

***Комплект интерактивных программ «Русский язык? Без проблем!»
для детей от 3 до 7 лет.***



Введение

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

Серия интерактивных развивающих программ нацелена на организацию разносторонней работы с детьми дошкольного и школьного возраста по основным направлениям развития детей, определённым Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО) и Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования (ФГОС СОО). Интерактивные обучающие и развивающие программы предназначены для занятий малышей, дошкольников и школьников разного уровня развития и подготовки.

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними комфортна как для взрослых, так и для детей, не требует специальной подготовки педагогов. Вовлечь ребят в учебную и познавательную деятельность помогают интересные задания с ясными и краткими условиями, доступное для понимания изложение материала, поясняющие иллюстрации в обучающих комплектах, легко читаемые шрифты текстов.

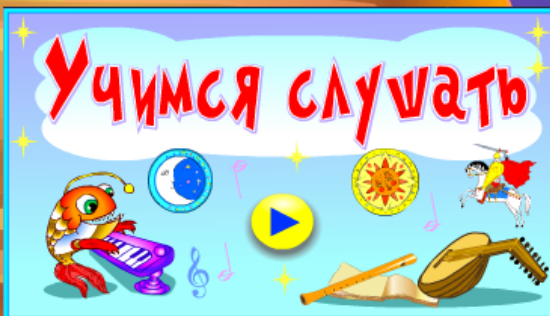
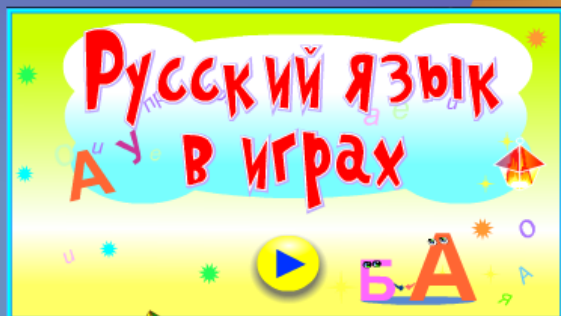
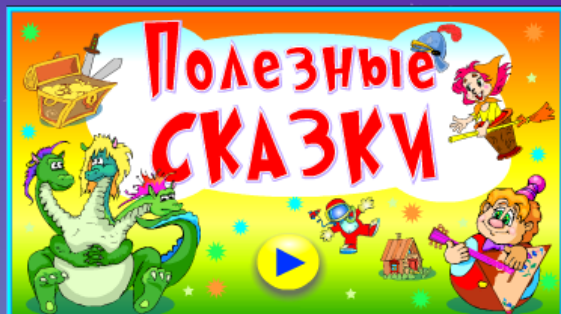
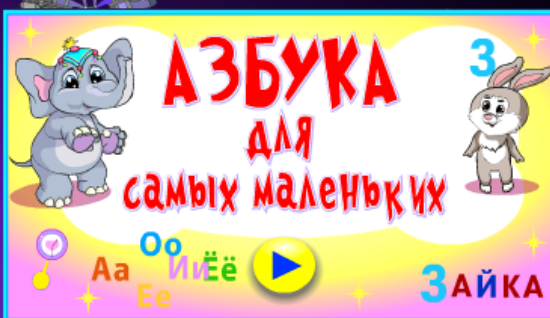
Описание комплекта

Интерактивный комплект игровых заданий «Русский язык? Без проблем!» — это сборник развивающих и обучающих программ, предназначенных для облегчения изучения детьми русского языка. Использовать комплект рекомендуется, начиная с трёх лет, но полезен он и для учеников начальной школы. Задания комплекта подобраны и упорядочены таким образом, чтобы была максимально обеспечена возможность пошагового обучения, включающего в себя: запоминание букв и алфавита, чтение и составление слов, поиск пропущенных в слове букв, прослушивание текста с последующими ответами на вопросы, расширение словарного запаса ребёнка.

Комплект разработан с соблюдением санитарных требований при работе с компьютером и имеет интуитивно понятный для пользователя любого возраста интерфейс, адаптированный для применения на устройствах с сенсорными экранами.

В комплект «Русский язык? Без проблем!» включены девять игровых программ:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Программа "Букварик" познакомит ребёнка не только с буквами, но и с гласными и согласными, научит быстро разыскивать нужные буквы в алфавите.

Девять игр программы «Азбука для самых маленьких» предназначены для запоминания букв и проведения первых уроков чтения слов.

Программа " 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.

Все дети любят слушать сказки. Такая возможность предоставляется программой, которая называется «Полезные сказки». Сказку можно выбрать по названию. А после её прослушивания предлагается ответить на несколько вопросов по тексту. То есть, программа «Полезные сказки» - это отличный тренинг для развития слуховой памяти и внимания ребёнка.

Красивая речь и точность формулировок зависят от словарного запаса, которым владеет человек. 25 тематических разделов программы «Банк слов» помогут ребёнку не только увеличить количество употребляемых в разговоре слов, но и научат излагать свою мысль более чётко и разнообразно.

Игровые задания программы "Нужные слова", посвящённые поиску слов в наборах букв, проведут отличный тренинг внимания, памяти и сообразительности ребёнка.

Программа "Русский язык в играх" содержит 25 игр, используя которые ребёнок научится быстро составлять слова и разгадывать ребусы, узнает множество поговорок.

Программа "Учимся слушать" поможет развить у ребёнка слуховое восприятие, внимание и память.

Программа "Словодел" - это многофункциональный игровой тренажёр для проведения практических занятий по чтению и составлению слов из букв или слогов.

В рабочем поле можно легко осуществлять навигацию по программам и играм внутри них.

Раскрыть игровое поле на весь экран можно, щёлкнув по кнопке "Скрыть меню" в разделе "Вид"(левый верхний угол экрана).

Выйти из игры и перейти на страничку выбора программ можно, щёлкнув по кнопке "Вернуться" или при помощи кнопок Ctrl+Q клавиатуры.

В комплекте предусмотрена возможность использования функции «Мультискрин». Для пользования этой функцией следует нажать на кнопку «Вид» и в открывшемся окне выделить устройство, нужное в данный момент пользователю: «Интерактивный стол/пол» или «Интерактивная доска/стена».

При выполнении задания группой из 2, 3 или 4 человек можно разделить экран на части. Это удобно сделать как для интерактивной доски или стены, так и для интерактивного стола или пола, выбрав нужное количество игроков:



На нижерасположенном скриншоте показано поле для трёх участников игры:



Интерфейс комплекта оснащён четырьмя кнопками, расположенными по углам экрана. Нажатие на любую из этих кнопок позволяет вернуться в меню комплекта. Это значительно ускоряет просмотр и выбор нужного в данный момент пользователю игрового задания.

Характеристика игровых программ 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.

Программа 1. «Букварик»

Данная программа предназначена для обучения детей азбуке:



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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Б У К В Ы

Буквы — это знаки для записи звуков.
В русском алфавите 33 буквы.



10 букв обозначают **гласные звуки**:

А, О, Е, Ё, И, Ы, У, Э, Ю, Я.

Когда их произносят, струя воздуха во рту не встречает преград и проходит свободно.



Две буквы – Ъ и Ь – не обозначают звуков.



21 буква обозначает **согласные звуки**:

Б, В, Г, Д, Ж, З, Й, К, Л, М,
Н, П, Р, С, Т, Ф, Х, Ц, Ч,
Ш, Щ.

Согласные являются звуками, при произнесении которых воздушный поток, преодолевая препятствие, изменяет своё направление.



А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р

С Т Ф Х Ц Ч Ш Щ Я



«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:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

The screenshot displays the main interface of the 'Букварик' application. At the top left, there is a logo for 'группа "МАРКО ПОЛО"' (Marco Polo group) featuring a globe and a ship. Below it is a speaker icon for audio playback. The central part of the screen is a grid of Cyrillic letters: Row 1: А, Б, В, Г, Д, Е, Ё; Row 2: Ж, З, И, Й, К, Л, М; Row 3: Н, О, П, Р, С, Т, У; Row 4: Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ, Ъ; Row 5: Ы, Ь, Э, Ю, Я. To the right of the grid is a 'Разделы:' (Sections) menu with six numbered buttons (1-6) and three star icons. A red arrow points to the 'Задание' (Task) button at the bottom right. A tooltip box near the task button contains the text: 'Щёлкни по букве и узнаешь, как она называется' (Click on the letter and you will know how it is called).

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:

группа
"МАРКО ПОЛО"

М

Ю

О Ц Э Б

Ю У С Я

А Ё И Л

Ы Е Ё Щ

Разделы:

1 2 3

4 5 6

Игровое поле:

3x3 4x4 5x5

Задание

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

БАЯН

А В Г Д Е Ё

Ж И М Н О Т

У Е Ю Я

МОЛОДЕЦ!

Разделы:

1 2 3

4 5 6

Задание

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:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

ВЕСЫ

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

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Программа 2. «Азбука для самых маленьких»

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

АЗБУКА



НАЙДИ БУКВУ!



НАЙДИ!

Щёлкай по называемым буквам.



ПРОЧИТАЙ САМ!

Прочитай слово и перетаски то, что оно обозначает, в квадратик!



ВЫБЕРИ!

Прочитай все слова и выбери нужное.



ПАРА СЛОВ

Щёлкни по картинке и слову, которое ей соответствует!



КТО ЭТО?



ГРАМОТЕЙ

Подпиши картинку!



ВЕРНИ НА МЕСТО!

Поставь буквы на свои места!

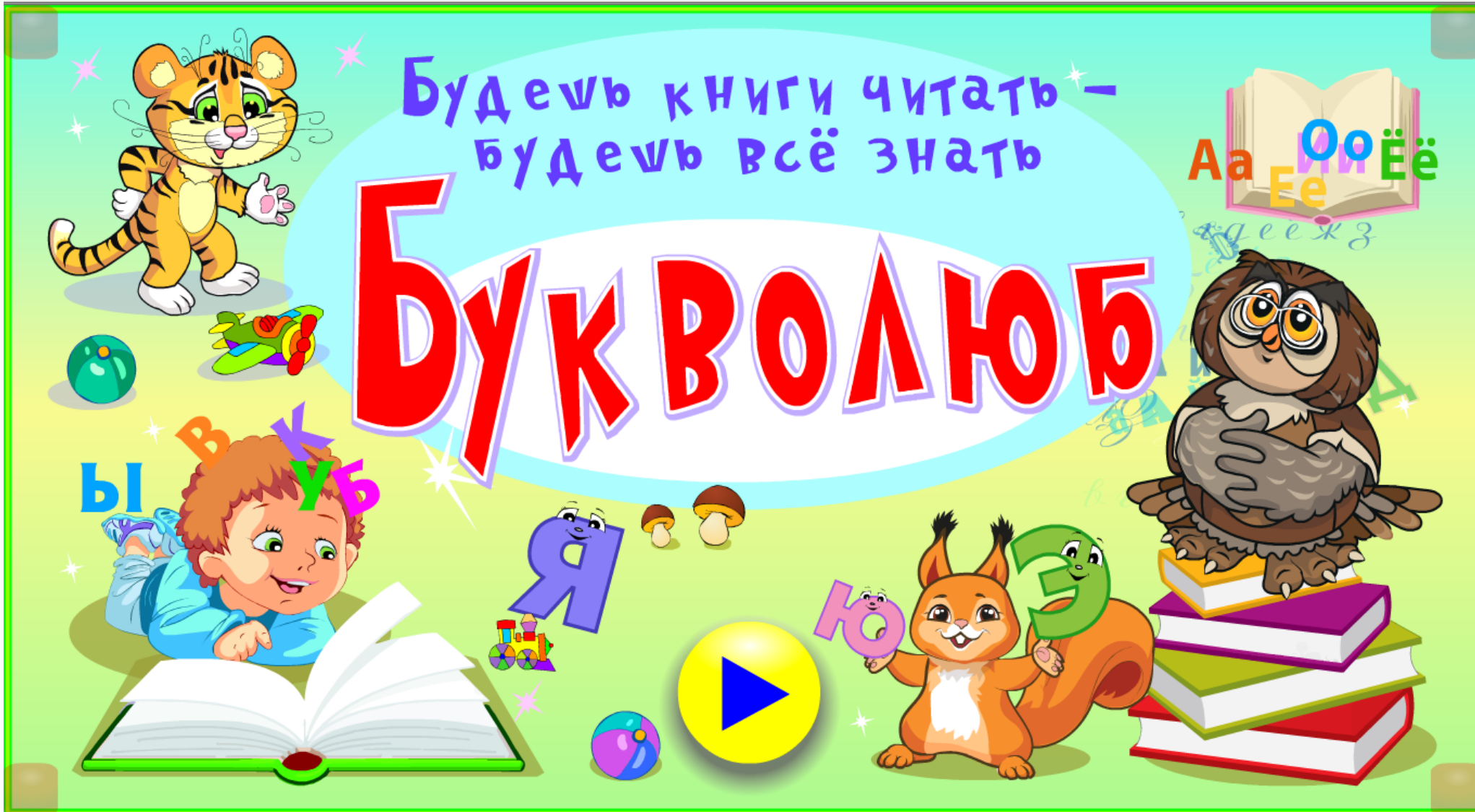


Название игры	Описание игры
Азбука	<i>Изучение алфавита и букв.</i> Прослушивание и запоминание названий букв; последовательность букв в алфавите.
Найди букву!	<i>Изучение алфавита и букв.</i> Нахождение в алфавите заданной буквы.
Найди!	<i>Изучение букв.</i> Нахождение называемых диктором букв.
Прочитай сам!	<i>Чтение слов.</i> Чтение заданного слова и нахождение к нему картинки.
Выбери!	<i>Чтение слов.</i> Нахождение из нескольких слов нужного слова по заданному рисунку.
Пара слов	<i>Чтение слов.</i> Нахождение соответствующих друг другу рисунков и слов.
Кто это?	<i>Чтение слов.</i> Нахождение соответствующих друг другу рисунков и слов.
Грамотей	<i>Составление слов.</i> Составление слов при помощи установки букв в их контуры.
Верни на место!	<i>Составление слов.</i> Восстановление слова из покинувших своё место букв.

Программа 3. «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:



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.

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

Ж ЙЗС

Разделы:

1 2 3

4 5 6

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

Щёлкни по буквам алфавита, которые в нём стоят после букв, находящихся над таблицей.

Задание

Заданий в «Букволюбe» 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 подложка в алфавите окрашивается зелёным цветом:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

ЭК

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

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

ЭКРАН

Разделы:

1	2	3
4	5	6

★ ● ●

● ● ●

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		

Задание

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

группа "МАРКО ПОЛО"

ПЕТУХ

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

Разделы:
1 2 3
4 5 6

Задание

МОЛОДЕЦ!

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



Программа 4. «Полезные сказки»

Цель данной программы можно охарактеризовать словами: «Учимся слушать и понимать услышанное».

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

**ПОЛЕЗНЫЕ
СКАЗКИ**

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33

**Рассказать
эту сказку**

Выбрать для прослушивания сказку можно, нажимая в правой части экрана на пронумерованные кнопки:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

РЕПКА



1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33

Рассказать
эту сказку

Выбрав сказку по её названию, следует нажать на кнопку «Рассказать эту сказку». Озвучиваемый диктором текст будет сопровождаться соответствующими иллюстрациями:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



1 2 3
4 5 6
7 8 9
10 11 12
13 14 15
16 17 18
19 20 21
22 23 24
25 26 27
28 29 30
31 32 33

Рассказать эту сказку

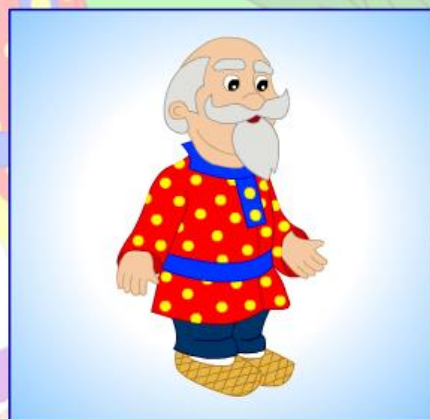


1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33

Рассказать
эту сказку

После прослушивания сказки ребёнку предлагается ответить на несколько вопросов. Например, задаётся вопрос: «Кто позвал на помощь кошку?»:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Рассказать
эту сказку

После трёх подряд правильных ответов компьютер хвалит ребёнка и позволяет перейти к прослушиванию другой сказки:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

ДЕПКА

МОЛОДЕЦ!

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33

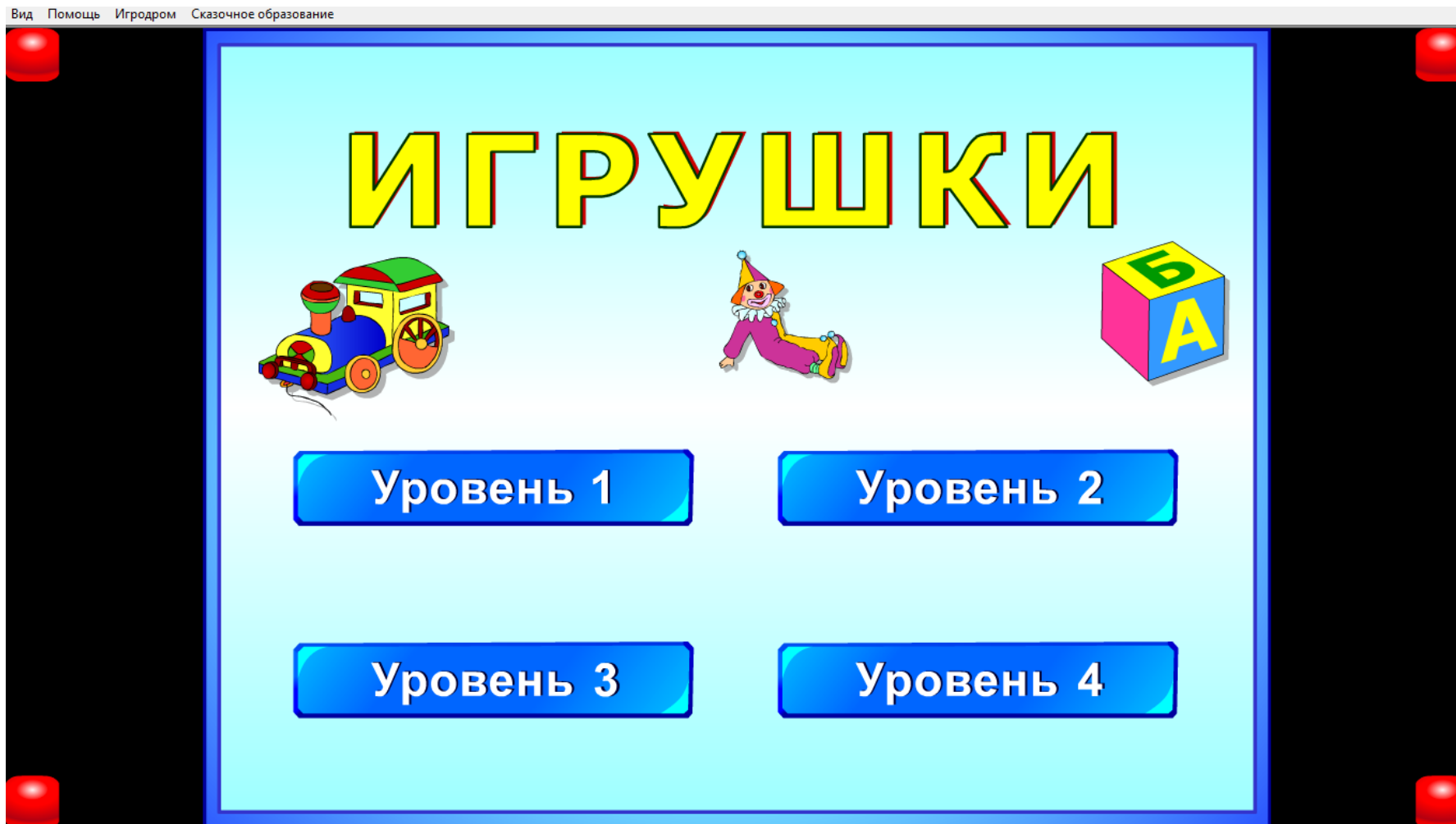
Рассказать эту сказку

Программа 5. «Банк слов»

Цель данной программы – запоминание ребёнком звучания и написания слов по следующим темам:



Каждое задание блока содержит четыре уровня его выполнения:



Задание уровней 1 и 2: «Учи слова, щёлкая по картинкам».

Задание уровня 3: «Услышав слово, щёлкни по его (её) изображению».

Задание уровня 4: «Прочитав слово, щёлкни по его (её) изображению».

Программа 6. «Нужные слова»

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

Ты – хозяин только тех слов,
которые можешь найти!

Нужные слова

лось
соль
лев

нос
осень
сено

фламинго

Новоселье

ГНОМ
МАГ
ГИМН

▶

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: 4x4, 6x6, 9x9, под каждой из которых находятся сектора поощрительного табло. Перед началом выполнения игрового задания следует внимательно прослушать или прочитать его условие (кнопка «Задание»):

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

КОТ

Е	К	П	Ф
М	О	Щ	Р
Ю	Т	Й	Р
Ё	В	Т	Н

группа "МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

4x4 6x6 9x9

Найди на игровом поле написанное слева от него слово и щёлкни по буквам в нём в порядке их следования.

Задание

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

КОТ



Е	К	П	Ф
М	О	Щ	Р
Ю	Т	Й	Р
Ё	В	Т	Н

группа "МАРКО ПОЛО"



Игровое поле:

4x4 6x6 9x9



Задание



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

МЯЧ

М	Ц	Ы	Ж
Я			М
В	А	Т	Ч

группа "МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

4x4 6x6 9x9

Задание

МОЛОДЕЦ!

В задании для поля размером 6x6 следует найти два слова:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

ОРЕЛ

РЫБА

У	Р	Д	Я	Ы	У
Г	Ы	Ф	О	Е	С
Л	Б	Э	Р	Л	Ь
Ф	А	Й	Ё	Ё	Ь
К	Л	Р	Л	Н	В
У	К	С	Р	Э	Щ

группа "МАРКО ПОЛО"

Игровое поле:

4x4 6x6 9x9

Задание

А в задании для поля размером 9x9 следует найти три слова:

БАНАН

АКУЛА

ХОМЯК

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



Игровое поле:

- 4x4
- 6x6
- 9x9



Задание



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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Программа 7. «Русский язык в играх»

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

ВСПОМИНАЙКА

З С Е М Н О
Л Я

ЦВЕТ

Открыть картинки с цветом в его названии.

ПРОПУЩЕННЫЕ БУКВЫ

Посмотри, какие буквы пропущены в заданных кусочках аффиксов, и вставь их на них.

ПРОЧИТАЙ!

Щёлкни по объекту, название которого указано.

СОБЕРИ СЛОВО

БОЛЬШАЯ БУКВА

Выбери предлоги, в которых выделенная буква является большой буквой.

СОСТАВЬ СЛОВО!

Составь слово из разбросанных букв.

РЕБУСЫ

Разгадай ребус, и введи ответ в пустое окошко, щёлкнув по нему.

ПОДПИШИ!

Подпиши картинку.

Первая буква

ЕСТЬ ТАКАЯ БУКВА?

Шарочки

Открыть картинки с изображением объекта в его названии.

РАСПУТАЙ ВЕРЕВОЧКУ!

РАСШИФРУЙ ИМЕНА!

Переставь буквы, расшифруй имя мальчика или девочки.

СОЕДИНИ!

ГЛАСНЫЕ И СОГЛАСНЫЕ

БУКВЫ-БУСИНЫ

РАСКОДИРУЙ СЛОВО!

С помощью палочек раскодируй слово и введи ответ в пустое окошко, щёлкнув по нему.

ПОДБЕРИ РИФМУ!

Поставь рифму напротив рифмы.

ТАЙНЫ ПИРАМИДА

Отгадай слово по первой букве и прочитай предложение по этим буквам.

РАСШИФРУЙ!

ЗАМЕНИ БУКВУ!

Замен выделенную букву так, чтобы получилось другое слово.

ОТГАДАЙ СЛОВО!

Введи по количеству, длине и начальной букве, чтобы получилось нужное слово.

РУКОПИСНЫЕ БУКВЫ

ЦВЕТНЫЕ БУКВЫ

Переставь и соедини цветом буквы, чтобы по цвету и порядку получилось слово.

Выполняя задания данной программы, ребёнок научится составлять слова и поймёт, как нужно разгадывать ребусы, получит представление о «тайнах» шифра, узнает множество поговорок, запомнит гласные и согласные буквы, а также ещё многое другое. Порядок расположения двадцати пяти игровых заданий: от простого - к сложному.

Название игры	Описание игры
Вспоминайка	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Запоминание и составление слова.
Цвета	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Игра «мемори» с определением цвета и открыванием соответствующих друг другу карточек.
Пропущенные буквы	<i>Внимание.</i> Нахождение пропущенных в алфавите букв.
Прочитай!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение рисунка объекта по его названию.
Собери слово	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Составление слова из начальных букв названий объектов.
Большая буква	<i>Внимание, логика.</i> Нахождение слов, которые должны писаться с большой буквы.
Составь слово!	<i>Внимание, логика.</i> Составление слова из заданных букв.
Ребусы	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Разгадка ребуса и составление заданного слова.

Подпиши!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Составление названия изображённого на картинке объекта.
Первая буква	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение первых букв названий объектов, изображённых на картинке.
Есть такая буква?	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение заданной буквы в названиях объектов, изображённых на картинке.
Парочки	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Игра «мемори» с открыванием соответствующих друг другу карточек: названием объекта и его изображением.
Распутай верёвочку!	<i>Внимание.</i> Составление и чтение поговорок.
Расшифруй имена!	<i>Внимание, логика.</i> Составление имён из заданных букв.
Соедини!	<i>Внимание, логика.</i> Составление слов из заданных слогов.
Гласные и согласные	<i>Внимание, логика.</i> Нахождение гласных и согласных букв.
Буквы-бусины	<i>Внимание.</i> Чтение и составление имени сказочного персонажа.
Раскодируй слово!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение необходимых букв и составление из них заданного слова.
Подбери рифму!	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Нахождение рифмованных названий объектов, изображённых на картинках.
Тайна пирамид	<i>Внимание, логика.</i> Чтение слова и нахождение пропущенной в нём буквы.

Расшифруй!	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение необходимых букв и составление из них заданного слова.
Замени букву!	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Замена буквы в слове для получения нового слова.
Отгадай слово!	<i>Внимание, логика.</i> Составление слов по их заданным частям.
Рукописные буквы	<i>Внимание.</i> Нахождение рукописных букв по заданным печатным буквам.
Цветные буквы	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Составление неизвестного слова из букв, соответствующих заданной раскраске.

Программа 8. «Учимся слушать»

Программа данного блока поможет развить у ребёнка слуховое восприятие, внимание и память.

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

Учимся слушать

и понимать услышанное

3-4 года 4-5 лет
5-6 лет 6-8 лет

Число заданий
- 3 +

Число правильных ответов
0

Начать

группа
"МАРКО ПОЛО"

Управление программой простое: на панели слева кнопкой нужно выбрать возраст слушателя, а на табло «Число заданий» - количество заданий, затем кликнуть кнопку «Начать». Число заданий – это количество весёлых проиллюстрированных стихотворений, которые зачитает диктор. А после прослушивания каждого стихотворения ребёнок должен будет ответить на вопрос, касающийся только что услышанного текста. Каждый правильный ответ будет фиксироваться на табло «Число правильных ответов».

Выбор озвучиваемых стихотворений зависит от указанного на табло возраста ребёнка и производится программой случайным образом.

Если число заданий пользователь на табло не установит, программа задаст его сама – «3». То есть, маленький слушатель должен будет прослушать три стишка и ответить на три вопроса.

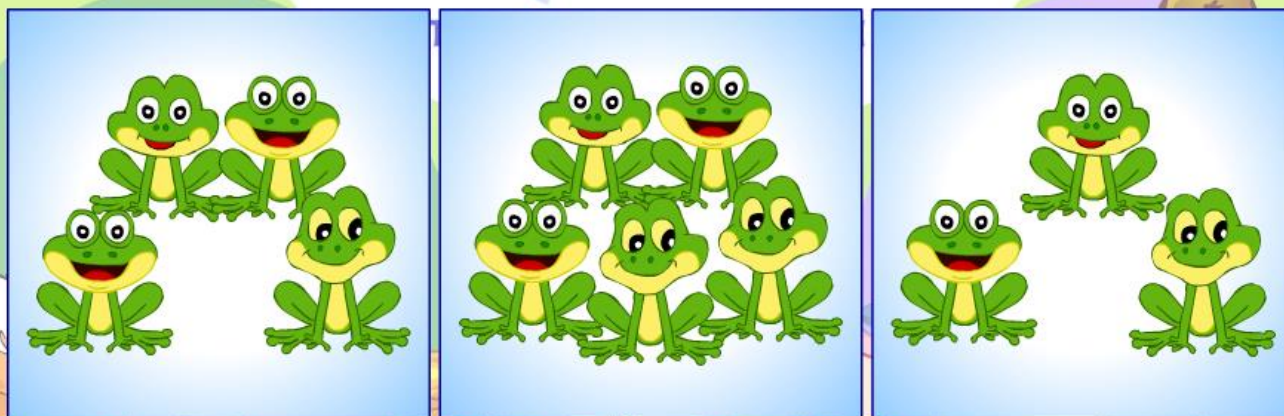
Например, возраст ребёнка 4 – 5 лет, а число заданий - 3. В одном из трёх стихотворений рассказывается о пяти лягушатах:



После прослушивания стихотворения ребёнку задаётся вопрос: «Сколько было лягушат?» и предлагаются варианты ответов:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

Учимся слушать



3-4
года

4-5
лет

5-6
лет

6-8
лет

Число заданий



Число правильных
ответов

0

Начать



группа
"МАРКО ПОЛО"

После прослушивания стихотворений и ответов ребёнка на них, программа подводит итог занятия. Например, такой:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

Учимся слушать

и понимать услышанное

**Молодец!
Ты правильно ответил
на все вопросы!**

3-4
года

4-5
лет

5-6
лет

6-8
лет

Число заданий

-

3

+

Число правильных
ответов

3

Начать




Программа 9. «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 данной программы 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:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование




группа
"МАРКО ПОЛО"

?

Шаг назад

Задание



са

НО

-ра

-ПОГ

Разделы:

- Слова из 2 слогов
- Слова из 3 слогов
- Слова из 3 букв
- Слова из 4 букв
- Слова из 5 букв

Режим работы:

- Подсказка
- Сложно

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:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Ж и ф р а

а Б а р н

с к и о Н

и н С а к

я е Д л т

?

Шаг назад

Задание



Разделы:

- Слова из 2 слогов
- Слова из 3 слогов
- Слова из 3 букв
- Слова из 4 букв
- Слова из 5 букв

Режим работы:

- Подсказка
- Просто

Первые буквы слов в режиме "Сложно" сразу показываются большими. 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:

группа "МАРКО ПОЛО"

Ы	а	р	е	а
о	с	с	Ш	В
к	р	у	к	С
Ш	а	Г	Д	М
а	М	К	о	а

Шаг назад
Задание
Подсказка
Сложно

Разделы:
Слова из 2 слогов
Слова из 3 слогов
Слова из 3 букв
Слова из 4 букв
Слова из 5 букв

Режим работы:
Подсказка
Сложно

При нажатии на квадрат с буквой (словом) 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:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

Груша

Ы	а	р	е	а
о	с	с	ш	в
к	р	у	к	с
ш	а	Г	д	м
а	М	К	о	а

Шаг назад

Задание

Разделы:

- Слова из 2 слогов
- Слова из 3 слогов
- Слова из 3 букв
- Слова из 4 букв
- Слова из 5 букв

Режим работы:

- Подсказка
- Сложно

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:

группа "МАРКО ПОЛО"

?

-тер Ю ка -ла

Шаг назад

Задание

Разделы:

- Слова из 2 слогов
- Слова из 3 слогов
- Слова из 3 букв
- Слова из 4 букв
- Слова из 5 букв

Режим работы:

- Подсказка
- Сложно

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

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

МОТ -ге- -баш-

МОЛОДЕЦ!

? Шаг назад Задание

-ри- бе ру

Разделы:

- Слова из 2 слогов
- Слова из 3 слогов
- Слова из 3 букв
- Слова из 4 букв
- Слова из 5 букв

Режим работы:

- Подсказка
- Сложно

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

