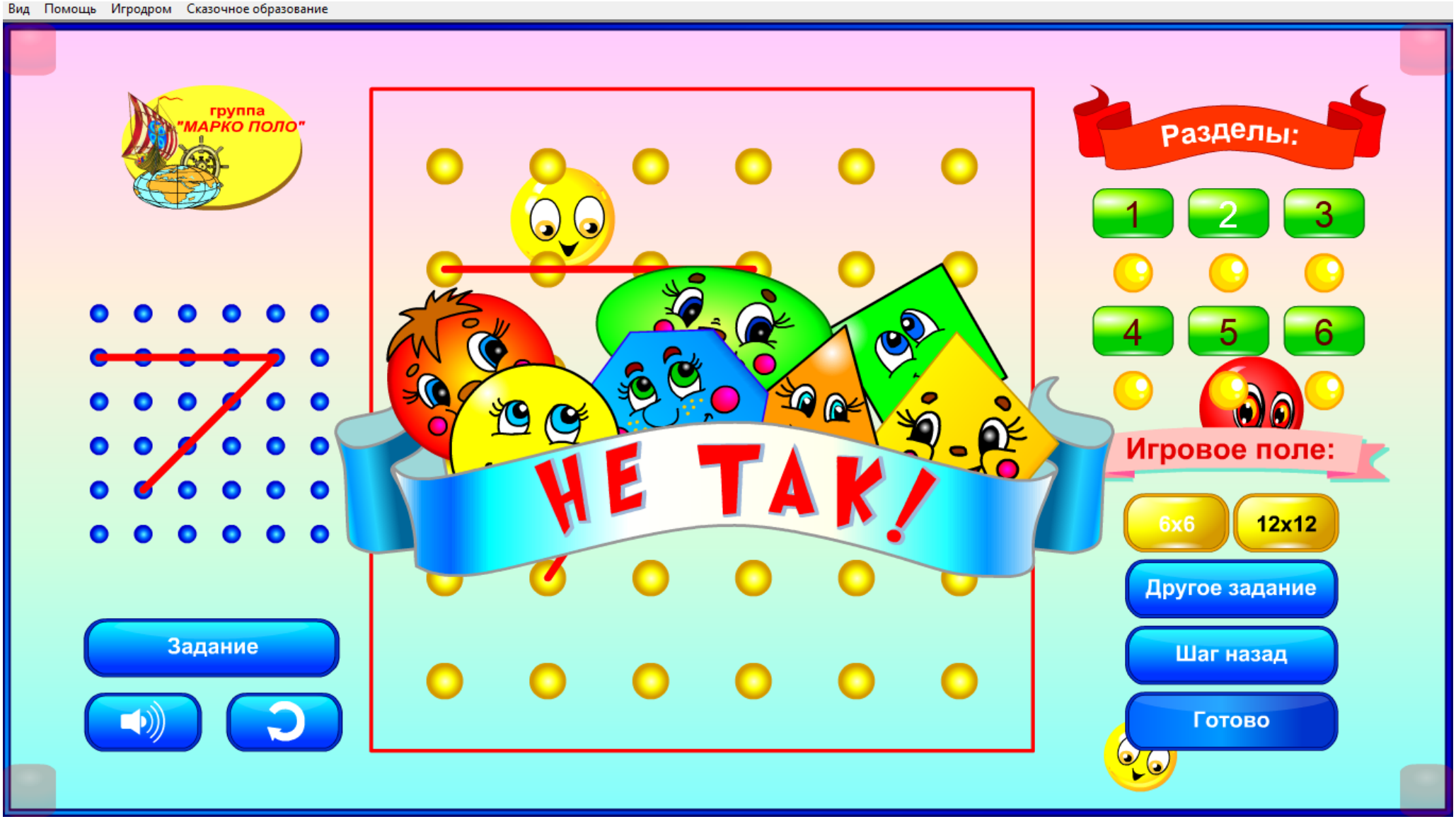
Задача игрока состоит в рисовании по точкам точно таких же линий на большом квадрате в центре, как и на образце – на малом квадрате, расположенном слева.

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать или сменить задание, обнулить результаты и начать игру заново.

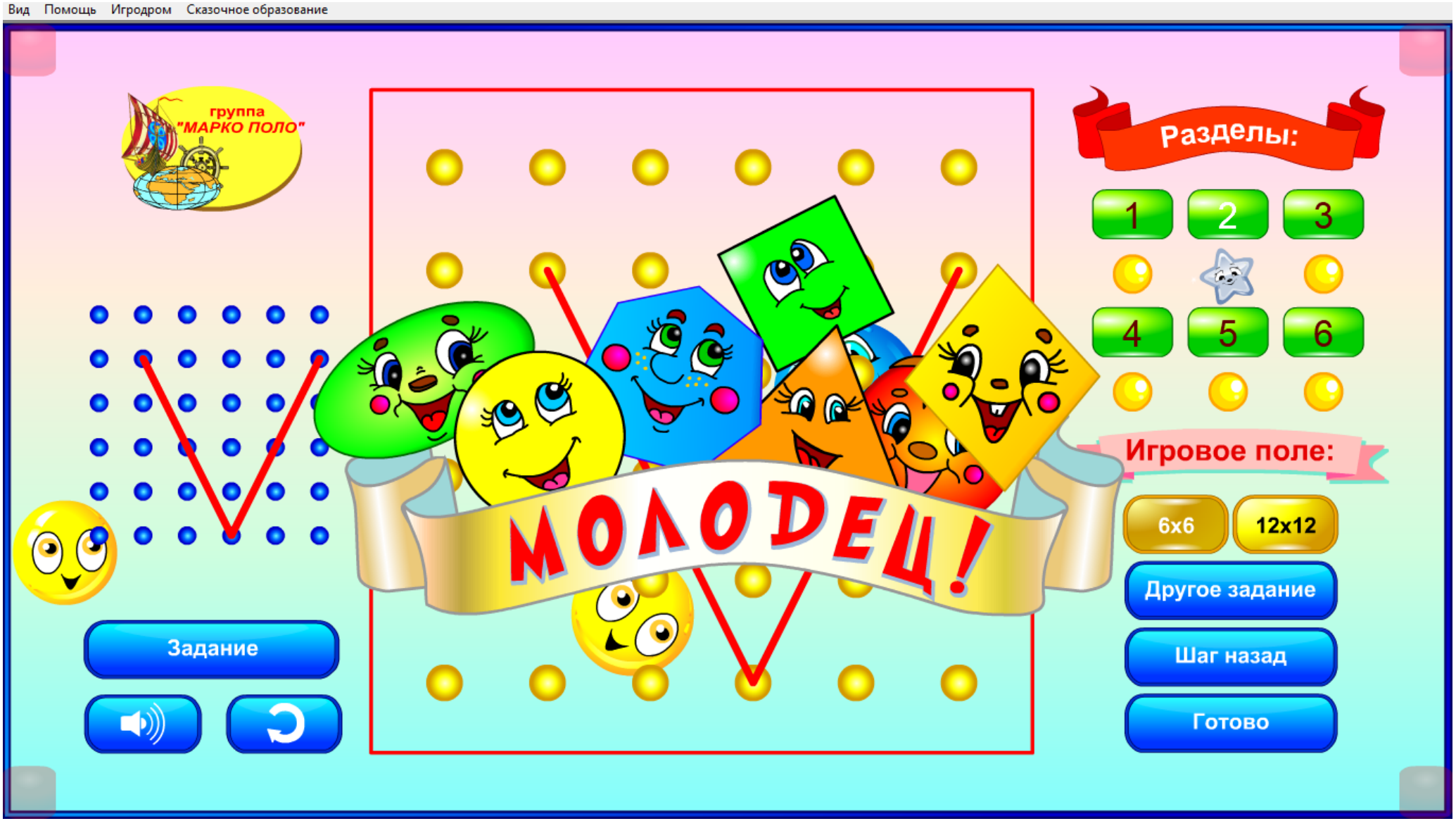
Выбирать сложность заданий можно при помощи шести кнопок «Разделы», расположенных в правой части рабочего поля. Кнопками, размещёнными ниже кнопок «Разделы», можно выбирать другое задание и размер игрового поля (6x6 или 12x12), можно сделать шаг назад при замеченной ошибке. А выполнив задание, следует сообщить от этом компьютеру нажатием кнопки «Готово»:



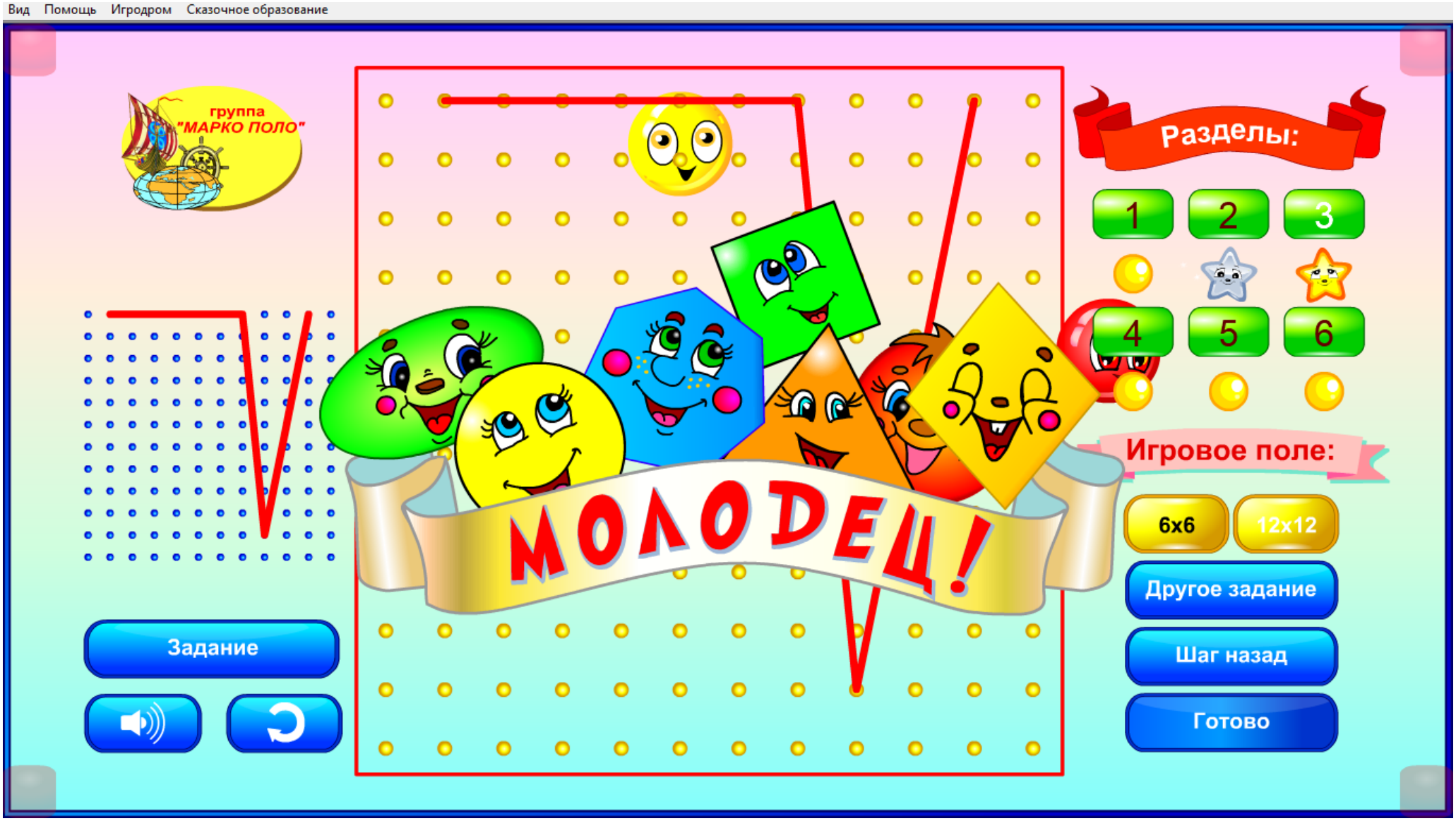
При неправильном выполнении задания компьютер сообщает игроку об этом:



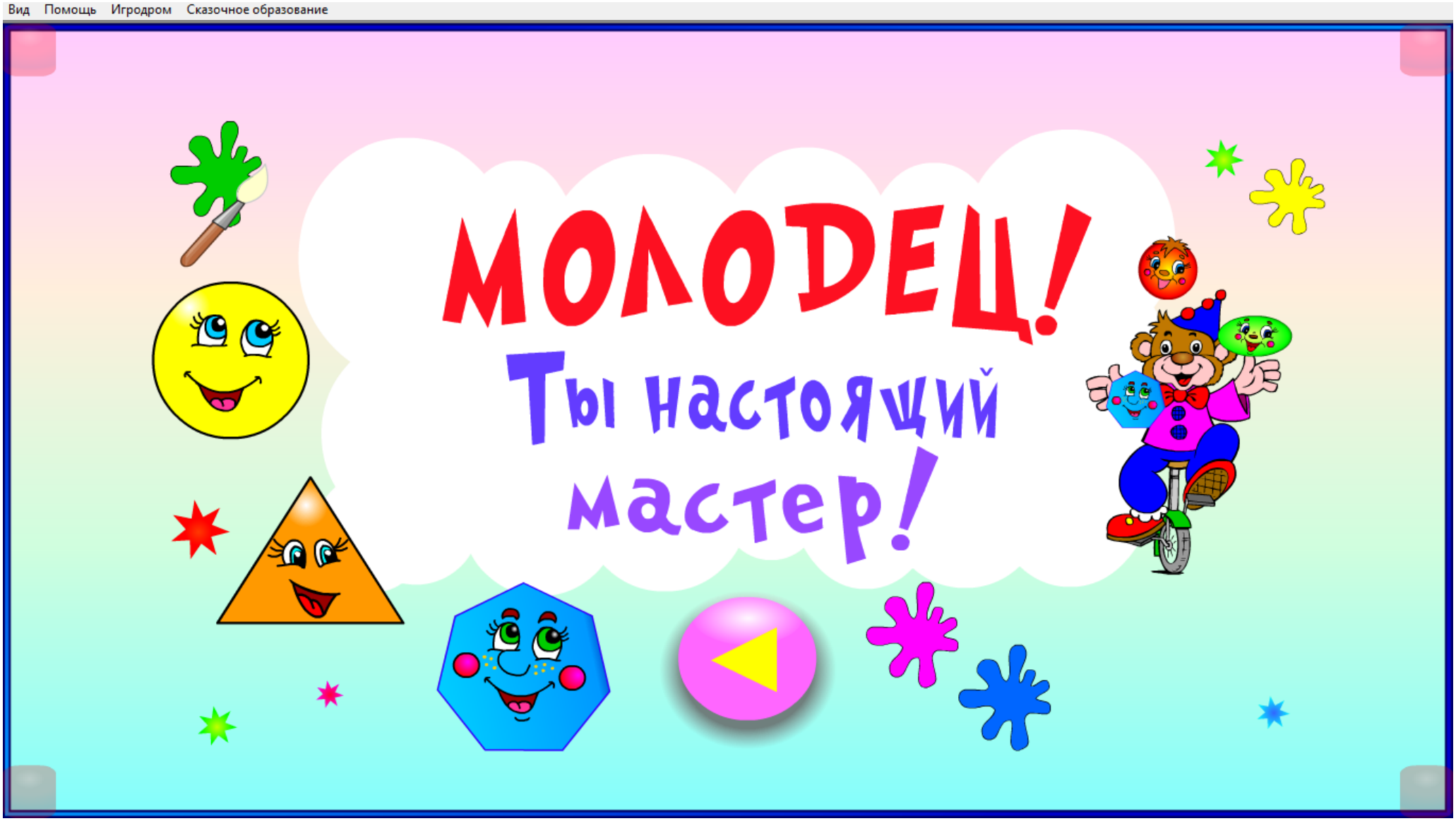
При правильном выполнении трёх заданий на поле размером 6х6 компьютер хвалит игрока и награждает его серебряной звездой:



При правильном выполнении двух заданий на поле 12х12 компьютер хвалит игрока и присваивает ему золотую звезду:



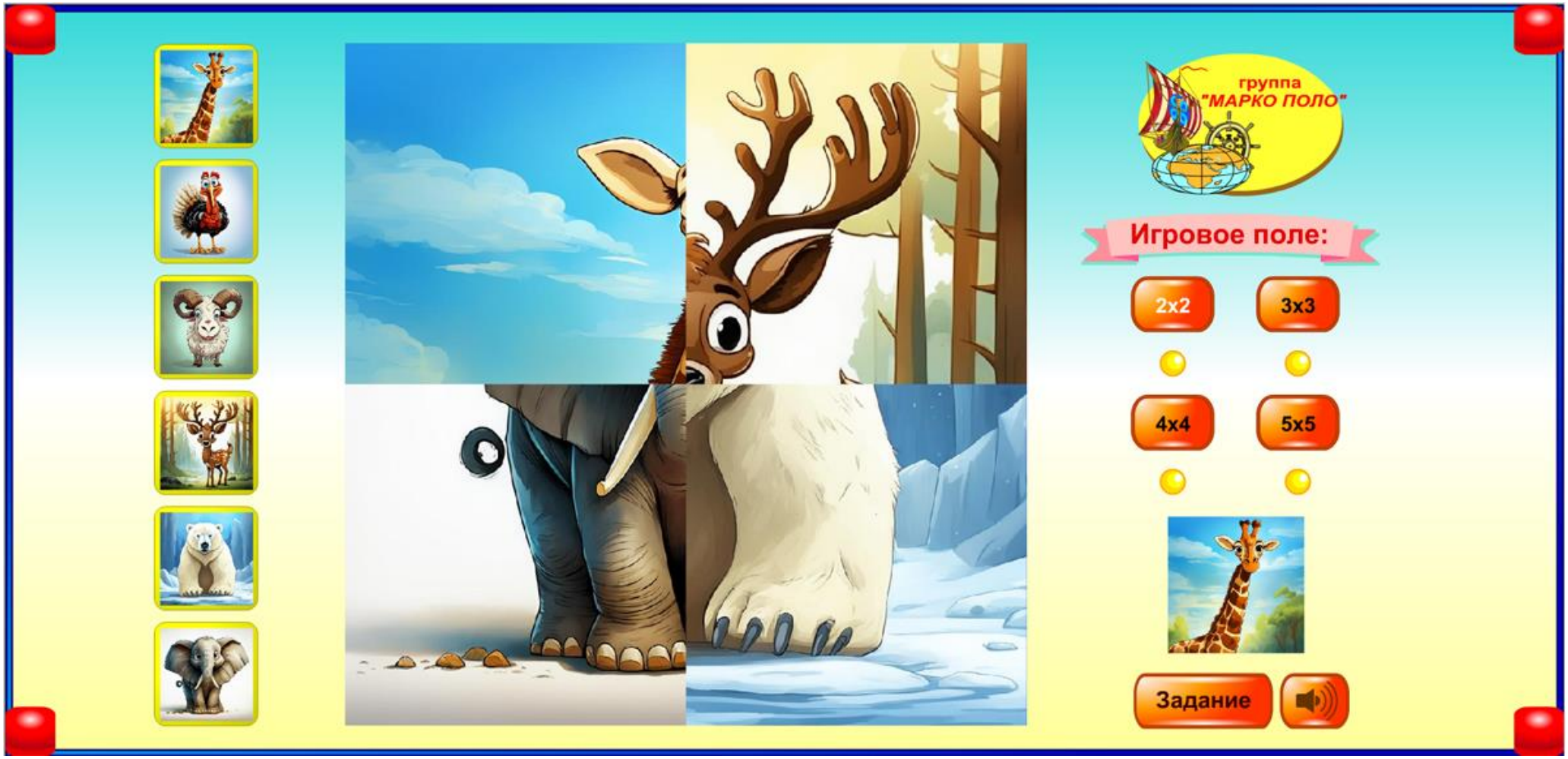
При получении шести золотых звёзд компьютер сообщает игроку, что он стал настоящим мастером и приглашает вернуться в начало игры:



8. Программа-тренажёр «Шестёрочка»

Программа-тренажёр "Шестёрочка" представляет собой программу для формирования у детей комбинаторных способностей.

Программа предлагает ребёнку одну из шести иллюстраций. Все шесть иллюстраций делятся программой на участки от 4 до 25 частей, а затем перемешиваются. Щёлкая по ним, ребёнок последовательно делает видимым участок той или иной картинки, постепенно собирая выбранную им иллюстрацию.



группа
"МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

2x2 3x3

4x4 5x5

Задание

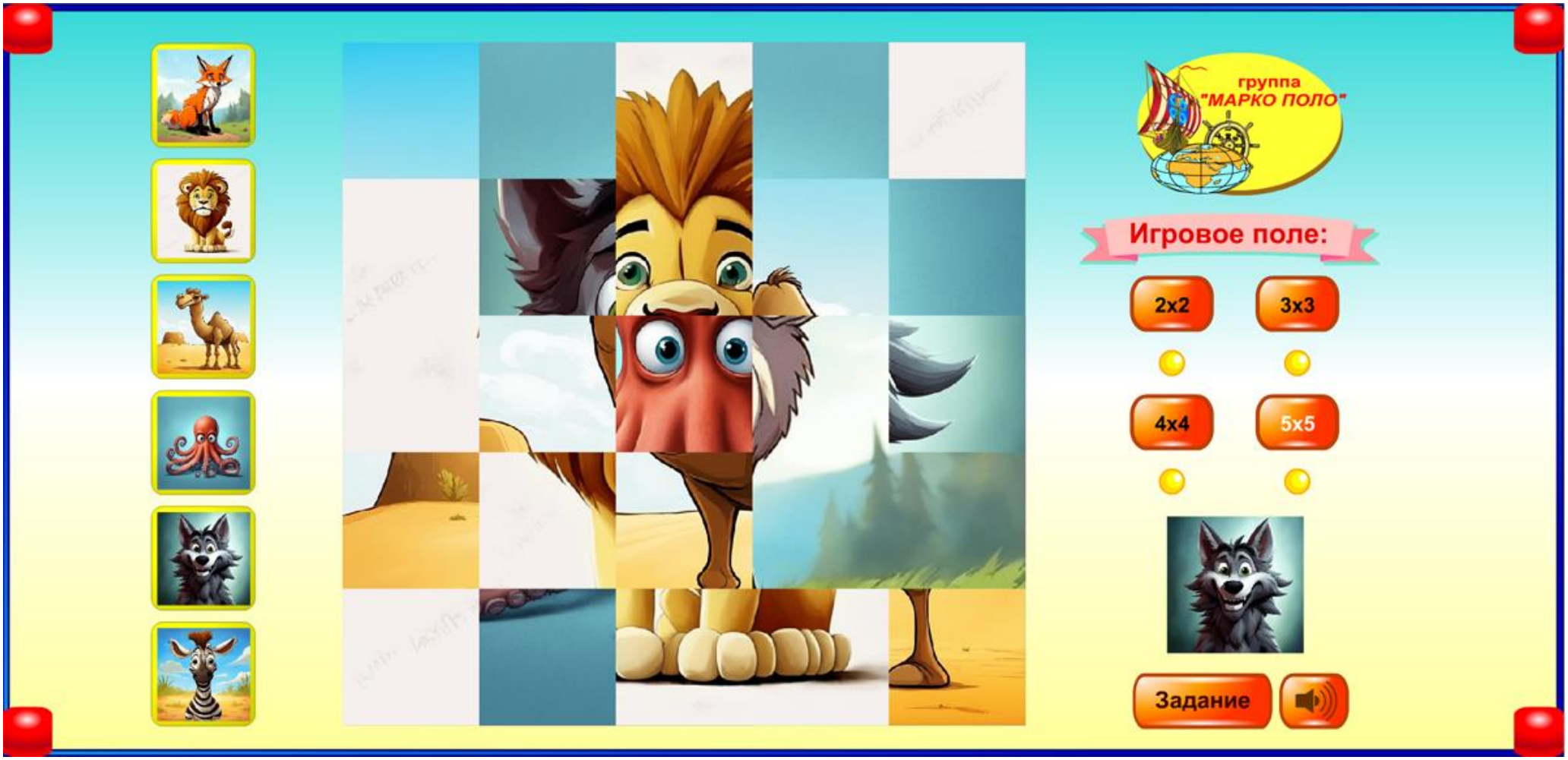
группа
"МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

2x2 3x3

4x4 5x5

Задание


группа
"МАРКО ПОЛО"
Игровое поле:
2x2
3x3
4x4
5x5
Задание

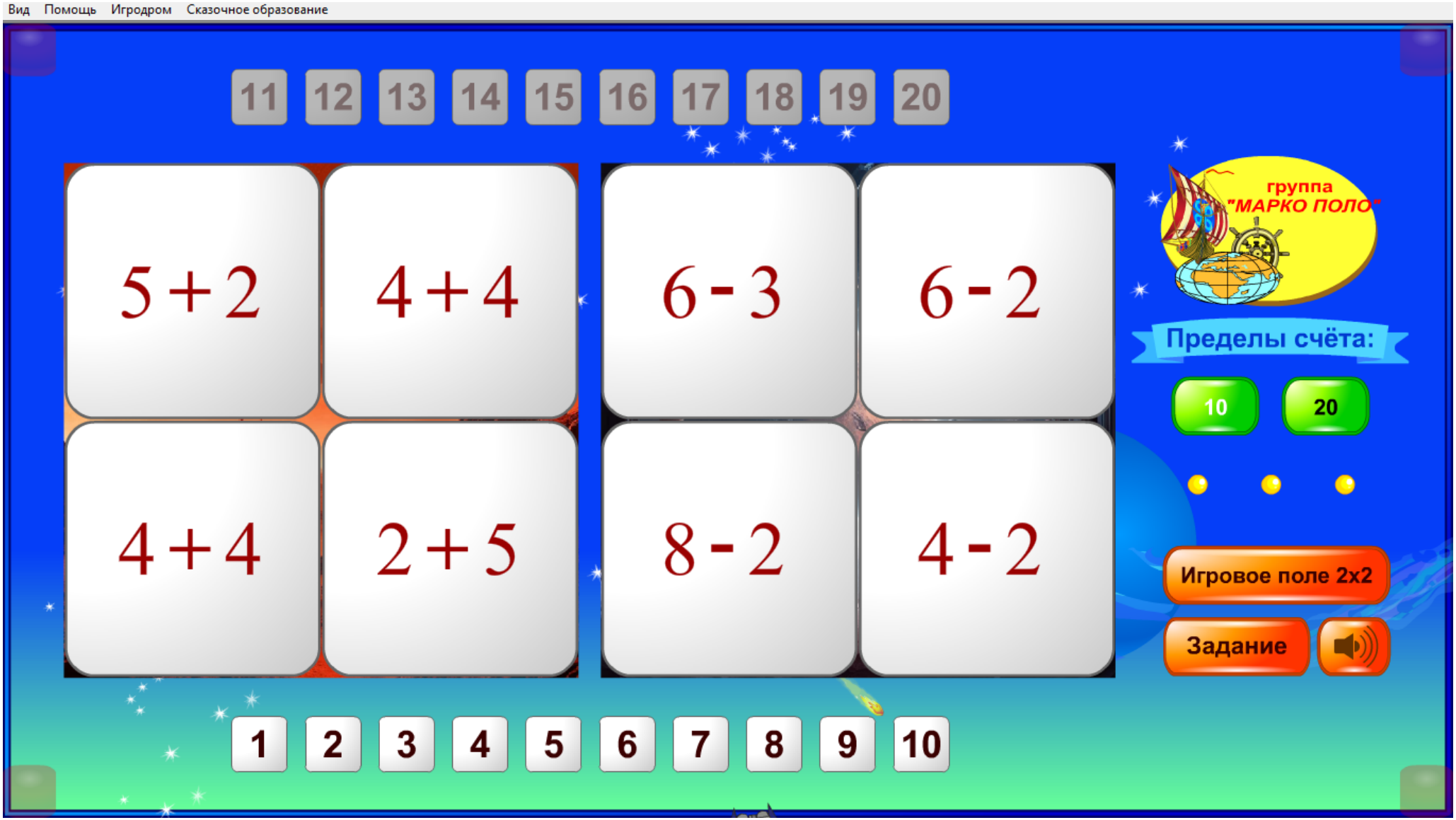
При правильном выполнении задания компьютер хвалит ребёнка. Выполнение очередного задания в каждом разделе меняет цвет звёздочек под кнопками выбора разделов вплоть до золотого.

Когда ребёнок заработает золотые звёзды в каждом разделе, его тепло похвалит компьютер.

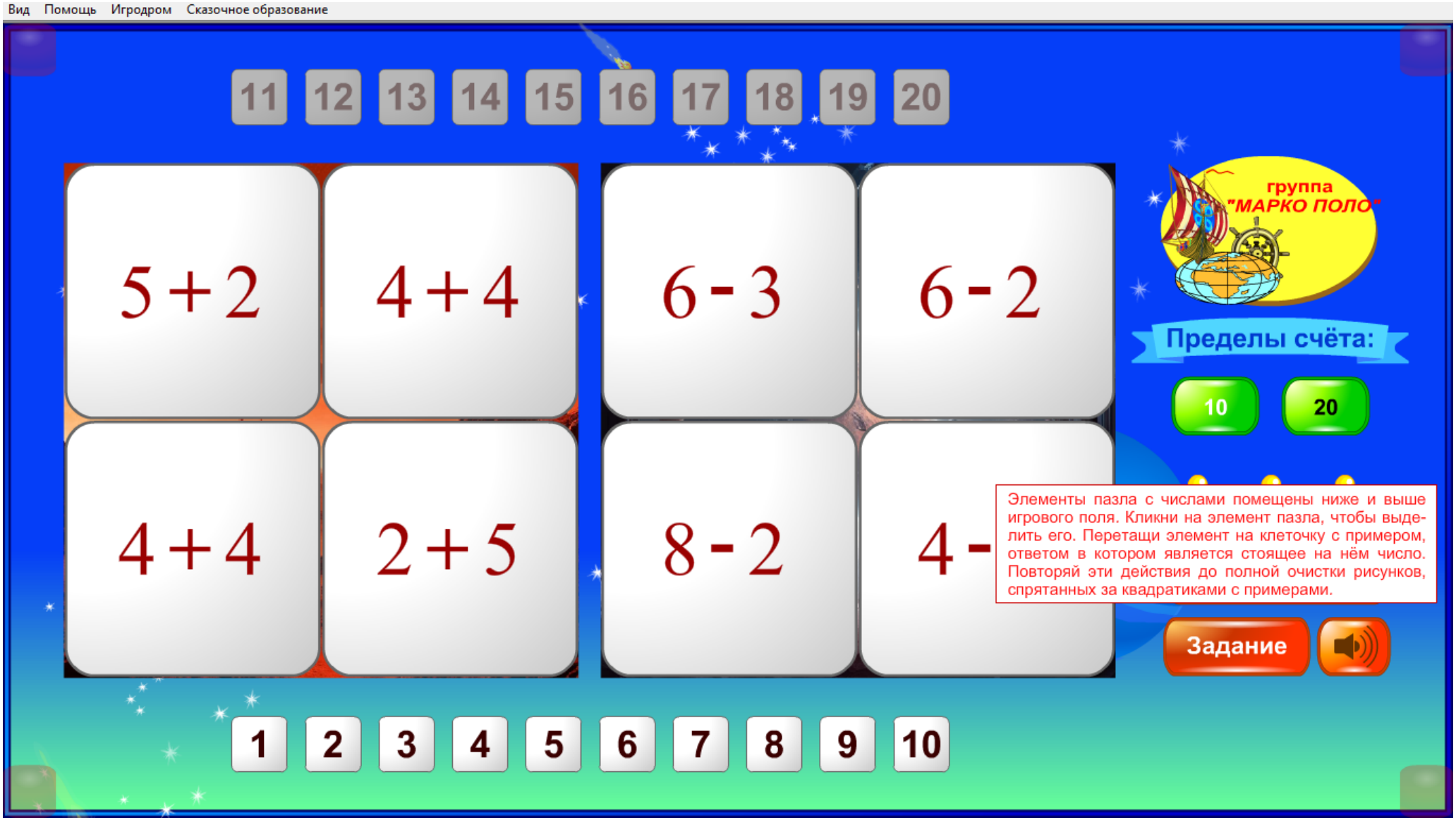
9. Программа-тренажёр «Математические пазлы»

Данная программа поможет ребёнку научиться решать примеры сложения и вычитания с пределами счёта от 1 до 20.

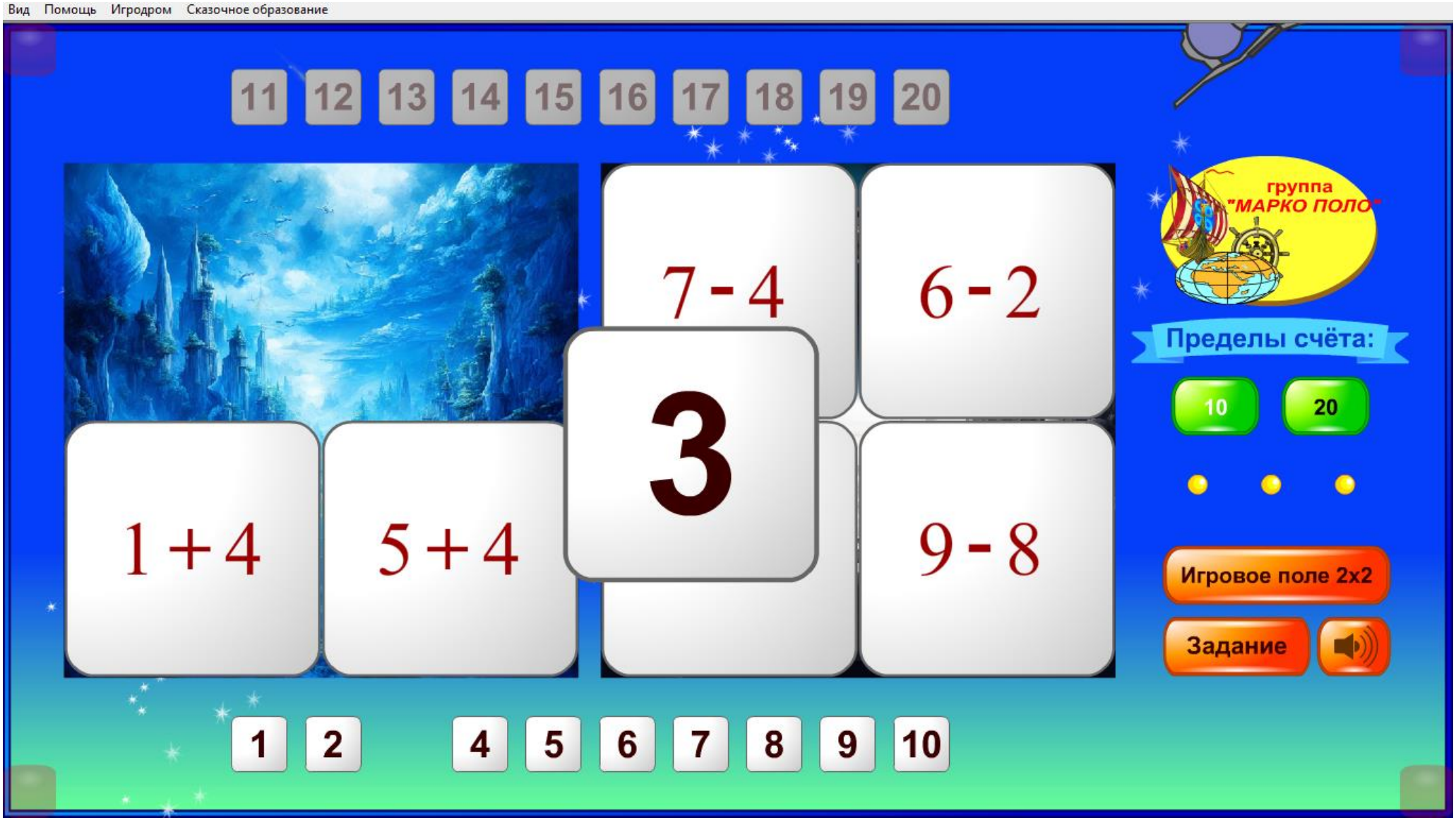
В центральной части игрового поля размещены примеры. Выше и ниже них - два ряда чисел от 1 до 10 и от 11 до 20. В правой части расположены кнопки «Пределы счёта» - «10» и «20», кнопка «Игровое поле» с выбором размеров поля: 2x2, 3x3, 4x4 и с поощрительным табло над ней. Под кнопкой «Игровое поле» находятся: кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки:



Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:



Чтобы собрать пазл, следует выбрать ответ из ряда чисел вверху или внизу и установить его в квадрат вычисляемого примера.

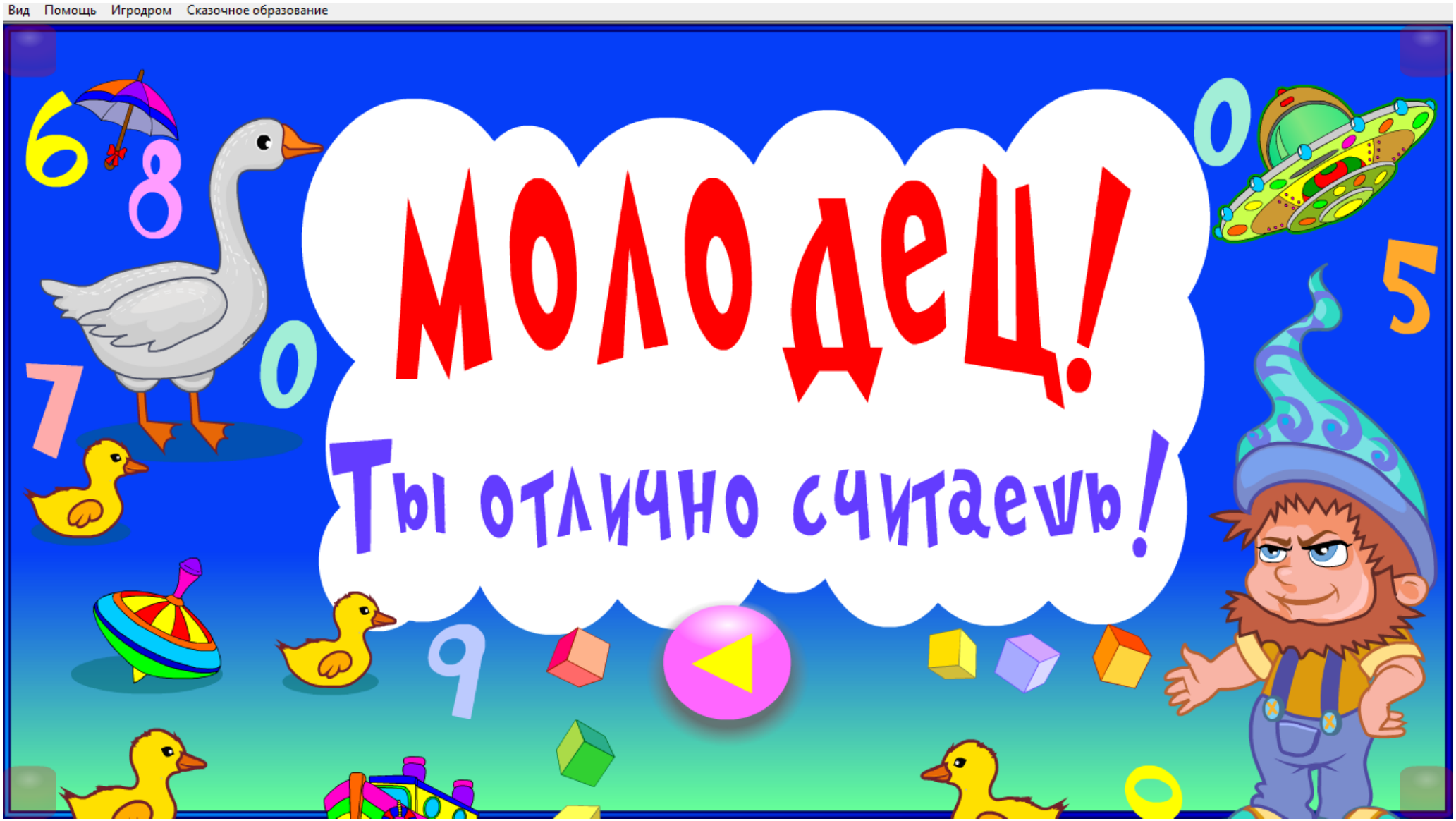


Вид Помощь Игродром Сказочное образование
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
группа "МАРКО ПОЛО"
Пределы счёта:
10
20
9 - 8
Игровое поле 2х2
Задание
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

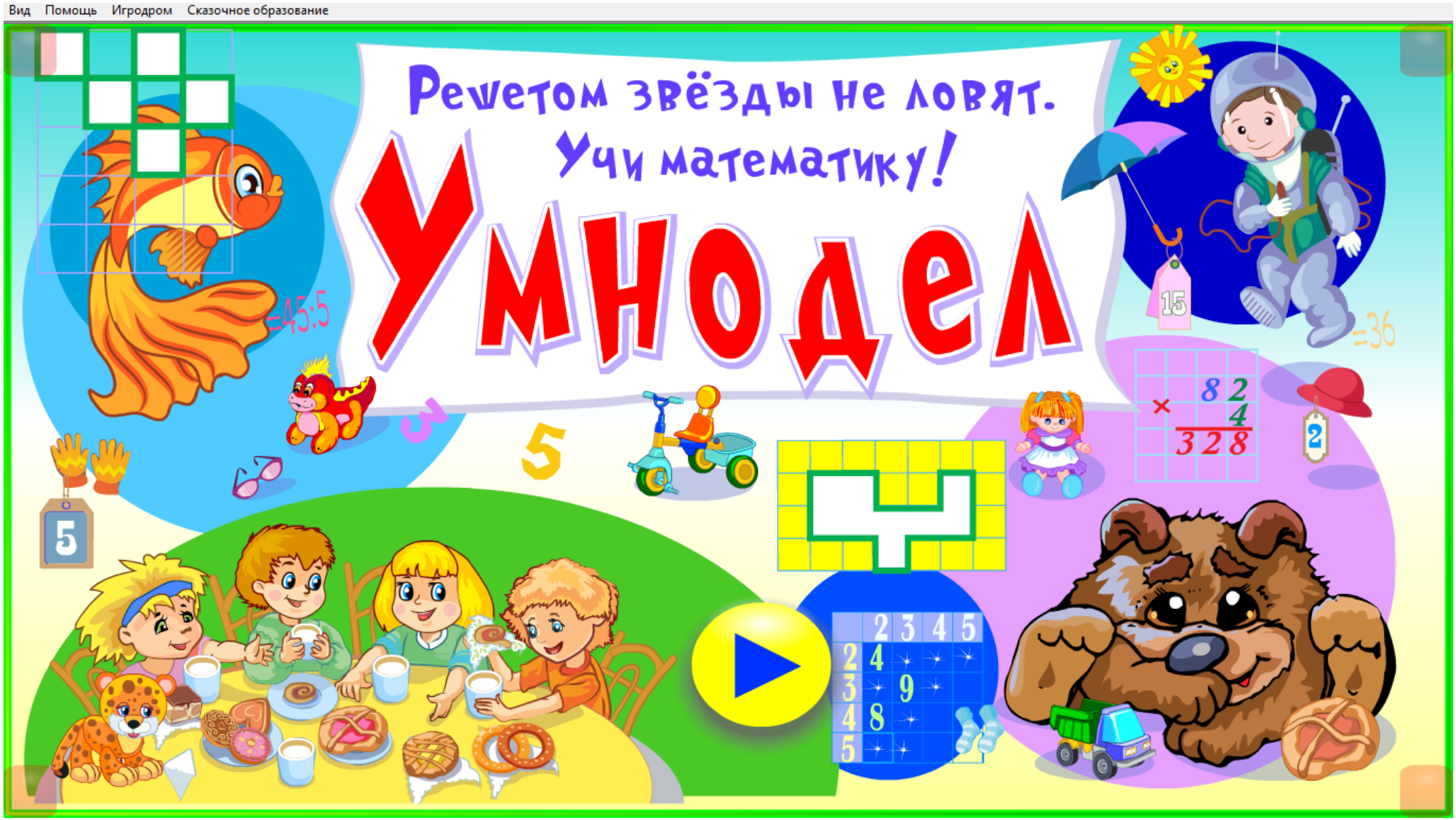
При правильном решении заданных на экране примеров с ответами от 1 до 10 компьютер хвалит игрока и награждает серебряной звездой:

При правильном решении заданных на экране примеров с ответами от 1 до 20 компьютер хвалит игрока и награждает золотой звездой:

При получении игроком трёх серебряных или трёх золотых звёзд на экране появляется поздравление от компьютера:

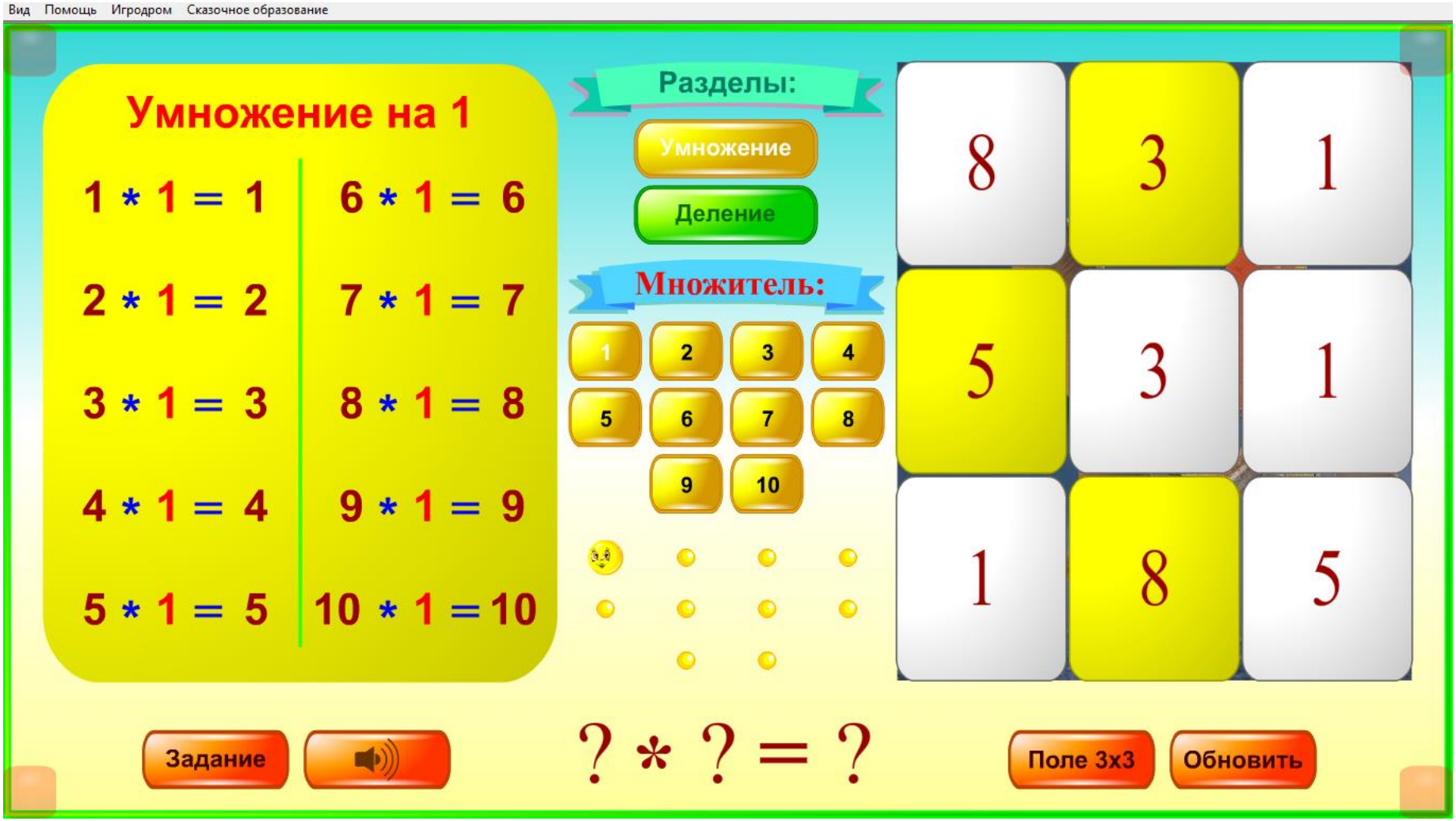


10. Программа-тренажёр «Умнодел»



Данная программа познакомит ребёнка с операциями умножения и деления, а заодно поможет ему выучить и запомнить таблицу умножения.

В центральной части поля размещены две кнопки «Разделы»: «Умножение» и «Деление». Ниже сектора «Разделы» находится сектор «Множитель/Делитель» (нажатием кнопки этого сектора выбирается нужный в данный момент один из множителей для выполнения умножения, или делитель для выполнения деления). Ниже сектора «Множитель/Делитель» размещено поощрительное табло и сектор записи примера. Для подсказки игроку в левой части поля открывается табло правильных решений примеров с выбранным множителем или делителем. Ниже находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки. В правой части расположено табло чисел, с которыми проводится в данный момент игра, а ниже - кнопка размеров поля (размеры поля: 3х3, 6х6) и кнопка «Обновить»:



Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие (кнопка «Задание»).

Заданий в данной программе два, по одному для каждого из её разделов:

Раздел	**Задание**
Умножение.	Щёлкай по множителям на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их произведением, на жёлтой клеточке.
Деление.	Щёлкай по делимому и делителю на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их частным, на жёлтой клеточке.

Если у игрока возникают затруднения с решением примеров, показанных на экране, задание можно поменять кнопкой «Обновить».

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:

При выполнении нескольких заданий одного типа на полях разного размера игрок награждается смайликом, серебряной, пурпурной и золотой звездой (смотреть поощрительное табло):

После получения ребёнком десяти золотых звёзд его поздравляет компьютер:

11. Программа-тренажёр «Космическая мозаика»

Данная программа поможет ребёнку упрочить свои навыки работы с арифметическими операциями при использовании чисел в пределах 100.

Вид
Помощь
Игродром
Сказочное образование
4+5
1+6
3+2
4+5
Разделы:
Сложение
Вычитание
Умножение
Деление
Пределы счёта:
10
20
50
100
9
7
9
5
Задание
Поле 2x2
Обновить

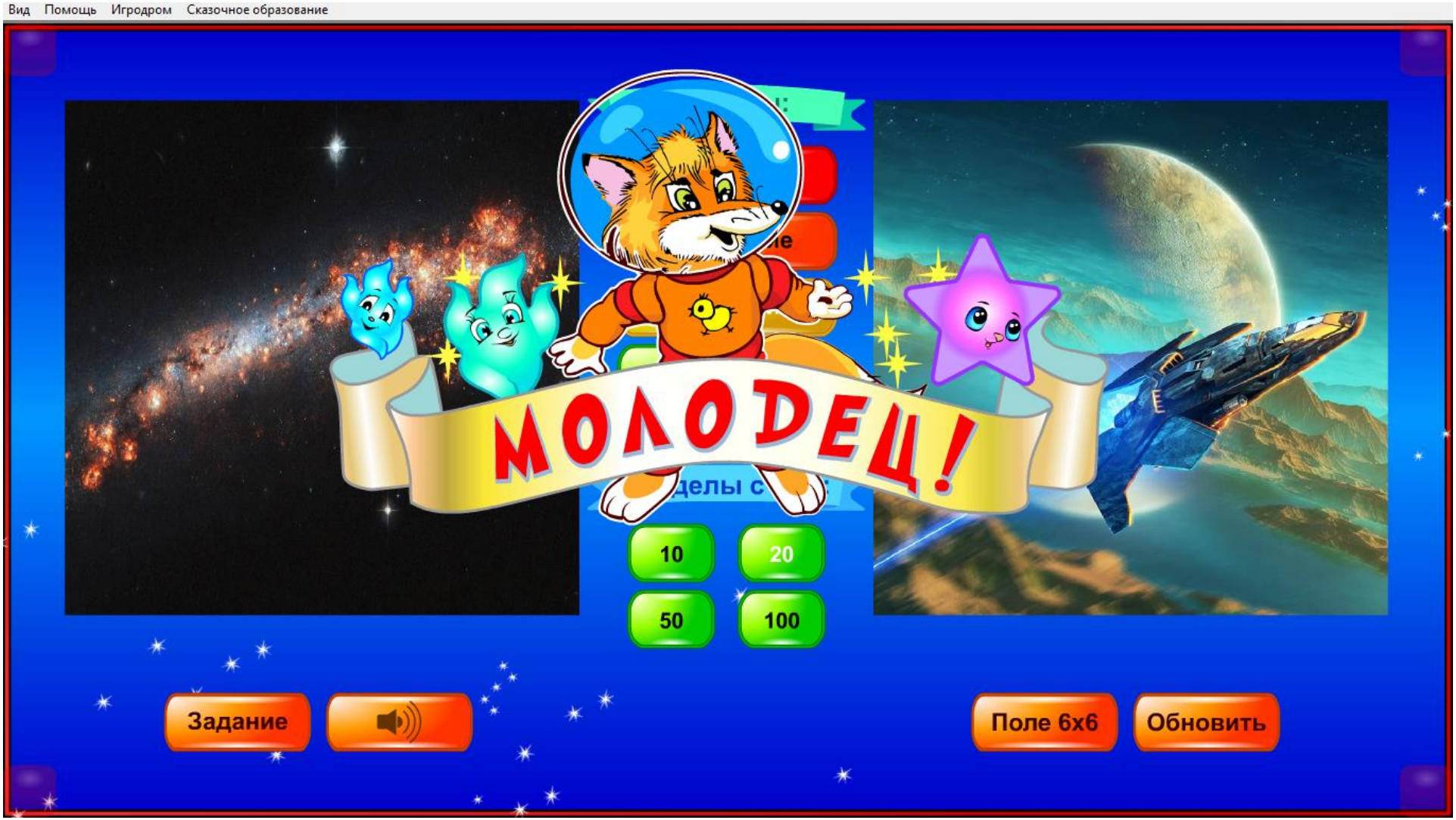
В центральной части поля размещены четыре кнопки «Разделы»: «Сложение», «Вычитание», «Умножение» и «Деление». Ниже сектора «Разделы» находится поощрительное табло и сектор «Пределы счёта»: кнопки «10», «20», «50», «100». В левой части поля расположены квадраты с примерами. Ниже примеров находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки. В правой части расположены числа-ответы, а под ними - кнопка размеров поля (размеры поля: 2x2, 3x3, 6x6) и кнопка «Обновить».

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие. Задание в данной программе одинаковое для всех четырёх её разделов:

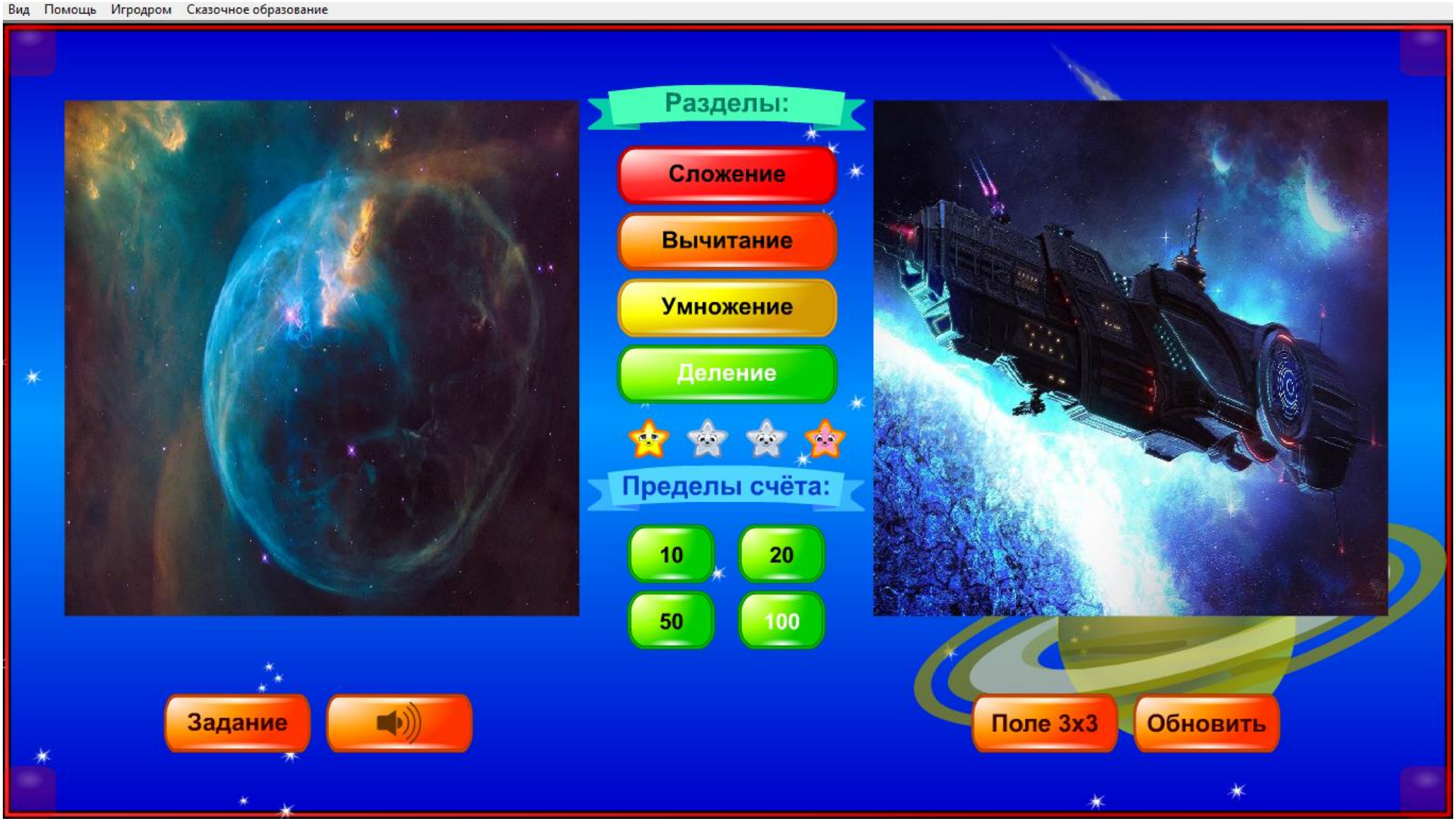
Если у игрока возникают затруднения с решением примеров, показанных на экране, задание можно поменять кнопкой «Обновить».

Решать примеры на сложение и вычитание можно в пределах счёта от 1 до 10 и от 11 до 20, а примеры на умножение и деление решаются во всех четырёх пределах счёта.

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:



При выполнении нескольких заданий с максимальным пределом счёта на полях разного размера игрок награждается серебряной, пурпурной, а затем и золотой звездой (смотреть поощрительное табло):

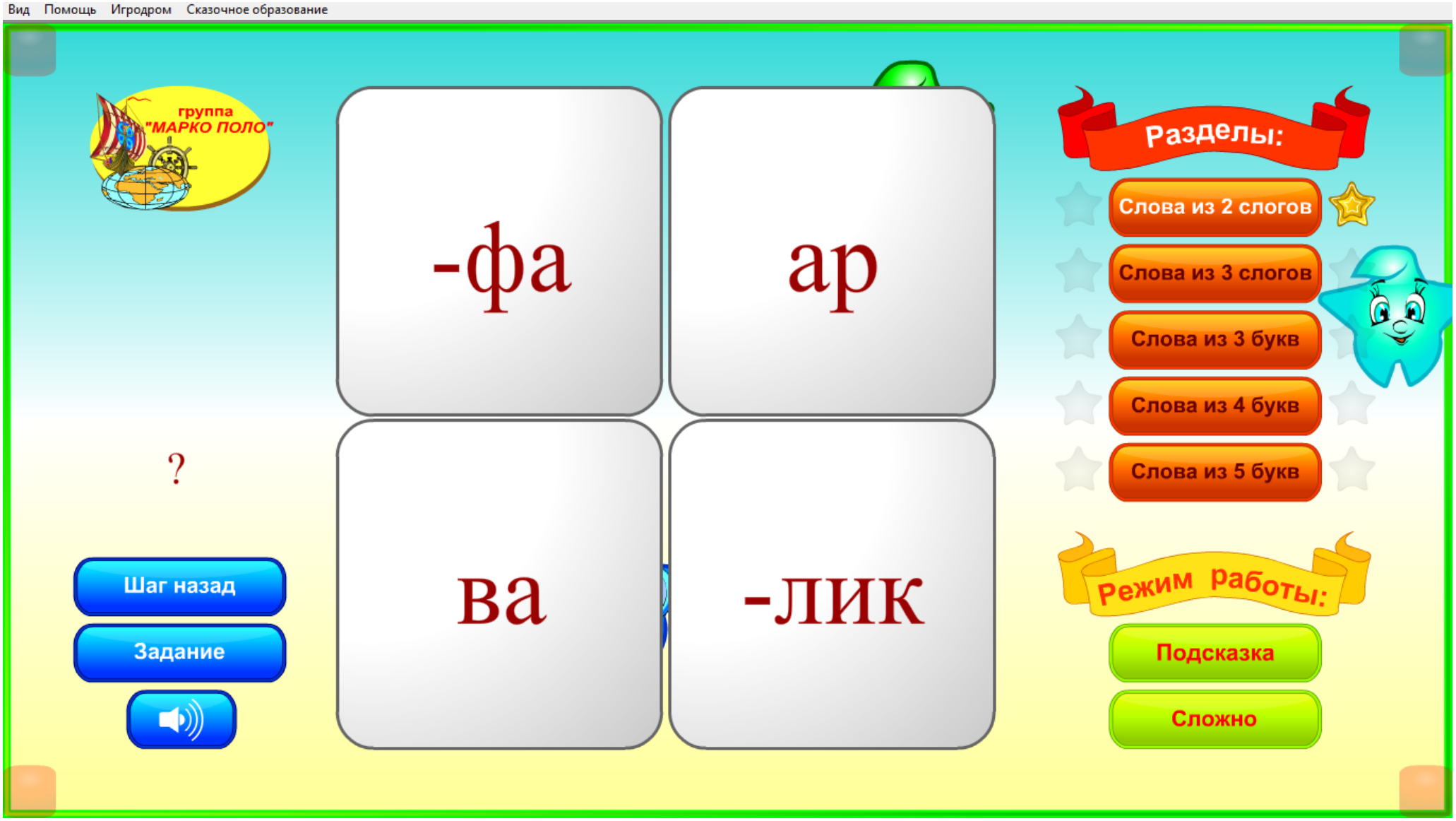


После получения ребёнком четырёх золотых звёзд его поздравляет компьютер:

12. Программа-тренажёр «Словодел»

Уровень грамотности детей начинает формироваться задолго до того, как ребенок идёт в школу. Поэтому даже самую маленькую детвору следует начинать готовить к успешному освоению чтения. С помощью данного тренажёра ребёнок в процессе игры не только научится составлять слова из букв и слогов, не только запомнит их написание и звучание, но и приобретёт навыки и интерес к чтению.

На рабочем поле размещены управляющие кнопки тренажёра, игровое поле в виде квадратов со слогами или буквами и табло для составления слова:



Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать или сменить задание, обнулить результаты и начать игру заново. Также в левой части расположено табло для составления слова (табло выполнено в виде вопроса).

В правой части тренажёра расположены пять кнопок «Разделы» (кликом на одну из этих кнопок выбирается тема игрового задания). Рядом с кнопками «Разделы» установлено поощрительное табло в виде звёзд, а ниже – две кнопки «Режим работы»: «Подсказка», «Сложно/Просто».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с наборами слогов или букв.

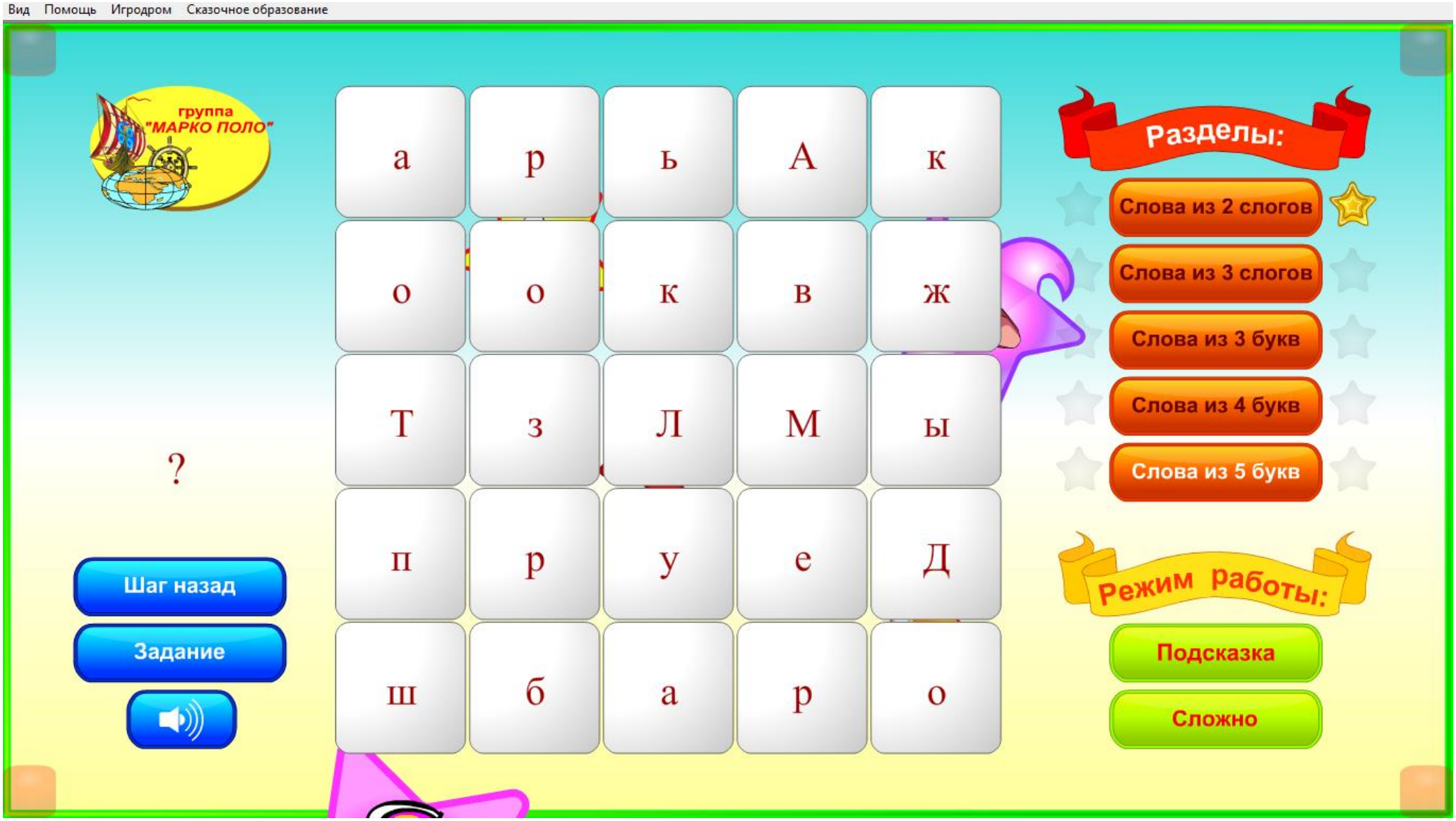
Прежде чем начинать игру необходимо внимательно прослушать или прочитать задание. Заданий в тренажёре по два для каждого из режимов:

Режим «Просто»	Щёлкай по слогам в строке так, чтобы получилось целое слово.
	Щёлкай по буквам в строке так, чтобы получилось целое слово. Если нажмёшь на кнопку «Подсказка», увидишь, с какой буквы слово в строке начинается.
Режим «Сложно»	Щёлкай по слогам на поле так, чтобы из них получались целые слова. Если нажмёшь на кнопку «Подсказка», увидишь, какие слоги относятся к одному и тому же слову.
	Щёлкай по буквам на поле так, чтобы из них получались целые слова. С больших букв эти слова начинаются. Если нажмёшь на кнопку «Подсказка», увидишь, какие буквы относятся к одному и тому же слову.

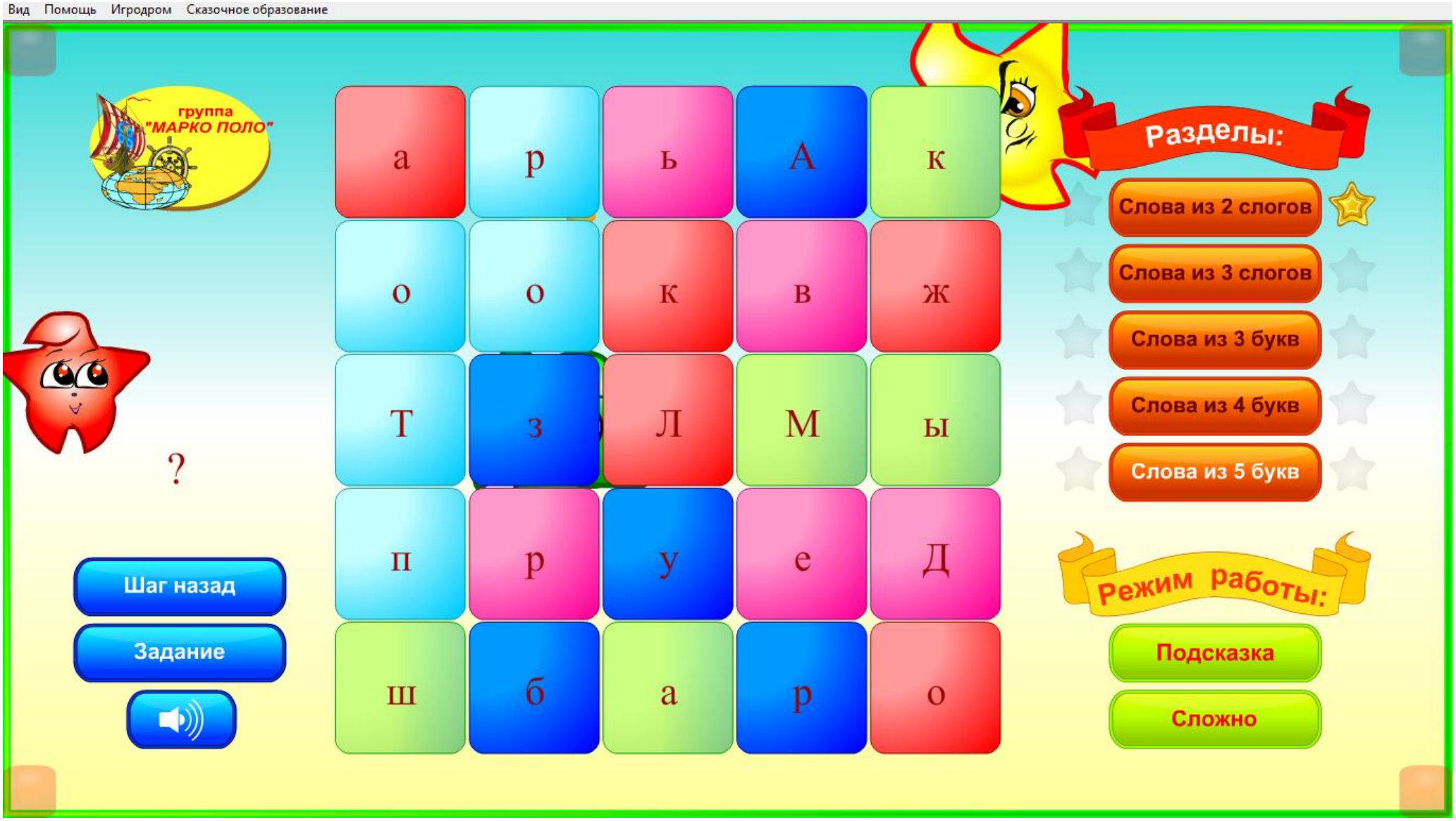
То есть, при выполнении задания в режиме «Просто» буквы или слоги составляемого слова находятся в пределах одной строки, а в режиме "Сложно" они размещаются в пределах всего игрового поля.

При нажатии на кнопку "Подсказка" в режиме "Просто" первые буквы слов на игровом поле становятся большими, помогая игроку определить, с какой буквы начинается слово в строке:

Первые буквы слов в режиме "Сложно" сразу показываются большими, но буквы слова расположены на поле случайным образом:



А при нажатии на кнопку "Подсказка" в этом режиме квадраты букв, относящихся к одному слову, окрашиваются в один цвет, помогая ребёнку определить, какие буквы на поле относятся к определённому слову:



При нажатии на квадрат с буквой (или слогом) игрового поля, он меняет цвет на жёлтый. При правильном составлении слова, оно пишется на табло и произносится диктором. Сверху над словом появляется соответствующее ему изображение:

При выполнении задания в режиме «Просто» игрок награждается серебряной звездой. А выполнив это же задание в режиме «Сложно» – золотой. Звёзды возникают возле кнопки выполненного задания:

Если задания одного и того же раздела успешно выполняются в двух режимах, компьютер хвалит игрока:

А когда игрок заработает все десять звёзд, на экране с поздравлением появляется компьютерный малыш Компик:

13. Программа-тренажёр «Арифметикус»

Выработка навыков устного счёта занимает важнейшее место в начальной школе и является одной из главных задач при получении математических знаний. Основные приёмы устных вычислений активизируют мыслительную деятельность ребёнка, повышают его внимание и быстроту реакции, развивают речь и память. В процессе игры овладеть ребёнку навыками счёта в пределах 100 поможет тренажёр:

На рабочем поле размещены управляющие кнопки тренажёра, игровое поле с набором чисел, табло решения примеров и поощрительное табло:

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать задание, при вводе промежуточных результатов сделать шаг назад при замеченной ошибке, начать игру заново. Также в левой части расположено табло решения примеров (на нём установлены знаки вопроса).

В правой части тренажёра расположены кнопки «Разделы» - выбор арифметических действий «Сложение», «Вычитание», «Умножение» и «Деление». Рядом с каждой кнопкой – поощрительное табло в виде звезд. Ниже кнопок «Разделы» находятся четыре кнопки «Пределы счёта» и три кнопки размеров игрового поля: «3х3», «6х6», «9х9».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с набором чисел.

Прежде чем начинать игру необходимо внимательно прослушать или прочитать задание. Их в тренажёре четыре:

Действие	**Задание**
Сложение	Щёлкай по парам чисел на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их суммой, на жёлтой клеточке.
Вычитание	Щёлкай по уменьшаемому и вычитаемому на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их разностью, на жёлтой клеточке.
Умножение	Щёлкай по множителям на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их произведением, на жёлтой клеточке.
Деление	Щёлкай по делимому и делителю на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их частным, на жёлтой клеточке.

Решать примеры на сложение и вычитание можно в пределах счёта от 1 до 10 и от 11 до 20 на полях 3х3 и 6х6, а примеры на умножение и деление решаются во всех четырёх пределах счёта и на всех полях.

При нажатии на квадрат с числом, он меняет цвет на зелёный, а слева от игрового поля на табло решения примеров появляется данное число:

При выполнении задания максимальной сложности для выбранного раздела игрок награждается двумя золотыми звёздочками:

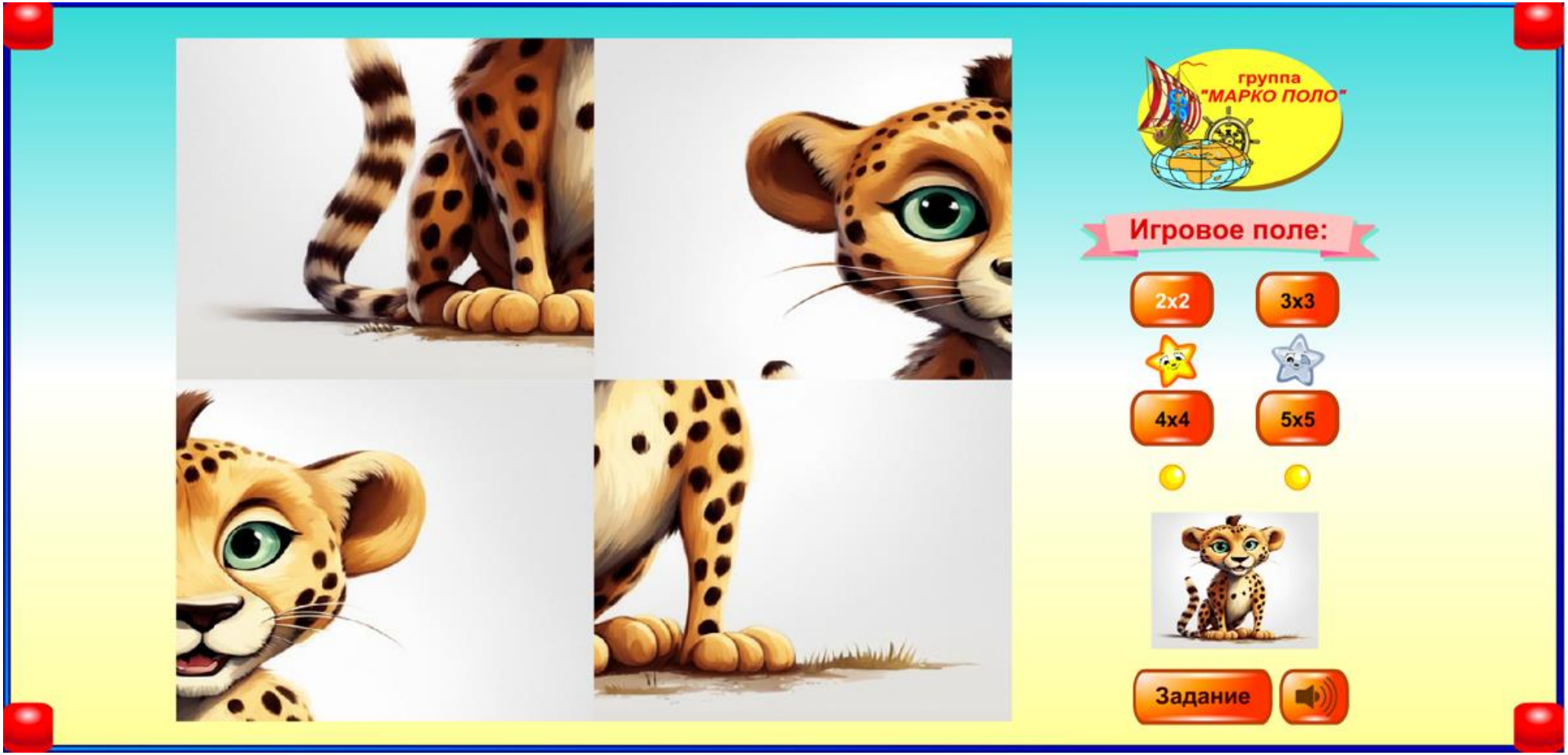
Когда на табло появятся восемь золотых звёзд, игрока похвалит сам Арифметикус:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

14. Программа-тренажёр «Россыпи»

Программа «Россыпи» представляет собой игровой тренажёр для тренировки у детей от 5 лет наблюдательности, внимания и логического мышления.

Иллюстрация делится программой от 4 до 25 частей, меняя взаимное положение которых ребёнок собирает картинку по предложенному образцу.
Одновременное размещение на рабочем поле всех элементов разделённой иллюстрации усложняет задачу её восстановления в сравнении с обычными пазлами, а однотипность их размеров создаёт ребёнку дополнительные трудности.



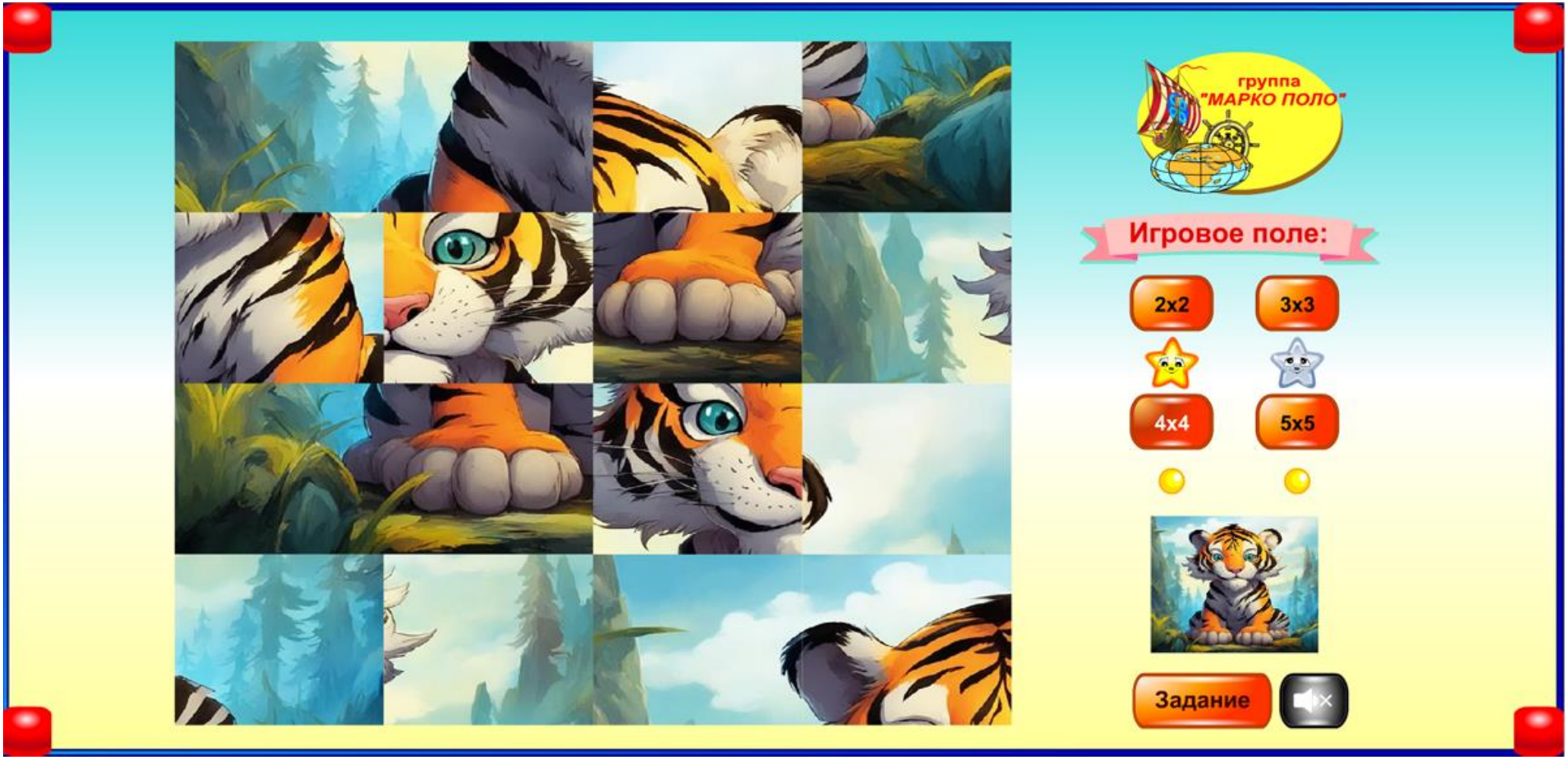
группа
"МАРКО ПОЛО"

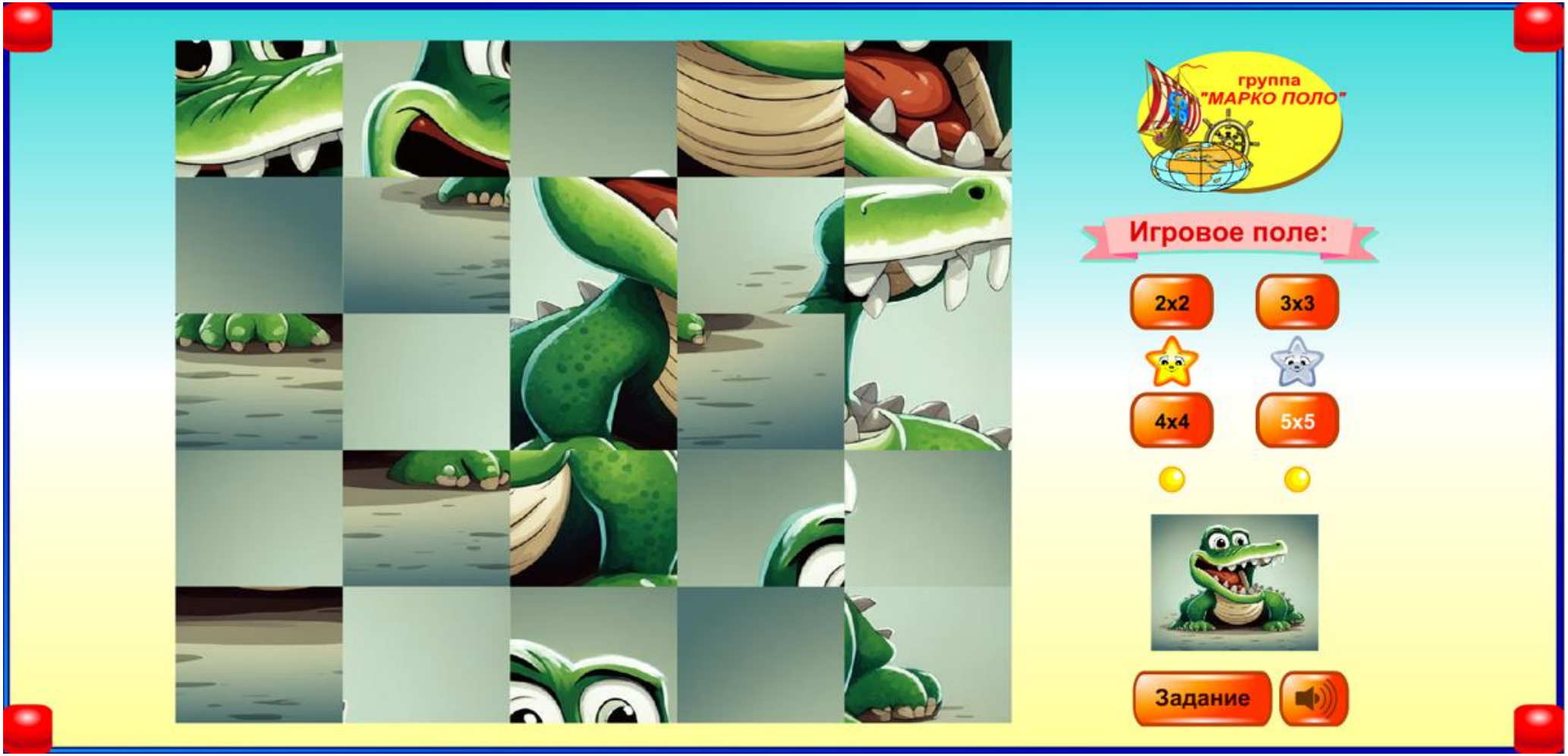
Игровое поле:

2x2 3x3

4x4 5x5

Задание


группа
"МАРКО ПОЛО"
Игровое поле:
2x2
3x3
4x4
5x5
Задание


группа
"МАРКО ПОЛО"
Игровое поле:
2x2
3x3
4x4
5x5
Задание

При правильном выполнении задания компьютер хвалит ребёнка. Выполнение очередного задания в кажом разделе меняет цвет звёздочек под кнопками выбора разделов вплоть до золотого.

Когда ребёнок заработает золотые звёзды в каждом разделе, его тепло похвалит компьютер.

15. Программа-тренажёр «Маджонг и Я»

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

Ц	Й	А	Ф	Ц	Ю
Ы	Ъ	Ю	Ф	Ч	А
Д	Ф	Ц	Ю	Ъ	Ы
Ю	Ф	Ч	Д	Й	Ц

Игровое поле:

4x6 6x9 9x14

Объекты

1 А

Задание

Прежде, чем начинать игру, необходимо внимательно прослушать или прочитать задание:

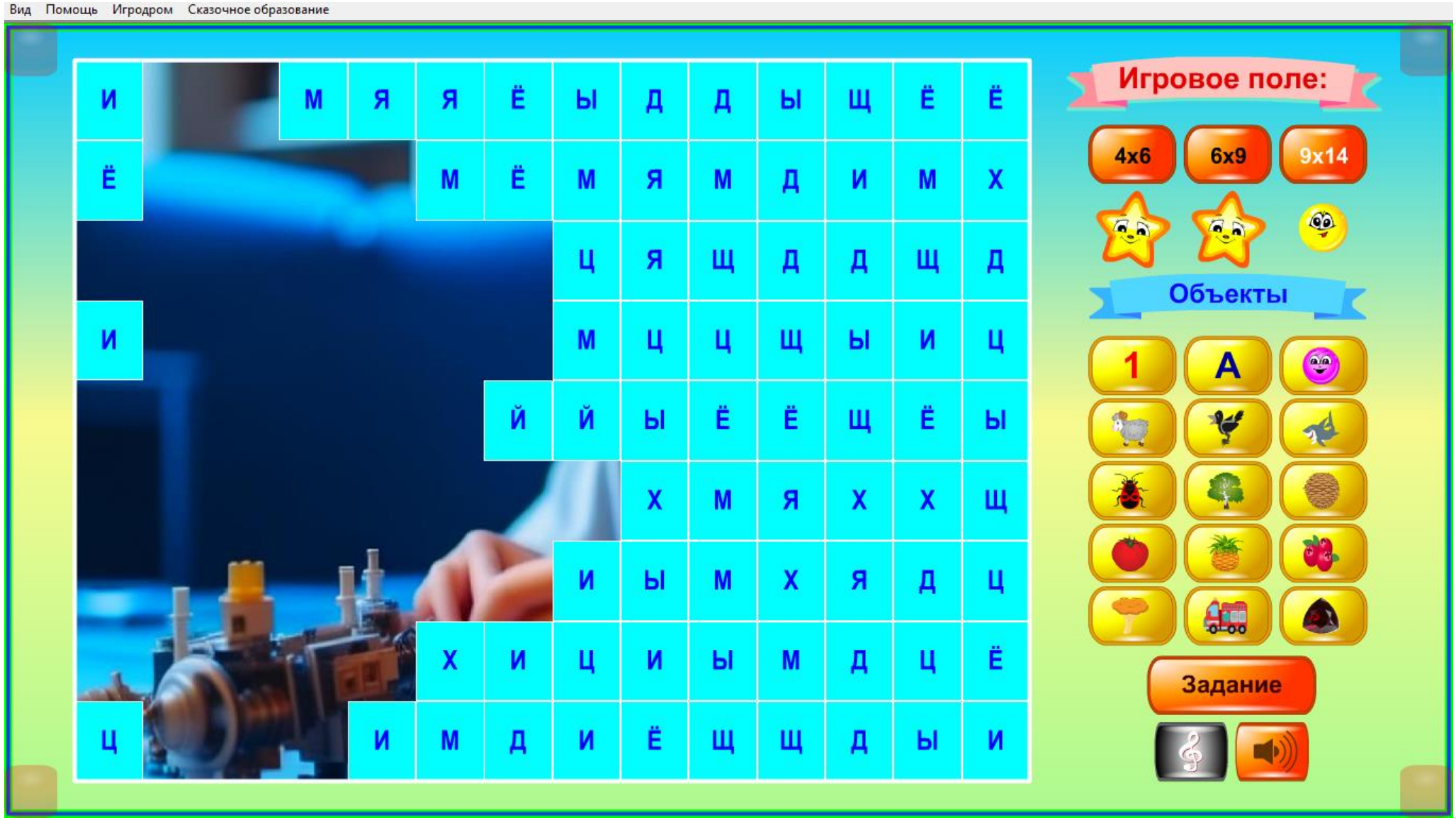
Цель заданий данной программы-тренажёра заключается в поиске открытых пар одинаковых картинок и удаления их с поля.

Программа включает пятнадцать разделов – пятнадцать групп объектов (кнопки «Объекты»):

1. Раздел 1 знакомит ребёнка с числами.
2. Раздел 2 знакомит ребёнка с буквами.
3. Раздел 3 знакомит ребёнка с цветами.
4. Раздел 4 знакомит ребёнка с животными.
5. Раздел 5 знакомит ребёнка с птицами.
6. Раздел 6 знакомит ребёнка с рыбами.
7. Раздел 7 знакомит ребёнка с насекомыми.
8. Раздел 8 знакомит ребёнка с деревьями.
9. Раздел 9 знакомит ребёнка с плодами.
10. Раздел 10 знакомит ребёнка с овощами.
11. Раздел 11 знакомит ребёнка с фруктами.
12. Раздел 12 знакомит ребёнка с ягодами.
13. Раздел 13 знакомит ребёнка с грибами.
14. Раздел 14 знакомит ребёнка с механизмами.
15. Раздел 15 знакомит ребёнка с минералами.

При выполнении задания ячейки с объектами на игровом поле исчезают, постепенно открывая подложку-иллюстрацию. После правильного выполнения каждого задания компьютер хвалит ребёнка:

При выполнении трёх заданий под кнопкой на поле 4х6 последовательно появляются серебряная, пурпурная, а затем золотая звёздочки, на поле 6х9 - пурпурная, затем золотая, а на поле 9х14 - сразу золотая звёздочка.



При получении ребёнком трёх золотых звёзд компьютер хвалит ребёнка:

16. Программа-тренажёр «Глазастик»

Наблюдательность и познавательная деятельность, логическое мышление, любознательность и сообразительность, а также приобретение собственного познавательного опыта – развитие этих качеств является важнейшей составляющей успешного обучения детей в школе. Формированию у ребёнка таких качеств поспособствуют задания данной программы-тренажёра:

Задания «Глазастика» посвящены числам, буквам, нотам, геометрическим фигурам и различным предметам, которые встречаются в быту человека.

На рабочем поле размещены управляющие кнопки тренажёра и игровое поле в виде квадратов с рисунками различных объектов:

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать задание, сделать шаг назад при замеченной ошибке. Также в левой части располагается объект, о котором говорится в задании.

В правой части тренажёра расположены двенадцать кнопок «Разделы» (кликом на кнопку выбирается тематика игровых заданий). Ниже кнопок «Разделы» установлено поощрительное табло из двенадцати секторов (каждый сектор соответствует определённому тематическому разделу). Под поощрительным табло находятся три кнопки размеров игрового поля: «3х3», «4х4» и «5х5».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с изображением объектов.

Прежде чем начинать игру по каждой из тем необходимо прослушать или прочитать задание. Заданий в тренажёре двенадцать, по одному для каждого раздела:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкни по тем же числам на игровом поле, что и число слева от него.
2.	Щёлкни по тем же буквам на игровом поле, что и буква слева от него.
3.	Щёлкни по тем же нотам на игровом поле, что и нота слева от него.
4.	Щёлкни по таким же смайликам на игровом поле, что и смайлик слева от него.
5.	Щёлкни по геометрическим фигурам того же цвета на игровом поле, что и геометрические фигуры слева от него.
6.	Щёлкни по геометрическим фигурам той же формы на игровом поле, как и у геометрической фигуры слева от него.

7.	Щёлкни по геометрическим фигурам такого же размера на игровом поле, как и у геометрической фигуры слева от него.
8.	Щёлкни по геометрическим фигурам большего размера на игровом поле, чем размер у геометрической фигуры слева от него.
9.	Щёлкни по геометрическим фигурам меньшего размера на игровом поле, чем размер у геометрической фигуры слева от него.
10.	Щёлкни по таким же рисункам на игровом поле, что и рисунок слева от него.
11.	Щёлкни по предметам того же назначения на игровом поле, что и предмет слева от него.
12.	Щёлкни по деталям на игровом поле, которые есть у предмета слева от него.

При нажатии на, квадрат игрового поля, он меняет цвет на жёлтый:

При выполнении пяти заданий на поле размером 3х3, четырёх заданий на поле размером 4х4, трёх заданий на поле размером 5х5 компьютер хвалит ребёнка и награждает соответственно серебряной, пурпурной и золотой звездой, появляющейся на поощрительном табло:

А когда игрок заработает двенадцать золотых звёзд, компьютер торжественно похвалит его:

17. Программа-тренажёр «Следопыт»

Программа-тренажёр «Следопыт» является аналогом программы-тренажёра «Глазастик». Но если в процессе выполнения игровых заданий «Глазастика» ребёнок знакомился с числами, буквами, нотами, геометрическими фигурами и различными предметами, которые встречаются в быту человека, то «Следопыт» посвящён фауне и флоре окружающего нас мира.

На рабочем поле размещены управляющие кнопки тренажёра и игровое поле в виде квадратов с рисунками различных объектов:

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать задание, сделать шаг назад при замеченной ошибке. Также в левой части располагается объект, о котором говорится в задании.

В правой части тренажёра расположены двенадцать кнопок «Разделы» (кликом на кнопку выбирается тематика игровых заданий). Ниже кнопок «Разделы» установлено поощрительное табло из двенадцати секторов (каждый сектор соответствует определённому тематическому разделу). Под поощрительным табло находятся три кнопки размеров игрового поля: «3х3», «5х5» и «7х7».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с изображением объектов.

Прежде чем начинать игру необходимо прослушать или прочитать задание. Заданий в тренажёре двенадцать, по одному для каждого раздела:

№ раздела	**Задание**
1.	Щёлкни по изображениям тех животных на игровом поле, что и животные слева от него.
2.	Щёлкни по изображениям тех птиц на игровом поле, что и птицы слева от него.
3.	Щёлкни по изображениям тех рыб на игровом поле, что и рыбы слева от него.
4.	Щёлкни по изображениям тех насекомых на игровом поле, что и насекомые слева от него.
5.	Щёлкни по изображениям тех деревьев на игровом поле, что и деревья слева от него.
6.	Щёлкни по изображениям тех плодов на игровом поле, что и плоды слева от него.
7.	Щёлкни по изображениям тех овощей на игровом поле, что и овощи слева от него.

8.	Щёлкни по изображениям тех фруктов на игровом поле, что и фрукты слева от него.
9.	Щёлкни по изображениям тех ягод на игровом поле, что и ягоды слева от него.
10.	Щёлкни по изображениям тех грибов на игровом поле, что и грибы слева от него.
11.	Щёлкни по изображениям на игровом поле материка, который показан слева от поля.
12.	Щёлкни по изображениям на игровом поле небесного тела, которое показано слева от поля.

В ходе выполнения задания диктор озвучивает название объекта для того, чтобы ребёнок его запомнил. При нажатии на изображение, квадрат, на котором оно находится, меняет цвет на жёлтый:

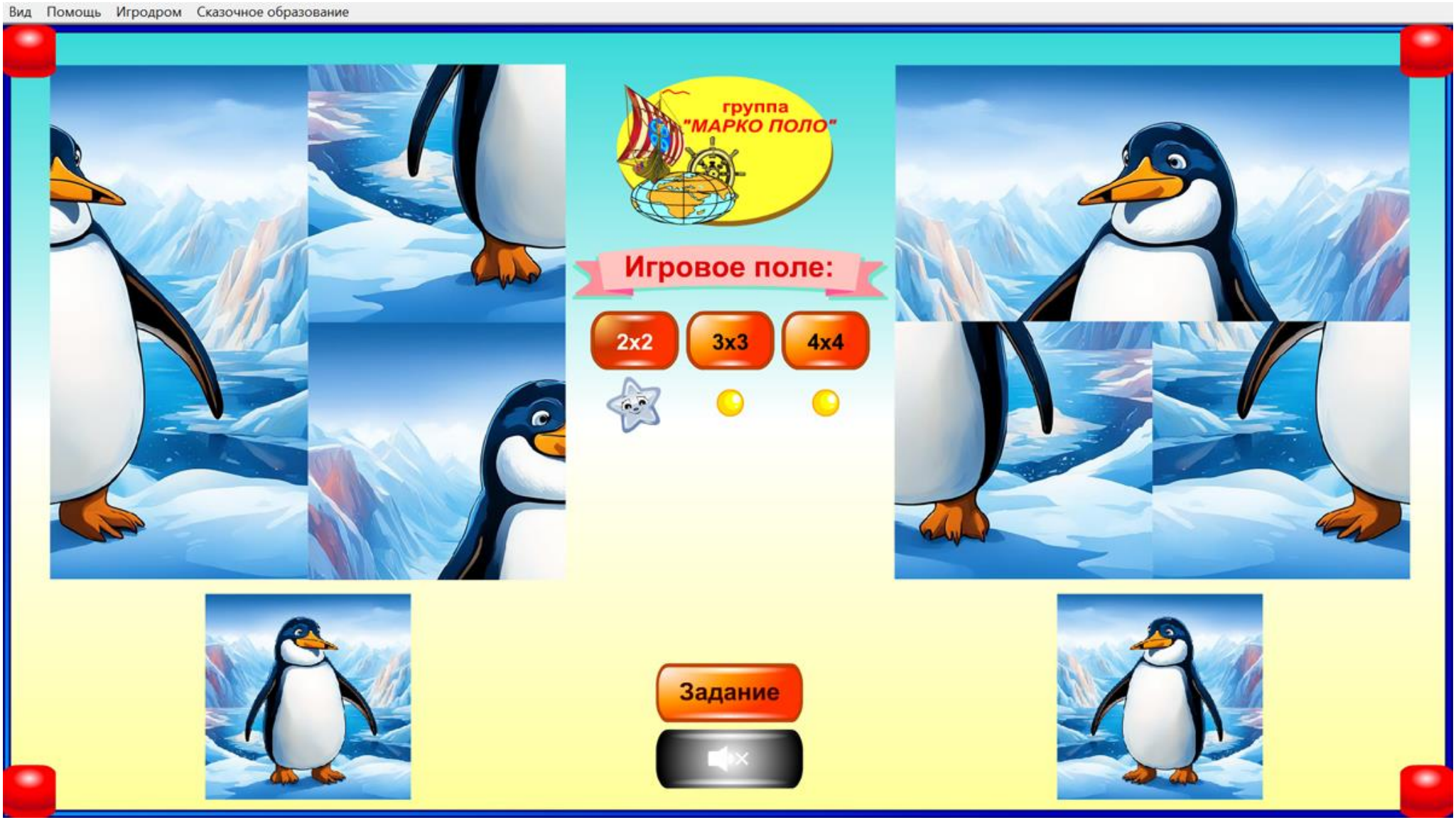
При выполнении пяти заданий на поле размером 3х3, трёх заданий на поле размером 5х5 или задания на поле размером 7х7 компьютер хвалит ребёнка и награждает соответственно серебряной, пурпурной и золотой звездой, появляющейся на поощрительном табло:

А когда игрок заработает двенадцать золотых звёзд, компьютер торжественно похвалит его:

18. Программа-тренажёр «Близнецы»

Программа-тренадёр "Близнецы" представляет собой программу для углублённого развития у детей комбинаторных способностей.

Две сходные иллюстрации делятся программой на участки от 4 до 16 частей, которые перемешиваются. Меняя взаимное положение участков, ребёнок собирает картинки по предложенным образцам. Одновременное размещение на двух рабочих полях всех элементов разделённых иллюстраций усложняет задачу их восстановления в сравнении с обычными пазлами, а однотипность их размеров создаёт ребёнку дополнительные трудности.



Вид Помощь Игродром Сказочное образование

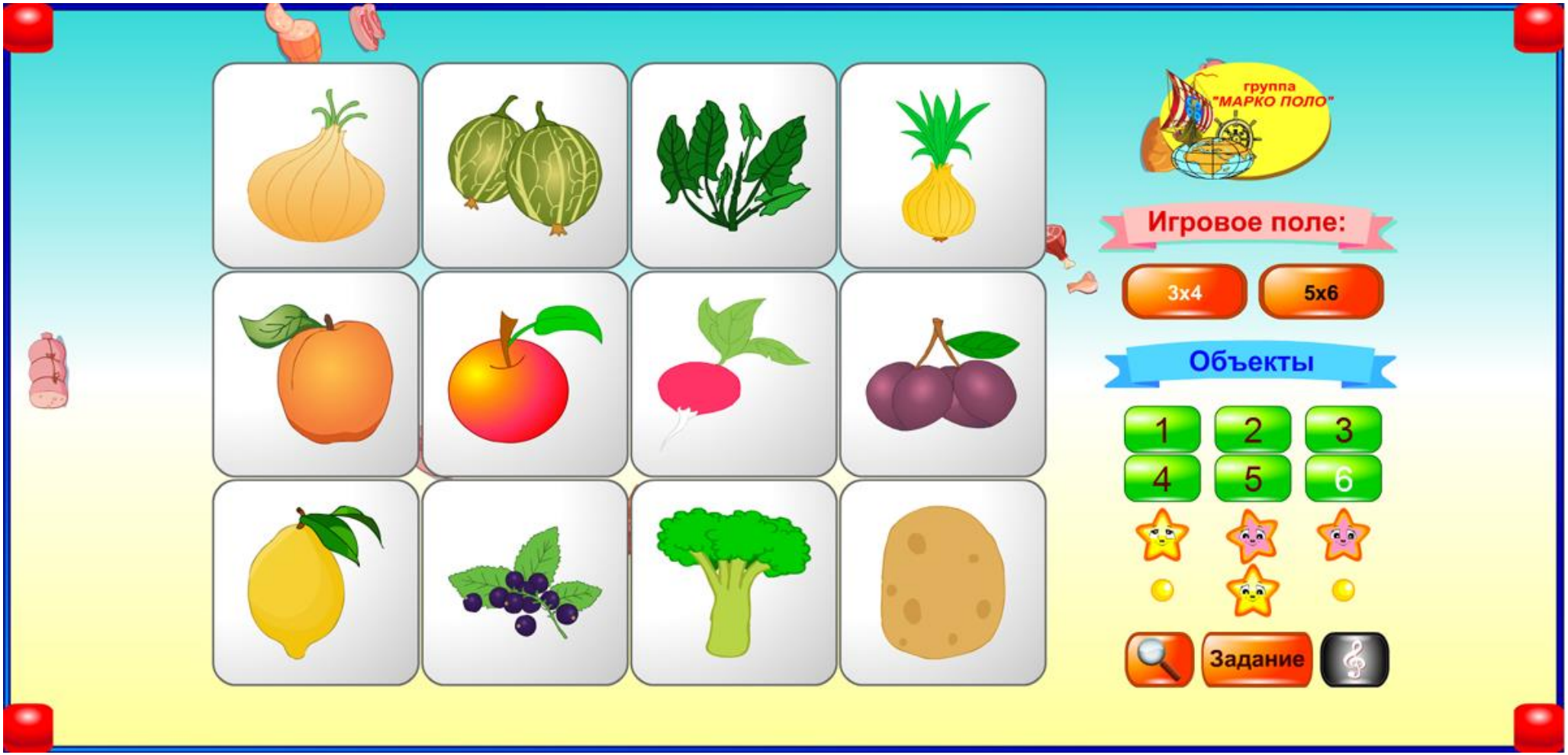
Вид Помощь Игродром Сказочное образование

При правильном выполнении задания компьютер хвалит ребёнка. Выполнение очередного задания в каждом разделе меняет цвет звёздочек под кнопками выбора разделов вплоть до золотого.

Когда ребёнок заработает золотые звёзды в каждом разделе, его тепло похвалит компьютер.

19. Программа-тренажёр «Канон»

«Канон» представляет собой программу-тренажёр для знакомства детей от 5 лет с окружающим миром в сочетании с тренировкой их внимания и памяти.

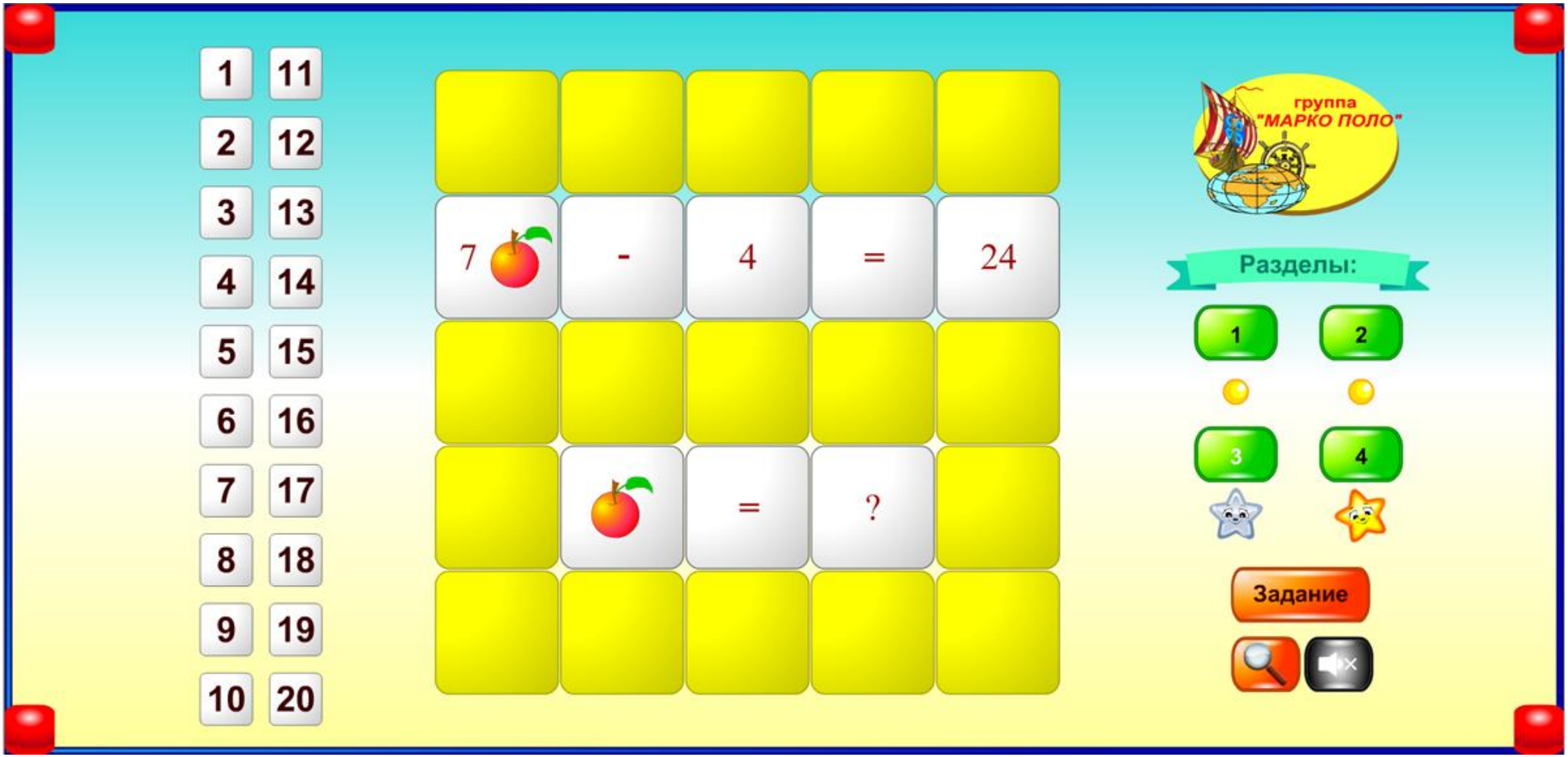


При выполнении задания в поле 3х4 ребёнок получает пурпурную, а при выполнении задания в поле 5х6 золотую звезду. В обоих случаях его он получает одобрение от компьютера.

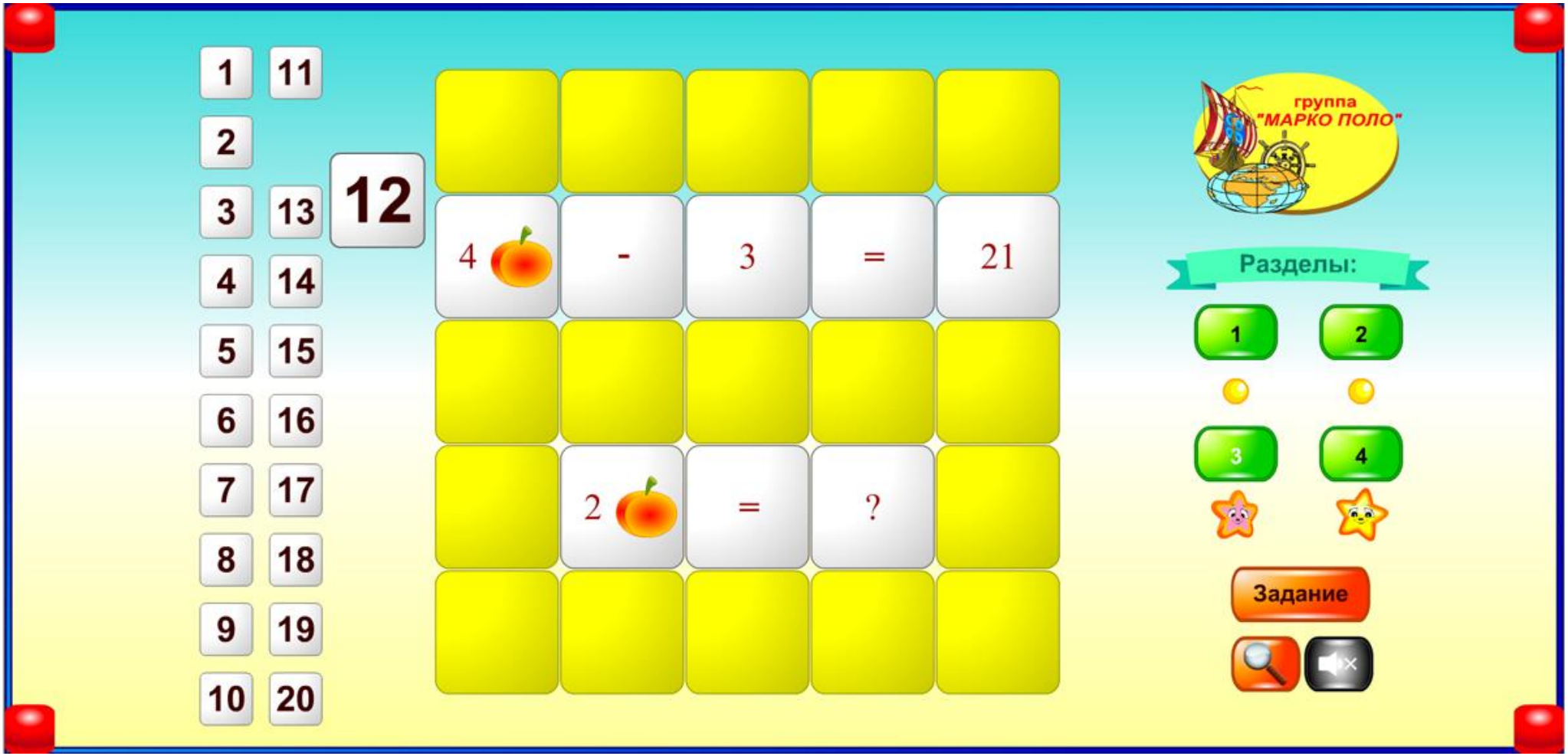
Когда ребёнок заработает шесть золотых звёзд, его похвалит компьютер.

20. Программа-тренажёр «Я найду сам!»

Программа «Я могу сам!» представляет собой программу-тренажёр для обучения детей от 5 лет решению простейших уравнений.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
7
-
4
=
24
=
?
группа
"МАРКО ПОЛО"
Разделы:
1
2
3
4
Задание

Поставить ответ на место можно, перетаскивая нужное число из столбцов чисел слева от рабочего поля.



При правильном выполнении задания компьютер хвалит ребёнка. Выполнение очередного задания в кажом разделе меняет цвет звёздочек под номерами разделов с серебряного на пурпурный, а затем на золотой.

При неправильном выполнении задания компьютер говорит ребёнку об этом.

Когда ребёнок заработает звёзды в каждом разделе, его тепло похвалит компьютер.