ООО «ИНТЕРТАЧ» InterTouch.Co.Ltd
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;

Интерактивные системы для бизнеса и образования

Презентации становятся ярче!
Обучение увлекательней!
Реклама эффективней!

Основная комплектация № 1

Комплект интерактивных развивающих и обучающих программ «Эврика!» включает 788 игр-тренажёров для детей 6-12 лет.

Описание комплекта «Эврика!»

Обучающий игровой комплект «Эврика!» состоит из четырёх сборников: «Главный конструктор», «Повелитель роботов», «Финансовая академия» и «Мастер образов»:

Щёлкнув по надписи на титульной странице, Вы попадёте в нужный сборник. Рассмотрим блоки игр, входящие в состав сборников, подробнее.

Описание сборника «Главный конструктор»

Сборник «Главный конструктор» — это комплект интерактивных обучающих и развивающих программ для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми – с дошкольниками старшего возраста и младшими школьниками. Программы имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. Комплект содержит более двухсот игр, включающих более полутора тысяч игровых заданий разного уровня сложности. По тематике он разделён на девять блоков:

По названию блоков можно судить об их тематике, в каждом из первых восьми блоков по 25 игровых заданий. В девятом блоке – 9.

Первый блок «Учим математику» посвящён счёту, определению чётных и нечётных чисел, решению составленных в игровой форме примеров и задач.

Последующие семь блоков: «Учимся сравнивать», «Учимся наблюдать», «Тренируем смекалку», «Тренируем память», «Тренируем логику» «Учимся побеждать», «Учимся размышлять» взаимоувязаны друг с другом и содержат разнообразные игровые задания, затрагивающие многие стороны формирования личности ребёнка. Основные из них - развитие наблюдательности, внимания, сообразительности, памяти, логических способностей, зрительного и зрительно-пространственного восприятия, умения сопоставлять и размышлять. Каждое задание этих блоков содержит три уровня сложности, в каждом уровне три версии его выполнения. Кроме того, сложность возрастает и от игры к игре внутри каждого блока. А выполняя задания второго блока «Учимся сравнивать», ребёнок научится пользоваться линейкой, вычислять периметр, площадь и объём фигур, взвешивать предметы, определять температуру и время, научится пользоваться календарём.

Девятый блок «Учимся планировать» предназначен для тех ребят, кто в будущем захочет получить техническое образование. Ведь игры этого блока помогут ребёнку приобрести навыки стратегического планирования, что в современном мире очень важно как для менеджера, так и для бизнесмена или руководителя какого-либо предприятия.

Рассмотрим каждый из блоков комплекта поподробнее.

Характеристика блоков игр и заданий

В этом разделе представлены скриншоты блоков программы и таблицы, которые помогут выбрать нужные упражнения или игры в соответствии с теми задачами, которые решает педагог на определённом этапе занятий с ребятами.

Блок 1. «Учим математику»

Если ребёнок уже научился считать и начал решать лёгкие арифметические примеры, то для его дальнейшего изучения математики весьма пригодится данный блок. В нём собраны задания разного уровня сложности, для решения которых будут нужны не только знания в области арифметики, но и внимание, память, логическое мышление и конечно же, сообразительность. Поэтому блок и назван «Математика для смекалистых».

Название игры	Описание игры
День рождения	*Внимание, зрительное восприятие.* Счёт до 10 с определением числа объектов.
Подсчитай!	*Внимание, зрительное восприятие.* Счёт до 20 с определением числа объектов.
Соедини по точкам	*Внимание, зрительное восприятие.* Прямой и обратный счёт до 50.
Сосчитайка	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Счёт до 10 с определением числа объектов.
Цветочки	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Счёт: нахождение одинакового числа объектов.
Подели поровну!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Счёт,

	деление объектов на равные части.
Чётные-нечётные	*Внимание.* Нахождение чётных и нечётных чисел.
Божьи коровки	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение объектов, имеющих одинаковое количество заданных признаков.
Раскраска	*Внимание, зрительное восприятие.* Решение примеров.
Реши пример!	*Внимание.* Расстановка знаков в заданном примере.
Парочки	*Внимание, логика.* Решение и нахождение примеров с одинаковыми ответами.
Составь пример!	*Внимание, логика.* Нахождение и установка чисел в заданный пример.
Столбики	*Внимание.* Решение примеров и составление ответов из предложенных цифр.
Календарь	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Расстановка согласно заданию чисел.
Подними!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи с выбором верного ответа.
Магический квадрат	*Внимание, логика.* Арифметическая головоломка.
Бегуны	*Внимание, логика.* Решение задачи с выбором верного ответа.
Игра в кольца	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи и составление ответа из предложенных цифр.
Взвесь!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи и выбор ответа из чисел.
Сравни!	*Внимание.* Решение примеров и сравнение их результатов.
Где чей домик?	*Внимание.* Решение примеров и выбор из предлагаемых ответов.
Сколько градусов?	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи (единицы температуры) и выбор ответа из чисел.
Сколько времени?	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи (единицы времени) и выбор ответа из чисел.
Магазин	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.
Уравновесь весы!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.

Блок 2. «Учимся сравнивать»

Выполняя задания данного блока и сравнивая подобные друг другу объекты, ребёнок научится пользоваться линейкой, вычислять периметр, площадь и объём фигур, взвешивать предметы, определять температуру при помощи термометра, потренируется в пользовании часами, при помощи календаря научится определять дни недели.

Название игры	**Описание игры**
Калейдоскоп	*Внимание.* Сравнение оттенков различных цветов.
Больше-меньше	*Внимание.* Сравнение размеров одинаковых объектов.
Формочки	*Внимание, наблюдательность*. Знакомство с геометрическими фигурами.
Длинномер	*Внимание, наблюдательность*. Сравнение предметов по их размеру.
Кубики	*Внимание, наблюдательность, логика*. Вычисление размера предмета.
Линеечка	*Внимание, наблюдательность*. Вычисление размера предмета при помощи линейки.
Измерь сам!	*Внимание, наблюдательность, логика*. Вычисление длины отрезков при помощи линейки.
Дорожки	*Внимание, наблюдательность, логика*. Вычисление длины отрезков при помощи линейки.
Пути-дороги	*Внимание, наблюдательность, логика*. Выбор пути по

	его заданному размеру.
Кружочки	*Внимание.* Сравнение размеров геометрической фигуры – круга, знакомство с диаметром и его вычисление.
Размерчик	*Внимание.* Сравнение размеров геометрической фигуры – прямоугольника, измерение его длины и ширины.
Периметр	*Внимание.* Нахождение геометрических фигур с одинаковым периметром.
Квадратики	*Внимание.* Определение площади геометрической фигуры. Нахождение геометрических фигур с одинаковой площадью.
Площадь	*Внимание.* Измерение длины и ширины геометрической фигуры, определение её площади.
Сравни!	*Внимание, наблюдательность, логика*. Сравнение предметов: какой – легче, какой тяжелее. Определение веса предметов.
Взвесь!	*Внимание, наблюдательность*. Определение веса предметов при помощи рычажных весов.
Безмен	*Внимание, наблюдательность*. Определение веса предметов при помощи безмена.
Объём	*Внимание, наблюдательность, логика*. Знакомство с понятием «объём». Вычисление объёма геометрических фигур при помощи кубика.
Измерь и сравни!	*Внимание.* Измерение сторон геометрической фигуры, вычисление её объёма.
Термометр	*Внимание, наблюдательность*. Знакомство с понятием «температура». Определение температуры по градуснику.
Сколько градусов?	*Внимание.* Определение разности температур, указанных на градусниках.
Время	*Внимание, наблюдательность*. Знакомство с понятием «время». Определение времени по стрелочным часам.
Какая разница?	*Внимание, наблюдательность*. Определение разницы между показаниями часов.
Календарик	*Внимание, наблюдательность, логика*. Заполнение календаря пропущенными датами.
Неделька	*Внимание, наблюдательность, логика*. Определение дня недели по календарю.

Блок 3. «Учимся наблюдать»

В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности для развития у ребёнка внимания и смекалки. Самые простые упражнения научат ребёнка сравнивать полностью или частично видимые объекты, более сложные – сопоставлять детали объектов с разных позиций обзора.

Название игры	**Описание игры**
Двойняшки	*Внимание, зрительное восприятие.* Составление пар из одинаковых объектов.
Сравни рисунки!	*Внимание.* Сравнение картинок, поиск недостающих на одной из картинок деталей.
Раскрась так же!	*Внимание, зрительное восприятие.* Раскрашивание по образцу.
Парочки	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение одинаковых картинок.
Кто с кем дружит?	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Прослеживание перекрещивающихся линий.
Похожи!	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение одинаково раскрашенных предметов.
Копия	*Зрительное восприятие.* Собирание картинки по образцу.
Разыщи цифры!	*Внимание, зрительное восприятие*. Расстановка цифр в соответствии с их контурами.
Раскрась одинаково!	*Зрительно-пространственное восприятие.* Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур и их

	раскрашивание.
Формочки	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение одинаковых фигур.
Закрась фигурки!	*Зрительно-пространственное восприятие.* Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур и их раскрашивание.
Поставь на место!	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение одинаково раскрашенных фигур.
Двойники	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение одинаковых картинок.
Расставь по местам!	*Внимание, логика.* Расстановка рисунков в таблице.
Тройняшки	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Конструирование одинаковых картинок.
Найди!	*Зрительное восприятие, логика.* Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
Что чем раскрашено?	*Зрительное восприятие, логика.* Сортировка по цвету.
Собери карту!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Собирание картинки (без образца).
Что это?	*Зрительное восприятие.* Соответствие, выбор рисунка по его детали.
Наоборот!	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Построение зеркального изображения.
Что куда?	*Внимание, логика.* Сортировка, определение критерия для сортировки.
Разноцветье	*Внимание, зрительное восприятие*. Раскрашивание картинки в соответствии с заданным цветом.
Кто это?	*Внимание, логика.* Выбор картинки в соответствии с образцом.
Троечки	*Внимание, зрительное восприятие*. Нахождение одинаковых картинок.
Отыщи!	*Внимание, зрительное восприятие.* Нахождение заданных изображений; зашумленные изображения.

Блок 4. «Тренируем смекалку»

В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности для обучения ребёнка умению сопоставлять элементы объектов, сами объекты, порядок и закономерности в их размещении. Самые простые упражнения нацелены на развитие у детей смекалки и умения составлять последовательные цепочки выводов. Более сложные – упражняют в сопоставлении деталей объектов и их характеристик, конструировании объектов и систем из них.

Название игры	Описание игры
Что лишнее?	*Внимание.* Нахождение отличий.
Гирлянды	*Внимание, логика.* Установление закономерности в таблице; расстановка картинок в таблице в соответствии с закономерностью.
Формы	*Зрительное восприятие.* Нахождение одинаковых (по форме) геометрических фигур.
Стопочка	*Логика.* Раскрашивание фигурок и их частей.
Какой номер?	*Внимание, логика.* Совмещение букв с их порядковыми номерами в алфавите.
Фрукты-ягодки	*Зрительное восприятие, логика, внимание.* Составление одинаковых картинок согласно заданию.
Чего не хватает?	*Зрительное восприятие, логика.* Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
Что от чего?	*Зрительно-пространственное восприятие.* Нахождение кусочков фигуры подходящей формы.
Переставь!	*Внимание, логика.* Сортировка предметов согласно

	заданию.
Кому письмо?	*Внимание, логика.* Сортировка объектов с помощью решения арифметических примеров.
Подарки	*Внимание, логика.* Сортировка предметов согласно заданию.
Что спрятано?	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание.* Нахождение скрытых слов.
Квадратики	*Логика.* Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет или форма).
Пирамидка	*Внимание, логика.* Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет).
Какой кубик?	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание.* Определение одинаковых объектов.
Я вижу правильно!	*Логика.* Сортировка, определение критерия для сортировки (форма).
Прятки	*Внимание, логика.* Совмещение букв с их номерами и составление из них слов.
Закономерности	*Логика.* Сортировка, определение критерия для сортировки (цвет, количество, форма).
Числовой коврик	*Внимание.* Сложение и вычитание. Решение примеров.
Отгадай буквы	*Внимание, логика.* Нахождение букв по их видимой части.
Составь слова!	*Внимание, логика.* Решение арифметических примеров для нахождения нужных букв и составление из них слова.
Сосчитай!	*Зрительное восприятие, внимание.* Нахождение и пересчитывание одинаковых (по форме) геометрических фигур.
Прямоугольники	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание.* Определение количества объектов.
Цветочки	*Внимание, логика.* Арифметические вычисления для определения цены объектов.
Кубики	*Зрительно-пространственное восприятие.* Пересчитывание и обозначение количества объектов числом.

Блок 5. «Тренируем память»

В данном блоке представлены игровые упражнения разного уровня сложности, направленные на развитие у ребёнка зрительной и слуховой памяти, зрительно-пространственного восприятия различных объектов.

Название игры	Описание игры
Позвучи!	*Зрительная и слуховая память.* Узнавание звуков и тех объектов, которые их издавали.
Кто спрятался?	*Зрительная память.* Определение спрятавшегося животного - игра «мемори».
Кто не спрятался?	*Зрительная память.* Определение не спрятавшегося животного - игра «мемори».
Что потерялось?	*Зрительная память.* Нахождение потерявшегося предмета - игра «мемори».
Числа-парочки	*Зрительное восприятие.* Нахождение парных рисунков чисел.
Что нового?	*Зрительная память.* Нахождение новых картинок - игра «мемори».
Где что лежало?	*Зрительная память.* Какой предмет где лежит - игра «мемори».
Найди пару!	*Зрительное и слуховое восприятие.* Нахождение парных рисунков букв.
Как было?	*Зрительная память.* Расстановка цифр.
Раскрась так же!	*Зрительная память.* Раскрашивание рисунков.
Раскрась шарики!	*Зрительно-пространственное восприятие.*

	Раскрашивание рисунков.
Дорисуй половинку!	*Зрительная память.* Раскрашивание второй половинки картинки.
Парочки-считалочки	*Зрительное восприятие.* Нахождение парных рисунков.
Запомни!	*Зрительная память.* Расстановка предметов - игра «мемори».
Что за чем?	*Зрительная память.* Запоминание ряда картинок и восстановление ряда.
Кого тут не было?	*Зрительная память.* Какого животного здесь не было - игра «мемори».
Запоминайка	*Зрительная память.* Расстановка фигурок - игра «мемори».
Что чьё?	*Зрительная память.* Что кому принадлежит - игра «мемори».
Кто остался?	*Зрительная память.* Кто где стоял - игра «мемори».
Угадай!	*Зрительная память.* Нахождение заданных изображений - игра «мемори».
Повтори мелодию!	*Зрительная и слуховая память.* Узнавание звуков и тех объектов, которые их издавали.
Кто на чём?	*Зрительная память.* Кто на чём ехал - игра «мемори».
Кто это был?	*Зрительная память.* Слова (названия животных). Чтение и составление слов.
Сколько было?	*Зрительная память.* Счёт. Пересчитывание и обозначение количества цифрой.
Назови!	*Зрительная память.* Чтение географических названий и их расстановка.

Блок 6. «Тренируем логику»

В данном блоке представлены игровые упражнения и задания разного уровня сложности для развития у ребёнка внимания, наблюдательности и логического мышления.

Название игры	Описание игры
Продолжи ряд!	*Логика, внимание.* Выбор предмета или группы предметов для продолжения ряда.
Сложи картинку!	*Логика, внимание.* Сложение картинки из нескольких.
Сколько?	*Логика, внимание.* Определение количества кубиков в объекте.
Соедини пары!	*Логика, внимание.* Определение объектов, логически связанных друг с другом.
Деление фигур	*Логика, внимание.* Решение логических задач с делением объекта на части.
Где он?	*Логика, внимание.* Решение логических задач с размещение объектов в геометрических фигурах.
Подбери картинки!	*Логика, внимание.* Определение объектов, связанных друг с другом по смыслу.
Лишний	*Логика, внимание.* Определение в группе лишнего объекта.
Определи порядок!	*Логика, внимание.* Определение заданных геометрических фигур.
Разложи!	*Логика, внимание.* Размещение геометрических фигур согласно заданию.
Выбери фигуру	*Логика, внимание.* Выбор геометрических фигур

	согласно заданию.
Сколько-сколько?	*Логика, внимание.* Решение задач.
Что это?	*Логика, внимание.* Определение геометрической фигуры согласно заданию.
Что изменилось?	*Логика, внимание.* Задания с изменением характеристик геометрической фигуры (форма, размер, цвет).
Перетяни фигуры	*Логика, внимание.* Распределение геометрических фигур согласно указанным характеристикам.
Разложи!	*Логика, внимание.* Размещение в ряду объектов согласно заданию.
Лево-право	*Логика, внимание.* Определение расположения указанных в задании объектов.
Вагончики	*Логика, внимание.* Определение расположения указанных в задании объектов.
Разложи по местам	*Логика, внимание.* Размещение объектов согласно заданию.
Шарики	*Логика, внимание.* Решение задач.
Кто и что?	*Логика, внимание.* Определение нужного объекта.
Расставь по местам!	*Логика, внимание.* Расстановка объектов согласно заданию.
Часики	*Логика, внимание.* Решение задач с определением времени.
События	*Логика, внимание.* Решение задач, связанных с датами каких-либо событий.
Определи!	*Логика, внимание.* Решение различных задач.

Блок 7. «Учимся побеждать»

Часто наши отношения с людьми – это соревнования, это желание в чём-то превзойти других. Дух соперничества присущ и детям. Умению побеждать посвящены игры этого блока. А помогут ребёнку выйти победителем из той или иной игровой ситуации внимание, наблюдательность, логическое мышление и интеллект, который можно развивать от игры к игре. Ведь игры блока взаимоувязаны и размещены по принципу «от простого к сложному» - от простейших «крестиков-ноликов», до шашек и шахмат. Причём, наши шахматы и шашки обучающие, с подсказками. А невидимый противник будет выполнять свои хода так, что ребёнок не только легко постигнет шахматные и шашечные азы, но и после нескольких партий начнёт выходить из этих игровых сражений победителем.

Название игры	**Описание игры**
Крестики-нолики	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Создание линии из трёх фигур и препятствование сделать такую линию противнику.
Змейка	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Соединение линиями противоположных сторон поля и препятствование сделать это противнику.
Пятёрочка	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Создание на игровом поле линии из пяти фигур и препятствование сделать такую линию противнику.
Магические шары	*Внимание, наблюдательность.* Удаление с игрового поля групп шариков одинакового цвета.
Шарики	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Удаление с игрового поля максимального количества шариков.
Гекс	*Зрительное восприятие, логика.* Построение цепочки, соединяющей противоположные стороны поля, и

	препятствование сделать такую цепочку противнику.
Гомоку	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Построение на игровом поле ряда из пяти фишек и препятствование сделать такой ряд противнику.
Точки	*Внимание, зрительное восприятие.* Сбор кружков одного цвета с переходом на следующий уровень.
Реверси	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Установка на поле максимального количества своих фишек и препятствование сделать это противнику.
Четыре в ряд	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Установка на поле четырёх своих фишек в ряд раньше противника.
Территория	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Занятие максимально большей площади игрового поля и препятствование сделать это противнику.
Стена	*Внимание, наблюдательность, зрительное восприятие.* Удаление группы фигурок одного цвета для возможности прохода по игровому полю.
Атака	*Внимание, наблюдательность, зрительное восприятие.* Удаление групп одноцветных фишек с максимальным набором призовых бонусов.
Тетрис	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Укладывание падающих фигурок так, чтобы на поле не оставалось пустых ячеек.
Нашествие	*Зрительное восприятие, наблюдательность, внимание.* Поиск и удаление с поля групп одинаковых фигурок в количестве не менее трёх.
Знаки	*Зрительное восприятие, внимание.* Поиск на игровом поле прямоугольников, у которых углы одного цвета.
Обмены	*Зрительное восприятие, внимание.* За определённое время, переставляя на поле шарики, набрать максимальное количество выигрышных баллов.
Башня	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие, логика.* Точный расчёт движения кубиков и строительство из них башни.
Минутка	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Поиск группы объектов одинакового цвета и удаление их с поля.
Стрелок	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие, наблюдательность, логика.* Выбор наиболее оптимального решения при быстром изменении игровых ситуаций.
Спаси свой мир!	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Битва с шариками, число которых постоянно возрастает.
Перемены	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие.* Быстрое перемещение шариков на поле согласно заданию.
Морской бой	*Внимание, зрительно-пространственное восприятие, логика.* Сражение с эскадрой противника.
Рубежи	*Внимание, наблюдательность, логика.* Управление

	самолётом атакованного вражескими ракетами типа «воздух – воздух».
Шахматы и шашки	*Внимание, наблюдательность, логика.* Обучающие игры с противником - компьютером, в процессе которых ребёнок легко постигнет шахматные и шашечные игровые азы.

Блок 8. «Учимся размышлять»

Разнообразная тематика 25 игровых заданий, конечно, увлечёт ребёнка. А сам процесс игры поможет развить у него ассоциативное мышление, сообразительность, внимание и память, фантазию, расширят его кругозор и эрудированность.

Название игры	**Описание игры**
Новая фигура	*Внимание, наблюдательность, память*. Запоминание и определение новых фигур, появляющихся на экране.
Что не так?	*Внимание, наблюдательность, логика*. Определение рисунков, в которых допущены ошибки.
Сортировка	*Внимание, наблюдательность.* Сортировка объектов по характерным для них признакам.
Что это?	*Внимание, наблюдательность, память, логика.* Знакомство с геометрическими фигурами, запоминание их названий и сортировка.
Заплатки	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.* Нахождение в заданном множестве необходимого объекта.
Цвета	*Зрительное восприятие, логика, внимание.* Нахождение верного сочетания (смешивания) цветов для получения заданного цвета.

Оттенки	*Зрительное восприятие, внимание.* Нахождение оттеночной последовательности в изменении одного цвета на другой.
Мостик	*Внимание, логика.* Установление закономерности в расположении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
Собери робота!	*Внимание, наблюдательность.* Формирование навыков конструирования по заданному образцу.
Зеркала	*Зрительное восприятие, наблюдательность, логика, внимание.* Нахождение зеркального отражения заданного объекта.
Мозаика	*Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.* Составление картинки из её фрагментов.
Собери сам!	*Внимание, наблюдательность, логика.* Сбор объектов из их фрагментов.
Что получится?	*Внимание, наблюдательность, логика.* Сбор пазла.
Собери карту!	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.* Знакомство с созвездиями и картой звёздного неба.
От точки к точке	*Внимание.* Зрительное восприятие и последовательное нахождение чисел в числовом ряду.
Танграм	*Внимание, наблюдательность.* Формирование навыков конструирования по заданному образцу.
Линии	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.* Построение контура объекта по заданному образцу.
Конструктор	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, наблюдательность.* Развитие умения и навыков конструирования.
Электрик	*Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.* Сбор электрической цепи из её фрагментов.
Проложи путь!	*Зрительно-пространственное восприятие, логика, внимание.* Сбор дороги из её участков для передвижения заданного объекта.
Контактики	*Внимание, логика, наблюдательность.* Построение картинки из заданных фрагментов.
Кубики	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, логика, наблюдательность.* Нахождение объекта (кубика)

	по его развёрнутому изображению.
Тестики	*Внимание, логика.* Установление закономерности в расположении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
Непоседы	*Внимание, логика, наблюдательность.* Установление закономерности в сочетании объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.
Круговерть	*Зрительно-пространственное восприятие, внимание, логика, наблюдательность.* Установление закономерности в сочетании и движении объектов, выбор объекта в соответствии с заданной закономерностью.

Блок 9. «Учимся планировать»

В современном мире роль координатора очень важна. Именно координатор планирует и налаживает работу связанных между собой различных смежных структур и производств.

Игры этого блока помогут ребёнку понять, как важно уметь правильно спланировать и скоординировать то или иное своё действие, даже вроде бы вполне обычный поход в магазин или поездку по городу. Каждая из девяти игр блока имеет множество вариантов размещения объектов на поле. По сложности игры разделены на три группы:

Прежде чем начать игру, нужно прослушать или прочитать задание:

Название игры	Уровень сложности игры	Описание игры
Подзарядка	Лёгкий	Чтобы робот смог подзарядиться, следует проложить для него маршрут движения к зарядной станции.
Спираль	Лёгкий	Следует проложить маршрут движения летающей тарелки к месту перехода в другую галактику
Лабиринт	Лёгкий	Следует проложить маршрут движения привидения к выходу из подвала замка.
Дорога в школу	Средний	Следует проложить маршрут движения школьника от дома до школы.
Поход в магазин	Средний	Чтобы совершить покупку, следует проложить маршрут движения от дома до магазина и обратно.
Экскурсия	Средний	Следует проложить маршрут движения туристов так, чтобы они смогли посетить все музеи города и вернулись обратно в гостиницу.
Пожарная машина	Сложный	Следует проложить маршрут движения пожарной машины так, чтобы пожарные, выехав из пожарной части, погасили пожар и затем вернулись обратно в часть.
Полицейская операция	Сложный	Следует проложить маршрут движения патрульной машины так, чтобы полицейские,

		выехав из полицейского участка, задержали преступника и отвезли его в тюрьму.
Скорая помощь	Сложный	Следует проложить маршрут движения машины скорой помощи так, чтобы врачи, выехав из больницы и оказав первую помощь больному, доставили его в больницу.

Описание сборника «Повелитель роботов»

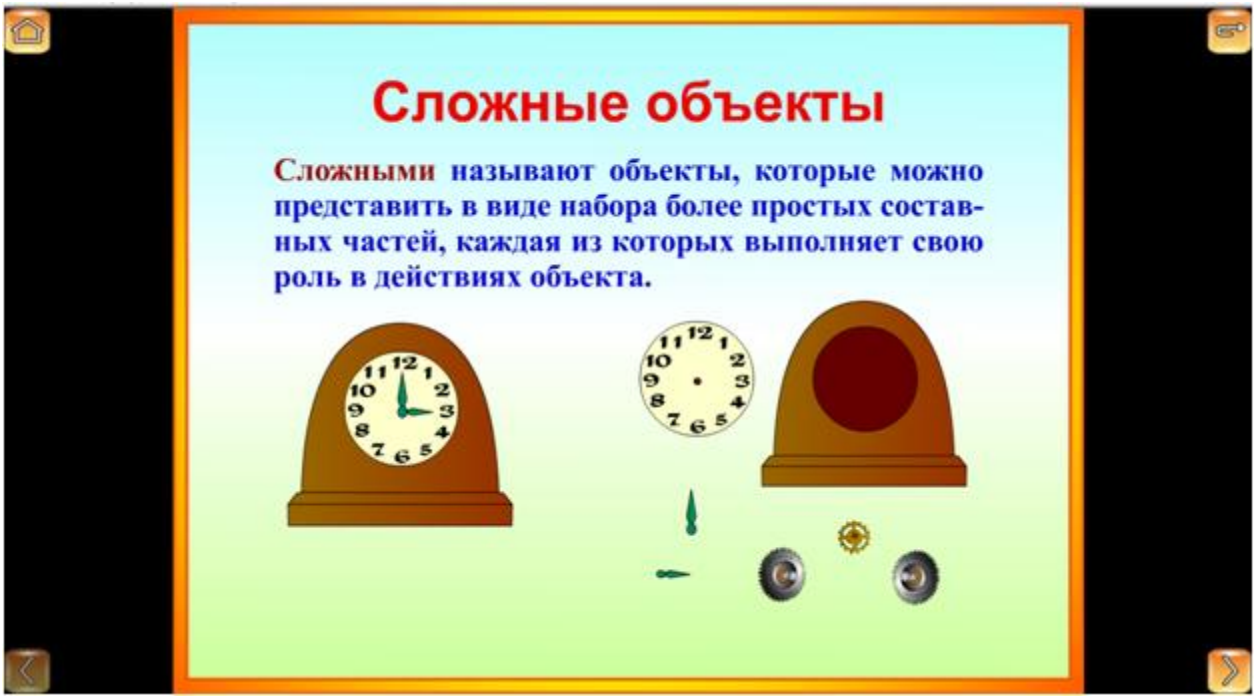
«Повелитель роботов» — это комплект интерактивных обучающих программ для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми, проявляющими интерес к информационно-коммуникационным технологиям. Ведь основная направленность комплекта – изучение ребёнком азов такой важной и нужной науки, как информатика, и закрепление полученных знаний при помощи игровой практики.

Программы комплекта имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. Комплект составлен на основе материалов учебников по информатике ведущих российских авторов и структурно разделён на 9 блоков:

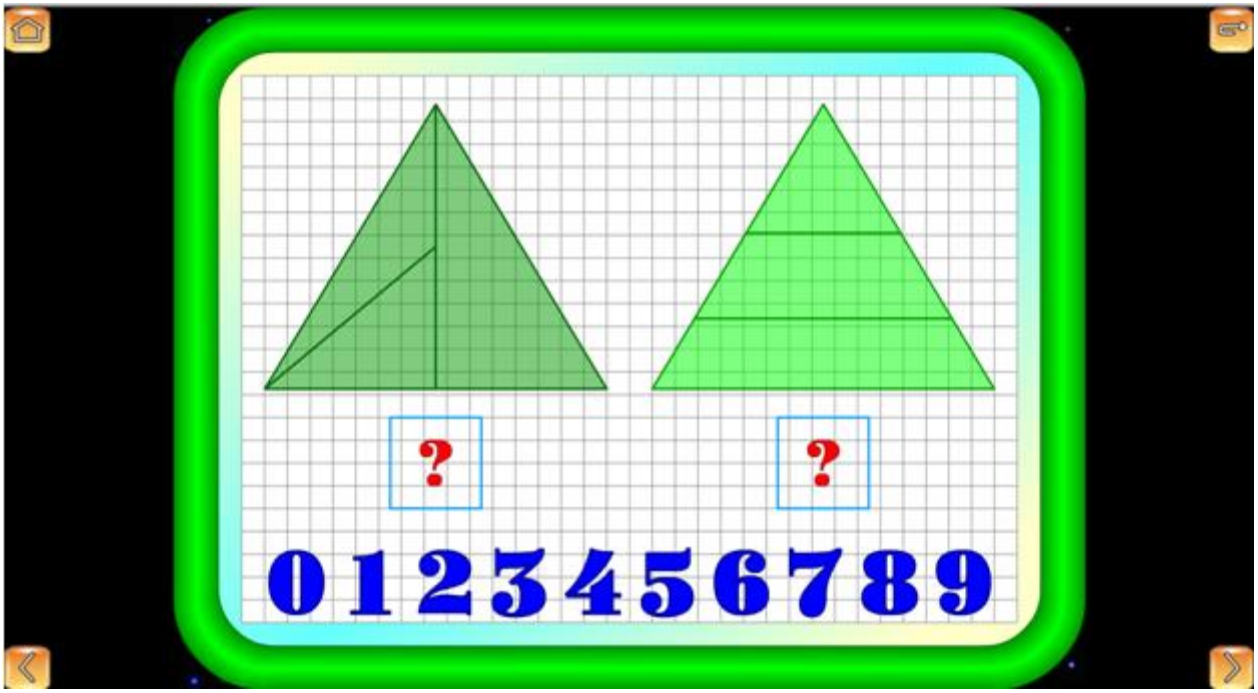
Первая часть сборника обучающая. Пять блоков: «Объекты», «Множества», «Действия с объектами», «Логика и комбинаторика», «Алгоритмы» включают в себя каталог с перечнем содержащихся в них учебных тематических разделов. Разделы содержат поясняющие иллюстрации и задания, большинство из которых составлены в игровой форме. Количество иллюстраций, игровых заданий и упражнений в каждом разделе разное, зависит от степени сложности и объёма содержащегося в нём учебного материала. Задания и упражнения каждого раздела отвечают его тематике и содержат по несколько десятков вариантов своего выполнения. Выбор варианта и вывод его на экран программа осуществляет случайным образом, что способствует более глубокому, разностороннему и быстрому усвоению изучаемого материала учеником.

Самые простые упражнения помогут познакомить детей с понятием «объект», с количеством объектов и их свойствами, с цифрами, с понятием «больше–меньше». Выполняя более сложные задания, маленькие игроки изучат последовательность чисел в числовом ряду и закрепят свои навыки в решении арифметических примеров. Ну, и конечно же, основная направленность данных разделов блока – это изучение азов информатики, изложенных в интересной и доступной для ребёнка форме.

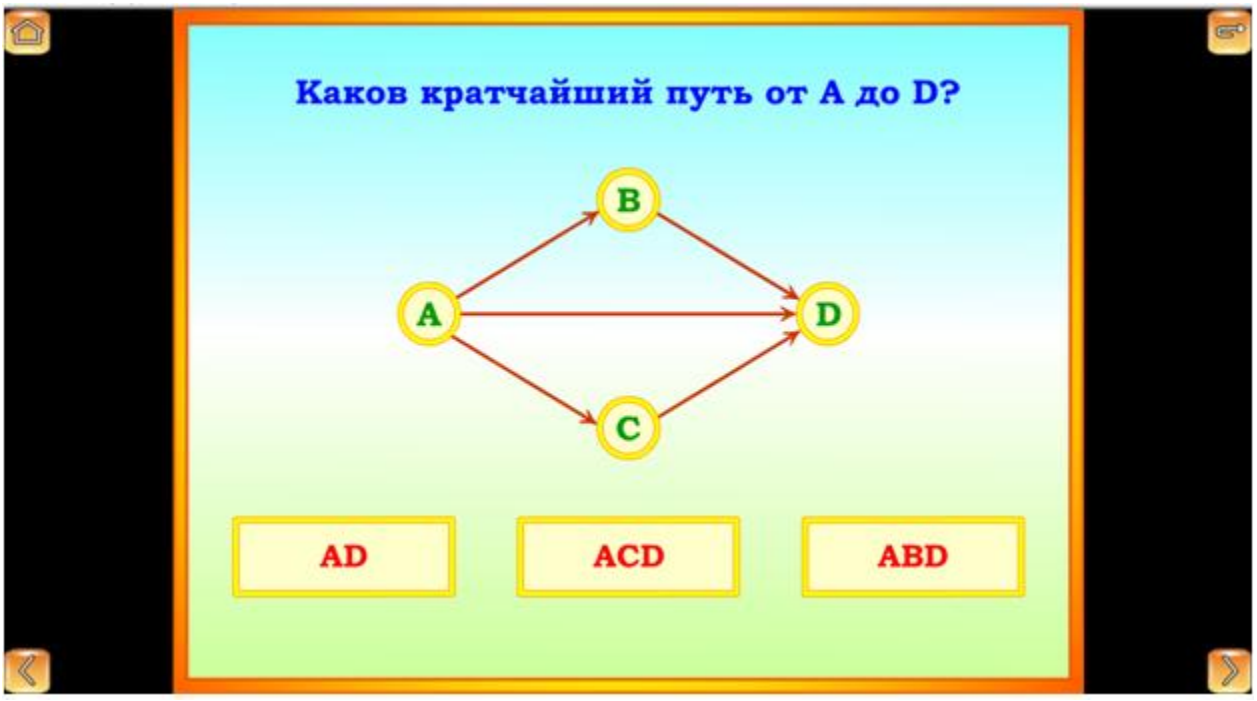
Скриншот-пример одной из иллюстраций:



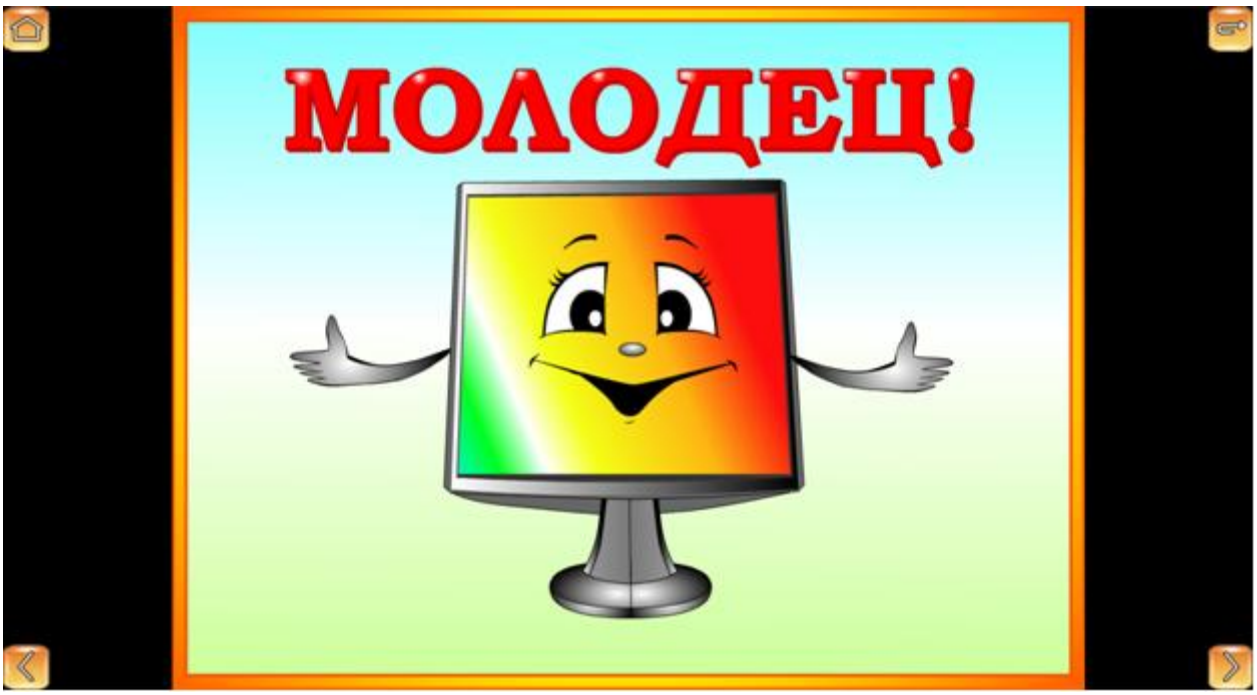
Скриншоты одного из игровых заданий:



Скриншот одного из упражнений:



Для стимулирования учебного процесса и повышения к нему интереса у маленького пользователя в заданиях предусмотрены и анимация, и жизнерадостная музыка, и похвала. Выполняя задания упражнений, ученик обязательно познакомится со своим неунывающим помощником - Компиком. Компик будет появляться на экране и поздравлять ученика, если задание выполнено верно:



А если ученик ошибся, то и слегка его пожурит:

Вторая часть сборника учебно-игровая. Шестой, седьмой, восьмой и девятый блоки: «Странник», «Навигатор», «Алгоритмика» и «Робототехника» предназначены для изучения в игровой форме основ визуального программирования. Очерёдность данных блоков и принцип их построения – от простого к сложному. Выполняя разнообразные задания этих четырёх блоков, ребёнок в процессе увлекательных игр сможет приобрести навыки составления простых и более сложных компьютерных программ.

Для удобства локации и перемещения по комплекту (между блоками или внутри блоков) интерфейс «Повелителя роботов» оснащён четырьмя кнопками, расположенными по углам экрана.

Рассмотрим каждый из блоков комплекта поподробнее.

Характеристика блоков игр и заданий

Для ознакомления с тематикой каждого из пяти блоков первой части комплекта рассмотрим скриншоты их каталогов:

Блок 1. «Объекты»

Блок 2. «Множества»

Блок 3. «Действия с объектами»

Блок 4. «Логика и комбинаторика»

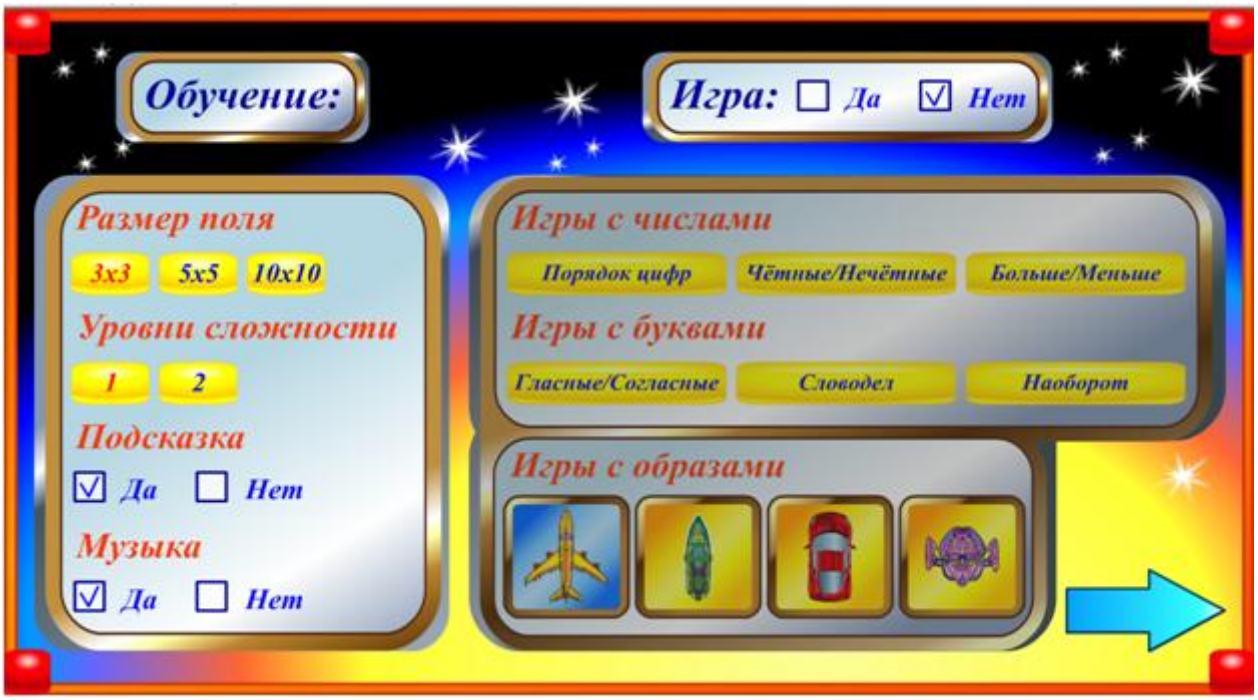
Блок 5. «Алгоритмы»

Для ознакомления с тематикой каждого из четырёх блоков второй части комплекта рассмотрим скриншоты и краткие описания их игр:

Блок 6. «Странник»

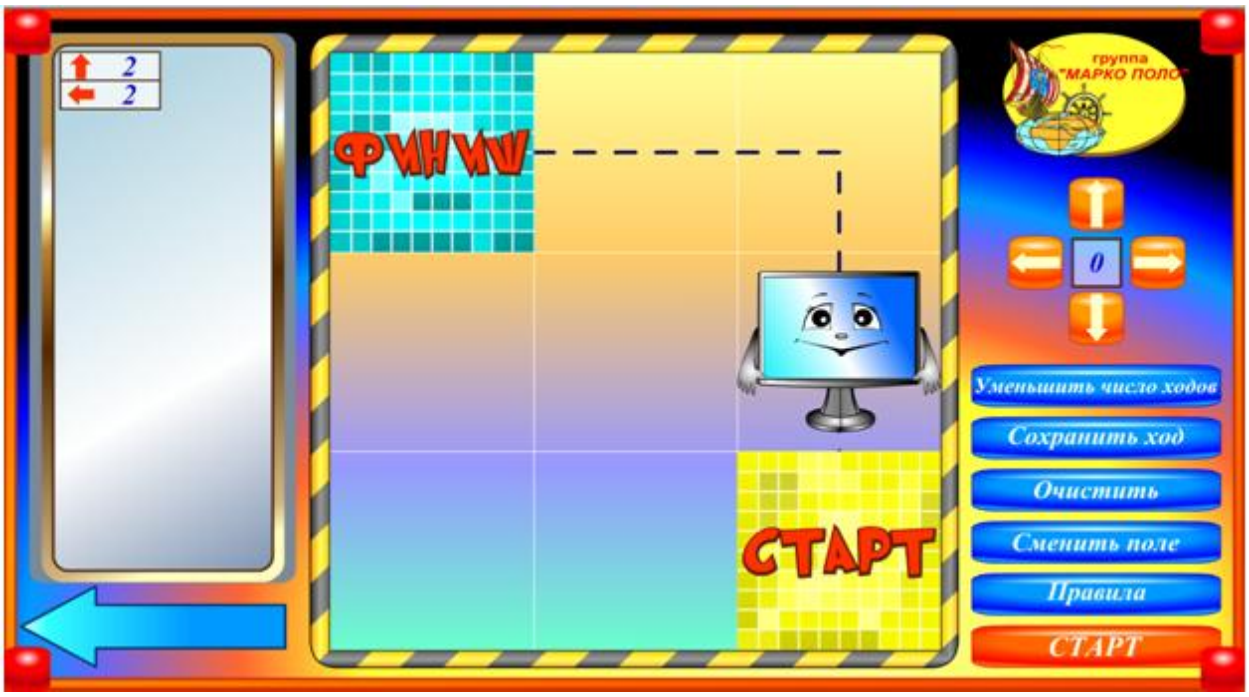
Цель данной игры – составление программы маршрута движения выбранного игроком объекта от старта и до финиша.

По нижерасположенному скриншоту можно судить о том, сколько вариантов ведения игры имеет «Странник»:



Перед началом игры следует ознакомиться с правилами, кликнув кнопку «Правила». Затем можно выполнить задание: задавая маршрут движения, кликать на нужную стрелку, не забывая при этом фиксировать выбранное действие нажимом на кнопку «Сохранить ход». Каждое из выбираемых игроком действий отображается в левом от игрового поля окне.

На нижерасположенном скриншоте показан самый простой обучающий вариант:



Следующий скриншот более сложного варианта игры, в котором, передвигаясь от старта до финиша, нужно последовательно зайти в ячейки с буквами, согласно их расположению в заданном слове:

Если игрок успешно справился с заданием, на экране появляется поздравление:

3
2
2
1
1
1
6
1
МОЛОДЕЦ!
группа
"МАРКО ПОЛО"
0
Уменьшить число ходов
Сохранить ход
Очистить
Сменить поле
Правила игры
СТАРТ

Блок 7. «Навигатор»

Комплект игр-заданий данного блока включает 25 типов маршрутов движения. И так же, как и в «Страннике», чтобы выполнить задание, игроку предстоит составить программу действий игрового объекта. Но диапазон действий объекта в «Навигаторе» значительно увеличен и усложнён. Сложность и многофункциональность игровых заданий возрастает с увеличением порядкового номера каждого из маршрутов:

Ознакомившись с заданием (кнопка Задание), игрок должен составить программу, перенося нужные команды из раздела «Команды» в раздел «Программа», а затем кликнуть кнопку «Старт».

На расположенном ниже скриншоте показан пример задания, в котором следует собрать программу с использованием циклов:

Если программа составлена правильно и объект, выполнив все необходимые действия, достиг финиша, на экране появляется поздравление:

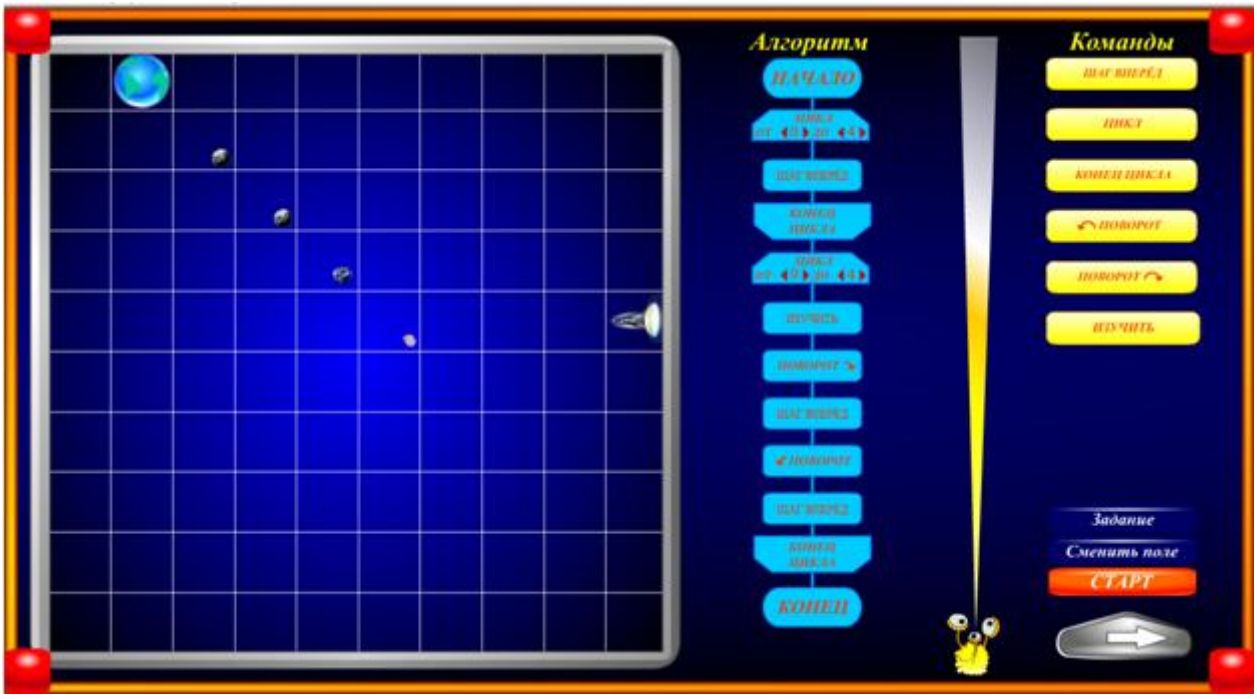
Блок 8. «Алгоритмика»

Игровые задания данного блока не только помогут закрепить навыки маленького игрока в составлении программ, но и на практике познакомят его с таким понятием в информатике, как алгоритмы.

Комплект игр-заданий «Алгоритмики» включает 25 многовариантных задач. И так же, как и в «Навигаторе», чтобы выполнить задание, игроку предстоит составить программу действий игрового объекта. Сложность и многофункциональность игровых заданий возрастает с увеличением порядкового номера каждой из задач:

Ознакомившись с заданием (кнопка «Задание»), игрок должен составить программу, перенося нужные команды из раздела «Команды» в раздел «Программа», а затем щёлкнуть по кнопке «Старт».

На нижерасположенном скриншоте показан пример задания, в котором следует собрать программу с использованием циклического алгоритма:

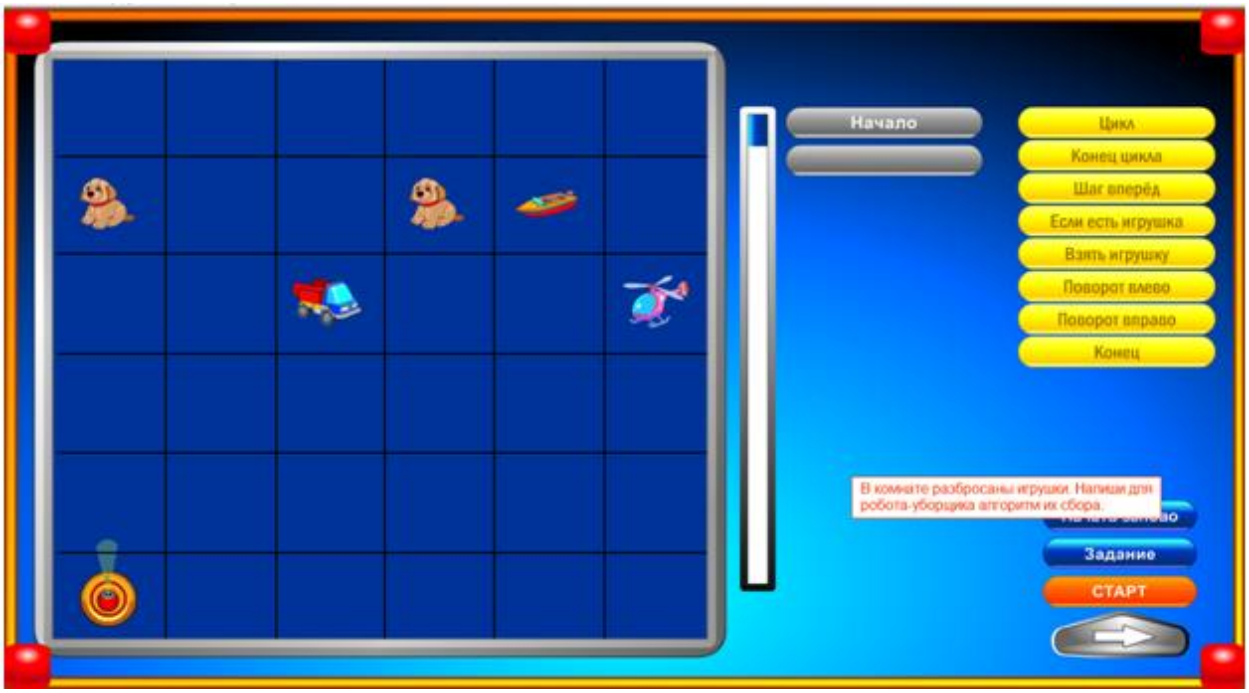


Если программа составлена правильно и объект, выполнив все необходимые действия, достиг финиша, на экране появляется поздравление:

Блок 9. «Робототехника»

Блок «Робототехника» является логическим продолжением предыдущих трёх блоков и включает в себя 20 игровых заданий. На начальных этапах игроку предстоит собрать робота из прилагаемых частей, затем – составить программу его действий (например, составить алгоритм поиска выхода из трёхкомнатной квартиры). Разнообразие, сложность и многовариантность игровых заданий возрастает с увеличением их порядкового номера:

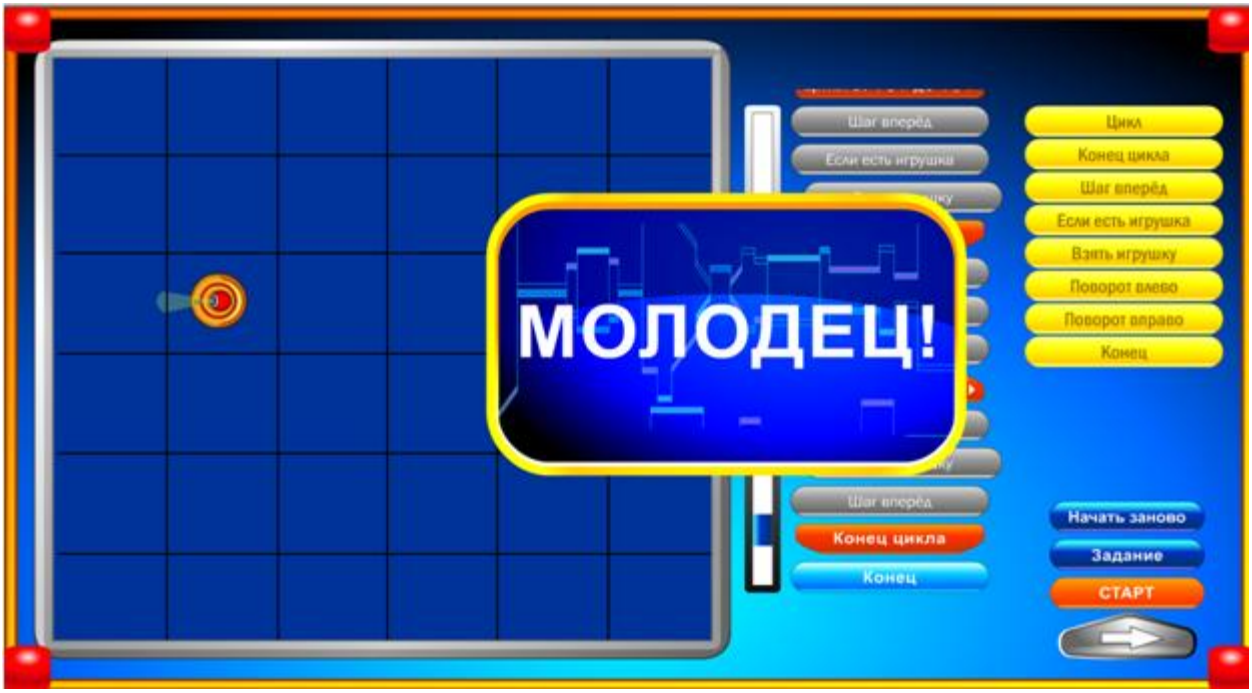
Перед игрой следует ознакомиться с заданием (кнопка «Задание»):



Затем предстоит составить программу, перенося нужные команды из раздела «Команды» в раздел «Программа», и щёлкнуть по кнопке «Старт».

На расположенном ниже скриншоте показан пример задания, в котором робот должен собрать разбросанные по комнате игрушки:

Если программа составлена правильно и робот выполнил все необходимые действия, на экране появляется поздравление:


МОЛОДЕЦ!
Шаг вперёд
Если есть игрушка
Шаг вперёд
Конец цикла
Конец
Цикл
Конец цикла
Шаг вперёд
Если есть игрушка
Взять игрушку
Поворот влево
Поворот вправо
Конец
Начать заново
Задание
СТАРТ

Описание сборника «Финансовая академия»

«Финансовая академия» — это комплект интерактивных обучающих и развивающих программ для индивидуальных и групповых занятий взрослых с ребятами от 5 лет. Программы имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами. Комплект включает 64 многовариантные игры и по тематике разделён на четыре блока:

Все четыре блока взаимоувязаны друг с другом по принципу «от простого к сложному» и содержат разнообразные игровые задания.

Игры блока «Маленький покупатель» помогут ребёнку не только разобраться в ассортименте и выборе различного товара, предлагаемого в магазинах, но и проведут отличный тренинг по арифметике.

Основные направления игровых заданий блока «Азбука финансов» - это знакомство ребят с деньгами (монетами, бумажными купюрами) и приобретение навыков обращения с ними при покупках в магазине.

Выполняя задания блока «Будущий предприниматель» игроки не только пополнят свои знания об ассортименте товаров в различных магазинах, но и узнают о таких товарах, которые в первую очередь необходимы для жизни человека. Кроме того, выполняя одно из заданий данного блока, маленькие игроки смогут изучить правила пользования банкоматом.

Часть заданий блока «Знаток бизнеса» направлена на закрепление тех знаний, которые игрок получил, выполняя задания первых трёх блоков, другая часть в игровой форме объясняет, стоит ли тратить деньги на азартные игры. Третья часть напрямую посвящена бизнесу. Из этих игр не только дети, но и взрослые почерпнут для себя интересные сведения о работе банков и биржи, ценных бумагах и трудностях, встречающихся на пути предпринимателя.

Рассмотрим каждый из блоков комплекта поподробнее.

Характеристика блоков игр и заданий

В этом разделе представлены скриншоты блоков программы и таблицы, которые помогут выбрать нужные упражнения или игры в соответствии с теми задачами, которые решает педагог на определённом этапе занятий с ребятами.

Блок 1. «Маленький покупатель»

Безусловно, задания данного блока важны для маленького покупателя. Ведь выполняя их, можно научиться быстро считать, правильно выбирать нужный магазин или отдел в супермаркете, определять качество предлагаемого товара.

Название игры	Описание игры
Расставь по порядку!	*Счёт.* Знакомство с цифрами.
Что за чем?	*Счёт.* Знакомство с числами, возрастание и убывание чисел.
Чётные и нечётные	*Счёт.* Знакомство с чётными и нечётными числами.
Раздели!	*Внимание, арифметика.* Деление поровну.
Больше или меньше?	*Внимание, арифметика.* Задания с числами и знаками «>», «<», «=».
Сравни результаты!	*Внимание, арифметика.* Решение примеров, использование знаков «>», «<», «=».
Дороже - дешевле	*Внимание, зрительное восприятие, арифметика.* Определение: какой товар дороже, какой – дешевле.
Вкусняшки	*Внимание, зрительное восприятие, арифметика.* Решение задач по комбинации групп товаров.

Денежки	*Внимание, логика.* Знакомство с деньгами, определение их номинала.
Сколько весит?	*Внимание, зрительное восприятие, арифметика.* Решение задач по теме «Взвешивание».
Счетовод	*Внимание, арифметика.* Решение примеров.
Одинаково!	*Внимание, арифметика.* Уравновешивание весов с помощью решения примеров.
Разыщи!	*Внимание, чтение.* Покупка товара, указанного в задании.
Не забудь!	*Внимание, память.* Покупка товара, указанного в задании.
Группы	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Игровые задания с группами одинаковых товаров.
Покупки	*Внимание.* Игра-ходилка, в которой наперегонки с Компиком (компьютером) следует купить товар, указанный в задании.

Блок 2. «Азбука финансов»

Игры этого блока помогут ребятам узнать, какие бывают деньги, научиться деньгами пользоваться, рассчитывать необходимую сумму при покупке того или иного товара.

Название игры	Описание игры
Сравни!	*Внимание, зрительное восприятие, арифметика.* Сравнение покупательной стоимости групп монет, предложенных в задании.
Рублики	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Данная игра – гибрид классических игр «тетриса» и «линии».
Собери банкноту!	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Пазлы разного уровня сложности со сборкой денежных банкнот России, а после сборки – призовая игра.
Троечки	*Внимание, зрительное восприятие, память.* Ознакомительная игра с монетами и денежными купюрами.
Что можно купить?	*Внимание, арифметика.* Покупка товара, исходя из денежной суммы, указанной в задании.
Купи!	*Внимание, арифметика, логика.* Выбор денежных купюр, нужных для покупки, исходя из их заданного количества и цены товара.
Купи на все!	*Внимание, арифметика, логика.* Игра-ходилка, в которой наперегонки с Компиком (компьютером) следует купить товар, на сумму указанную в задании.
Сколько стоит?	*Внимание, арифметика.* Определение цены товара по уплаченным за него денежным купюрам.
Разменяй!	*Внимание, арифметика, логика.* Размен денежной купюры на купюры более мелкие.
Сдача	*Внимание, арифметика.* Определение сдачи –

	денежной суммы, получаемой после покупки товара.
На сколько больше?	*Внимание, арифметика.* Определение разности в цене двух товаров.
Сколько потрачено?	*Внимание, арифметика.* Определение денежной суммы, потраченной при покупке указанных в задании товаров.
Сколько останется?	*Внимание, арифметика.* Определение сдачи – денежной суммы, получаемой при покупке разнообразных товаров.
Сколько было денег?	*Внимание, арифметика.* Определение денежной суммы, которая была у покупателя до приобретения товаров.
Одинаково!	*Внимание, арифметика.* Нахождение одинаковых денежных сумм, состоящих из монет или купюр разного номинала.
Поход по магазинам	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Игра-ходилка, в которой наперегонки с компьютером следует выбрать и купить товар, указанный в задании.

Блок 3. «Будущий предприниматель»

Выполняя задания этого блока, маленькие игроки узнают о товарах первой необходимости: о том, как они производятся и доставляются в магазин, как и из чего строится дом, как в кран попадает вода, откуда берутся еда и вещи в доме. Кроме того, ребята познакомятся с особенностями той или иной профессии и приобретут навыки пользования банкоматом.

Название игры	Описание игры
Покупатель	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Выбор магазина при покупке заданного товара.
Поставщик	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Распределение по отделам товаров в магазине.
Профессии	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Знакомство с профессиями.
Что нужно человеку?	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, что необходимо человеку для жизни.
Строим дом	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать, об основном способе строительства жилья человека.
Вода в кране	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, как вода попадает в наши жилища.
Еда на столе	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, как производится пища.
Одежда в шкафу	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, как производится одежда современного человека.
Вещи в доме	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, как производятся предметы быта.
Откуда берутся вещи?	*Внимание.* Игра-ходилка, из которой можно узнать о том, как производятся и как доставляются человеку нужные ему вещи.

Цена товара	*Внимание.* Игра-ходилка, поясняющая, как и отчего зависит стоимость товара.
Магазин	*Внимание, зрительное восприятие, логика, арифметика.* Покупка товара, исходя из размеров суммы денег, имеющейся у покупателя.
Банкомат	*Внимание, зрительное и слуховое восприятие, логика, арифметика.* Знакомство с работой банкомата.
Что из чего?	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Определение компонентов, из которых производится тот или иной объект.
Как продать?	*Внимание, зрительное восприятие, логика.* Определение качества товара и эстетическое оформление его упаковки.
Сделай и продай!	*Внимание, арифметика, логика.* Игра-ходилка для того, кто хочет стать бизнесменом.

Блок 4. «Знаток бизнеса»

Задания данного блока очень важны для будущего бизнесмена. Они помогут разобраться с элементарными математическими операциями, которые нужны бизнесмену, объяснят невозможность обогащения при помощи азартных игр, познакомят ребят с особенностями современного бизнеса и такими важными понятиями как вкладчик, инвестор, акционер, брокер, биржа, акции, конкуренция и налоги.

Название игры	Описание игры
Столбики	*Внимание, арифметика.* Решение примеров столбиком.
Вкусные дроби	*Внимание, арифметика.* Изучение дробей.
Счёты	*Внимание, арифметика.* Знакомство со счётами. Выполнение на счётах арифметических действий.
Проценты	*Внимание, арифметика.* Изучение процентов, решение задач на проценты.
Везунчик?	Игра, в процессе которой оцениваются шансы выиграть в лотерею.
Игрок?	Игра, в процессе которой делается оценка шансов выигрыша в азартные игры.
Рекламист	*Внимание, логика.* Игра, объясняющая роль рекламы в современном бизнесе.
Трудный выбор	*Внимание, арифметика.* Знакомство с понятиями депозита и кредита. Выбор наиболее выгодных банковских предложений.
Вкладчик	*Внимание, логика.* Игра-ходилка для того, кто хочет вложить свой капитал в банк.
Инвестор	*Внимание.* Понятие об инвестициях и вложении капитала в ценные бумаги.

Акционер	*Внимание.* Знакомство с акциями и размещении капитала в них.
Брокер	*Внимание.* Понятие об акциях и игре на бирже.
Конкуренция	*Внимание.* Игра для тех, кто хочет приобрести навыки ведения бизнеса в условиях конкуренции.
Игра с налогами	*Внимание.* Игра для тех, кто хочет приобрести навыки ведения бизнеса в условиях конкуренции при честной уплате налогов.
Русский бизнес	*Внимание.* Игра для тех, кто хочет приобрести навыки ведения бизнеса в условиях российской действительности.
Жизнь бизнесмена	*Внимание.* Игра-ходилка для того, кто хочет познакомиться со всеми проблемами, возникающими у бизнесмена на пути к вершине успеха.

Описание сборника «Мастер образов»

Сборник «Мастер образов» — это комплект интерактивных программ, включающих в себя обучающие и развивающие игровые задания, предназначенные для дошкольников и младших школьников. Программы разработаны с соблюдением санитарных требований при работе с компьютером и имеют интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами.

В комплект включены 153 игровых пособия, целью которых является развитие у ребёнка художественно-творческих способностей и воображения, формирование у него эстетического вкуса, приобретения навыков рисования и техники мультипликации. Поэтому сборник «Мастер образов» является основополагающим комплектом детской школы дизайна.

Для удобства пользователей комплект разделён на девять блоков:

Первый блок «Чудо-пазлы» - это 25 пазлов разного уровня сложности. После соединения фрагментов картинки, она «оживёт» и превратится в красочный бесконечный мультфильм.

Следующие пять блоков: «Раскраски для малышей», «Волшебные зверюшки», «Герои сказок», «Раскраски для мальчиков», «Раскраски для девочек» - это чёрно-белые картинки для раскраски. Как и в «Чудо-пазлах», раскрашенный ребёнком рисунок «оживает», превращаясь в маленький бесконечный мультфильм. Музыкальное сопровождение во время раскрашивания и звуковой фон оживших рисунков поднимают ребёнку настроение, дают заряд бодрости и формируют стереотип положительного восприятия окружающего мира.

Блок 7 «Учимся рисовать» поможет ребёнку научиться рисовать при помощи обводки различных объектов, контуры которых обозначены пунктиром. Такой способ обучения рисованию даёт ребёнку ощущение самостоятельных действий по созданию рисунка, развивает у маленького художника уверенность в своих силах.

Для самостоятельного рисования в комплект включён блок 8 «Я рисую сам!». Он состоит из поля и необходимого набора инструментов. С их помощью ребёнок сможет не только создавать различные рисунки, но и овладеет навыками пользования

компьютерными программами, которыми пользуются современные художники и дизайнеры.

Блок 9 «Маленький мультипликатор» - это настоящая мультипликационная студия. Освоив технику работы в ней, ребёнок станет и сценаристом, и режиссёром, и оператором мультфильмов, созданных своими руками.

Рассмотрим игры сборника поподробнее.

Характеристика блоков игр и заданий

В этом разделе содержится информация, которая поможет воспитателям, педагогам или родителям сориентироваться в структуре каждого из блоков и выбрать нужные игровые задания в соответствии с теми задачами, которые решаются на определённом этапе занятий с детьми.

Блок 1. «Чудо-пазлы»

Пазл – это картинка, разделённая на множество мелких деталей разной формы. Задача игрока состоит в том, чтобы из этих деталей заново восстановить «рассыпавшуюся» картинку. Это занятие **развивает концентрацию внимания, воображение и логическое мышление,** ведь далеко не всегда быстро удаётся представить, как сочетаются все детали картинки и как из них получается единое целое.

Пазлы бывают самыми разными — большими и маленькими, сложными и не очень. В данном блоке «Чудо-пазлы» три уровня сложности: лёгкий уровень - пазл состоит из восьми составляющих деталей, средний уровень - пазл состоит из двенадцати составляющих деталей, уровень повышенной сложности - пазл состоит из двадцати четырёх деталей.

Расположение пазлов в меню блока и их количество	**Количество деталей, составляющих пазл**
Первый и второй ряды: 10 пазлов	8 деталей
Третий и четвёртый ряды: 10 пазлов	12 деталей
Пятый ряд: 5 пазлов	24 детали

Блок 2. «Раскраски для малышей»

Наверняка любому малышу будет интересно раскрасить чёрно-белое изображение каждой из этих двадцати пяти игрушек. Ведь достаточно только окунуть двигающуюся по экрану кисточку в ведёрко с краской, установить её на часть игрушки, которую решил закрасить, а затем щёлкнуть мышкой. И вот чёрно-белая игрушка с каждым взмахом кисточки становится разноцветной и красивой. Всё! Игрушка раскрашена! Теперь щелчок по кнопке под картинкой и… Чудо! - разноцветное «произведение» маленького художника вдруг «оживает» и под весёлую музыку выполняет главную роль в интересном бесконечном мультике.

Блок 3. «Волшебные зверюшки»

Большинство детей любят кошечек, собачек и вообще всех зверюшек. Особенно, если эти зверюшки не злые и нарисованные! Они весело улыбаются с экрана и одеты в самые разные одежды. Правда, эти одежды, как и сами зверюшки, бесцветны. Но стоит, макнув кисточку в несколько разных красок, разукрасить картинку и зверюшка сразу преобразится. Её одежда станет гораздо наряднее и сама зверюшка станет ещё веселее, ещё симпатичнее. А чтобы посмотреть интересный мультик с участием разукрашенной зверюшки, нужно всего лишь щёлкнуть по кнопке внизу экрана.

Блок 4. «Герои сказок»

Сказки любят все: и малыши, и школьники, и даже взрослые. Для всех любителей сказок и созданы эти раскраски с самыми известными сказочными героями. Выбирай любого из них и с помощью кисточки и набора красок сделай его изображение цветным. А потом смотри музыкальный мультик с участием сказочного героя, которого ты раскрасил.

Блок 5. «Раскраска для мальчиков»

Этот набор раскрасок безусловно понравится мальчишкам. Хотя, возможно, некоторые его картинки будут интересны и девочкам. В общем, эти раскраски для тех, кто любит фантастику, приключения, необычных животных и плавающую, ездящую и летающую технику. А разукрасив выбранную картинку, можно понаблюдать, как она «оживает», превращаясь в красочный интересный мультфильм.

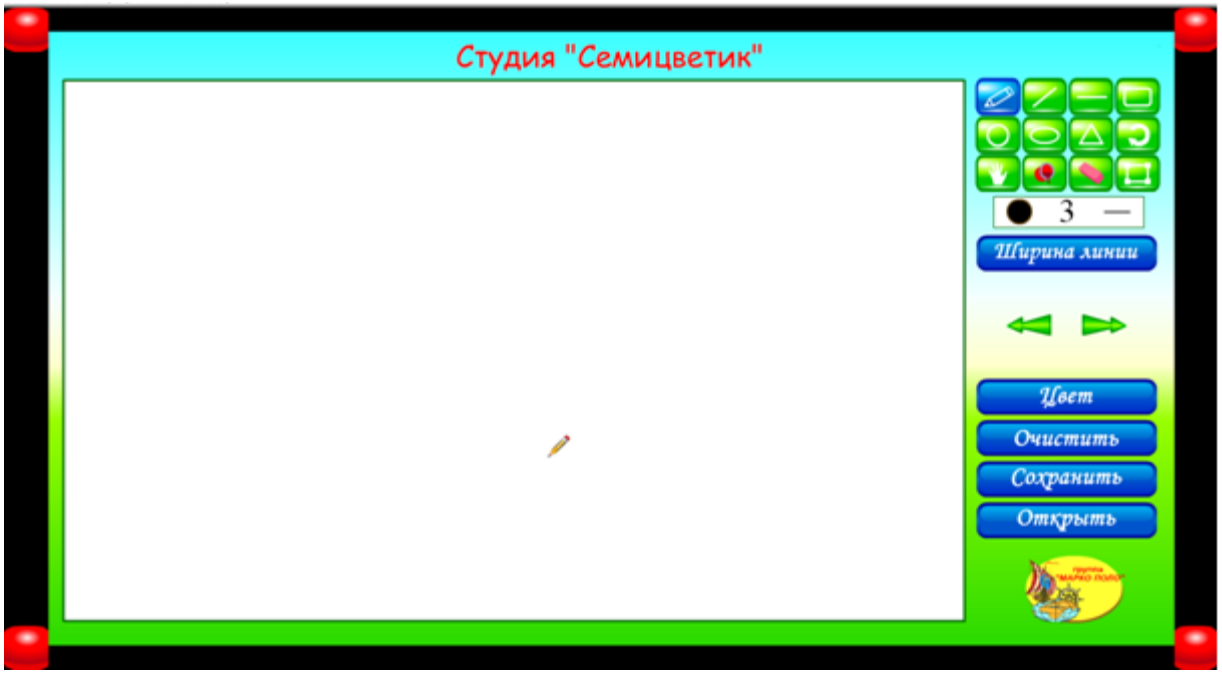
Блок 6. «Раскраска для девочек»

Несколько симпатичных лошадок, несколько благородных кавалеров, но, в основном, феи, королевны, принцессы и просто красавицы – вот основные персонажи раскрасок для девочек. И немудрено, что на большей части картинок изображён именно женский пол. Ведь, разукрашивая шикарные платья, сарафаны, шляпки и туфельки, большинство девочек мысленно примеряют их на себя. Как знать, может быть, кто-то из этих «художниц» в будущем станет знаменитым дизайнером одежды. А пока, после разукрашивания картинки, можно посмотреть, как её героиня «оживёт» и в своём прекрасном разноцветном наряде сыграет главную роль в интересном мультфильме.

Блок 7. «Учимся рисовать»

Занимаясь в данной студии, ребёнок сможет научиться хорошо рисовать. Сделать это можно и самостоятельно, но лучше вызвать на экран контур одного из представленных на панели рисунков, обвести его, а затем раскрасить. Интерфейс студии довольно простой и маленький художник сам быстро поймёт, какую кнопку следует нажать, чтобы выполнить то или иное действие, создавая свой художественный «шедевр».

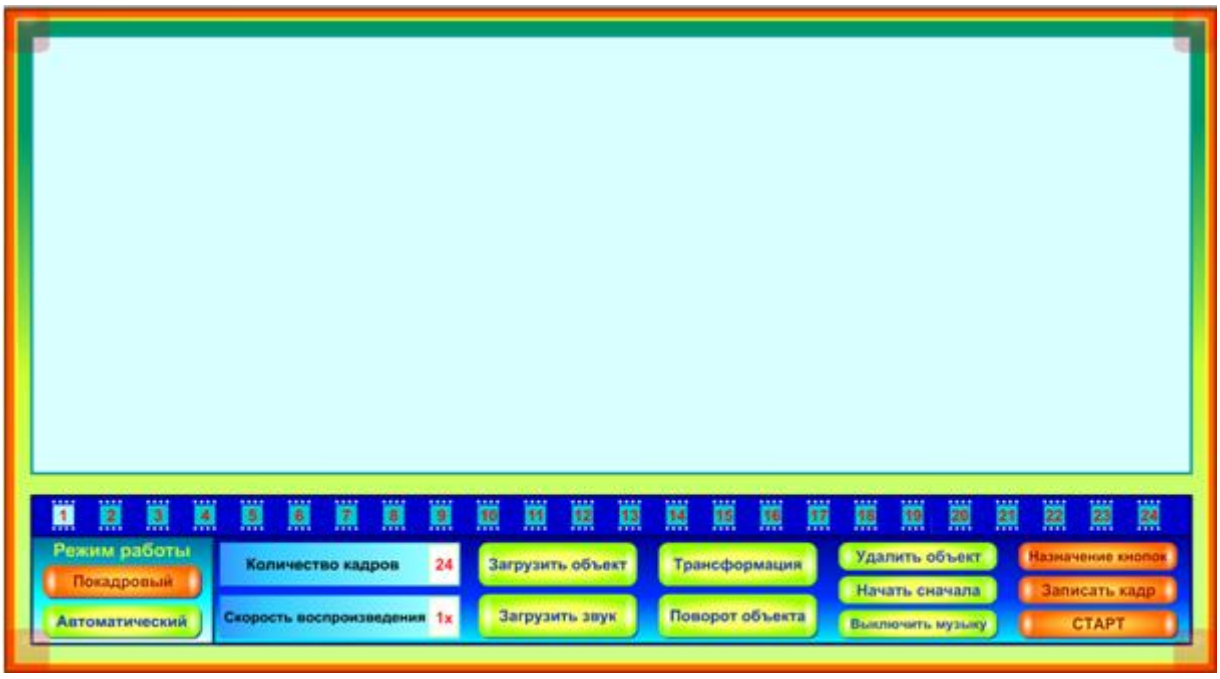
Блок 8. «Я рисую сам!»



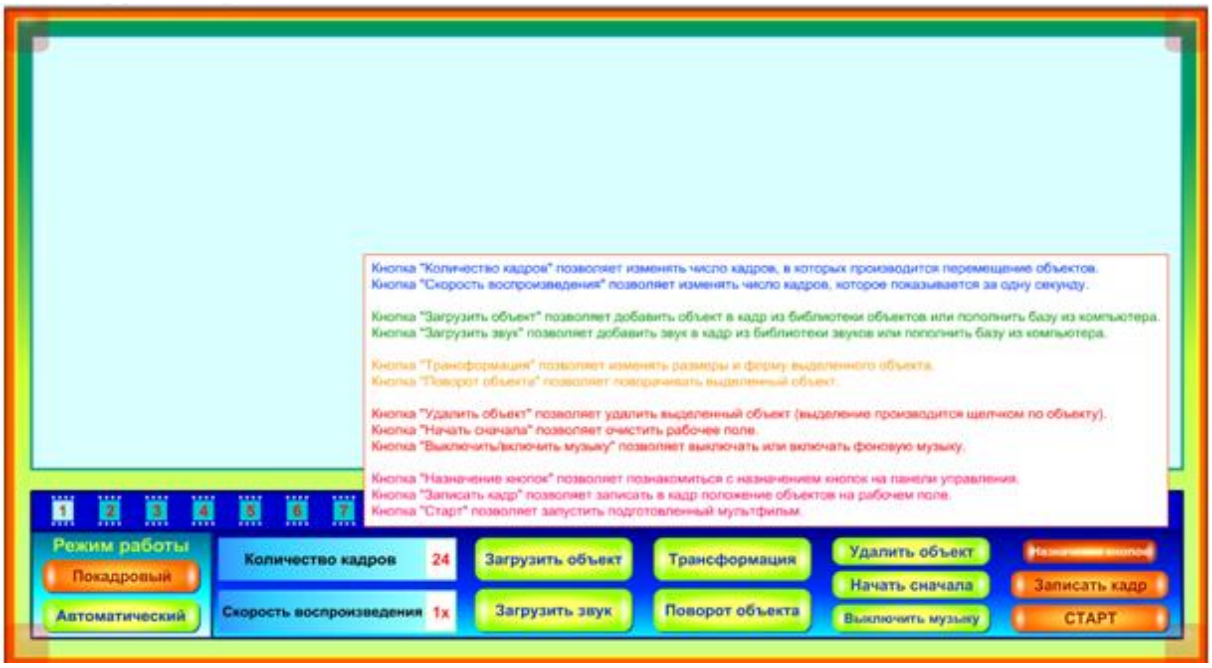
Этот блок для тех, кто любит или хочет научиться рисовать в компьютере. Интерфейс нашей студии «Семицветик» довольно простой и маленький художник сам быстро поймёт, какую кнопку следует нажать, чтобы выполнить на своём рисунке то, или иное действие. А научившись создавать свои художественные «шедевры», он сможет их показывать всем друзьям и родственникам, гордо сообщая: «Я рисую сам!».

Блок 9. «Маленький мультипликатор»

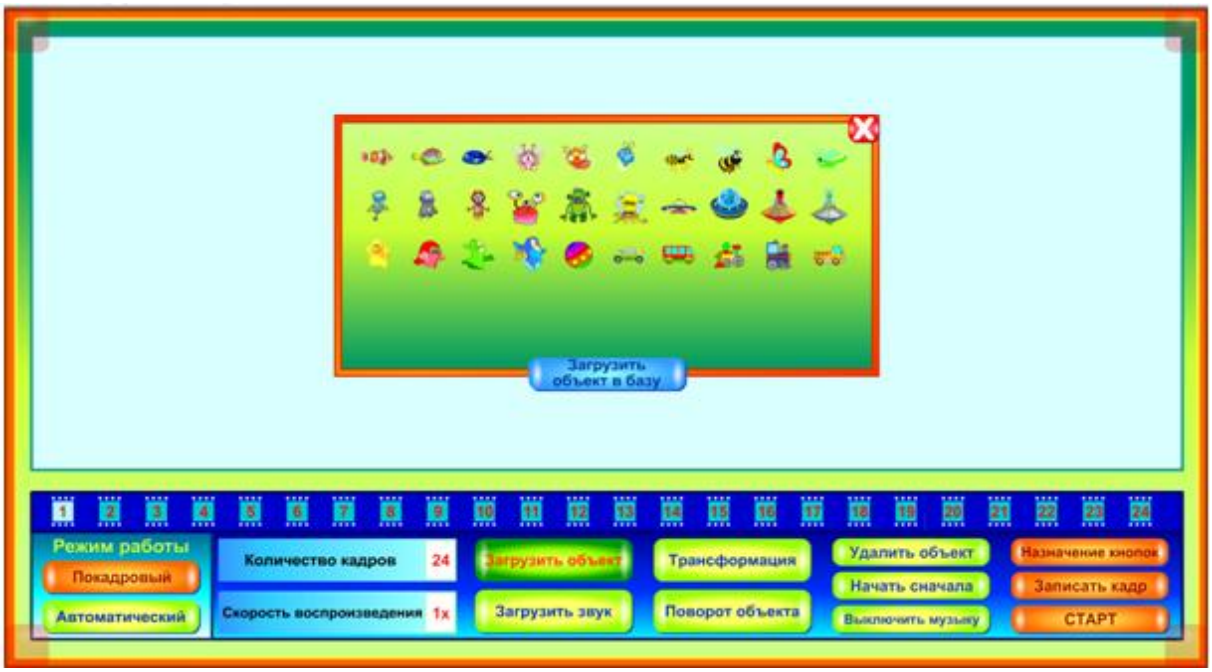
Нет таких детей, которые не любили бы смотреть мультфильмы. Но почему бы ребёнку самому его не создать? Программа данного блока поможет сделать это. Её интерфейс состоит из поля-экрана и набора кнопок, позволяющих создавать покадровую анимацию:



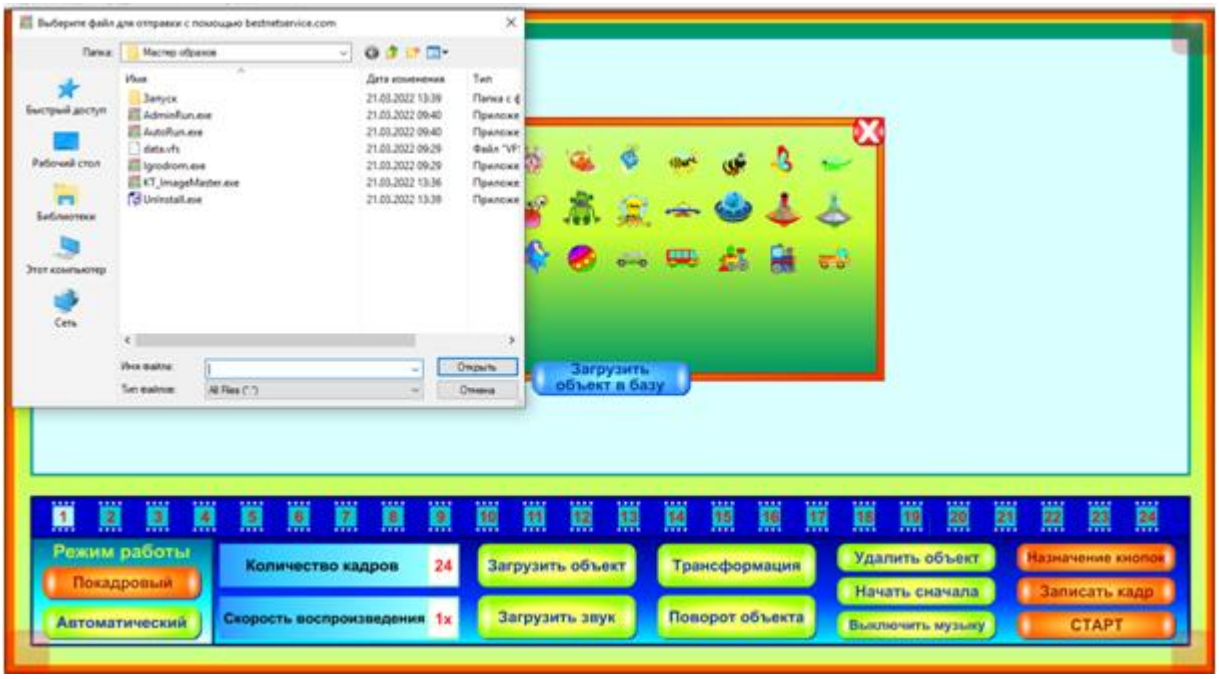
Изучить назначение кнопок можно, кликнув на кнопку с таким же названием:



Начинающему мультипликатору можно воспользоваться представленными в программе героями (кнопка «Загрузить объект»):



Затем можно и самостоятельно загрузить в программу любые картинки и объекты, необходимые для создания мультфильма:



Управление программой довольно-таки простое, так что после небольшого тренинга маленький мультипликатор начнёт самостоятельно создавать «мультишедевры» и показывать их своим близким.

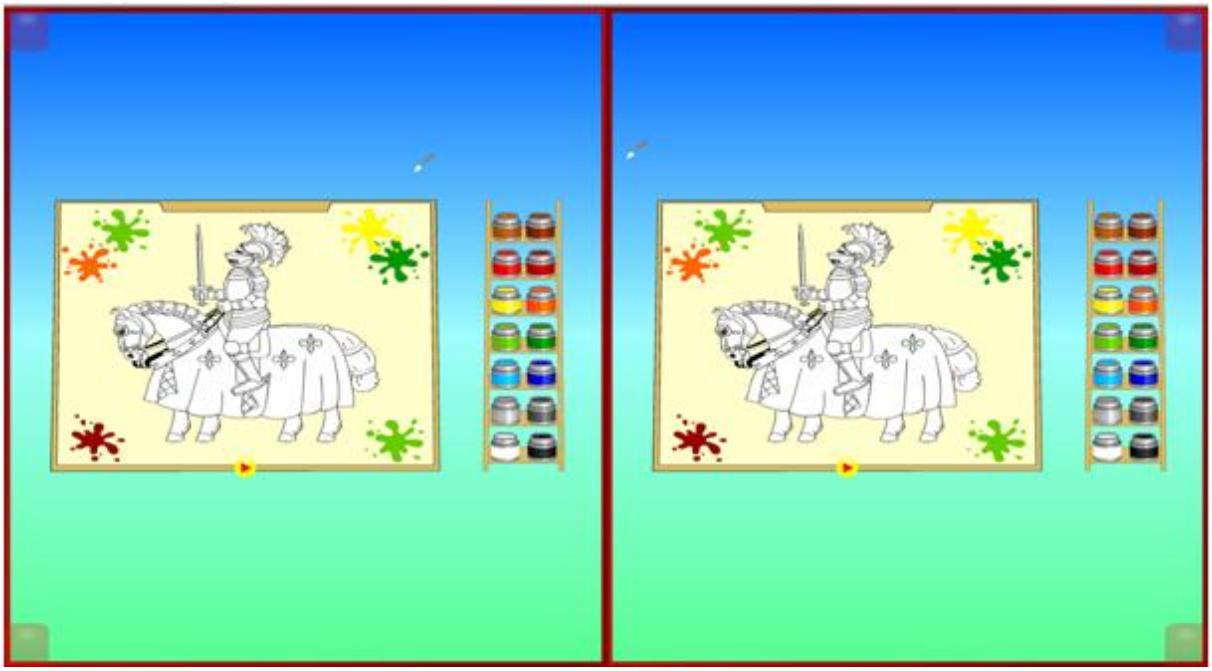
Интерфейс и «Мультискрин» комплекта

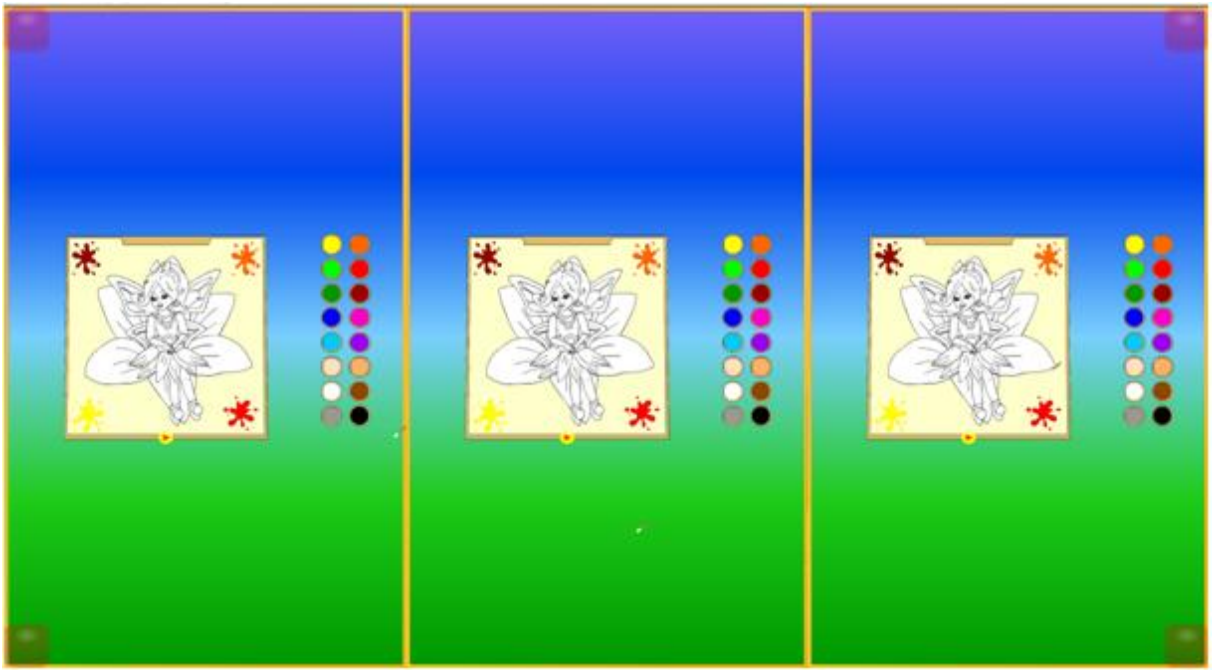
Интерфейс комплекта «Эврика» оснащён четырьмя кнопками, расположенными по углам экрана. Нажатие на любую из этих кнопок позволяет игроку сразу вернуться в меню блока или в их перечень, что значительно ускоряет просмотр и выбор нужного в данный момент пользователю игрового задания.

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

Во многих играх и заданиях комплекта предусмотрена возможность занятий с группой детей из 2 – 4 человек. Для таких занятий нужно разделить экран на части. Деление экрана производится нажатием на одну из блеклых красных кнопок в углах экрана:

Экран удобно делить на части как для интерактивной доски или стены, так и для интерактивного стола или пола:





Прервать занятие и вернуться в меню можно в любой момент, щёлкнув по одной из красных кнопок в окне управления числом игроков. Выйти из блока заданий можно, нажав на одну из красных кнопок в углах экрана.