

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 обучающих программ «Перекрёсток» для дошкольников и младших школьников.



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 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 игрыупражнения, 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 «Перекрёсток»

Комплект «Перекрёсток» — это интерактивные развивающие и обучающие игровые программы для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми – с дошкольниками старшего возраста и младшими школьниками. Комплект имеет интуитивно понятный для детей интерфейс, адаптированный для использования на устройствах с сенсорными экранами, и включает в себя 15 занятий:



По названию «Перекрёсток» можно догадаться, чему посвящены его задания. С каждым годом количество транспорта возрастает, и проблемы, связанные с дорожным движением, особенно на городских улицах, становятся всё более актуальными. Среди этих проблем наиважнейшей является безопасность участников дорожного движения – водителей транспортных средств, их пассажиров и пешеходов. Чтобы ребёнок знал, понимал и научился выполнять основные правила дорожного движения, и созданы игровые программы комплекта «Перекрёсток».

Первые пять заданий комплекта: «Дорога к дому», «Дороги города», «Дорога к морю», «Дороги России», «Дороги Европы» - это игры-ходилки. Соревнуясь в быстроте перемещения со своим игровым партнёром – весёлым Компиком, ребёнок прогуляется по улицам города, съездит на море, а во время путешествия по дорогам России и Европы познакомится с названиями их городов. Каждое из пяти заданий содержит множество игровых схем, выдаваемых на экран случайным образом. Такое разнообразие повысит интерес ребёнка к продолжению гоночных состязаний между ним и Компиком.

Шестое и седьмое задания «Ужасные аварии» и «Пешеходы» - это подборка видеоматериалов. Их целью является вовсе не запугивание ребёнка, а показ тех печальных последствий, к которым может привести потеря бдительности, невнимательность, лихачество, излишняя торопливость и невыполнение правил дорожного движения.

Чтобы ребёнок мог охарактеризовать какой-либо увиденный на улице автомобиль: описать внешний вид машины, запомнить её номер, цвет, марку, в комплект включены восьмое, девятое и десятое задания: «Наблюдатель», «Номерные знаки», «Свидетель». Одиннадцатое задание «Дорожные знаки» - это познавательное видео, из которого дети смогут узнать, зачем нужны дорожные знаки. А двенадцатое и тринадцатое задания «Какой знак?» и «Расставь сам!» в игровой форме помогут запомнить знаки, которые можно встретить на улицах города или на шоссейных дорогах.

Почувствовать себя самостоятельным участником дорожного движения помогут ребёнку два последних игровых задания. В четырнадцатом задании «Пешеход» игрок должен будет составить пешеходный маршрут движения школьника от дома до школы. А в более сложном – пятнадцатом задании «Водитель» игроку, словно настоящему водителю, предстоит составить маршрут движения автомобиля по городским улицам с учётом правил дорожного движения. Каждое из этих двух заданий содержит множество игровых схем – планов городских улиц, выдаваемых на экран случайным образом, что поспособствует повышению интереса у ребёнка к данным играм.

Рассмотрим игровые задания комплекта поподробнее.

Задание 1. «Дорога к дому»

При выборе игры «Дорога к дому» (при нажатии на кнопку с её названием) на экран выдаётся план улиц городского района, в нижней части экрана – панель управления игрой:



Фишка игрока и фишка его соперника - Компика установлены на кружке «Старт». Как и в любой игре-ходилке, цель каждого из соперников первым добраться до финиша. Об этом игрок узнает, кликнув кнопку «Правила»:



Соперники по очереди будут передвигать свои фишки по кружкам поля. Количество кружков, которые фишка может пройти в течение одного хода,

определяется броском кубика (у каждого из игроков кубик персональный). В правой части панели управления находится рычаг маштабирования игрового поля. В левой части панели управления находится стрелка, нажатие на которую позволит закрыть игру и открыть каталог комплекта.

Задание 2. «Дороги города»

При выборе игры «Дороги города» (при нажатии на кнопку с её названием) на экран выдаётся план улиц городского района, в нижней части экрана – панель управления игрой:



Фишки-автомобили игроков установлены на кружке «Старт». Как и в любой игре-ходилке, цель каждого из соперников первым добраться до финиша. Об этом игрок узнает, кликнув кнопку «Правила»:



Соперники по очереди будут передвигать свои фишки по кружкам поля (кружки – это дорога в городе, поэтому при движении нужно будет учитывать встречающиеся

на пути дорожные знаки). Количество кружков, которые фишка может пройти в течение одного хода, определяется броском кубика (у каждого из игроков кубик персональный). В правой части панели управления находится рычаг маштабирования игрового поля. В левой части панели управления находится стрелка, нажатие на которую позволит закрыть игру и открыть каталог комплекта.

Задание 3. «Дорога к морю»

При выборе игры «Дорога к морю» (при нажатии на кнопку с её названием) на экран выдаётся план длинной и извилистой дороги к морю, в нижней части экрана – панель управления игрой:



Фишки-автомобили игроков установлены на точке старта - автопарковке. Как и в любой игре-ходилке, цель каждого из соперников первым добраться до финиша. Об этом игрок узнает, кликнув кнопку «Правила»:



Соперники по очереди будут передвигать свои фишки по кружкам поля (кружки – это автодорога, поэтому при движении нужно будет учитывать встречающиеся на

пути дорожные знаки). Количество кружков, которые фишка может пройти в течение одного хода, определяется броском кубика (у каждого из игроков кубик персональный). В правой части панели управления находится рычаг маштабирования игрового поля. В левой части панели управления находится стрелка, нажатие на которую позволит закрыть игру и открыть каталог комплекта.

Задание 4. «Дороги России»

При выборе игры «Дороги России» (при нажатии на кнопку с её названием) на экран выдаётся карта современной России, а также ряда государств, более ста лет назад входивших в состав Российской Империи, в нижней части экрана – панель управления игрой:



Фишка игрока и фишка его соперника - Компика установлены на старте. Как и в любой игре-ходилке, цель каждого из соперников первым добраться до финиша. Об этом игрок узнает, кликнув кнопку «Правила»:



Соперники по очереди будут передвигать свои фишки по кружкам-городам, соединённым пунктирными линиями. Количество кружков, которые фишка может пройти в течение одного хода, определяется броском кубика (у каждого из игроков кубик персональный). В правой части панели управления находится рычаг маштабирования игрового поля. В левой части панели управления находится стрелка, нажатие на которую позволит закрыть игру и открыть каталог комплекта.

Задание 5. «Дороги Европы»

При выборе игры «Дороги Европы» (при нажатии на кнопку с её названием) на экран выдаётся карта с городами Европы, в нижней части экрана – панель управления игрой:



Фишка игрока и фишка его соперника - Компика установлены на старте. Как и в любой игре-ходилке, цель каждого из соперников первым добраться до финиша. Об этом игрок узнает, кликнув кнопку «Правила»:



Соперники по очереди будут передвигать свои фишки по кружкам-городам, соединённым пунктирными линиями. Количество кружков, которые фишка может

пройти в течение одного хода, определяется броском кубика (у каждого из игроков кубик персональный). В правой части панели управления находится рычаг маштабирования игрового поля. В левой части панели управления находится стрелка, нажатие на которую позволит закрыть игру и открыть каталог комплекта.

Задание 6. «Ужасные аварии»

Ни для кого не секрет, что из-за увеличения числа автомобилей на дорогах, количество дорожно-транспортных происшествий (ДТП) с каждым годом становится всё больше и больше. Поэтому всё острее встает проблема обеспечения безопасности дорожного движения.

Задание «Ужасные аварии» – это видеоролик моментов аварий, связанных с нарушением правил дорожного движения водителями транспортных средств.



Просмотр данного видео поможет ребёнку осознать, что рядом с дорогой, по которой движется транспорт, следует быть внимательным и осторожным.

В левой нижней части экрана находится стрелка, нажатие на которую остановит просмотр и откроет каталог комплекта.

Задание 7. «Пешеходы»

В каком месте переходить дорогу? Естественно, все знают, что переходить дорогу нужно по пешеходным переходам. Об этом говорится в правилах дорожного движения. Но нередко спешащий куда-то пешеход нарушает эти правила. О том, что может произойти с такими пешеходами-нарушителями видеоролик седьмого задания «Пешеходы».



Просмотр данного видео поможет ребёнку осознать, что несоблюдение ПДД может стать причиной серьёзных неприятных происшествий и травм.

В левой нижней части экрана находится стрелка, нажатие на которую остановит просмотр и откроет каталог комплекта.

Задание 8. «Наблюдатель»

Развить наблюдательность и память, узнавать марку автомобиля, запоминать цвет и форму его кузова поможет ребёнку данное игровое задание.

В первой части задания игроку показывается эмблема автомобиля. Затем предлагается найти увиденный логотип среди других:



Во второй части задания игроку показывается автомобиль и предлагается запомнить его цвет. Затем среди других автомобилей следует найти автомобиль данного цвета:



В третьей части задания игроку показывается автомобиль и предлагается запомнить его форму кузова. Затем среди других автомобилей следует найти заданный автомобиль:



Задание 9. «Номерные знаки»

Общеизвестно, что каждый автомобиль оснащён специальным номерным знаком, который идентифицирует транспортное средство.

Данное игровое задание посвящено запоминанию номерного знака автомобиля.

Сначала игроку показывается номерной знак и предлагается его запомнить. Затем следует найти увиденный знак среди других номерных знаков:



Задание 10. «Свидетель»

Данное задание «Свидетель» является усложнённым вариантом восьмого и девятого заданий. Игроку показывается автомобиль и сообщается:



Затем предлагается найти увиденную машину среди других. Наиболее сложный игровой вариант, когда машины показываются сзади:



А самый лучший способ запоминания автомобиля – это запоминание его номерного знака:



Задание 11. «Дорожные знаки»

Задача данного задания при помощи видеоролика объяснить ребёнку, зачем нужны дорожные знаки и почему водителям и пешеходам следует знать назначение того или иного знака.



В левой нижней части экрана находится стрелка, нажатие на которую остановит просмотр и откроет каталог комплекта.

Задание 12. «Какой знак?»

Данное задание-тренажёр в игровой форме поможет определить, как ребёнок знает дорожные знаки:



Тестирование закончится тогда, когда игрок ответит правильно на все заданные вопросы - ребёнку предоставляется право совершать ошибки и возможность их исправления. То есть, тестирование ведётся с одновременным обучением тестируемого методом мягкого принуждения.

Задание 13. «Расставь сам!»



Это усложнённый вариант двенадцатого задания:

Тестируемому предлагается поставить на знак вопроса дорожный знак, соответствующий его названию.

Как и в двенадцатом задании, ребёнку предоставляется право совершать ошибки и возможность их исправления. То есть, тестирование ведётся с одновременным обучением тестируемого методом мягкого принуждения.

Задание 14. «Пешеход»

Данное задание – это игра. При клике в каталоге кнопки «Пешеход» на экран выдаётся игровая картинка:



В её центре находится игровое поле, слева от него – игровой журнал, в который вносятся все действия игрока, ниже журнала – стрелка, нажатие на которую позволит игроку вернуться в каталог комплекта, справа – кнопка «Задание» и кнопки управления игрой.

Перед началом игры, нажав на кнопку, следует прослушать или прочитать задание:



То есть, игроку предоставляется возможность составить маршрут движения школьника (школьницы) от дома до школы, при этом учитывая правила дорожного

движения и встречающиеся на пути знаки. Определив, где находится дом школьника, а где – школа, игрок приступает к составлению маршрута движения.

Шаг школьника - человечка на экране – это одна клетка игрового поля. Счёт шагов производится при помощи четырёх кнопок со стрелками: «влево», «вправо», «вверх», «вниз». В центре этих кнопок находится счётное табло.

Например, в данной игровой схеме два первых действия человечка - это шаг влево, а затем вверх. Нажав на стрелку «влево» один раз (выход человечка из дома на улицу), игрок записывает это действие в игровой журнал. Запись хода осуществляется нажатием кнопки «Сохранить ход». Затем человечку следует направиться к переходу через улицу – в игровой журнал записывается два шага вверх:



Если игрок ошибся и хочет начать игру заново, можно стереть из игрового журнала все записи, нажав на кнопку «Очистить». Если игрок ошибся и ввёл в счётное табло слишком большое число шагов, их можно уменьшать, нажимая на кнопку «Уменьшить число ходов». Выбор игрового поля можно производить нажатием на кнопку «Сменить поле».

Итак, маршрут движения человечка к школе составлен:



После нажатия на кнопку «Старт», человечек начинает движение – идёт в школу:



Если человечек вошёл в школу (вошёл в квадрат, в котором расположена школа), игрока поздравляют с успешным выполнением задания:



Если игрок ошибся и составил неправильно маршрут движения, на экране появляется:



Задание 15. «Водитель»

Данное задание – это игра похожая на игру задания № 14 «Пешеход», но гораздо сложнее. При клике в каталоге комплекта кнопки «Водитель» на экран выдаётся игровая картинка:



В её центре находится игровое поле, слева от него – игровой журнал, в который вносятся все действия игрока, ниже журнала – стрелка, нажатие на которую позволит игроку вернуться в каталог комплекта, справа – кнопка «Задание» и кнопки управления игрой.

Перед началом игры, нажав на кнопку, следует прослушать или прочитать задание:



То есть, игроку предоставляется возможность составить маршрут движения автомобиля и доставить трёх своих пассажиров в нужные им точки города, при этом

учитывая правила дорожного движения. Определив, где находится автомобиль, а где – каждый из пассажиров должен выйти, игрок приступает к составлению маршрута движения.

Движение автомобиля на экране – это одна клетка игрового поля. Счёт клеток движения, а также правила пользования кнопками управления игрой такие же, как и в задании № 14 «Пешеход». Место, где должен сойти пассажир, фиксируется в игровом журнале кликом кнопки «Выполнить задание» (при клике этой кнопки на игровом табло появляется команда «Выполнить»).

Итак, маршрут движения автомобиля по городу составлен. Поездка начинается кликом кнопки «Старт»:



Если игрок успешно справился с заданием, на экране появляется поздравительная надпись:

→ 7 ★ 6 ← 1 Runa nume	T A A A		reprinte Marko mono
 2 3 1 Выполнить 2 3 4 Выполнить 	Молодец!		Задание Очистить Сменить поле
	9 <u>a</u> = 19	1 2 V	Сохранить ход
			Выполнить задание СТАРТ

Если игрок ошибся: составил неправильно маршрут движения или неправильно доставил пассажира, на экране появляется:

