

«ДОБРЫЕ ИГРЫ»

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПАКЕТА ПРОГРАММ
И
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ
СПЕЦИАЛИСТОВ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Оглавление

1. ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ	11
1.1. ПРИРОДОВЕДЕНИЕ	11
1.1.1 «Времена года»	11
1.1.2 «Деревья и кустарники».....	11
1.1.3 «Среда обитания».....	12
1.1.4 «Мамы и детеныши».....	12
1.1.5 «Найти лишнее»	15
1.1.6 «Где они растут».....	17
1.1.7 «Кто чем питается».....	17
1.1.8 «Кто что ест»	17
1.1.9 «Лесныедомишки».....	18
1.1.10 <i>Примечание к играм данного раздела</i>	18
1.1.10.1 Игра «Расскажи о себе».....	19
1.1.10.2 Игра «Земля и ее жители»	20
1.2. ЛЕКСИЧЕСКИЕ ТЕМЫ (250 ИГР)	20
1.2.1 «Найди лишнее»	21
1.2.2 «Что изменилось?»	22
1.2.3 «Найди пару»	22
1.2.4 «Загадки»	23
1.2.5 «Повтори ряд»	23
1.2.6 «Продолжи ряд»	23
1.2.7 «Составь рассказ»	24
1.2.8 «Общее и различия»	25
1.2.9 «Тени»	25
1.2.10 «Лексическое лото»	26
1.2.11 «Объединялки»	26
1.2.12 «Тропинки»	26
1.3. ЭКОНОМИКА	27
1.3.1 «Магазин» (2 игры).....	27
1.3.2 «Магазин весовых товаров»	28
1.3.3 «Развези товары»	28
1.3.4 «Товары и услуги».....	30
1.3.5 «Ограниченный бюджет»	30
1.4. ЕДИНИЦЫ ИЗМЕНЕНИЯ	31
1.4.1 «Килограммы, граммы» (2 игры).....	31

1.4.2	«Кто тяжелее?»	32
1.4.3	«Скорость».....	32
1.4.4	«Длина и высота»	33
1.4.5	«Время».....	35
1.4.5.1	Я знаю о часах всё	35
1.4.5.2	Литературный материал	37
1.4.5.3	По часовой стрелке	39
1.4.5.4	Отгадайка	39
1.4.5.5	Чем похожи эти цифры?	40
1.4.5.6	Сколько времени?	40
1.4.5.7	Мои часы.....	40
1.5.	ЦВЕТ И СВЕТ.....	42
1.5.1	«Смещение красок»	42
1.5.2	«Холодно-горячо»	43
1.5.3	«Смещение света»	44
1.5.4	«Красочный мир»	45
1.5.5	«Мир глазами животных»	46
1.5.6	«Солнечные часы».....	48
1.6.	ЭКОЛОГИЯ.....	49
1.6.1	«Человек и природа»	49
1.6.2	«Неэкологичный транспорт».....	51
1.6.3	«Сортировка мусора»	52
1.7.	НОЧЬ И НЕБО	53
1.7.1	«Планеты»	53
1.7.2	«Звездное небо».....	55
1.7.3	«Созвездия»	56
1.7.3.1	Найди свое созвездие	59
1.7.3.2	Подарки знаков зодиака.....	60
1.7.4	«Ночь»	62
1.8.	ВРЕМЕНА ГОДА.....	63
1.8.1	«Зима, весна, лето, осень» (4 игры)	63
1.9.	БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	64
1.9.1	«Светофоры».....	64
1.9.2	«Составь знаки»	65
1.9.3	«Расставь знаки»	66
1.9.4	«Пешеходные переходы»	67
1.9.5	«Что возьмете на пожар?».....	67
1.9.6	«Огнеопасные предметы»	68

1.9.7	«Потуши пожар»	68
1.9.8	«Опасно и безопасно»	68
2.	СОТРУДНИЧЕСТВО И ИСТОРИЯ	69
2.1.1	«Раскопки»	69
2.1.2	«История книги»	70
2.1.3	«История жилища»	70
2.1.4	«История транспорта»	70
2.1.5	«История кухни»	71
2.1.6	«История освещения»	71
2.1.7	«Рисуем по шагам».....	71
2.1.8	«Угадай члена семьи»	72
2.1.9	«Чудо-зверь»	72
2.1.10	«Сотрудничество»	72
2.1.11	«Кому что нужно».....	73
2.1.12	«В стая или поодиночке».....	73
2.1.13	«Поезд времени».....	74
2.1.14	«Репка»	74
3.	РАЗДЕЛ «РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ»	74
3.1.	Буквы и АЛФАВИТ.....	74
3.1.1	Подраздел «Начертания букв» (6 игр).....	74
3.1.2	«Расставь по порядку»	76
3.1.3	«По порядку алфавита»	76
3.1.4	«Алфавитное лото».....	76
3.1.5	«Азбука»	77
3.1.6	«Дорисуй буквы».....	78
3.1.7	«Назови буквы».....	78
3.1.8	«Веселый алфавит»	79
3.1.9	«Гласные и согласные»	80
3.2.	Слоги и СЛОВА	81
3.2.1	«Слоги»	81
3.2.2	«Найди картинку».....	82
3.2.3	«Гео-буквы»	82
3.2.4	«По первым буквам»	83
3.2.5	«Сколько слогов?»	84
3.2.6	«Посчитай слоги»	85
3.2.7	«Вставь букву» (2 игры)	86

3.2.8	«Как называются?».....	86
3.3.	ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ПОНЯТИЯ	86
3.3.1	«Пляшущие человечки».....	86
3.3.2	«Предложение по звуковой схеме»	88
3.3.3	«Начни предложение».....	89
3.3.4	«Закончи предложение»	90
3.3.5	«Омонимы»	90
3.3.6	«Синонимы».....	91
3.3.7	«Простые предлоги».....	91
3.3.8	«Предлоги посложнее»	92
3.3.9	«Ударные гласные».....	92
3.4.	ЗВУКОВЫЕ СХЕМЫ. (ЛОГОПЕДУ)	93
3.4.1	«Дополни слово».....	94
3.4.2	«Составь слово (4 буквы)».....	94
3.4.3	«Составь слово (5 букв)»	95
3.4.4	«Найди звуковую схему»	95
3.4.5	«Каким звуком начинаются?»	95
3.4.6	«Каким звуком заканчиваются?»	96
3.4.7	«Лишняя буква»	97
3.4.8	«Место буквы в слове».....	97
3.4.9	«Составь предложение»	98
3.5.	ПРИЗНАКИ И ДЕЙСТВИЯ	98
3.5.1	«Подбери слово к действию».....	98
3.5.2	«Подбери картинку к действиям»	99
3.5.3	«Подбери слово к признаку».....	100
3.5.4	«Подбери картинку к признакам».....	100
3.6.	КНИГИ, СТИХИ, ЗАГАДКИ.....	102
3.6.1	«Сказка о рыбаке и рыбке».....	102
3.6.2	«В лесу родилась елочка».....	102
3.6.3	«Литературные пазлы».....	102
3.6.4	«Стихи малышам»	102
3.6.5	«Театр теней»	103
3.6.6	«Загадки об овощах».....	103
3.7.	НЕРЕЧЕВЫЕ ЗВУКИ	104
3.7.1	«Неречевые звуки».....	104
3.8.	ТРЕНИРОВКА ВОЗДУШНЫХ СТРУЙ	105
3.8.1	«Летние забавы»	105

3.8.2	«Повторялки».....	106
3.8.3	«Капитан яхты»	106
3.9.	АНГЛИЙСКИЙ АЛФАВИТ	106
3.9.1	«Английский алфавит» (9 заданий)	107
4.	РАЗДЕЛ «ТРЕНИРОВКА МОТОРИКИ»	107
4.1.1	«Одуванчики».....	107
4.1.1.1	Пример диагностической оценки.....	108
4.1.1.2	Пример игровой ситуации «Луговые цветы»	109
4.1.2	«Капельки»	110
4.1.3	«На прогулке»	111
4.1.4	«Собери урожай»	111
4.1.5	«Только вперед!»	113
4.1.6	«Колобок».....	113
4.1.7	«Тропинки».....	114
4.1.8	«По лесной тропинке».....	115
4.1.9	«Приключения птичек»	116
4.1.10	«Мышонок и колбаска».....	117
4.1.11	«По щучьему велению»	118
5.	РАЗДЕЛ «МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ»	120
5.1.1	Подраздел «Начертание цифр» (6 игр).....	120
5.1.2	«Расставь по порядку»	120
5.1.3	«Нажми по порядку»	120
5.1.4	«Цифровое лото».....	121
5.1.5	«Пузырьки».....	121
5.1.6	«Счет на чет»	122
5.1.7	«Точечки».....	123
5.1.8	«Дорисуй цифры»	125
5.1.9	«Прятки».....	126
5.1.10	«Посчитай»	126
5.1.11	«Доминошки».....	127
5.1.12	«Сравнения»	128
6.	РАЗДЕЛ «ФОРМЫ И КОНСТРУИРОВАНИЕ»	129
6.1.1	«Собери картинку»	129
6.1.2	«Формочки».....	130
6.1.3	«Сортер».....	131
6.1.4	«Гео-формы»	132

6.1.5	«Посчитай»	133
6.1.6	«Найди лишнее»	134
6.1.7	«Проекции»	135
6.1.8	«Тени»	135
6.1.9	«Тетрис»	136
6.1.10	«Конструктор»	137
6.1.11	Подраздел «Учим фигуры»	137
6.1.12	Развивающие игры В.В. Воскобовича	140
6.1.12.1	Прозрачный квадрат	140
6.1.12.2	Чудо-крестики	140
6.1.12.3	Волшебная восьмерка	141
6.1.12.4	Логоформочки	142
7.	РАЗДЕЛ «РАЗВИТИЕ ЛОГИКИ»	142
7.1.1	«Пазлы»	142
7.1.2	«Лабиринты»	143
7.1.3	«Кубики»	144
7.1.4	«Пирамида»	145
7.1.5	«Узелки»	146
7.1.6	«Восьмицветик»	147
7.1.7	«Заполни пропуски»	148
7.1.8	«Колбочка»	149
7.1.9	«Мячики»	149
7.1.10	«По порядку»	151
7.1.11	«Заполни ряд»	152
7.1.12	«Гео-формы»	153
8.	РАЗДЕЛ «ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ И МЫШЛЕНИЯ»	153
8.1.1	«Найди пару»	153
8.1.2	«Найди отличия»	155
8.1.3	«На полочках»	155
8.1.4	«Найди лишнее»	156
8.1.5	«Найди одинаковые»	156
8.1.6	«Клад пиратов»	157
8.1.7	«Крестики нолики»	158
8.1.8	«Отрезки»	158
8.1.9	«Мостики»	159
8.1.10	«Лоскутки»	160

8.1.11	«Порядок фигур».....	161
8.1.12	«Футбол»	161
9.	РАЗДЕЛ «ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»	162
9.1.1	«Раскраска».....	162
9.1.1.1	Нестандартные образовательные ситуации:.....	164
9.1.2	«Рисовалка» - самая многофункциональная игра	164
9.1.2.1	Послушай стихотворение и нарисуй картинку	165
9.1.2.2	Составь рассказ, нарисуй картину	166
9.1.2.3	Посмотри и назови	166
9.1.2.4	Прятки.....	167
9.1.2.5	Вкусный сок	168
9.1.3	«Мозаика».....	169
9.1.4	«Твой мультфильм»	171
9.1.5	«Симметрички».....	173
9.1.6	«Из природного материала»	174
10.	РАЗДЕЛ «ЗАДАНИЯ С КАМЕРОЙ» (ПРИ НАЛИЧИИ)	175
10.1.1	«Твой имидж»	175
10.1.2	«Кем быть?»	176
10.1.3	«Логопедическое зеркало»	178
10.1.4	«Зеркало наоборот»	178
10.1.5	«Макияж»	178
10.1.6	«Кривые зеркала»	179
10.1.7	«Старый телевизор».....	180
10.1.8	«Лыжные гонки».....	182
10.1.9	«Гласные и согласные».....	182
11.	РАЗДЕЛ «ИГРЫ ПО СЕТИ»	183
11.1.	ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ В СЕТИ	183
11.2.	ОБЩИЕ ПРАВИЛА СЕТЕВЫХ ЗАДАНИЙ	183
11.2.1	«По лесной тропинке»	183
11.2.2	«Приключения птичек»	184
11.2.3	«Крестики нолики»	184
11.2.4	«Холодно-горячо»	184
11.2.5	«Морской бой»	184
12.	СХОЖИЕ ЗАДАНИЯ РАЗЛИЧНЫХ РАЗДЕЛОВ	185
12.1.	ПРОЛОЖИ ТРОПИНКУ.....	185
12.2.	Объединялки	186

13. РАЗДЕЛ «ДОПОЛНЕНИЯ»	187
13.1.1 <i>Открыть задание.....</i>	187
13.1.2 <i>Видеоплеер</i>	187
13.1.3 <i>Воспроизведение аудио</i>	187
13.1.4 <i>Ваши пазлы, раскраски, рисовалки</i>	188
13.1.5 <i>Режим «Следуйте за мной».....</i>	190
14. ИНТЕРАКТИВНЫЙ КЛАСС	191
ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ:	192

1. Познавательное развитие

1.1. Природоведение

1.1.1 «Времена года»



На экране каждого задания представлены две картинки, изображающие зимний и летний пейзаж. Изображения зверей, птиц, деревьев, цветов и т.д. необходимо переместить на соответствующую картинку. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.

В ходе игры можно обсудить с ребенком следующие темы: Температура воздуха в различные времена года, качество меховых шубок у зверей зимой и летом, а у некоторых и ее цвет. Рост листьев, травы, цветение. Необходимость для роста растений не только тепла, но и солнечного света.

1.1.2 «Деревья и кустарники»



На экране каждого из них представлены три растения (деревья и кустарники) и их плоды и листочки.

Необходимо расположить каждый плод или листик на соответствующем растении. При правильно выполненном каждого действия и задания в целом, на экране появляется смайлик.

С помощью этой игры ребенок узнает и запоминает как выглядит растение в целом, его листья, плоды, где растет, что нужно растениям для роста. Чем отличаются деревья от кустарников. Можно рассказать какую пользу они приносят людям (кислород для атмосферы, съедобные плоды и ягоды, стройматериалы). Вместе вспомнить загадки, стихи песни.

1.1.3 «Среда обитания»



Игра содержит 10 заданий.

На экране каждого из заданий представлен один из пейзажей, и несколько персонажей - животных, птиц, насекомых и т. д.

Необходимо выбрать тех персонажей, которые обитают в данной среде данного пейзажа. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.

Игра у ребенка формируются представления о многообразии мира животных (не только диких, но и домашних), и их связей со средой обитания. Обсудите с ребенком особенности приспособления животных к разным условиям жизни: устройство гнезд, нор и т.д. для выживания и выведения потомства в различных условиях. Упомянуть, что для домашних животных многие проблемы решает человек, а дикие все должны делать сами.

1.1.4 «Мамы и детеныши»



На экране каждого из заданий представлены три взрослых животных и их детеныши. Необходимо расположить каждого из детенышей рядом с его мамой. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик.

С помощью этой игры ребенок узнает образы и названия различных птиц, животных и их деток. В процессе игры можно вспомнить сказки, стихи, песенки и загадки с участием соответствующих персонажей и коснуться темы заботы матери о детях.

При выполнении данных игровых заданий можно использовать стихотворения, загадки о животных и их детенышах. Например, стихи и рассказы «Кто как кричит» (А. Барто), «Котенок» (В. Берестов), «Белка» (В. Зотов), «Три котенка», «Цыпленок и утенок» (В. Сутеев), «Белка», «Кошка», «Курочка», «Лиса» (Е. Чарушин) и др.

Пример оценки выполнения заданий, которые могут быть использованы как диагностические (анализ результатов выполнения заданий на основе этой оценки позволяет определить варианты работы с детьми):

1 балл — ребенок не может самостоятельно выполнить задание, ему необходима помощь: показ вариантов подбора детенышей, повторное совместное выполнение задания (при этом отмечается произвольный подбор детенышей к животным, невозможность выполнять задание в необходимое темпе, низкий уровень концентрации и устойчивости внимания); состояние эмоционально-волевой сферы в норме, отмечаются позитивные проявления.

2 балла — ребенок выполняет задание охотно; уровень концентрации и устойчивости внимания в границах нормы; примерно половину детенышей подбирает верно и самостоятельно; эмоциональная реакция соответствует норме (смех, радость, азарт).

3 балла — ребенок выполняет задание охотно; безошибочно проводит подбор детенышей к животным; свойства внимания соответствуют возрастной норме; эмоциональная сфера в норме (радость, азарт, удовлетворение от правильного выбора действий).

Интерактивную игру «Где чья мама?» можно использовать в совместной деятельности детей и взрослых в рамках

образовательной области «Познавательное развитие», в логопедической работе с детьми по развитию лексико-грамматического строя речи и др.; в сочетании с дидактическими играми на ознакомление детей с животными и их детенышами: лото «Большие и маленькие», «Домашние животные», «Дикие животные», «Где чья мама?» и подобными

В качестве дидактических пособий можно использовать настольно-печатную игры «Большие и маленькие» или набор деревянных пазлов «Животные и детеныши» или подобные.

Настольно-печатная игра «Большие и маленькие»

Вариант 1. Играют от одного до шести человек. Они получают карточки, на которых изображены детеныши домашних животных. Остальные карточки лежат в середине стола лицевой стороной вверх. Дети по очереди берут нужную карточку с рисунком, объясняя свой выбор (например, «Я беру корову. Это мама теленка»), и кладут рядом со своей карточкой. Желательно, чтобы каждый игрок мог сложить всех животных, чтобы лучше запомнить их.

Вариант 2. В игре могут участвовать от двух до пяти и ведущий. Перед игрой игроки договариваются, кто какое будет складывать. В зависимости от количества играющих он может складывать несколько наборов карточек.

Ведущий достает из коробки по одной карточке и показывает игрокам. Тот, кому нужна эта карточка, говорит, например: «Мне нужен бык, потому что я собираю пап» и т. д. Если игрок сказал правильно, он берет карточку у ведущего. Побеждает тот, кто первым собрал все карточки.

Вариант 3. Игроки складывают понравившуюся семейку и сочиняют сказку о ней.

Набор деревянных пазлов «Животные и детеныши»

Вариант 1. Деревянные игрушки - пазлы раскладываются на две группы — мамы и детеныши. Ведущий рассказывает о том, что детеныши животных играют на детской площадке, за ними приходят их мамы. Дети называют животных и их детенышей и составляют пазлы.

Вариант 2. Ведущий предлагает игроку разложить пазлы «Животные и детеныши» на две группы: мамы и детеныши. Затем, закрыв глаза (экранирование), ощупать фигурку взрослого животного, которую ведущий вкладывает ему в руки, ребенок называет животное. Если он определяет фигурку правильно, то ему предлагается открыть глаза, найти и составить фигурку детеныша.

Обратите внимание! Если у Вас нет подходящих методических материалов для настольных игр, Вы можете использовать «Генератор пазлов», включенный в этот комплект программ, для создания пазлов из любых ваших картинок.

1.1.5 «Найти лишнее»



На экране каждого из 10 заданий представлены несколько представителей животного мира. Необходимо определить, что объединяет всех их, кроме одного, и дотронуться до изображения этого «лишнего».

Игра доступна для детей, имеющих представление о классификации видов в природе и о среде их обитания: хищники-млекопитающие, птицы-морские обитатели-насекомые, деревья-кустарники, овощи-фрукты, воздух-земля-вода-пустыня-льды и т.д.

Используя игру для развития ребенка, советуем периодически повторять пройденный материал.

С помощью этой игры ребенок учится логически мыслить и развивает зрительную память, а также узнает общие признаки различных видов животных и растений.

1.1.6 «Где они растут»



На каждом уровне необходимо для каждого из изображенных в нижнем ряду растений найти место его роста (на земле, под землей, на дереве, на кусте и т. д.)

Рекомендуется обсудить многообразие растительного мира, вспомнить замечательную сказку про «вершки и корешки» и «как мужик с медведем урожай делил», Объяснить, что все растения питаются из земли, а энергию получают от солнца с помощью листьев, иголок, ботвы и тд.

1.1.7 «Кто чем питается»



Игра содержит 15 заданий.

На экране каждого задания представлен один представитель животного мира и картинки с вариантами пищи. Необходимо выбрать «правильную» пищу и перенести ее к животному.

В процессе игры можно объяснить ребенку, что все живое в природе нуждается в питании (хищники едят животных, травоядные – траву и листья, растения получают пищу из земли и т.д.). С ребятами постарше возможно также обсудить вопрос зачем вообще нужна пища: переработка ее в организме дает ему энергию и необходимые для жизни вещества.

1.1.8 «Кто что ест»



Игра содержит 20 заданий и является аналогом игры «Кто чем питается». Однако, более реалистичные фотографические

изображения объектов и более сложные задания предназначены для детей постарше.

1.1.9 «Лесные домишки»



Игра содержит 12 заданий, в каждом из которых представлены несколько зверей, птиц или насекомых, а так же несколько видов их «домиков».

Необходимо переместить животное (птицу, насекомое) в тот домик, в котором оно живет – в норку, дупло, муравейник и т.п.

В ходе игры обсудите с детьми почему различные животные выбирают те или иные гнезда, места для жительства.

1.1.10 Примечание к играм данного раздела

Интерактивные игры **Ошибка! Источник ссылки не найден.** можно использовать в совместной деятельности детей и взрослых в рамках образовательной области «Познавательное развитие», в логопедической работе с детьми по развитию лексико-грамматического строя речи и др. В сочетании с дидактическими настольными играми «Зоологическое лото», «Домашние животные», «Дикие животные», «Земля и ее жители» и подобными.

Педагогический замысел:

развивать представления о зимовке зверей, их внешнем виде, образе жизни; расширять словарь детей по теме «Животные»; развивать фонематическое восприятие; совершенствовать фонетические знания и умения; обучать навыку звукового анализа; развивать связную речь детей,

внимание, обратное мышление, мелкую моторику, а также конструктивные навыки.

Оборудование и материалы:

текст рассказа Г. Скребицкого «Белая шубка», предметные картинки с изображением зимующих животных (компьютерная презентация «Зимующие животные» или фрагменты видеофильма о животных), таблички с кружочками красного, синего, зеленого цвета, карточки со словами, мнемотаблицы «Расскажи о животном».

Пример образовательной ситуации

Педагог показывает детям презентацию «Зимующие животные» или фрагменты видеофильма о животных. Можно показать детям картины с изображением зимующих животных: заяц, белка, медведь, лиса, еж, барсук. Показ картин желательно сопровождать рассказом о животных.

После игры с заданиями данного раздела, проводится беседа о животных: как называются, где живут зимой, чем питаются зимой, как добывают пищу, каков внешний вид, как зовут детенышей.

Дети слушают рассказ Г. Скребицкого «Белая шубка». Затем отвечают на вопросы по его содержанию:

- Как вы думаете, о чем этот рассказ?
- Как выглядел лес той зимой?
- Что случилось с зайцем?
- Почему вороны смогли так легко его найти?
- Как спасли зайца?
- Чем закончился рассказ?

1.1.10.1 Игра «Расскажи о себе».

Педагог раздает детям таблички с кружочками красного, синего, зеленого цвета. Затем показывает детям карточку с

изображением животного (лиса, волк, белка и т.д.) и просит выйти тех детей, цвет таблички которых соответствует звуковой характеристике слова-названия.

Например, при показе картинки с изображением лисы выходят дети с карточками зеленого, красного (2 ребенка), синего цветов. Педагог спрашивает каждого ребенка «Кто ты?». Ребенок отвечает: «Я звук [Л'], я согласный звук, мягкий, обозначаюсь зеленым цветом», другой ребенок отвечает: «Я звук [И], я гласный звук, обозначаюсь красным цветом», третий ребенок — «Я звук [С], я согласный звук, твердый, обозначаюсь синим цветом». Четвертый ребенок: «Я звук [А], я гласный звук, обозначаюсь красным цветом».

1.1.10.2 Игра «Земля и ее жители»

Это любая настольная игра-лото, которая знакомит детей с разнообразием животного и растительного мира нашей планеты. Играя в лото, дети подбирают картинки и называют животных и места их обитания. В игре могут быть предусмотрены варианты для детей, умеющих читать, и для тех, кто читать еще не научился. Можно предложить варианты игры «Четвертый лишний» и «Что изменилось?», которые развивают логическое мышление и зрительную память.

1.2. Лексические темы (250 игр)



Лексика – наука о словах и их значении. По значению слов они могут составлять лексические группы. Игры этого раздела позволяют познакомить ребенка с некоторыми группами слов, объединенных по их лексическому значению.

Например:

- слова, обозначающие движения – бежать, идти, плыть и т.д. – одна группа
- слова, обозначающие предметы – стол, камень, шапка и т.д. – другая

Границы этих групп весьма неоднозначны. Так, группа слов, обозначающих живые существа, может быть разбита на несколько подгрупп – водные обитатели, птицы, млекопитающие и т.д.

Игры со всеми лексическими темами типизированы, однако, названия участвующих в каждой из них персонажей или предметов соответствуют выбранной лексической теме.

1.2.1 «Найди лишнее»



В каждом задании на экране игрового поля изображены четыре картинки, одна из которых лишняя, т.к. не соответствует выбранной лексической теме.

Ребенку предлагается исключить «лишнюю» и объяснить, по какому признаку он посчитал это изображение отличным от других.

Игра позволяет ребенку понять, что в выбранной лексической теме, например «цветы», цветы считаются одной группой, а трава, деревья и т.д. - другой, хотя, в других случаях, все они могут считаться **одной группой растений**.

В каждом задании попросите ребенка ответить, какая более общая группа объединяет представленные на экране картинки.

Игра развивает у ребенка абстрактно-логическое мышление, внимание, память, наблюдательность, смекалку, необходимые для объединения ряда объектов в

лексическую группу по некоторым общим признакам, характеризующих предметы.

Для закрепления представления о лексических группах можно предложить ребенку придумать **свою лексическую группу**, объяснив, по каким признакам в нее были включены те или другие объекты и к каким другим лексическим группам могут относиться эти объекты.

Можно так же вместе с ребенком дополнить эту группу другими объектами.

1.2.2 «Что изменилось?»



В зависимости от уровня, на экране расположены несколько картинок (от 2-х до 24-х). Через несколько секунд (от 4-х до 8, в зависимости от уровня сложности), на экране появляется новый набор, где одна из картинок не совпадает с первичным вариантом. Необходимо найти ее.

Игра развивает способность к «фотографическому» запоминанию, внимание, память и наблюдательность.

1.2.3 «Найди пару»



Аналог известной игры «Memories». В этом разделе («Лексические темы») важно, чтобы ребенок проговаривал названия объектов (цветов, рыб, инструментов и т.п.), которые появляются на карточках.

Игра имеет существенное отличие в алгоритме открытия и закрытия карточек. Это сделано для того, чтобы в конце игры одна карточка оставалась не открытой, и у ребенка была возможность догадаться, какой объект на ней изображен.

1.2.4 «Загадки»



На экране приведен текст загадки, последнее слово в котором (отгадка) пропущено. Необходимо отгадать загадку, найдя на экране карточку с ответом, и перенести ее в текст, на место правильного ответа.

Мы использовали для создания этого раздела авторские загадки, автор которых - И.Р. Заблоцкая.

На сегодняшний день, в разделе «Лексические Темы» общее количество загадок - более 160.

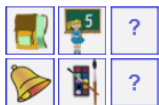
1.2.5 «Повтори ряд»



Игра содержит бесконечное число заданий, так как каждый раз компьютер формирует их произвольно.

Игра дает ребенку первичные навыки ориентации на пространстве игрового поля. Развивает мелкую моторику, необходимую для аккуратного перемещения выбранного квадратика с рисунком на соответствующее место, развивает внимание и наблюдательность.

В этом разделе («Лексические темы») важно, чтобы ребенок проговаривал названия объектов (цветов, рыб, инструментов и т.п.), которые появляются на карточках.



1.2.6 «Продолжи ряд»

В каждом из заданий нужно выбрать, кроме основной лексической темы, дополнительную. Завершая последовательности картинок, ребенок учится различать фрукты и овощи, животных севера и юга и т.п.

Игра знакомит ребенка с разнообразием окружающего мира и вместе с тем позволяет объяснить (понять) ему,

что многое в этом разнообразии можно, по определенным признакам, объединить в лексические группы. Ребенка может удивить, например, что лиса входит в одну группу с собаками и волками, а арбуз относится не к овощам, а к ягодам.

Игра развивает у ребенка аналитическое мышление, внимание, память, наблюдательность, необходимые для понимания того, к какой лексической теме относится тот или иной объект.

1.2.7 «Составь рассказ»



На игровом поле - набор квадратиков с картинками. Необходимо, используя картинки, коротенький рассказ.

С картинками можно произвести много операций:

1. Касанием любого квадратика можно изменять изображенную на нем картинку.
2. Любой квадратик можно убрать с экрана, перенеся его движением пальчика в «корзину».
3. На пустое место среди квадратиков можно перенести любой подходящий по сюжету рассказа рисунок.

Игра развивает у ребенка способность к освоению обширного нового материала – возможность менять картинки в квадратиках, передвигать и удалять их.

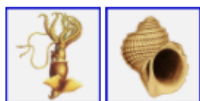
Одновременно требуется логическое мышление, смекалка и творческая фантазия, необходимые, чтобы «привязать» с помощью немногих слов вновь найденную картину к уже построенному ряду.

Отметим, что составление рассказа по рисункам, как и подбор рисунков (иллюстраций) к рассказам, способствует

освоению ребенком грамотной речи. В данной игре присутствуют оба аспекта этой задачи.

Педагог может предложить ребенку составить небольшой рассказ, используя окружающие его предметы.

1.2.8 «Общее и различия»



Игра содержит бесконечное число заданий.

В каждом задании на экране игрового поля изображены 2 картинки, между которыми надо найти общее и различия – цвет и форма предметов, место произрастания растений, место обитания животных и т.д.

Общих черт и различий, конечно, очень много, поэтому педагог может организовать игру с группой детей, которые дополняют то, что не заметили другие.

Основная задача – найти то общее, что позволяет объединить обсуждаемые объекты в группу, соответствующую выбранной лексической теме.

В поисках общего и различия, ребенок осваивает элементы синтеза и анализа, что способствует пониманию построения лексических групп по неким общим признакам.

1.2.9 «Тени»



Игра содержит бесконечное число заданий.

В каждом задании в верхней части экрана - набор квадратиков с рисунками по выбранной лексической теме, а в нижней части игрового поля изображен прямоугольник с рядом контурных рисунков (теней). Выбрав картинку в верхней части экрана, необходимо совместить ее с аналогичной контурной картинкой – ее тенью.

Игра обучает ребенка выделять главную для данной задачи черту объекта – его контур.

Игра развивает у ребенка абстрактное мышление, внимание, наблюдательность, смекалку.

1.2.10 «Лексическое лото»



В каждом задании на экране игрового поля изображены две карточки лото и набор желтых (закрытых) квадратиков.

Касаясь до одного из желтых квадратиков, нужно открыть картинку и перенести ее на соответствующий рисунок карточки. Выигрывает тот, кто первым заполнит карточку.

Используя значок «стрелка вперед», можно перейти к другому заданию, в котором, для одного из игроков, выбирается иная лексическая тема.

В увлекательной игровой форме дети знакомятся с окружающим их миром животных, растений, птиц и т.д.

Объясните ребенку, что бесконечное разнообразие мира удобно разделять на формальные лексические группы, что, в частности, упрощает задачу его изучения. Например:

Биолог – изучает группу животных

Орнитолог – птиц

Ихтиолог – рыб

Геолог – камни и т.д.

1.2.11 «Объединялки»

См. описание на стр. 186

1.2.12 «Тропинки»

См. описание на стр. 186

1.3. Экономика

1.3.1 «Магазин» (2 игры)



На игровом поле каждого задания изображен символический кассовый аппарат и товар, который нужно купить. Под изображением товара указана его стоимость, а в нижней части экрана представлен набор монет.

Необходимо определить, из каких монет можно набрать нужную сумму и перенести их на синий квадрат (лоток).

Можно усложнить задачу, предложив ребенку подсчитать, сколько денег «лишних», если набранная сумма превышает стоимость товара, и сколько денег осталось после покупки.

Полезно обсудить смысл и удобство использования денег. До появления денег существовал обмен одного товара на другой (натуральный обмен). При этом один человек должен был взять свой товар (например - мешок картошки), и на рынке обменять свою картошку на другой, нужный ему товар (яблоки, одежда, гвозди и т.д.). Это очень неудобно. Другое дело, если договориться, что, например, картошка стоит 20 рублей, яблоки - 50 рублей, а гвозди – 100. Тогда мы идем в магазин с деньгами и покупаем то, что нам нужно. Для удобства расчетов используются монеты номиналом меньше одного рубля – копейки (100 копеек равняется по цене одному рублю).

Откуда же берутся деньги? Все денежные знаки изготавливает государство, а каждый человек получает их либо за созданный им самим товар (выращенный урожай, изготовленный стол и т.д.) или за свой труд на работе (заработная плата). В связи с этим полезно объяснить ребенку, что, чем больше у человека навыков, знаний и трудолюбия, тем

легче ему найти интересную и высокооплачиваемую работу. Поэтому так важно хорошо учиться.

1.3.2 «Магазин весовых товаров»



В данной игре, помимо взвешивания фруктов и овощей, необходимо рассчитать их стоимость, исходя из цены, указанной на ценнике, и выбрать правильную монетку из нескольких вариантов.

1.3.3 «Развези товары»



На экране игрового поля каждого задания изображены три специализированных магазина. Подъезжает грузовик с товаром. Необходимо все товары, находящиеся в фургоне «разгрузить» в соответствующие магазины. Задание выполняется на время.

Основная цель игры – выучить и закрепить понимание того, какие товары относятся к той или иной группе (категории). Одновременно игра развивает у ребенка внимание, память и сообразительность.

Учет времени позволяет проверить, насколько ребенок закрепил эти знания и дает возможность проводить соревнования между детьми.

Можно обсудить с ребенком, какие еще специализированные магазины существуют (охота, косметика, автотовары и т.д.). Можно вместе вспомнить, что в настоящее время в крупных магазинах (супермаркетах) имеются отделы, которые фактически заменяют собой маленькие специализированные магазины.

Эту игру можно использовать, так же, в контексте понятий раздела «Лексические темы».

1.3.4 «Товары и услуги»



В этой игре необходимо внимательно посмотреть на рисунок, размещенный на игровом поле и понять, какой продукт на нем изображен – товар или услуга?

В зависимости от выбора, нажать соответствующую кнопку.

1.3.5 «Ограниченный бюджет»



На экране игрового поля изображены полки с различными товарами, под каждым из которых находится ценник, а в нижней части экрана –

тележка и кошелек.

Необходимо переместить на тележку те товары (комплектующие), которые вместе составят работоспособный компьютер.

Общая сумма, на которую можно рассчитывать при покупке, указана на кошельке. Она уменьшается при погрузке каждого из товаров. После минимального укомплектования компьютера (системный блок, монитор, клавиатура и мышка) можно «забирать» товар. Однако, есть и возможность на оставшуюся в кошельке сумму приобрести дополнительные опции (наушники, флешку и т.п.), и лишь затем уехать.

Цель игры - научить ребенка рационально использовать имеющийся ограниченный бюджет таким образом, чтобы выполнить основную задачу (покупка компьютера) и использовать оставшиеся средства для приобретения полезных опций с учетом собственных приоритетов.

1.4. Единицы изменения

1.4.1 «Килограммы, граммы» (2 игры)



На игровом поле каждого задания изображены равноплечные весы. Необходимо переместить взвешиваемые объекты (фрукты или овощи) на левую чашку весов, а затем помещать гири (разновесы) как на правую, так, при необходимости, и на левую чашу. Задача - добиться равновесного положения весов.

В сложных заданиях при переносе гирек только на правую чашку не удастся достичь равновесия. Задачу можно решить, положив одну из гирек на левую чашку.

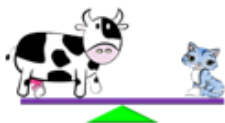
Обратите внимание рубенка на то, что при поднятии любого предмета необходимо затратить некоторые усилия. Легко убедиться, что все предметы «тянутся» вниз (притягиваются к земле), но одни сильнее, а другие слабее. Фактически эта «сила притяжения» и есть вес предмета. Можно упомянуть, что именно благодаря силе притяжения предметы падают вниз, а не вверх или вбок.

Сравнить вес предметов несложно. Наглядный пример – качели. Человек с большим весом окажется внизу, а более легкий – наверху. Таков же принцип равноплечных весов.

Другие виды весов (пружинные, электрические и т.д.) не используют гирек, однако показывают вес объекта в тех же единицах (граммы, килограммы и т.д.).

Можно обсудить с ребенком области применения весов (взвешивание товаров в магазине, измерение веса человека и даже груженого автомобиля и т.д.).

1.4.2 «Кто тяжелее?»



На экране игрового поля изображены качели и четыре различных персонажа (животные, птицы и насекомые). Задача ребенка – назвав все персонажи, на взгляд сравнить их по весу, и затем проверить свою оценку, попарно помещая персонажей на качели.

Можно предложить сравнить вес одной группы персонажей с другой, например, поместив на один конец качелей три объекта, а на другой один, либо, поместив на каждый из концов по два персонажа.

Игра знакомит ребенка с живым миром природы, и закрепляет его представление о размерах (весе) различных животных, птиц, насекомых.

Можно предложить ребенку вспомнить других представителей фауны и сравнить их по размеру. Обратить его внимание на то, что взрослые особи всегда больше, чем их детеныши:

Корова – теленок

Собака – щенок

Кошка – котенок

Курица – цыпленок и т.д.

1.4.3 «Скорость»



В верхней части экрана стоят на старте двое соревнующихся, а в центре экрана находятся их изображения. Это могут быть птицы, люди,

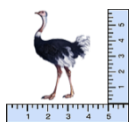
транспортные средства и т. д. Ребенок должен определить, кто в каждой паре передвигается быстрее и вручить ему кубок победителя.

После этого в верхней части экрана начинается соревнование. Под каждым из участников высвечивается его обычная скорость движения.

Игра позволяет дать ребенку начальное представление о скорости, как о мере быстроты движения. Педагог может объяснить ребенку, что величина скорости выражается числом километров, пройденных за один час (км/час) или метров, пройденных за секунду (м/сек) и т. д. Чем больше это число, тем выше скорость.

Знание скорости движения различных объектов очень полезно, т. к. позволяет оценить время, необходимое для преодоления определенных участков пути. Так, если расстояние от дома до детского сада составляет 1 км, а скорость пешехода примерно 5 км/час, можно сосчитать, что время в пути 12 минут. Если ребенок может сказать, сколько времени он идет до садика, то педагог может вместе с ним решить обратную задачу и вычислить длину пути.

1.4.4 «Длина и высота»



В каждом из заданий игры в центре экрана изображено животное или птица. Необходимо поднести к нему измерительную линейку и определить высоту (длину) объекта, а затем найти на экране соответствующую цифру.

Полезно также обсудить с ребенком, какие еще он знает единицы длины и рассказать, что основная из них – метр

содержит 1000 мм или 100 см, а его эталонный образец хранится в Париже в Палате мер и весов.

1.4.5 «Время»



В этой игре необходимо установить стрелки часов на время, заданное на экране слева в цифровом формате. Как только задание выполнено правильно, появляется надпись: «Умница» и веселый смайлик.

По таймеру, установленному внизу экрана, можно контролировать скорость выполнения заданий.

Игра знакомит ребенка с показаниями как цифровых, так и стрелочных часов.

Полезно предварительно обсудить с ребенком необходимость этих знаний на примерах его распорядка дня: время подъема, время обеда, время просмотра любимого мультика и т.д.

Ход секунд и минут можно наглядно продемонстрировать на таймере находящемся внизу экрана, объяснив при этом, что этот таймер считает время, затраченное на игру. Последовательно сравнивая результаты занятий, можно контролировать успехи ребенка.

Рекомендуется также на примерах обсудить временные интервалы: секунда, минута, час, сутки, неделя, и т.д. Как секунды складываются в минуты, часы, сутки, а те в свою очередь в недели, месяцы и годы.

1.4.5.1 Я знаю о часах всё

Ребенку предлагается рассмотреть настенные, электронные наручные, песочные часы, а также картинки и фотографии с изображением башенных (на Кремлевской башне, на башне Петропавловской крепости), напольных часов и др. Попутно педагог объясняет ребенку устройство механических часов (для этого подойдут часы с открытой задней стенкой) и

принцип их работы: минутная и часовая стрелка движутся по кругу с разной скоростью. Ребенку предлагается прокрутить минутную стрелку по кругу правой рукой (1 час), одновременно левой рукой медленно передвигать часовую стрелку от одного деления до другого (1 час). Затем ребенок отвечает на вопросы педагога:

- Как можно одним словом назвать все эти предметы? (Часы)
- Как называются часы, которые вешают на стену? (Настенные)
- Как называются часы, которые ставят на пол? (Напольные)
- Как называются часы, которые находятся на башне? (Башенные)
- Как называются часы, которые носят на руке?
- Как называются часы, в которых пересыпается песок
- Что есть на большинстве часов? (Цифры, стрелки)
- У всех ли часов есть стрелки? (у электронных и песочных часов нет стрелок)
- Найди среди часов будильник.
- Найди среди часов игрушечные.
- Расскажи, чем отличаются настоящие часы от игрушечных.
- Покажи часовую стрелку.
- Покажи минутную стрелку.

Эта интерактивная игра используется в образовательной деятельности, направленной на формирование у дошкольников и младших школьников количественных, пространственных (топологических представлений, представлений о системе координат и т. п.), временных представлений, представлений об образе цифр, а также на занятиях по профилактике нарушений овладения счетом (дискалькулия) у детей.

Если у ребенка сразу же возникли сложности в интерактивной игре, рекомендуется параллельно предлагается использовать дидактические пособия для понимания смысла функционирования часов.

1.4.5.2 Литературный материал

С. Баруздин:

Часы секундам счет ведут,
Ведут минутам счет.
Часы того не подведут,
Кто время бережет.
За часом час, за годом год
Часы всегда идут вперед.
Все надо делать по часам,
Тогда доволен будешь сам.

Кто жить умеет по часам,
Того не надо по утрам
Будить по десять раз.

Г. Сапгир:

Друг за другом по тарелке
День и ночь шагают стрелки.
Это белый циферблат,
На стене часы стучат.
Стрелка стрелку обгоняет.
Бьют часы - слова роняют.
Погляди на циферблат,
Что часы нам говорят?
"С добрым утром! Все вставайте!
От других не отставайте.
Полчаса зарядки.
Выше, выше пятки!

Мойте дольше нос и уши,
Вытирайте уши суше.
Час пришел —
Все за стол!
Время пришло —
Все за дело!

Было дел у вас немало
Отдохнуть пора настала.
Поздний час. В постель спешите.
Доброй ночи,
Спите, спите"

Загадка:

Мы, когда идем, стоим,
А стоять умеем лежа,
Даже если убежим,
Мы не двигаемся тоже.

Игры с дидактическим материалом (часы со стрелками)

1.4.5.3 По часовой стрелке

Педагог предлагает детям рассмотреть часы, на которых прикреплены цифры, расположенные не по порядку. Например: 1, 2, 4, 3, 5. Взрослый просит одного ребенка найти ошибку, исправить ее, а другого объяснить, почему задание выполнено правильно или выполнено неверно.

Далее педагог просит одного из детей выложить цифры по своему усмотрению, а другого ребенка определить, допущена ошибка или нет. Если цифры располагаются не по порядку, то внести исправления и объяснить выполнение данного задания. Затем предлагает ребенку прикрепить к середине круга стрелки, назвать и показать с их помощью последовательность числового ряда. Детям поясняется направление движения «по часовой стрелке»: маленькая стрелка стоит на месте в положении 12 часов, а большая перемещается вправо от нее.

1.4.5.4 Отгадайка

Взрослый предлагает ребенку обратить внимание на часы. Он объясняет задание. «Давай будем отгадывать загадки. Сначала я загадаю число, а ты попробуешь его отгадать. Маленькая стрелка показывает на цифру один, а мое число больше на один, поверни большую стрелку на цифру, которая соответствует этому числу. Объясни, как ты догадался. Следующая загадка. Маленькая стрелка показывает на цифру 5, а я загадала число на один меньше, чем пять. Покажи большой стрелкой цифру, которая соответствует этому числу. А теперь я буду отгадывать твои загадки».

1.4.5.5 Чем похожи эти цифры?

Дети играют в парах. Взрослый предлагает им рассмотреть часы, стрелки которых указывают на две фигуры с изображением цифр. Он объясняет задание: «Назови цифры и скажи, чем они похожи». Один ребенок называет цифры и признаки сходства, другой ему помогает. Взрослый просит назвать признаки отличия, дети меняются местами: второй ребенок выполняет задание, а первый ему помогает.

1.4.5.6 Сколько времени?

Педагог просит ребенка прикрепить цифры к циферблату так, как они располагаются на часах, показать минутную (часовую) стрелку и сказать, что она показывает, какая стрелка длиннее, какая короче. Далее педагог называет время, а ребенок должен правильно выставить стрелки на циферблате. Потом педагог спрашивает ребенка, сколько времени будут показывать часы, если часовая и минутная стрелки совпадают (12 часов), если стрелки составляют прямую линию (6 часов), прямой угол (обратить внимание ребенка, что это может быть как 3 часа, так и 9 часов).

1.4.5.7 Мои часы

Внимание ребенка привлекается к детским наручным или настенным часам. Педагог начинает перемещать стрелки на детских часах и просит ребенка назвать время (называет совместно с ним). Затем взрослый рассказывает об игре, в которую они будут играть: «Сейчас я буду по-разному перемещать стрелки на наручных (настольных) часах и показывать тебе время. Ты должен запомнить его и выставить это время на пособии «Часы с круглым циферблатом и стрелками». Назови это время (возможно вместе со взрослым)». Игра повторяется несколько раз.

Игру можно усложнить и показывать ребенку время не на игрушечных часах, а на фотографиях.

1.5. Цвет и свет

В данном разделе собраны игры и задания, тем или иным образом связанные с понятиями цвета, красок, оттенков света и красок. Чтобы выполнять задания этого раздела, Вам может понадобиться шпаргалка по смешиванию цветов:



Красный	+	Синий	=	Фиолетовый
Жёлтый	+	Коричневый	=	Оранжевый
Зелёный	+	Красный	=	Красно-коричневый
Синий	+	Жёлтый	=	Коричневый
Коричневый	+	Синий	=	Тёмно-коричневый
Жёлтый	+	Коричневый	=	Тёмно-серый
Зелёный	+	Красный	=	Оранжевый
Синий	+	Жёлтый	=	Зелёный
Коричневый	+	Синий	=	Тёмно-коричневый
Жёлтый	+	Коричневый	=	Хакл
Зелёный	+	Красный	=	Тёмно-коричневый
Синий	+	Жёлтый	=	Тёмно-коричневый
Коричневый	+	Синий	=	Коричневый
Жёлтый	+	Коричневый	=	Хакл
Зелёный	+	Красный	=	Зелёно-коричневый
Синий	+	Жёлтый	=	Хакл

1.5.1 «Смешение красок»



Предлагаемая игра знакомит детей с вариантами смешивания основных цветов палитры, и с названием этих цветов (оттенков).

На экране каждого задания изображена палитра с красками трех цветов и белая клякса, которую нужно закрасить в указанный на экране цвет. Переноса пальчиком по очереди краски с палитры на кляксу нужно добиться требуемого цвета.

Игра носит познавательный характер и знакомит ребенка со стандартными комбинациями цветов, их названиями, пробуждает у детей творческую фантазию и желание экспериментировать на бумаге.

Можно, используя настоящие краски, наглядно продемонстрировать ребенку переход от одного цвета к другому через ряд оттенков. Для этого достаточно взять краски двух цветов, например, синего и желтого, и,

понемногу добавляя желтую в синюю, постепенно получить зеленый цвет.

1.5.2 «Холодно-горячо»



Игровое поле заполнено листиками. Под одним из них спрятана клубничка, которую и нужно найти. При касании любого листика он окрашивается в один из цветов радуги. Необходимо, последовательно окрашивая листики, найти направление от более холодного (голубого) цвета, через оттенки желтого, к «горячему» красному. Под ним и прячется клубничка.

Эта игра похожа на известную детскую игру «Тепло-холодно»: в помещении прячется какой-либо предмет, а водящему подсказывают «тепло - холодно» в зависимости от приближения (удаления) к цели.

Обсудите с ребенком понятие теплых и холодных цветов. Начать обсуждение можно с расположения цветов в радуге, которая и представляет собой упорядоченный спектр: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Для запоминания используется фраза-подсказка: «Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан». Здесь первая буква каждого слова совпадает с первой буквой названия соответствующего цвета.

На одном краю спектра – синий. Он интуитивно ассоциируется с прохладой: вода, лед, небо. На другом краю – теплый желтый (солнце) и далее горячий красный (огонь). Соответственно плавно изменяется зрительное восприятие цветов.

Можно организовать с детьми коллективную игру, предложив им разложить по порядку следования цветов в спектре цветные карандаши или разноцветные карточки.

Игра доступна так же в сетевом варианте, для одновременной игры с нескольких компьютеров (терминалов). Подробнее читайте в разделе «Сетевые игры».

1.5.3 «Смещение света»



Игра представляет собой увлекательное наглядное пособие по смешиванию красок с целью получения нужного цвета.

В центре экрана - черный кружок и три направленные на него фонарика. Над ними расположен цветной кружок. Цель игры состоит в том, чтобы путем смешивания «света» фонариков на черном кружке добиться совпадения его цвета с цветом верхнего кружка.

Кнопки «+» и «-» на каждом фонарике меняют интенсивность (яркость) его света. Таким образом, постепенно регулируя фонарики и меняя, таким образом, цвет центрального кружка, необходимо добиться полного совпадения цвета с цветом, заданным компьютером. При этом появится веселый смайлик.

Если при кажущемся совпадении, смайлик не появился, значит, цвет все-таки подобран неверно.

Игра имеет большой гносеологический (познавательный) характер, так как не только дети, но и очень многие взрослые не знают, что из трех основных цветов (синий, красный, зеленый) можно составить многообразный мир новых цветов и оттенков.

1.5.4 «Красочный мир»



На экран компьютера можно последовательно выбрать 12 цветных картинок. Цвета на каждой из них соответствуют тем, которые видит человек при естественном (солнечном) свете.

Под картинками находятся три разноцветные полосы - ползунки. Каждый ползунок регулирует интенсивность одного из цветов – зеленого, красного или синего на представленном изображении.

Меняя яркость цветов в «освещении» изображения, можно наблюдать, как изменяется картинка. Как выглядит мир без синего, без зеленого, без красного, или при их малой яркости.

Эта игра поможет объяснить детям, что свет представляет собой смесь самых разных цветов и оттенков.

Полезно обратить внимание, что объекты на картинках, имеющие яркую (одноцветную) окраску при ослаблении соответствующего света выглядят черными и почти невидимы. Если же, при полном «выключении» основного цвета, объект не становится черным, значит, в его окраске присутствуют и другие цвета наряду с основным.

Детям постарше можно объяснить, что:

- *Белый (солнечный) свет это смесь всевозможных цветов, чему пример – удивительное явление радуга, которая позволяет увидеть составляющие солнечного света.*

- *В природе почти ни какие объекты не светятся сами по себе, а лишь избирательно отражают из «белого» света какую-либо составляющую (трава – зеленый, мандарин – оранжевый, помидор – красный и т.д.). это*

легко продемонстрировать, погасив свет в комнате. Все станет черным.



1.5.5 «Мир глазами животных»

Данная игра позволяет ребенку узнать, как видят окружающий мир различные живые существа.

На каждом из 7 слайдов представлена цветная картинка, то или иное животное и человек.

Касаясь одного из них пальчиком, можно увидеть картинку «его глазами». При этом важно заметить, что различия в восприятии связаны не только с тем, что глаза воспринимают цвета по-разному, но и в расположении глаз. Так, например, у лошади глаза, расположенные по бокам, и они не видят того, что находится ровно впереди.

Для детей эти картинки – иллюстрация того, что все живые существа, даже их любимцы – собаки и кошки, из-за особенностей строения глаз видят мир иначе, чем человек.

Детям постарше можно объяснить, что:

- *В зависимости от образа жизни и способа добывания пищи у всех живых существ, глаза воспринимают цвета по-разному. Этим определяется такое разное видение окружающего мира.*
- *У людей бывают отклонения цветового восприятия, когда, при хорошем зрении, они не могут различить, например красные ягоды (малина, брусника) на фоне зеленых листочков, т.е. красный и зеленый цвет для них выглядят одинаково (дальтонизм).*

Расскажите про удивительные природные «аномалии»:

- *Очень плоская рыба камбала в основном лежит на боку на дне моря и имеет два глаза с одной стороны головы.*

- Пауки, которым надо видеть вокруг себя очень мелких насекомых, имеют до восьми глаз.

1.5.6 «Солнечные часы»



Игра знакомит ребенка с понятиями времени, временных интервалов и способами их измерения. Интуитивно человек связывает счет времени с периодическими процессами в окружающем мире:

- Сутки – день-ночь
- Времена года

Без часов можно сказать, что какое-либо событие произошло вчера утром или прошедшей весной. Но чтобы сказать точнее, надо научиться измерять отрезки времени. Древнейшем способом этих измерений были солнечные часы.

Принцип их очень прост: по мере движения солнца, тень, отбрасываемая предметами, описывает вокруг них полукруг. Это иллюстрируется на первом экране игры. Передвигая солнце по небосклону, ребенок видит, как движется по кругу тень воткнутой в землю палки. Если теперь разложить вокруг палки камешки (экран два) то можно говорить о каком - либо событии, что оно произошло, когда тень палочки была, например, на третьем камне. Это гораздо точнее, чем указывать время суток. Пронумеровав камешки, мы получим половину циферблата часов. (на экране 3)

Ночью солнце не светит, но можно, по аналогии, использовать луну (экран5 и экран 6).

В пасмурную погоду солнечные часы не работают. Это можно продемонстрировать на экране задания 4, подведя тучку на солнце. Способы измерения времени постепенно совершенствовались, люди придумали песочные и водяные часы.

Рекомендуется подчеркнуть важность измерения времени в самых разных жизненных ситуациях:

- Как долго варить кашу

- Результаты спортсменов в соревновании
- Сколько времени длится урок и т.д.



1.6. Экология

1.6.1 «Человек и природа»



Игра содержит 5 заданий.

На игровом поле каждого задания изображены шесть картинок, а в центре – запрещающий значок.

Необходимо поочередно переносить знак запрета на те картинки, где изображено что-либо нарушающее экологию. При каждом правильном ответе появляется веселый смайлик, который затем исчезает.

Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности, формирует общее представление об уязвимости природы и о факторах угрожающих ей: костры, браконьерство, грязные сточные воды, загрязнение атмосферы и т.д.

В процессе игры необходимо рассказать ребенку, что охрана окружающей среды имеет большое значение не только для животных и растений, а также и для человека. Стоит упомянуть о существующих мерах защиты природы:

- наказание за загрязнение почвы, воды и воздуха
- строгие правила охоты и рыболовства
- запрет на разведение костров в лесах в засушливый период
- запрет на незаконную вырубку лесов
- создание заповедников

- *международный список вымирающих животных -*
КРАСНАЯ КНИГА

1.6.2 «Неэкологичный транспорт»



На игровом поле каждого задания изображены квадратики, в которых нарисованы различные средства передвижения.

Необходимо поочередно отметить те из них, которые не являются экологически чистыми.

При каждом правильном ответе появляется веселый смайлик, который затем исчезает.

Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности и дает общее представление об особенностях различных средств передвижения.

В процессе игры необходимо объяснить ребенку, что все современные двигатели, использующие сжигаемое в них топливо, наносят вред экологической обстановке в масштабах всей планеты. При их работе сжигается кислород, а в результате горения образуются и выбрасываются в атмосферу вредные, а зачастую и ядовитые вещества.

Поэтому все большее внимание обращается сегодня на развитие экологически чистых видов транспорта, но широкое распространение пока имеет только электротранспорт.

Во многих странах пользуются большой популярностью как средства передвижения велосипед, самокат, роликовые коньки и т.д., которые, несомненно, являются самыми экологически чистыми.

1.6.3 «Сортировка мусора»



На игровом поле находятся предметы, изготовленные из различных материалов (бумага, металл, пластик и т.п.) и контейнеры для раздельного сбора отходов. Необходимо перенести предметы в соответствующие контейнеры.

Игра способствует воспитанию у ребенка экологической грамотности и навыков культурного природопользования. В процессе игры стоит объяснить ребенку, что выброшенные на свалку или брошенные в лесу отходы наносят непоправимый вред окружающей среде.

Между тем, существуют технологии переработки отходов с пользой для человека и без ущерба для экологии. Но для такой переработки необходима предварительная сортировка мусора.

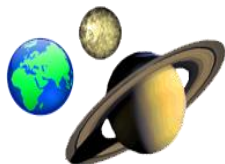
Для развития кругозора можно рассказать, во что можно переработать отходы:

- *Бумажное вторсырье (макулатура) может быть переработана в новую бумагу. Сырьем для изготовления бумаги является древесина, поэтому использование макулатуры бережет лесные ресурсы планеты.*
- *Из переработанного стекла можно изготовить новые стеклянные изделия и сантехническую продукцию.*
- *Металлолом после очистки и переплавки идет на изготовление новых металлоизделий.*
- *Пластик - продукт химической промышленности. Он почти не поддается гниению и разложению. Поэтому его отходы загрязняют природу на многие десятилетия. Из переработанного пластика получают массу новых пластмассовых изделий самого разного*

назначения (мебель, синтетическая обувь и одежда, посуда, контейнеры и т.д.).

1.7. Ночь и небо

1.7.1 «Планеты»



Игра знакомит детей со строением Солнечной системы и особенностями ее планет.

В каждом задании на экране изображено Солнце, расположенные вокруг него планеты и траектории этих планет (пути их движения вокруг Солнца). Ниже размещен ряд изображений планет с их названиями.

Первое задание – «Самая горячая планета». Здесь необходимо, правильно выбрав планету, на которой самая высокая температура поверхности, найти ее в нижнем ряду и переместить в кружочек со знаком «?» на соответствующей траектории.

Интересно:

Ответ на вопрос этого задания может для многих оказаться неожиданным. Казалась бы, что, чем ближе к источнику тепла (Солнце, костер или печка), тем должно быть жарче. Тогда самой горячей из планет будет Меркурий. Однако, правильный ответ – Венера. Объяснение в том, что Венера, в отличие от Меркурия, имеет атмосферу, играющую роль «шубы» или «одеяла». Атмосфера сохраняет полученное от Солнца тепло, и смягчает перепад температур между солнечной и «теневой» стороной планеты.

Температура на Венере +475 градусов днем и +462 градуса ночью, а на Меркурии соответственно + 472 градуса и минус 173 градуса. Здесь уместно спросить ребенка о разнице дневной и ночной температур на Земле. А Вы

знали, что на Луне, находящейся рядом (но не имеющей атмосферы), на стороне, обращенной к Солнцу температура +107 градусов, а на противоположной – минус 153?

Из второго задания, ребенок узнает название самой большой планеты солнечной системы – Юпитер, который в 11 раз больше Земли.

Третье задание – «Голубая планета». Правильный ответ, конечно, Земля. Дело в том, что земная атмосфера, в отличие от атмосферы других планет, содержит много кислорода, благодаря чему, при взгляде из космоса, Земля действительно выглядит голубым шаром.

Четвертое задание – «Планета с кольцами». Ответ найти очень легко, т.к. эта планета в нижнем ряду и изображена с «кольцом».

Можно рассказать детям, что у Сатурна действительно существует несколько колец, образованных сотнями тысяч спутников, вращающихся вокруг него. Эти спутники – каменные глыбы разного размера, которые можно разглядеть в мощный телескоп. При этом можно вспомнить и единственный спутник Земли – Луну (не считая искусственных спутников, запущенных человеком).

Пятое задание – «Планета из газа и льда» – Плутон. В самом названии задания содержится подсказка, из чего, в основном, состоит Плутон. Плутон самая далекая от Солнца планета и на ней такая низкая температура (минус 230 градусов), что все газы (кислород, углерод, азот и т.д.), из которых могла бы состоять атмосфера, перешли в твердое состояние (так как, например, пары воды превращаются в лед).

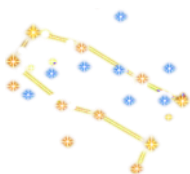
Шестое задание – «Расставь по орбитам». Данное задание помогает педагогу познакомить ребенка со строением

Солнечной системы, с названиями планет и расположением их траекторий относительно Солнца.

По материалам игры можно обсудить с ребенком увлекательный вопрос о возможности существования жизни на различных планетах. Для любых живых существ необходимо выполнение нескольких условий:

- *Наличие атмосферы - как для дыхания, так и для смягчения перепадов температуры. При этом, по-видимому, для любых форм жизни в атмосфере должно быть достаточное содержание кислорода.*
- *Температура на поверхности не должна быть ни чрезвычайно высокой, ни слишком низкой.*
- *Планета не может быть чрезмерно большой, так как иначе сила тяжести «раздавит» все живое на ней. Можно отметить, что сила тяжести на планете зависит не только от размера, но и от ее плотности. Так Юпитер в 11 раз больше Земли, но сила тяжести на нем больше земной всего в 2,5 раза (человек, весящий на Земле 70 кг, на Юпитере будет иметь вес 160кг).*

1.7.2 «Звездное небо»



В каждом из заданий на экране - рисунок фрагмента звездного неба, а ниже – изображения нескольких созвездий. Необходимо перенести каждое из созвездий нижнего ряда на то место звездного неба, где находится точно такая же по конфигурации группа звезд. Это совсем не просто!

Игра развивает у ребенка внимательность, способность к зрительному восприятию и запоминанию образов сложных объектов (созвездий), способность к образному мышлению и фантазию (почему именно так названы те

или другие созвездия). Например, конфигурация звезд в созвездии Лебеда напоминает птицу, а контуры Дракона и Северной короны вполне соответствуют своим названиям.

Запомнив формы и взаимное расположение созвездий, ребенок сможет в дальнейшем вместе с друзьями или с родителями поискать их на реальном звездном небе.

1.7.3 «Созвездия»



В верхней части экрана расположены схематичные изображения созвездий Зодиака и их названия. В нижней части экрана - их эквиваленты. Необходимо их совместить.

В процессе игры полезно рассказать, что многие астрономические названия даны древними греками. Контурные очертания некоторых созвездий действительно отдаленно напоминают представителей животного мира или персонажей древнегреческих мифов (рак, скорпион и т.д.), но в некоторых случаях соответствие увидеть трудно.

Поскольку в данной игре встречаются исключительно зодиакальные созвездия, полезно пояснить, чем они замечательны, хотя это не очень простая задача:

эти созвездия расположены очень далеко от Солнца на условном круге, называемым Зодиаком. Солнце, при движении Земли вокруг него, как бы «заслоняет» для земного наблюдателя поочередно эти созвездия. Существует календарь, подсказывающий в какие даты Солнце «находится» в каждом из созвездий. Например:

с 21.05 по 21.06 – Близнецы,

с 22.06 по 22.07 – Рак

и т.д.

При этом до сих пор существует поверье, что дата рождения человека указывает его знак (созвездие) Зодиака, который может определять не только склад характера, но и, до некоторой степени, судьбу этого человека.

Пример диагностической оценки

Анализ результатов выполнения заданий на основе этой оценки позволяет определить варианты работы с детьми, а в ряде случаев и со взрослыми при афазических расстройствах.

- 1 балл — ребенок не может самостоятельно выполнить задание без помощи педагога (показ способа складывания, повторное совместное выполнение задания, частый показ образца); при выполнении задания отмечаются произвольное расположение частей картинки, невозможность довести начатое до конца, низкий темп выполнения задания; при этом состояние эмоционально-волевой сферы соответствует норме, отмечаются позитивные проявления.
- 2 балла — ребенок выполняет задание охотно, помощь требуется в виде неоднократного показа образца; темп выполнения задания средний; отмечается ошибочное расположение фрагментов картинки, однако ребенок самостоятельно исправляет ошибки; эмоциональная реакция соответствует норме (интерес, азарт).
- 3 балла — ребенок выполняет задание охотно; для составления картинки не требуется многократного показа образца; задание выполняет по памяти в быстром темпе; отмечаются единичные ошибки при расположении частей картинки; эмоциональная сфера в норме(смех, радость, азарт, веселье).

Образовательные ситуации этой игры можно использовать в совместной деятельности по формированию у детей астрономических представлений, а также в сочетании с дидактическими играми на ознакомление детей с понятиями

«астрономическая карта», «созвездия и их символические изображения».

1.7.3.1 Найди свое созвездие

Педагог рассказывает детям о том, что еще в древности люди заметили, что некоторые звезды образуют на небе причудливые фигуры, которые они называли созвездиями. Названия многим созвездиям дали древние легенды. Сейчас на звездном небе можно насчитать 88 созвездий. Особое место занимают зодиакальные созвездия.

«Зодиак» — это греческое слово, которое означает «пояс зверей». В число 12 зодиакальных созвездий входят: Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы. На фоне этих созвездий перемещается в течение года Солнце, причем в каждом созвездии Солнце находится по одному месяцу. Еще в древности заметили, что люди, родившиеся под одним созвездием, имеют общие черты характера и во многом похожи друг на друга.

Дети парами выполняют задания интерактивной игры. Исходя из количества детей, можно 2—3 раза повторить упражнение, чтобы в нем приняли участие все дети.

Педагог просит детей вспомнить созвездие, под которым они родились, и найти его на карте звездного неба. Потом им предлагается карта звездного неба. Дети рассматривают ее и находят соответствующие созвездия. Каждый ребенок получает шапочку со своим знаком зодиака и превращается при помощи волшебных слов из девочки или мальчика в определенный знак зодиака:

Солнце по небу идет,
В гости к каждому зайдет.

Месяц в доме погостит,
... (имя ребенка) во Льва оборотит.
... (имя ребенка) в Овна превратит.
и т. д.

Педагог напоминает детям, что каждому из созвездий зодиака покровительствует та или иная стихия (вода, огонь, воздух, земля), и просит детей, не называя свою стихию, показать ее при помощи движений так, чтобы другие дети догадались, какая это стихия. Затем дети делятся по стихиям и занимают свои дома (столики с эмблемами)

1.7.3.2 Подарки знаков зодиака

Педагог предлагает детям сделать подарки Земле, соответствующие данной стихии, и объяснить для чего предназначен тот или иной подарок. Например, дети по очереди говорят:

- Я — Лев, знак стихии огня, дарю Земле огонь костра и огонь для печи, чтобы тепло, свет и радость поселились на Земле, а еще я дарю Земле красный, оранжевый и желтый цвета(лучи).

Ребенок ставит макеты костра, свечи на плоскостное изображение Земли, а над Землей выкладываются три радужных луча.

- Я — Рыба, знак стихии воды. Дарю Земле реки, озера, моря, чтобы в них водилась рыба, чтобы напоить Землю влагой. А еще дарю Земле голубой луч.
- Я — Водолей, знак стихии воздуха. Дарю Земле ветер, чтобы крутились мельницы и надувались паруса кораблей, а еще я дарю Земле синий и фиолетовый лучи.

- Я — Козерог, знак стихии земли. Дарю Земле деревья и цветы, чтобы она всегда нарядной и молодой. А еще я дарю ей зеленый луч.

По окончании игры дети вместе с педагогом рассматривают под тихо звучащую музыку украшенную Землю.

1.7.4 «Ночь»



Игра содержит задания с изображениями ночных пейзажей. Педагог может предложить ребенку найти, какие именно детали пейзажа характерны для ночного времени суток.

Игра знакомит ребенка с теми предметами, которые могут пригодиться ночью, т.е. в темное время суток (фонарик, свечка и т.п.), а также с жизненными процессами, связанными с чередованием дня и ночи. Так, организм человека и многих животных требует ночного сна, а другие представители животного мира (особенно хищники) зачастую активны ночью, а днем спят.

Можно спросить у ребенка, каких ночных хищников он знает (кошка, сова, летучая мышь и т.д.), и объяснить, что для ночной жизни требуется способность видеть в темноте. Этой способностью обладают многие животные: тигры, леопарды, конечно кошки и т.д. Сова тоже хорошо видит ночью, а у летучих мышей есть специальный «прибор» - эхолот, с помощью которого они могут ориентироваться в темноте и находить добычу. Можно предложить ребенку вспомнить, что еще характерно для ночного времени, например: улицы освещаются фонарями, температура воздуха ниже, чем днем и т.д.

1.8. Времена года

1.8.1 «Зима, весна, лето, осень» (4 игры)



Все игры данного раздела содержат по 6 заданий с различными изображениями, характерными для какого-либо времени года. Ребенок должен найти, какие именно детали соответствуют пейзажу.

Предложите детям вспомнить, какие еще приметы и характерные признаки того или иного времени года существуют. Например,

Зима:

Мороз, снег, праздник Нового года, зимняя спячка некоторых животных, белый мех у зайца, катание на лыжах, коньках и санках, и т.д.

Весна:

тает снег, прибавляется день, солнце греет жарче, оживает природа, появляется первая зелень, и т.д.

Лето:

Теплая погода, купание, комары и т.д.

Осень:

Дни становятся короче, солнце менее жаркое, дети идут в школу, меняет цвет листва и т.д.

1.9. Безопасность жизнедеятельности

1.9.1 «Светофоры»



Игра содержит 2 задания.

Первое задание знакомит ребенка со светофором, имеющим три сигнала – красный, желтый, зеленый.

Ребенок должен вспомнить, какие именно цвета используются в таком светофоре, и в каком порядке они располагаются.

Чтобы облегчить ребенку запоминание позиций сигналов на светофоре, педагог может предложить такую подсказку:

Красный цвет самый главный, т.к. он категорически запрещает движение. Поэтому он помещен на верхнюю позицию. Зеленый - не такой строгий. Он разрешает пешеходу идти, но, если не хочется, то можно не идти, хотя транспорт все - таки обязан ехать, чтобы не создавать пробок.

Желтый сигнал, хотя и запрещает движение, но является переходным между красным и зеленым и, поэтому, размещен между ними.

Второе задание знакомит ребенка с двухцветным пешеходным светофором.

Можно отметить, что здесь также красный свет расположен наверху, а фигурка должна быть не только красной, но и изображать стоящего человечка, т.к. идти на красный сигнал нельзя. И, наоборот, при разрешающим (нижнем) сигнале фигурка зеленого цвета и изображает ходьбу.

Педагог может рассказать ребенку, что знание расположения сигналов на светофоре очень важно для людей с нарушениями цветного зрения (дальтонизм), которые в

некоторых случаях не могут отличить красный цвет от зеленого, но запомнили, что загоревшийся верхний сигнал светофора запрещает переход улицы, а нижний – разрешает.

Полезно также обсудить с ребенком, где именно ставятся светофоры (перекрестки, переходы), и подчеркнуть, что если установлены лишь трехцветные, то они регулируют движение и транспорта и пешеходов, а если оба, то трехцветный – для транспорта, а двухцветный – для пешеходов.

1.9.2 «Составь знаки»



Игра знакомит детей с некоторыми важными дорожными знаками. В каждом из заданий этой игры на экране высвечиваются три контура дорожных знаков с подписью (подсказкой), а в нижней части - ряд изображений или человечков.

Прочтя подсказку (для самых маленьких прочесть ее может педагог), ребенок должен составить правильный дорожный знак.

Детям старшего возраста педагог может объяснить, что дорожные знаки подразделяются на восемь групп:

1. предупреждающие знаки;
2. знаки приоритета;
3. запрещающие знаки;
4. предписывающие знаки;
5. знаки особых предписаний;
6. информационные знаки;
7. знаки сервиса;
8. знаки дополнительной информации.

При этом знаки каждой группы имеют свою форму (треугольник, круг, квадрат) и цвет.

Педагог может обсудить с ребенком к какой группе относятся знаки, встречающиеся в игре.

1.9.3 «Расставь знаки»



В каждом задании этой игры на экране высвечивается фрагмент улицы или дороги и крупный контур дорожного знака.

Ребенок должен объяснить, в чем особенность дорожного движения на данном участке и выбрать необходимый тут дорожный знак.

Педагог может предложить ребенку обратить внимание на дорожные знаки, встречающие ему по дороге в детский сад или в школу, и рассказать о них.

Игра знакомит ребенка с названиями и назначением дорожных знаков и, одновременно, обучает его оценивать специфику или особую опасность отдельных участков улиц, а также развивает у него ассоциативное мышление, т.к. изображения на многих знаках весьма наглядны:

	Место отдыха
	Медпомощь
	Пешеходный переход

Для усиления игрового момента педагог может «назначить» ребенка начальником службы организации дорожного движения, ответственным за расстановку знаков.

1.9.4 «Пешеходные переходы»



В каждом из заданий игры на экране изображен участок улицы и двое детей, которым нужно эту улицу перейти. Необходимо «подтолкнуть» детей в направлении перехода в тот момент, когда переход безопасен.

Первое задание, где изображен наземный переход с соответствующим знаком и разметкой типа «зебра», позволяет объяснить ребенку, что «зебра» дает преимущественное право движения пешеходу. Однако, прежде чем начать движение, пешеход должен убедиться, что транспорт, следующий как справа, так и слева, останавливается и готов его пропустить.

Во втором задании рассмотрен менее опасный вариант перехода улицы – с пешеходным светофором. Здесь надо лишь терпеливо дожидаться момента, когда загорится разрешающий зеленый сигнал светофора, но и в этом случае необходимо убедиться, что все транспортные средства остановились.

В третьем задании ребенок увидит знак с изображением человечка, идущего вниз по лестнице. Перейти улицу здесь разрешено только по подземному переходу. Этот вид переходов самый простой и безопасный, однако из-за высокой стоимости строительства их число весьма ограничено.

1.9.5 «Что возьмете на пожар?»



В центре игрового поля изображен горящий дом, а ниже, ряд предметов, один из которых может быть полезен при тушении пожара.

Необходимо найти этот предмет и переместить его на место возгорания. При правильном решении появляется веселый смайлик, а неверно выбранный предмет сгорает.

1.9.6 «Огнеопасные предметы»

В каждом из заданий в центре экрана расположены три различных предмета. Необходимо выбрать предмет, являющийся наиболее пожароопасным и пометить его значком «огонь». При правильном решении появляется веселый смайлик.



Можно обсудить с ребенком, почему тот или иной предмет представляет собой особую опасность. Важно отметить, что опасен не только открытый огонь (горящая свеча и т.д.), но и легко воспламеняющиеся предметы (спички, бензин и другие).

1.9.7 «Потуши пожар»



На экране изображены три домика, в которых поочередно начинается возгорание. Необходимо перенести огнетушитель к месту возгорания и круговыми движениями перемещать огнетушитель вблизи источника огня. При появлении веселого смайлика (пожар потушен) необходимо спасти следующий домик.

Педагог может объяснить ребенку, что огнетушитель является весьма эффективным средством борьбы с огнем. При «включении» огнетушителя из него выпускается струя пены, а круговые движения позволяют залить этой пеной большую площадь в зоне возгорания. Огнетушители имеются не только в зданиях с большим количеством людей, но и в транспорте (автомобиль, поезд и т.д.)

1.9.8 «Опасно и безопасно»



Игра предостерегает ребенка от целого ряда предметов, ситуаций и действий, представляющих для человека особую опасность.

Педагог может вместе с ребенком придумать дополнительные варианты заданий, вспомнить истории из книг или реальные случаи из жизни.

2. Сотрудничество и история

Раздел «Добрые игры» знакомит детей дошкольного возраста с традиционными российскими духовно-нравственными ценностями: уважением к семье и старшим поколениям, бережным отношением к труду и истории своей страны, дружбой и сотрудничеством. Игры раздела построены на совместной деятельности взрослого и ребёнка, развивающем общении и самостоятельном творчестве; одновременно они тренируют моторику, логическое мышление, сообразительность и творческий потенциал ребёнка. Ниже приведены описания игр раздела и рекомендации для специалистов по их использованию на занятиях.

2.1.1 «Раскопки»

На экране — участок с укрытыми под слоем грунта предметами. Ребёнок «кисточкой» аккуратно счищает покрытие и постепенно открывает спрятанные предметы, а затем называет их.

Игра знакомит детей с трудом археолога и бережным, внимательным отношением к находкам прошлого. В ходе игры можно обсудить, как учёные узнают о жизни наших предков по старинным вещам, почему важно беречь памятники истории и культуры. Игра развивает мелкую моторику, аккуратность, наблюдательность и терпение.

2.1.2 «История книги»

На экране — изображения книги разных эпох: от первых рукописных и берестяных до современных печатных. Ребёнку нужно расставить картинки по порядку и проследить, как менялась книга от древности до наших дней.

Игра воспитывает уважение к книге, знанию и труду людей, создававших и хранивших книги. Обсудите с детьми, как трудно было изготовить книгу в старину, кто такие переписчики и печатники, почему книгу называют другом. Развивает логическое мышление, умение устанавливать последовательность и причинно-следственные связи.

2.1.3 «История жилища»

На экране — жилища человека различных времён: от пещеры и шалаша до современного дома. Ребёнок расставляет их по порядку — как менялось жильё человека на протяжении веков.

Игра показывает, как человек обустраивал свой дом и заботился о семье в разные эпохи. Поговорите с детьми о том, что такое родной дом и домашний очаг, как в русской избе жила большая семья, почему дом всегда был символом тепла и защиты. Игра развивает представления об истории быта, логику и связную речь.

2.1.4 «История транспорта»

На экране — средства передвижения разных эпох: от первых повозок и саней до современных автомобилей, поездов и самолётов. Ребёнок выстраивает их по порядку — как менялся транспорт со временем.

Игра знакомит детей с историей техники и трудом многих поколений изобретателей. Обсудите, как раньше

людям помогали лошади, как появились первые машины, чем удобен современный транспорт и почему важно соблюдать правила безопасности в дороге. Игра развивает логическое мышление и умение выстраивать последовательность.

2.1.5 «История кухни»

На экране — изображения процесса приготовления еды в разные времена: от костра и русской печи до современной плиты. Ребёнок расставляет картинки по порядку.

Знакомит с историей домашнего труда и традициями русской кухни. Поговорите с детьми о том, как раньше готовили в печи, какие блюда считались праздничными, как вся семья собиралась за общим столом. Игра воспитывает уважение к труду и расширяет кругозор.

2.1.6 «История освещения»

На экране — источники света разных эпох: лучина, свеча, керосиновая лампа, электрическая лампа. Ребёнку нужно расставить их по порядку — как человек освещал своё жильё от древности до наших дней.

Игра показывает путь от простых способов освещения к современным с акцентом на труд людей, сделавших нашу жизнь светлее. Обсудите, как раньше вечерами зажигали лучину и свечу, берегли огонь, как электричество изменило жизнь людей.

2.1.7 «Рисуем по шагам»

Ребёнок выбирает картинку — зверя, фрукт или овощ — и рисует её шаг за шагом, следуя подсказкам на экране.

Игра помогает ребёнку поверить в свои силы: даже сложный рисунок получается, если выполнять его по порядку, шаг за шагом. В процессе рисования вспомните с детьми загадки и стихи о выбранном предмете. Игра развивает мелкую моторику, последовательность действий, усидчивость и творческие способности.

2.1.8 «Угадай члена семьи»

На экране по короткой подсказке нужно угадать, о ком из членов семьи идёт речь — о маме, папе, бабушке, дедушке, брате или сестре.

Игра воспитывает любовь и уважение к семье, помогает ребёнку осознать роль каждого её члена. Поговорите с детьми о том, как зовут их близких, чем они занимаются, как нужно заботиться друг о друге, почему важны семейные традиции. Игра развивает речь, внимание и логическое мышление.

2.1.9 «Чудо-зверь»

Из головы, туловища и лап разных животных ребёнок собирает на экране необычного, выдуманного зверя.

Весёлая игра развивает воображение и творческое мышление, а заодно закрепляет знание частей тела животных и их названий. Придумайте вместе с ребёнком имя для «чудо-зверя», сочините про него короткую историю: где он живёт, чем питается, с кем дружит. Игра развивает фантазию, связную речь и чувство юмора.

2.1.10 «Сотрудничество»

На экране — люди разных профессий. Ребёнку нужно определить, кто из них работает в команде, сообща, а кто справляется в одиночку.

Игра показывает ценность совместного труда и взаимопомощи. Обсудите с детьми, почему многие дела легче выполнять вместе, как люди разных профессий помогают друг другу, что такое дружная команда. Игра развивает логическое мышление, наблюдательность и навыки общения.

2.1.11 «Кому что нужно»

На экране — люди разных профессий и набор предметов и инструментов. Каждому человеку ребёнок подбирает предмет или инструмент его профессии.

Игра знакомит детей с миром профессий и воспитывает уважение к труду. Поговорите о том, кем работают родители, какие инструменты нужны врачу, строителю, повару, почему любой труд важен и полезен людям. Игра развивает логику, внимание и расширяет словарный запас.

2.1.12 «В стае или поодиночке»

На экране — разные животные. Ребёнку нужно определить, какие из них живут стаями (группой), а какие — поодиночке.

Игра знакомит детей с образом жизни животных и через это подводит к мысли о пользе дружбы и совместной жизни. Обсудите, каким животным легче выживать вместе, как они помогают друг другу, чем стая похожа на дружную семью. Игра развивает наблюдательность, логику и умение сравнивать.

2.1.13 «Поезд времени»

На экране — поезд с вагонами. Ребёнку нужно рассадить по вагонам членов семьи разных поколений — от самого младшего, малыша, до самых старших, прабабушки и прадедушки.

Игра помогает ребёнку понять, что такое поколения и преемственность в семье, воспитывает уважение к старшим. Поговорите о том, кто старше, а кто младше, как сменяются поколения, почему важно беречь и помнить своих бабушек и дедушек. Игра развивает логику, представления о последовательностях, связную речь.

2.1.14 «Репка»

Развивающая игра по мотивам русской народной сказки «Репка». Ребёнку нужно расставить героев сказки по порядку и дружно, все вместе, вытянуть репку.

Игра приобщает детей к русскому народному творчеству и наглядно показывает главную мысль сказки: вместе можно справиться даже с трудным делом. Вспомните с детьми сказку, проговорите её по ролям, обсудите, почему герои смогли вытянуть репку только сообща. Игра развивает память, связную речь и закрепляет понятие последовательности.

3. Раздел «Речевое развитие»

3.1. Буквы и алфавит

3.1.1 Подраздел «Начертания букв» (6 игр)



Данный **раздел** предназначен для изучения начертания букв русского алфавита и состоит из 6

игровых заданий по каждой из них. Прежде чем выбрать задание, необходимо выбрать конкретную букву алфавита, которую предстоит изучать. На экране появляется шесть вариантов заданий с выбранной буквой:

1. «Найди Букву»

На первом уровне игры необходимо найти выбранную букву в одном из шести квадратов (вариантов), на втором уровне - из 20.

Внимание, важно:

Это задание может выполняться в «Режиме обучения» и «Режиме теста» (выполнение задания на время). При этом, в по окончании теста, выдается статистика по выполнению данного задания, которую можно использовать для дальнейшего сравнения и анализа.

2. «Повтори ряд»

В верхней части экрана расположена последовательность букв, разных размеров и цветов. Необходимо заполнить пустые квадратики точно такой же последовательностью.

3. «Проложи тропинку»

Правила этой игры расположены на стр. 185

4. «Собери из кусочков»

Простой пазл, в котором требует собрать нарезанную на кусочки букву.

5. «Дорисуй букву»

Необходимо дорисовать выбранную букву. Задание не повторяются, их формирует компьютер в случайном порядке.

На игровом поле расположены карточки лото и хаотично разбросанные квадратики (карточки).

Игроки поочередно открывают картинки с буквами, четко их произносят, и переносят на соответствующую клеточку своей карточки. Буквы на карточке и картинках имеет цвет в соответствии с классификацией.

В увлекательной игровой форме дети закрепляют знание букв, а буквы разного цвета позволяют ребенку отрабатывать их классификацию (красный цвет - гласные буквы, синий - твердые согласные, зеленый - мягкие согласные, черный - мягкий и твердый знаки).

3.1.5 «Азбука»



Игра содержит 33 задания.

Экран каждого из заданий представлен в виде раскрытой книги. На левой странице изображена одна из букв алфавита (которую, например, в данный момент изучают), на правой странице - предметы различной направленности.

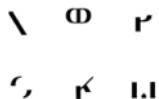
Необходимо прикосновением отметить предметы, начинающиеся на изображенную на левой странице букву.

При правильно выполненном задании на левой странице экране появляется смайлик и надпись «Ты нашел все слова!».

Игра знакомит ребенка с буквами, их написанием (упомянуть, что буквы при написании бывают печатные и прописные) и с правильным произношением букв (объяснив разницу между буквой и звуком), пополняет словарный запас (предложить ребенку самому придумать слова на рассматриваемую букву, возможно, помочь подсказками). На примере можно показать, что буква не только входит

в слово, но, иногда живет сама по себе: Я тебя люблю, а ты меня. Я и ты.

3.1.6 «Дорисуй буквы»



Рекомендуется выполнять все 17 заданий вместе с воспитателем. Игра предназначена для детей, знакомых с написанием печатных букв.

На экране каждого из заданий представлены фрагменты букв и цветовая палитра.

Необходимо выбрать любой из цветов палиты и дочертить букву.

Игра способствует развитию образного мышления, т.к. требует по фрагменту представить себе целую букву, а также мелкой моторики, необходимой для аккуратного рисования.

Возможность дорисовывать буквы разными красками не только делают игру веселее, но и позволяет познакомить ребенка с названиями разных цветов и их оттенков: красный-розовый, синий-голубой и т.д.

3.1.7 «Назови буквы»



Игра содержит 3 уровня по 3 задания в каждом, которые рекомендуется выполнять вместе с воспитателем.

На экране расположены пузырьки с буквами алфавита и палитра.

Вариаций для игры может быть множество. Например:

- Назови и пометь буквы, которые ты знаешь
- Обведи гласные буквы
- Обведи согласные буквы

Выбрав любой цвет, необходимо помечать соответствующие буквы.



С помощью значка крестика можно очистить сделанные отметки и выполнять данное задание сначала.

Игра предназначена для закрепления имеющихся у ребенка знаний, а именно: образ печатной буквы, ее произношение и название (й – и краткое), а также деление букв на гласные и согласные. Игра способствует развитию мелкой моторики, необходимой для аккуратного зачеркивания пузырьков с буквами. При этом можно включить фантазию ребенка и помечать пузырьки с буквами зачеркивая их несколькими штрихами, обводя выбранный пузырек и т.д. используя палитру.

3.1.8 «Веселый алфавит»



Рекомендуется выполнять задания (30 уровней сложности) вместе с воспитателем.

На экране появляются разноцветные пузырьки, в каждом из которых указана одна буква русского алфавита. На первом уровне 3 пузырька (с тремя буквами), на втором – четыре и т.д.

На каждом уровне необходимо касаться («лопать») пузырьки в алфавитном порядке. По окончании выполнения каждого уровня, появляется табличка с указанием времени, затраченного на задание и кнопка продолжить. При правильно выполненном задании, на экране появляется смайлик и надпись «МОЛОДЕЦ».

В любое время можно переключиться к следующему или предыдущему заданию или выйти из игры.

Начальные уровни игры, действительно, крайне просты. Но с увеличением количества букв на экране, игра требует все

большого и большего сосредоточения, и на последних уровнях играть «на время» интересно даже взрослым.

С помощью этой игры у ребенка закрепляется знание порядка следования букв в алфавите. Каждое следующее задание включает в себя все предыдущее (элемент повторения пройденного) и добавляет новую букву. Необходимость быстрого (на время) поиска нужной буквы на экране развивает у ребенка внимательность и умение сосредоточиться (концентрация).

Учет времени выполнения задания вносит в игру соревновательный характер, что всегда увлекает детей. Состязаться можно не только с друзьями, но и с самим собой. Для этого полезно завести журнал и сравнивать предыдущие результаты с сегодняшними, пометая также рекорды (свои и чужие).

3.1.9 «Гласные и согласные»



По лесной тропинке бегут по очереди буквы. То гласная буква, то согласная. На развилке тропинки стоит указатель, который может менять направление (влево или вправо).

Управляя положением указателя, необходимо направлять гласные буквы в сторону домика, в котором живут гласные буквы, а согласные – в сторону домика согласных.

Чтобы начать игру, нажмите кнопку «Пуск».

Стоит отметить, что эта игра предусматривает возможность изменять скорость движения букв (увеличивать или уменьшать). На высоких скоростях требуется и сосредоточение внимания и координация, и даже взрослые могут соревноваться между собой, стараясь набрать как можно больше очков за минуту.

Игра дважды включена в состав игрового пакета - в раздел «Буквы и алфавит» и «Задания с камерой» (при наличии).

Управление в игре:

В разделе «Буквы и алфавит» изменить положение (направление) указателя можно только дотронувшись до него.



При наличии видео-модуля, в разделе «Задания с камерой» управлять указателем можно движениями тела, наклоняясь влево или вправо. В этом случае, при запуске игры, требуется несколько секунд, чтобы зафиксировать начальное положение тела. Как только пропадет надпись «идет настройка», можно запускать игру кнопкой «Пуск».

Важно! Управлять указателем можно только тогда, когда буква еще не добежала до развилки.

3.2. Слоги и слова

3.2.1 «Слоги»



Игра содержит 9 заданий, которые рекомендуется выполнять вместе с воспитателем.

На экране каждого задания нарисован персонаж и заготовка для вставки недостающего слога в его название. На выбор предложены несколько вариантов слогов, только один из которых верный. Необходимо переместить пропущенный слог в название. Если слог выбран правильно, на экране появляется смайлик.

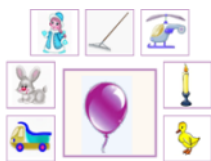
Самое трудное в первичном обучении грамоте – объяснить ребенку как читаются и произносятся сочетания букв. С подобными трудностями сталкиваются и взрослые люди при изучении иностранных языков, где произношение слов зачастую имеет очень мало общего с их написанием.

Игра представляет собой второй (после изучения букв) шаг в обучении чтению и помогает объяснить ребенку следующие моменты:

- *Произношение слов по слогам*
- *Правильное произношение написанных на экране слогов*

Игра требует от ребенка повышенной сосредоточенности и внимания в связи с необходимостью выбрать из предлагаемых слогов нужный.

3.2.2 «Найди картинку»



Игра содержит 16 заданий.

На экране каждого задания наверху в рамочке написано заданное слово. Необходимо выбрать из предоставленного набора картинок ту,

которая соответствует заданному слову.

По скорости выполнения этого задания можно оценить способность ребенка к сосредоточению и выполнению целенаправленного поиска.

Можно облегчить задачу для ребенка, сначала попросить его назвать все картинки, а потом, прочитав слово, предложить найти картинку.

Можно аналогичную игру провести вне экрана, предложив ребенку найти какой-либо предмет в игровой комнате.

3.2.3 «Гео-буквы»



Игра содержит 16 заданий.

На экране каждого игрового поля изображен алфавит, буквы которого помещены в фигурки различной формы, а в каждой строчке расположены фигурки одного цвета. В нижней

части экрана – ряд разноцветных фигурок.

Необходимо найти в алфавите фигурку, совпадающую по форме и цвету с одной из фигурок нижнего ряда и перенести ее на нужное место.

После правильного заполнения буквами всего нижнего ряда складывается слово и на экране появляется соответствующая картинка. Если ребенок в процессе игры заранее отгадывает слово, он может просто поставить недостающие буквы на их место в ряд.

Игра развивает у детей способность к сравнительному анализу (подбор по цвету и форме одинаковых фигурок), а также закрепляет знание алфавита и начальные навыки чтения.

Можно поиграть в игру «угадай слово» - поставив первую и последнюю букву: к- -ь – конь или м- -ь –мышь и т.д.

3.2.4 «По первым буквам»



На игровом поле каждого задания высвечиваются два ряда картинок. Верхний ряд представляет собой простейший ребус, а нижний – варианты ответов к нему.

Ребенок должен, назвать объекты, изображенные на картинках ребуса. Из первых букв этих названий сложить слово, а затем, выбрать соответствующую картинку в нижнем ряду.

Игра закрепляет у ребенка навыки чтения, звукового анализа слова, а также развивает внимательность и умение сосредоточиться.

Как и в любом ребусе здесь приходится решать задачу за несколько шагов:

Выделение фрагментов слов (в данном случае - первых букв)

Запоминание (или запись) их

Синтез из этих фрагментов слова - ответа

Такая последовательность действий способствует развитию у ребенка элементов абстрактно - логического мышления.

3.2.5 «Сколько слогов?»



На игровом поле каждого задания изображен предмет или животное, а ниже - квадратики с цифрами.

Необходимо назвать предмет, изображенный на экране и произнести это слово по слогам. В зависимости от количества слогов, необходимо коснуться соответствующей цифры в нижнем ряду.

Если цифра выбрана правильно, ее изображение увеличивается, и высвечивается слово целиком, написанное по слогам. Гласные и согласные буквы выделяют разным цветом.

Данная игра помогает педагогу объяснить ребенку правила разделения слов на слоги.

Для оживления игры, педагог может предложить ребенку громко проговорить слово по слогам, держа ладонь под подбородком. Сколько раз подбородок коснется руки, столько и слогов. Можно также пропевать слоги или ритмично хлопать в ладоши.

Важно отметить, что умение делить слова на слоги в дальнейшем облегчает ребенку понимать правила переноса слов при письме.

3.2.6 «Посчитай слоги»

На экране каждого задания изображена лесная полянка с тремя домиками и животными, птицами или насекомыми. На каждом домике стоит номер, который соответствует количеству слогов в названии, представленных на экране живых существ.



Необходимо четко произнести название животного, сосчитать количество слогов в этом слове и расставить животных по домикам так, чтобы номер домика совпадал с количеством слогов в их названии. При правильном распределении под домиком появляется слово, написанное по слогам с буквами разного цвета.

3.2.7 «Вставь букву» (2 игры)



На игровом поле изображены картинки, под которыми расположены слова из нескольких букв, одна из которых пропущена. Ниже – гусеница с набором букв для подстановки.

Нужно назвать то, что нарисовано на картинке, догадаться, какая именно буква пропущена, и заполнить пропуски.

Можно вспомнить с ребенком другие предметы, названия которых состоят из четырех (пяти) букв и предложить ему нарисовать их и написать эти слова.

3.2.8 «Как называются?»



На экране каждого задания изображена книга, имя ее автора, а так же ее название, с пропущенными буквами. Необходимо заполнить пропуски в названии, переместив недостающие буквы из предложенного набора.

Помимо развития литературной грамотности, игра развивает у ребенка смекалку, предлагая догадаться, какие буквы пропущены в словах, дает элементы общей культуры, предлагающей знание не только содержания и героев любимых книг, но и имена их создателей.

Можно продолжить игру, вместе вспомнив названия любимых произведений, их авторов и главных героев.

3.3. Предложения и понятия

3.3.1 «Пляшущие человечки»



Цель игры заключается в расшифровке закодированной надписи (шифrogramмы).

На экране изображено древнее архитектурное сооружение с таинственной надписью в виде набора «пляшущих человечков», отличающихся друг от друга положением рук и ног. Одновременно предлагается ключ для расшифровки – «свиток» с набором букв, каждой из которых сопоставляется человечек определенного вида.

Необходимо, выбирая поочередно буквы, касанием пальчика переносить их на точно такого же человечка в надписи. Возможен обратный подход: выбрав человечка на шифрограмме, найти точно такого же на «свитке» и перенести соответствующую букву на нужное место надписи.

Каждое правильное перемещение буквы отмечается веселым смайликом, а, после прочтения всей надписи, с помощью стрелочек   можно перейти к следующему или предыдущему заданию.

Исторический «фон» игры (старинные сооружения – пирамиды, арки, замки и т.д.) призван вызвать интерес ребенка к истокам зарождению письменности.

Рекомендуется рассказать ребенку, что до появления современного алфавита (т.е. знакомого нам начертания букв) люди пользовались для письма самыми разными символами (значками). Так письменность древнего народа шумеров, живших более 2000 лет до нашей эры, (так называемую - клинопись) смогли расшифровать только в 50-х годах прошлого века.

Полезно и познавательно объяснить ребенку, что и сегодня в языках разных народов даже сходные буквы обозначаются разными знаками:

Кириллица (русский)	Латиница (европа и др)	греческий
а (а)	а (a)	 (альфа)

б (бэ)	в (бэ)	β (бета)
--------	--------	----------

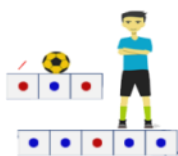
Можно также упомянуть, что многие народы (Китай, Япония и т.д.) пользуются для письма иероглифами. В этих языках каждый иероглиф (значок) зачастую означает не одну букву, а целое слово или даже фразу, их не пишут, а рисуют кисточкой, например:



Этот иероглиф означает слово черепаха.

Игра развивает у ребенка тонкую наблюдательность и интерес к решению нестандартных задач, требующих усидчивости и сосредоточения внимания.

3.3.2 «Предложение по звуковой схеме»



В центре игрового поля размещены три прямоугольника с цветными точками (предложение, зашифрованное звуковой схемой), а в нижней части – набор разноцветных букв. Буквы, как и точки разноцветные, причем:

- красный цвет - гласные буквы
- синий - твердые согласные буквы
- зеленый - мягкие согласные буквы

Необходимо переносить буквы на точки того же цвета так, чтобы в прямоугольниках получались слова. Три слова в прямоугольниках вместе должны составить осмысленную

фразу (предложение). Картинка на экране является косвенной подсказкой и проверкой решения задачи.

Полезно вспомнить с ребенком структуру построения предложений, содержащих существительное (объект), глагол (что объект делает) и дополнительное слово, конкретизирующее смысл фразы и отвечающее на вопросы «что, где, когда и т.д».

Разные цвета букв облегчают освоение ребенком темы классификации букв, навыки чтения, знания деления звуков на гласные и согласные, твердые и мягкие, глухие и звонкие, развивает внимание, память, логическое мышление и пространственно - зрительное восприятие.

Четко произнеся слова, получившегося предложения ребенок отрабатывает правильное произношение соответствующих звуков.

Изучение этого материала поможет ребенку в усвоении школьной программы.

3.3.3 «Начни предложение»



На экране всех игровых полей размещено по четыре задания, каждое из которых состоит из квадратика со знаком «?». И следующего за ним глагола.

В нижней части экрана находятся картинки, которые надо перенести на соответствующий знак вопроса «?». Так, чтобы в каждой строчке получилось правильное предложение.

Игра позволяет познакомить ребенка с построением простейших предложений, которые должны содержать существительное (объект), и глагол (что объект делает).

Педагог может вместе с ребенком дополнительно составить ряд подобных предложений, а также пояснить ему, что

задания, предлагаемые в данной игре, являются одним из шагов освоения русского языка:

звук - слог - слово - предложение - речь - рассказ

Игра не только расширяет словарный запас ребенка, но и учит анализировать, какие пары слов могут осмысленно сочетаться друг с другом. Например, предложение «заяц летит» составлено правильно, но не имеет смысла ввиду невозможности этого события. Педагог может обсудить с ребенком, что при наличии дополнительной информации (в более сложном предложении) подобное словосочетание может приобрести смысл – «заяц летит в самолете». Таким образом, в процессе игры повышается общая грамотность и культура речи ребенка, что поможет ему в дальнейшем в усвоении школьной программы.

3.3.4 «Закончи предложение»



Игра аналогична игре «Начни предложение», однако здесь необходимо завершить предложение.

3.3.5 «Омонимы»



Игра содержит 15 заданий

Омонимы – слова идентичные по написанию и произношению, но обозначающие различные предметы.

На экране каждого задания представлены:

- изображение, соответствующее слову, имеющему омоним
- набор букв на геометрических фигурах разного цвета

Необходимо выбрать буквы, фигуры нужной формы и нужного цвета, и составить слово, соответствующее изображению на картинке.

Игра знакомит ребенка с некоторыми словами - омонимами. Можно продолжить игру устно, и вместе с ребенком найти другие слова омонимы.

Важно отметить, что эта игра развивает у ребенка способность сосредоточить внимание на одновременном сравнении нескольких свойства объектов (цвет, форм, буква). Кроме того, развиваются элементы логического мышления:

- *Форма фигур одинаковы, а цвет разный - неверно*
- *Цвет одинаковый, а форма разная – неверно*
- *Цвет и форма совпадает – верно*

3.3.6 «Синонимы»



На экране изображены картинки с подписями, а под ними - знаки вопроса. В нижней части игрового поля находится набор слов, среди которых имеются синонимы к подписям под рисунками. Необходимо выбрать нужные слова-синонимы и перенести их на соответствующий знак вопроса.

Игра способствует обогащению лексики ребенка, побуждая его использовать в речи более широкий набор слов.

Педагог, может упомянуть также, что существует слова – антонимы, то есть противоположные по значению, например, тепло - холод, маленький – большой и тд.

3.3.7 «Простые предлоги»



На экране каждого игрового поля размещены по четыре задания, состоящие из рисунка и двух слов,

между которыми необходимо вставить правильные предлоги.

Выбор предлога определяется как смыслом получающейся фразы, так и падежом (формой) слова, находящегося за предлогом, но не всегда однозначно. Так собака может быть как «под» забором, так и «за» забором. В этом случае подсказкой является картинка.

Игра позволяет познакомить ребенка с богатством русского языка на примере такой, казалось бы незначительной его части, как предлоги. Действительно поражает их многообразие и нюансы смысловой нагрузки (предлоги указывающие место, время, образы действия и т.д.). На многочисленных примерах можно продемонстрировать ребенку важность предлогов как связующих элементов. Так, например, сочетание «собака забора» абсолютно непонятно, а «собака у забора» приобретает конкретный смысл.

Педагогу важно обратить внимание ребенка на то, что все предлоги пишутся отдельно.

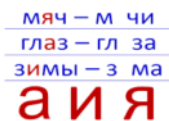
В процессе игры ребенок расширяет знания о предлогах как части речи; его роли в русском языке, развивает устную и письменную речь. Это поможет ребенку в усвоении школьной программы.

3.3.8 «Предлоги посложнее»



Описание, правила и методические рекомендации к этой игре см. в описании игр «Простые предлоги»

3.3.9 «Ударные гласные»



На экране игрового поля размещены пять строчек, каждая из которых состоит из двух однокоренных слов. Во втором слове одна из букв заменена знаком «?». Это – безударная гласная, которая при произношении слова может звучать либо неотчетливо, либо как другая буква.

Так слово выделенное «ГОРА» произносится как «ГАРА». В таких случаях нужно искать однокоренное проверочное слово, где буква становится ударной и ее написание не вызывает сомнений («ГОРЫ»). В данной игре первые слова строчек и являются проверочными.

Ребенок должен, прочтя вслух оба слова в строчке, определить, какая гласная заменена знаком «?», найти ее в нижней части экрана и перенести ее на соответствующее место.

Данная игра дает ребенку навык проверки безударных гласных, необходимый для грамотного правописания. Перебор однокоренных слов в поиске проверочного расширяет его лексикон и знакомит ребенка с богатством русского языка.

Педагогу важно обратить внимание ребенка на то, что для некоторых слов невозможно подобрать проверочные и такие слова нужно запомнить.

Игра позволяет дополнительно обсудить с ребенком тему правильной устной речи. Так нужно говорить именно ПАРАВОЗ СТАИТ, а не ПАРОВОЗ СТОИТ (как пишется), как произнес бы ребенок, читая эти слова по слогам.

3.4. Звуковые схемы. (Логопеду)

3.4.1 «Дополни слово»



В центре экрана расположен столбец из прямоугольников с парами букв (слогами), а вокруг него – четыре рисунка. Под каждым рисунком находится недописанное слово, которое необходимо дополнить.

Необходимо перенести слоги из центрального столбца на соответствующие позиции в названиях рисунков.

Для облегчения освоения ребенком темы классификации букв и отработки правильного произношения соответствующих звуков, буквы нарисованы разными цветами:

- **красный цвет** - гласные буквы
- **черный** - мягкий знак
- **синий** - твердые согласные буквы
- **зеленый** - мягкие согласные буквы

Игра закрепляет у ребенка навыки чтения, понимание деления звуков на гласные и согласные, твердые и мягкие, глухие и звонкие, развивает внимание, память и пространственно - зрительное восприятие.

3.4.2 «Составь слово (4 буквы)»



На экране размещены четыре рисунка, под которыми, прямоугольниками с цветными точками, обозначены места для их названий. В центральной части находится набор слогов.

Четко произнеся название объекта изображенного на рисунке, ребенок должен найти нужную пару слогов и перенести их на соответствующие позиции под каждым из рисунков. Буквы, как и точки, имеют различный цвет.

Разные цвета букв облегчают освоение ребенком темы классификации букв и отработки правильного произношения соответствующих звуков.

3.4.3 «Составь слово (5 букв)»



Игра аналогична игре «Составь слово из 4-х букв», однако здесь необходимо составлять слова из пяти букв, из двух слогов.

3.4.4 «Найди звуковую схему»



На игровом поле каждого задания находится рисунок и несколько наборов различных звуковых схем слов.

Необходимо найти звуковую схему, соответствующую рисунку и переместить ее под картинку.

При правильном решении, под картинкой появляется соответствующее слово и веселый смайлик.

Для успешного выполнения этих заданий необходимо знать деление звуков на гласные и согласные, твердые и мягкие, глухие и звонкие.

3.4.5 «Каким звуком начинаются?»



На игровом поле находится несколько рисунков, а под ними – набор букв синего и зеленого цвета. Необходимо, четко произнеся названия объектов, изображенных на рисунках, определить с твердой или мягкой согласной начинаются все эти слова.

Затем, выбрать букву правильного цвета (твердую или мягкую) перенести ее в квадратик со знаком «?».

При правильном решении под картинками появляются их названия.

Игра позволяет наглядно продемонстрировать ребенку, что одна и та же согласная в разных случаях может быть как твердой, так и мягкой. Это зависит от буквы следующей за ней. Разные цвета букв облегчают освоение ребенком этого материала.

Игра закрепляет у ребенка навыки чтения, знания деления звуков на твердые и мягкие, развивает внимание.

Изучение этого материала поможет ребенку в усвоении школьной программы.

3.4.6 «Каким звуком заканчиваются?»



Эта игра аналогична игре «Каким звуком начинаются?», однако здесь необходимо определить, каким звуком (твердым или мягким) заканчиваются слова, соответствующие изображениям на экране.

3.4.7 «Лишняя буква»



На экране каждого задания изображены две рамки для «картин». Под одной из них, на которой есть рисунок, помещена подпись. Под другой – пустые квадратики. Ниже представлены буквы, из которых необходимо составить слово, которое может быть подписью для второй картины. При правильном решении на картине появляется изображение. Если изображение не появится, то надо придумать другое слово.

Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных слов из своего словарного запаса. Эта игра является аналогом игры, в которой из букв выбранного слова необходимо составить максимальное количество других слов, причем в этом варианте играть может большое количество детей.

3.4.8 «Место буквы в слове»



При входе в игру необходимо выбрать группу букв (гласные, звонкие или глухие согласные), с которой вы хотите работать.

В каждой группе зданий в верхней части экрана высвечивается ряд букв, входящих в эту группу. Можно выбрать любую из них.

Выбранная буква высвечивается ниже перед тремя белыми квадратиками, один из которых помечен точкой. Точка условно обозначает место буквы в слове: в начале его, в середине или в конце.

Позицию можно изменить, выбрав один из белых квадратиков.

В начале каждого задания приезжает паровозик с тремя платформами. Он останавливается на красный свет светофора.

Необходимо погрузить три кубика на платформы паровозика. Слово, обозначающее рисунок на кубике, должно соответствовать заданию, т.е. содержать выбранную букву в правильной позиции, в зависимости от выбранного задания. Если погрузка выполнена правильно, то загорается зеленый свет, машинист уводит состав.

3.4.9 «Составь предложение»



В центральной части экрана каждого задания находится рисунок, к которому надо составить предложение, а ниже - две строчки квадратиков. В первой строчке каждый квадратик содержит изображение, а нижняя строчка - это набор букв.

Необходимо произнести слово, обозначающее то, что нарисовано в каком либо квадратике, а затем найти первую букву этого слова в нижнем ряду и движением пальчика перенести ее на этот квадратик – картинку. После перемещения всех букв на квадратики с картинками должно получиться предложение, имеющее отношение к центральной картине на экране

Игра позволяет ребенку закрепить знание образов букв и их правильное произношение. В конце задания ребенок должен прочесть составленное предложение, тем самым тренируя навыки чтения.

3.5. Признаки и действия

3.5.1 «Подбери слово к действию»



В центре экрана – художник, рисующий на мольберте различные рисунки, а перед ним – три пустые рамки для картин. Под каждой из рамок написан глагол, т.е. слово, обозначающее какое-либо действие. Ребенок или педагог должен прочесть эти глаголы и определить, какой из них более всего подходит к объекту, изображенному художником, а затем движением перенести рисунок в соответствующую рамку.

Игра позволяет познакомить ребенка с разнообразием русского языка на примере пар – существительное (объект) и глагол (действие). Простейшее предложение это и есть такая пара.

Педагог может предложить ребенку самому придумать подобные предложения, состоящие из двух слов.

Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных слов из своего словарного запаса.

3.5.2 «Подбери картинку к действиям»



В левой части игрового поля на зеленой доске написаны три слова, обозначающих какое – либо действие (глаголы), а справа на холсте изображены четыре объекта.

Необходимо определить какому именно из объектов соответствуют все три действия, и перенести этот объект на знак «?».

Игра позволяет познакомить ребенка с разнообразием русского языка.

Можно обсудить вместе с ребенком, почему остальные объекты не подходят для решения данной задачи, или самим придумать правильные тройки глаголов

подходящих для каждого из объектов. Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных слов из своего словарного запаса.

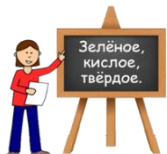
Игра расширяет словарный запас ребенка, знакомит его на многих примерах с различными объектами окружающего мира и с тем, какие действия для них характерны.



3.5.3 «Подбери слово к признаку»

Игра аналогична игре «Подбери слово к действию», однако, в заданиях используются прилагательные, а не глаголы.

3.5.4 «Подбери картинку к признакам»



В левой части игрового поля на школьной доске написаны три слова, обозначающих какие – либо признаки предмета (прилагательные), а справа на полках изображены четыре объекта.

Необходимо определить какому именно из объектов соответствуют все три признака, и перенести его на значок «?».

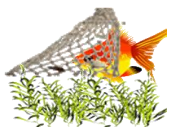
Игра позволяет познакомить ребенка с разнообразием русского языка.

Можно разобрать вместе с ребенком, почему остальные объекты не подходят для решения данной задачи, и самому придумать правильные тройки прилагательных, подходящих для каждого из объектов. Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных слов из своего словарного запаса.

Игра расширяет словарный запас ребенка, знакомит его на многих примерах с различными объектами окружающего мира и с тем, какие признаки для них характерны

3.6. Книги, стихи, загадки

3.6.1 «Сказка о рыбаке и рыбке»



На экране - текст стихотворения А.С. Пушкина, в котором пропущены некоторые слова. Справа и слева расположены рисунки. Читая текст, необходимо догадаться, какое слово пропущено, найти подходящий рисунок и подставить его.

Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных рисунков, прививает интерес к творчеству и поэзии.

3.6.2 «В лесу родилась елочка»



На экране - приведен текст известной всем детям песенки о елочке, в которой пропущены некоторые слова. Справа и слева расположены рисунки. Читая текст, необходимо догадаться, какое слово пропущено, найти подходящий рисунок и подставить его в текст.

3.6.3 «Литературные пазлы»



Коллекция простых пазлов, созданных на основе популярных книг (сказок) для малышей

3.6.4 «Стихи малышам»



На экране приведены тексты известных стихотворений Агнии Барто, в которых некоторые слова пропущены. Читая текст, необходимо догадаться, какое слово пропущено, найти на игровом поле подходящий рисунок и перенести его в текст.

Игра позволяет ребенку проявить смекалку и творческое воображение при поиске нужных слов. Педагог может вспомнить вместе с ребенком другие стихи Агнии Барто.

3.6.5 «Театр теней»



В каждом из заданий этой игры за ширмой прячутся один или несколько героев известных сказок.

Необходимо угадать сказку, найти на экране все изображения предметов, которые к этой сказке относятся, и переместить их к героям, за ширму.

3.6.6 «Загадки об овощах»



На экране приведены тексты загадок, в которых некоторые слова пропущены. Читая текст, необходимо найти отгадку, и соответствующий рисунок перенести в текст.

Обратите внимание: эта игра – одно из самых «старых» наших заданий. На сегодняшний день, **более 160 (!!!)** иллюстрированных авторских загадок находятся в разделе «**Лексические Темы**» (стр 20)

3.7. Неречевые звуки

3.7.1 «Неречевые звуки»



Для выполнения каждого из заданий этого раздела необходимо устройство воспроизведения звука (динамики или наушники).

На экране представлены пять категорий объектов, по которым можно провести занятие:

- Музыкальные инструменты
- Дом
- Животный мир
- Транспорт
- Природа

В некоторых категориях необходимо дополнительно выбрать подраздел. Например «Животный мир» => «Птицы».

После запуска игры в наушниках (динамиках) раздается звучание, а в левом верхнем углу экрана появляется изображение уха – «слушай!».

По окончании звучания, рассмотрев объекты, изображенные на экране, догадаться, кто (что) из них может издавать такой звук, и коснуться его. При правильном выборе появляется веселый смайлик.

Родившись, ребенок сразу попадает в огромный мир звуков. По – видимому, самый первый звук, который он слышит, это его собственный крик, а затем - голоса и шаги людей и, конечно, голос мамы.

Эта игра, наряду с чисто познавательной стороной (кто и как урчит, шумит, ревет и т.д.), имеет еще один очень важный аспект, который стоит проговорить с ребенком: так, звук мотора автомобиля (тем более - визг тормозов) призывает повысить внимание. Рычание зверя в лесу – это

опасность, а раскаты грома предупреждают о возможном ударе молнии и т. д.

Даже оттенки звуков очень важны.

Лай собаки может быть радостным, а может – угрожающим. Резкий и громкий звук сирены скорой помощи говорит о том, что все должны ее пропустить.

Вспомните вместе с ребенком другие звуки, которые несут полезную информацию. Например:

*Шипение змеи – не сигнал о нападении, а «не трогай меня», треск падающего рядом дерева – сигнал к бегству
звук скрипки может быть очень мелодичным, но, если инструмент в неумелых руках, то он просто невыносим.*

3.8. Тренировка воздушных струй

В этом разделе собраны игры и задания, для выполнения которые **требуется микрофон**.

ВНИМАНИЕ!

Начиная каждую из игр данного раздела, подстройте чувствительность микрофона. Для этого подуйте в микрофон с такой силой и продолжительностью, которую вы хотите получить от ребенка. В этот момент переместите ползунок настройки так, чтобы левая часть настроенной дорожки стабильно оставалась зеленой. Когда Вы перестаете дуть с достаточной силой, левая часть дорожки должна окрашиваться серым цветом.

3.8.1 «Летние забавы»



В этой игре необходимо за заданный промежуток времени поймать в сачок максимальное количество насекомых.

При игре с микрофоном, поймать насекомое можно если:

«Добрые игры» Методические материалы. Страница 105

- насекомое находится на поверхности сачка
- в этот момент подуть в микрофон

Игра способствует выработке короткой и сильной воздушной струи. Обратите внимание: и на первом, и на втором уровне игры сачки можно передвигать на экране.

При отсутствии микрофона, можно выставить на максимум значение «Чувствительность» и просто ловить насекомых.



3.8.2 «Повторялки»

В этой игре необходимо повторить (нарисовать) контуры дорожек различной сложности, которые представлены на экране. Однако, рисовать можно только в том случае, если в это время ребенок дует в микрофон.

Цель игры – повторить каждый из контуров на одном дыхании.

Игра способствует выработке длинной устойчивой воздушной струи.

3.8.3 «Капитан яхты»



В этой игре необходимо провести яхту по реке, под мостом, дуя в микрофон и эмитируя ветер.

Как только ветер прерывается, течение начинает возвращать яхту назад. Поэтому, во время игры нужно постараться сделать минимальное количество вдохов и выдохов, а лучше всего – провести яхту на одном дыхании.

Сила «ветра» регулируется чувствительностью микрофона.

Игра способствует выработке длинной устойчивой воздушной струи.

3.9. Английский алфавит

3.9.1 «Английский алфавит» (9 заданий)

Задания этого раздела аналогичны заданиям раздела «Речевое развитие», подраздела «Учим буквы» (стр. 74), и ориентированы, в основном, на запоминание начертания английских букв и порядка их следования в алфавите.

4. Раздел «Тренировка моторики»

В разделе собраны игровые задания, в основном направленные на развитие внимания и реакции у малышей. Игры этого раздела требуют от ребенка высокой концентрации внимания и сосредоточения.



4.1.1 «Одуванчики»



На экране изображена полянка, с которой взлетают вверх одуванчики. За одну минуту (по таймеру на экране) ребенок должен поймать максимальное количество одуванчиков, нажимая пальчиком на их изображение.

Количество пойманных одуванчиков и необходимое для победы количество (30 шт.) отображаются на экране.

С каждой секундой одуванчики летят быстрее и быстрее.

Игра нацелена на тренировку скорости реакции, координации «взгляд-рука» и мелкой моторики у ребенка. Работая с малышами, рекомендуется завести для каждого ребенка табличку (журнал) результатов и сравнивать итоги предыдущих и последующих игр. Возможность подсчета очков позволяет не только контролировать изменение результатов, но и стимулирует ребенка стремиться к новым рекордам.

Не забудьте рассказать малышам про настоящий одуванчик. О том, что если ветер подует на его «шапочку»,

семечки с зонтиками полетят искать место, где потом из них вырастут новые цветки.

Это добавит в игру элемент знакомства с природой.

Игра «Одуванчики» позволяет диагностировать нарушения (отклонения от нормы) тонкой моторики, выявить состояние произвольного зрительного внимания, а также его свойств (распределения, переключения, устойчивости и концентрации). «Одуванчики» - не только увлекательная игра, оно имеет коррекционную направленность: дает возможность корригировать сенсомоторные нарушения. Таким образом, это полезное и интересное задание, с помощью которого можно оценить уровень переключаемости и концентрации зрительного внимания. Процесс выполнения задания ребенком позволяет также выявить особенности его эмоционально-волевой сферы.

Одуванчики можно «ловить» **разными пальцами** одной руки, разными пальцами двух рук, по несколько раз одной и другой рукой, например, два раза — правой рукой, три раза — левой и т. п. Способ выполнения задания может быть задан участнику игры перед его запуском.

4.1.1.1 Пример диагностической оценки

Анализ результатов выполнения заданий позволяет конструировать варианты работы с детьми, я в ряде случаев и со взрослыми при афазических расстройствах.

1 балл — у ребенка отмечают двигательные нарушения, невозможность долгое время удерживать в напряжении кисть руки, выполнять задание в необходимое темпе; низкий уровень концентрации, переключения и устойчивости внимания; невозможность распределять внимание на широком

диапазоне; при этом состояние эмоционально-волевой сферы в норме, отмечаются позитивные проявления.

2 балла — ребенок выполняет задание охотно; состояние двигательной активности соответствует норме; объем движений полный; поза удерживается на протяжении всего времени выполнения задания — средний; уровень концентрации, переключаемости, распределения и устойчивости внимания в границах нормы; ребенок ловит примерно половину взлетающих одуванчиков; эмоциональная реакция соответствует норме (смех, радость, азарт).

3 балла — ребенок выполняет задание охотно; состояние двигательной активности соответствует норме; объем движений полный; задание выполняется в быстрое темпе; свойства внимания соответствуют возрастной норме; отмечаются единичные пропуски одуванчиков, замедленная реакция при утомлении в конце работы; ловит большую часть «одуванчиков»; эмоциональная сфера в норме (смех, радость, азарт, веселье).

4.1.1.2 Пример игровой ситуации «Луговые цветы»

Педагогический замысел:

развивать у детей представления о цветах, их внешнем виде; расширять словарь по лексической теме «Цветы»; развивать связную речь детей, внимание, образное мышление, слуховое восприятие; совершенствовать фонетические знания и умения; формировать у детей навык звукового анализа, развивать мелкую моторику.

Оборудование и материалы:

текст рассказа Н. Павловой «Хитрый одуванчик», предметные картинки с изображением цветов, цветы красного, синего, зеленого цвета, карточки с гласными буквами.

Ход образовательной игры

Дети вместе с педагогом рассматривают предметные картинки с изображением полевых и луговых цветов: василек, ромашка, незабудка, клевер, лютик, одуванчик. Затем педагог просит детей описать каждый цветок по предложенному образцу: «Одуванчик — луговой цветок. Он часто растет на лугу среди других цветов и травы. У одуванчика тонкий стебель, длинные листья и яркие желтые цветы, которые потом превращаются в белый пуховый шар».

После этого дети слушают рассказ Н. Павловой «Хитрый одуванчик» и отвечают на вопросы по содержанию рассказа:

- Как вы думаете, о чем этот рассказ?
- С кем дружил хитрый одуванчик?
- О чем мечтали остальные одуванчики?
- Кого они просили им помочь?
- Почему мальчишка и собака не помогли им?
- Что случилось потом? Кто помог одуванчикам?
- Какой секрет был у хитрого одуванчика?

Педагог обобщает ответы детей.

В контексте данной игры, обратите внимание на блок «Цветы» раздела 1.2 Лексические темы (250 игр)

4.1.2 «Капельки»



Игровое поле ограничено справа и слева вертикальными цветными линиями, количество которых зависит от выбранного уровня сложности.

По центру экрана, сверху вниз падают разноцветные капельки. Задача ребенка состоит в том, чтобы подталкивать капельки в сторону линий соответствующего цвета.

Игра на каждом уровне продолжается 30 секунд, в течение которых ведется подсчет удачных попыток.

Игра развивает у ребенка мелкую моторику, скорость реакции, координацию «взгляд-рука», умение быстро переключать внимание с одного объекта (капельки) на другой (следующая капля). При этом тренируется способность видеть как детали (капельки), так и общую картину игрового поля (с какой стороны находится линия нужного цвета).

4.1.3 «На прогулке»



Главным персонажем данной игры является человечек, бегущий по лесной дорожке вдоль кустов, из-за которых за ним наблюдают разные животные. При появлении на дорожке препятствий (камень, белка, ежик и других) необходимо касанием экрана помочь человечку перепрыгнуть через препятствие.

В случае ошибки, на экране появляется окошко с математической задачей (сложение цифр). Только после правильного ответа игра продолжается.

Игра способствует развитию у ребенка мелкой моторики и скорости реакции, а также позволяет тренировать начальные знания арифметики.

4.1.4 «Собери урожай»



Игра содержит 3 уровня сложности.

Главным персонажем данной игры является маленький Ёжик, который по тропинкам несет на своей спинке съестные припасы (грушу,

яблочко или грибок) в корзинку.

Необходимо направить Ёжика так, что бы яблочко оказалось в корзине с яблочками, груша с грушами, грибок с грибками.

Менять направления движения ёжика можно нажимая на стрелки-указатели, которые установлены на перекрестках.

На каждой корзинке с припасами указано количество принесенных продуктов и количество, необходимое для ее полного заполнения.

Игра развивает навыки ориентации в пространстве, внимания, скорости реакции и мелкой моторики.

Ребятам постарше можно рассказать о географических картах на примере рисунка местности, где ходит ежик.

Понимание того, как рисунок отображает реальный ландшафт, развивает абстрактное мышление.

4.1.5 «Только вперед!»



На каждом уровне игры на экране отображаются различные геометрические фигуры с гранями различных цветов. Фигуры постоянно вращаются вокруг своей оси, а при касании экрана пальцем – движутся сверху экрана вниз.

В нижней части экрана высвечивается кружок, периодически меняющий свой размер и, время от времени, цвет.

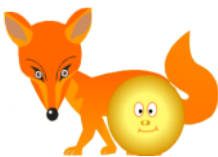
Необходимо, держа палец в любом месте экрана, подвести ближайшую фигуру поближе к кружку. В тот момент, когда сторона, совпадающая по цвету с цветом шарика обращена к нему, касанием пальца нужно провести шарик сквозь фигуру.

При правильно выполненном задании фигура исчезает и к счетчику игры добавляется 10 очков. В противном случае фигура «отскакивает» от кружка.

На втором уровне, если не касаться экрана, фигурки ползут вверх, отдаляясь от кружка, и это значительно усложняет игру. Учет времени и количества набранных очков позволяет малышам соревноваться между собой в группе.

Игра требует от ребенка координации, развитой моторики, ловкости, внимания, скорости реакции, а также умения «смотреть вперед», чтобы предугадать момент для выполнения следующего движения.

4.1.6 «Колобок»



По лесной тропинке катится колобок, который должен обходить деревья и камни, и избегать встречи с лесными зверями которые будут встречаться на его пути.

Необходимо помочь колобку избежать всех опасностей. При этом допускается уводить колобка в сторону, с дорожки.

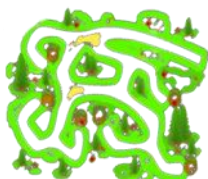
Важно обратить внимание, что эта игра достаточно проста, если управлять колобком, удерживая его в нижней части экрана. Чем «выше» находится колобок на экране, тем большее внимание и большая скорость реакции требуется от игрока.

На экране находится счетчик, который показывает, сколько метров пробежал колобок.

Игра знакомит ребенка с образами животных в русских народных сказках, а также позволяет развивать мелкую моторику и реакцию.

Учет длины пройденной без ошибок дистанции, помогает изо дня в день наблюдать развитие этих качеств и дает возможность устроить соревнования среди группы детей.

4.1.7 «Тропинки»



В каждом задании ежик хочет разложить свои припасы по корзинкам с фруктами и грибами.

Ребенок, коснувшись пальчиком палитры, выбирает один из цветов, а затем рисует маршрут ежика к соответствующей корзинке.

Если линия маршрута на очередной развилке пошла в неправильном направлении, можно вернувшись на эту развилку исправить ошибку, т.е. с этого места двигаться к нужной корзине, либо стереть все (значок X) и начать заново.

Значок (стрелки вперед/назад) позволяют последовательно переходить к следующим заданиям: очередной маршрут и далее новая картинка или вернуться к предыдущему.

Игра развивает у ребенка навык аккуратного проведения линий (мелкую моторику), а также способность ориентироваться в пространстве рисунка.

По желанию педагога можно расширить предлагаемые задания. Например, предложить ребенку соединить между собой цветными линиями все грибы (или яблоки, или груши), которые он видит на рисунке.

4.1.8 «По лесной тропинке»



Игра похожа на обычные настольные игры с кубиком и фишками, которые поочередно передвигают игроки на игровом поле. Однако, эта игра значительно интереснее и динамичнее настольных игр – все положительные и отрицательные герои не стоят на месте, а находятся в движении, по-разному воздействуя на фишки в различные моменты времени.

Игра представлена в учебно-игровом пакете в двух вариантах – в «обычном», который дает возможность играть нескольким игрокам за одним терминалом (партой), и в «сетевом» варианте, который предполагает одновременную сетевую игру с нескольких рабочих мест.

После запуска игры, на экране видны лесные тропинки, по которым фишки будут двигаться от старта к финишу. Во время движения происходят «неожиданные» встречи. Волк, медведь, лиса и колобок отодвигают фишки назад (то дальше, то ближе), а ежики могут переносить фишки как назад, так и вперед. Это зависит от настроения ежика ☺.

В начале игры каждый игрок должен выбрать одну из фишек, которые предложены в верхней части экрана. При выборе, фишки сами становятся на старт.

Если игроков меньше четырех, нажмите на значок «Х», чтобы прекратить выбор фишек и начать игру. При этом, на

экране появляется кубик и обозначение фишки того из игроков, который должен делать ход.

Чтобы «бросить» кубик достаточно коснуться его пальцем. Кубик начнет вращаться. После остановки кубика, игрок делает своей фишкой столько шагов, сколько точек изображено на грани кубика. Затем бросает кубик и делает ход следующий игрок. Очередность следующего хода подсказывает цвет фишки рядом с кубиком. Фишка, которая должна сделать ход в данный момент, выделяется на экране красной рамочкой. Рамочка пропадает, и переход хода происходит только тогда, когда фишка установлена на правильную позицию на игровом поле.

Если фишка передвигается на неверное число шагов, она продолжает подсвечиваться мигающей красной рамкой. Исправить ошибку можно передвинув фишку на нужное место.

Побеждает тот игрок, чья фишка достигла финиша первой.

Благодаря нумерации кружочков на маршруте движения фишек, можно совместить чисто развлекательный характер игры с повторением основ арифметического счета. Так фишка, стоящая, например, на кружочке 10, при выпадении на кубике четырех точек, должна быть передвинута в кружок 14 и т.п.

Данная игра доступна так же в сетевом варианте. Читайте об этом в разделе «Игры и задания в сети».

4.1.9 «Приключения птичек»



Правила этой игры аналогичны правилам игры «По лесной тропинке». Однако, эта игра предназначена для детей более старшего возраста. В этой игре действия «врагов» (ястреба, тучи, одуванчиков) носят более агрессивный

характер, а кроме того, важной составляющей успеха в этой игре является расчет траектории движения врагов.

Выполняя ход, игроку важно рассчитать момент постановки фишки в новую позицию таким образом, чтобы по возможности исключить негативное воздействие на нее врагов. Важно вовремя начать ход и вовремя его закончить.

Игра крайне захватывающая и интересная не только для малышей, но и для взрослых. Однако, рекомендуем использовать ее не только в развлекательных целях.

Игра достаточно реалистично показывает, насколько непросто живет маленьким пернатым, какое большое количество опасностей подстерегает их каждую минуту. Используя материал игры, поговорите об этом с детьми. Попросите их подумать, с какими еще сложностями могут встретиться птицы (ночь, звери, мороз и т.п.).

Данная игра доступна так же в сетевом варианте. Читайте об этом в разделе «Игры и задания в сети».

4.1.10 «Мышонок и колбаска»



Все 3 уровня игры содержат изображение кусочка сыра, наверху которого - мышонок. В «дырках» прячутся мышата, причем все они наелись сыра, но очень хотят съесть кусочек колбасы.

Этот кусочек висит на крюке в нижней части экрана. Крюк подвешен на двух веревках через блоки (правый и левый) в верхних углах игрового поля. Веревки идут далее к нижней левой и нижней правой катушке соответственно.

При касании нижней правой катушки она начинает наматывать веревку и поднимать крюк с колбаской «вправо -

вверх». Соответственно, нижняя левая катушка тянет «влево - вверх».

Задача ребенка – подкручивания правую и левую катушки провести (протащить) колбаску к мышонку, ждущему наверху.

Особая сложность третьего уровня заключается в том, что катушка начинает самопроизвольно разматываться, опуская крюк, если ее «отпустить». Поэтому, для подъема колбаски по выбранному маршруту между дырками, от игрока требуется высокая скорость реакции и особая точность движений обеих рук.

Игра развивает у ребенка не только мелкую моторику, но и общую координацию движений, а также требует от него сообразительности и способности ориентироваться на игровом поле, просчитывая безопасный маршрут колбаски.

Данная игра доступна так же в сетевом варианте. Читайте об этом в разделе «Игры и задания в сети».

4.1.11 «По щучьему велению»



В этой игре на экране изображен фрагмент замершего водоема с большим количеством лунок. Такие лунки делают во льду рыбаки при зимней рыбалке.

Из лунок периодически высовываются головы щук. Для поимки щуки надо успеть коснуться ее пальчиком. Игра идет на время (19 секунд), а суммарный улов фиксируется в верхнем левом углу экрана.

Игра развивает у ребенка мелкую моторику, реакцию и способность быстрой ориентации на игровом поле. Лимит

времени вносит дополнительный спортивный азарт, позволяя сравнивать результаты игр, как своих, так и своих товарищей.

Данная игра доступна так же в сетевом варианте. Читайте об этом в разделе «Игры и задания в сети».

5. Раздел «Математические представления»

5.1.1 Подраздел «Начертание цифр» (6 игр)



Данные раздел ориентирован на запоминание начертания цифр и чисел. Правила для игр этого раздела аналогичны правилам для игр раздела «Начертание букв» (стр. 74)

5.1.2 «Расставь по порядку»

?	?	?
3	5	1

На игровом поле в верхней части экрана изображен прямоугольник с восемью пустыми квадратиками, а в нижней – восемь чисел. Необходимо заполнить квадратики числами в порядке их возрастания.

Основная цель игры –закрепить у ребенка знание цифр и порядка их следования.

Одновременно игра развивает внимание, память и способность ориентироваться на игровом поле.

5.1.3 «Нажми по порядку»



Игра содержит 2 уровня сложности, которые выполняются на время.

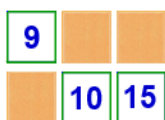
В верхней части экрана *первого задания* изображен ряд цифр в порядке их возрастания. На остальном поле хаотично расположены цифры различных размеров и цветов. В верхнем ряду, в качестве подсказки, моргает красным цветом цифра, которую надо найти на игровом поле.

На втором уровне такая подсказка отсутствует.

Основная цель игры –закрепить у ребенка знание чисел и порядка их следования. Одновременно игра развивает у ребенка наблюдательность и память, а учет времени

вносит соревновательный момент, позволяя сравнивать результаты различных детей и взрослых.

5.1.4 «Цифровое лото»



На игровом поле расположены карточки лото и хаотично разбросанные квадратики (карточки).

Игроки поочередно открывают картинки с числами, и переносят на соответствующую клеточку своей карточки.

5.1.5 «Пузырьки»



Игра содержит 30 заданий. В каждом задании на экране появляются разноцветные пузырьки, на каждом из которых указана цифра. В первом задании – три пузырька с цифрами «1», «2», «3», во втором задании – четыре цифры, и так далее.

Необходимо касанием «лопать» пузырьки по порядку возрастания цифр.

С помощью этой игры у ребенка закрепляется знание порядка следования чисел. Каждое следующее задание включает в себя предыдущее (элемент повторения пройденного) и добавляет новые числа. Необходимость быстрого поиска числа на экране развивает внимательность, умение сосредоточиться и концентрироваться.

Учет времени выполнения задания позволяет не только контролировать успехи ребенка от игры к игре, но и вносит в игру соревновательный характер в группе детей.

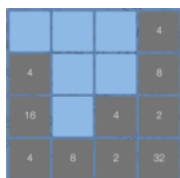
Начальные уровни игры, действительно, крайне просты. Но с увеличением количества объектов на экране, игра требует все большего и большего сосредоточения, и на последних уровнях играть «на время» интересно даже взрослым.

В контексте этой игры, полезно обсудить роль чисел в жизни. Например:

- *показание часов, показание градусника*
- *счет при игре в прятки – раз, два, три, четыре, пять .. который фактически заменяет отсчет времени и т.д.*

Можно вспомнить понятия «много - мало» (1 мячик – это мало, а 100 - много) и упомянуть, что без чисел нельзя ничего измерить или взвесить. Для примера линейкой с цифрами измеряем экран терминала и тетрадку, и убеждаемся, что у очевидно большего предмета (экран) и цифра, отображающая его длину на линейке – больше.

5.1.6 «Счет на чет»



			4
4			8
18		4	2
4	6	2	32

Игровое поле имеет форму квадрата, разделенного на клеточки. В начале игры в две клетке помещены числа. Необходимо совмещать клетки с одинаковыми числами, аккуратно перемещая их через пустые клетки. После

наложения клеток с одинаковыми числами друг на друга, цифры складываются.

После каждого хода появляется новая клетка с произвольным числом. Если на экране нет одинаковых чисел, сдвиньте любую клеточку с числом на любое пустое поле.

Цель игры - «нарастить» текущий счет до 256.

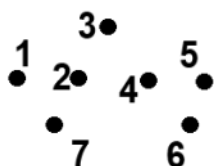
Игра заканчивается поражением, если все клетки заняты и невозможно совершить следующий ход.

Игра закрепляет знания по арифметике (в данном случае сложение четных чисел), развивает внимание и сообразительность, способность к «стратегическому» мышлению, т.к., делая очередной ход, необходимо продумывать следующий.

Наличие таймера и текущего счета позволяет сравнить свои результаты с предыдущими, и с результатами друзей.

Поскольку игра носит соревновательный характер, можно завести журнал результатов, и придумать форму поощрения победителей.

5.1.7 «Точки»



Игра содержит 10 заданий.

На экране каждого задания высвечиваются в кажущемся беспорядке кружочки с цифрами, цветовая палитра и таймер.

Необходимо вести линию от кружочка к кружочку в порядке возрастания цифр. При этом постепенно выявляется изображение, контур которого намечен кружочками.

Детям, не знакомым с цифрами, можно предложить угадать в простых заданиях, какой рисунок должен получиться и далее соединить кружочки в нужном порядке, начав с наиболее наглядного фрагмента контура (например, во втором задании - с хвоста рыбы).

Можно расширять задания, предложив ребенку нарисовать внутри или снаружи получившегося рисунка такой же, но другими цветами, или украсить картинку, дорисовав что-нибудь от себя, или написать имя ребенка, как автора рисунка,

Можно предложить ребенку соединить точки в обратном порядке

Учет времени выполнения заданий позволяет не только контролировать успехи ребенка от игры к игре, но вносит в игру соревновательный характер.

Игра развивает у детей графомоторные навыки и тонкую моторику руки, закрепляет имеющиеся знания цифр и порядка их следования.

Возможность рисования на готовой картинке стимулирует ребенка проявлять свою фантазию и создавать собственный рисунок с помощью простых и понятных инструментов, развивая творческие способности.

Обратите внимание

Можно попросить ребенка рисовать различными пальцами руки, одновременно развивая графомоторные навыки и подготавливая руку ребенка к письму.

Совместно с данной игрой, рекомендуем использовать дидактически материал – пособие «Рисуем от цифры к цифре»

5.1.8 «Дорисуй цифры»

Игра содержит 5 заданий, которые рекомендуется выполнять с педагогом. На экране каждого из заданий представлены фрагменты цифр, которые необходимо дорисовать.

В ходе рисования в любой момент можно сменить цвет, добавляемого фрагмента, а также стереть все нарисованные уже линии, коснувшись значка “X”.

Можно предложить ребенку нарисовать рядом с восстановленной цифрой предыдущую и следующую или для закрепления моторной памяти руки в рисовании цифр обвести их другим цветом.

Игра предназначена для детей, знакомых с написанием цифр. Задания способствуют развитию образного мышления, т.к. требует, по одному фрагменту представить себе целую цифру, а также развивают мелкую моторику, необходимую для аккуратного рисования.

Возможность дорисовывать цифры разными красками не только делают картинки веселее, но и позволяет познакомить ребенка с названиями разных цветов и их оттенков: красный - розовый, синий - голубой и т.д.

Можно несколько изменить задачу, нарисовав на листе бумаги фрагмент цифры и вместе с ребенком вспомнить все цифры, которые содержат этот фрагмент.

Например, дорисовав фрагменты:

3 - можно получить цифры 3,5,6,8,9.

1 - можно получить цифры 1,4,7.

0 - можно получить цифры 6,8,9,0

5.1.9 «Прятки»



Игра содержит 10 заданий.

На экране расположены прямоугольники с арифметическими задачками (сложение и вычитание), под которыми предлагаются варианты ответов - цифры от 1 до 10.

Решив каждую задачку, необходимо переместить квадратик-ответ на прямоугольник-задачку. При правильном решении открывается фрагмент картинки, скрытой под задачками.

Игра позволяет в увлекательной форме закрепить у ребенка умение выполнять простые арифметические действия сложения и вычитания чисел, а также развивает внимательность и мелкую моторику руки.

Можно потренировать фантазию, пытаясь догадаться, что изображено на картинке, когда она открыта не вся.

5.1.10 «Посчитай»



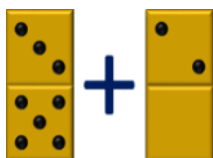
В каждом из 11 заданий необходимо пересчитать предметы на экране и, найдя квадратик с соответствующей цифрой-ответом, переместить ее на значок «?».

Игра позволяет, наряду с обучением ребенка счету, расширить его кругозор и словарный запас, поскольку пересчитываемые предметы весьма разнообразны.

До подсчета предметов интересно предложить ребенку «на взгляд» определить, в какой группе больше (меньше) предметов и примерное их количество.

Попутно можно вспомнить сказки, в названии которых фигурируют различные группы персонажей («Три медведя», «Белоснежка и семь гномов», «Три богатыря» и т.д), и попросить ребенка пополнить этот список.

5.1.11 «Доминошки»



Игра содержит 12 заданий и предполагает наличие у ребенка первичных навыков выполнения арифметических действий (сложения и вычитания).

Дополнительная сложность заключается в том, что задачки представлены не привычном виде написанных цифр, а в виде косточек домино.

Недостающую для правильного решения каждой задачки доминошку надо выбрать среди представленных внизу экрана, и перенести ее на заданную позицию.

Эта игра не только тренирует навыки счета, но и развивает способности к созданию логических цепочек.

Уместно затронуть здесь и тему слагаемых и сумм.

Например, обратить внимание, что число 5 можно представить так:

$$5=1+4 \left(\begin{array}{c} \cdot \\ \cdot \cdot \cdot \end{array} \right)$$

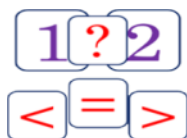
или так

$$5=2+3 \left(\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \right)$$

Обсудите варианты представления других цифр, представленных в игре, или нарисуйте свои доминошки.

Игра развивает абстрактное мышление и творческие способности. Кроме того, одновременно развивается мелкая моторика, необходимая для достаточно точной установки «решения» на заданную позицию.

5.1.12 «Сравнения»



На игровом поле каждого задания изображены по две группы объектов (животные, птицы и т.д.). Под каждой группой цифрой указано число объектов в группе.

Необходимо определить в какой группе число объектов больше (меньше) или их количество одинаково, и перенести правильный значок «  » на знак вопроса «?». При правильном решении появляется веселый смайлик.

Игра развивает навыки счета, знакомит ребенка с миром языка математики, который во многом состоит из абстрактных символов (значков):

- Прибавить + (плюс)
- Отнять – (минус)
- Равняется = (равно)
- Больше > (больше)
- Меньше < (меньше)

Для значков “>” и “<” существует простое правило: широкая сторона значка обращена к большему числу, а узкий носик – к меньшему.

Для закрепления материала, можно предложить ребенку из счетных палочек (карандашей, спичек) составить на столе две группы, и из тех же палочек выложить между ними правильный значок: .

6. Раздел «Формы и Конструирование»

6.1.1 «Собери картинку»



Игровое поле каждого задания представляет собой рисунок, разделенный на сегменты и, ниже, геометрические фигуры различных форм и цвета.

Необходимо для каждой фигуры найти сегмент на рисунке, совпадающий с ней по форме, размеру и ориентации на плоскости экрана, а затем движением пальчика переместить фигуру к ее месту на рисунке.

Игра развивает способности к анализу визуального сходства или различия объектов. Причем, по нескольким факторам: форма, цвет, ориентация в пространстве.

Рекомендуется знакомить ребенка с образами и названиями геометрических фигур, комментируя смысл этих названий: треугольник – три угла, четырехугольник – четыре, прямоугольник – прямые углы и т.д.

Полезно предложить ребенку найти вокруг себя или вспомнить предметы, имеющие правильную или (близкую к правильной) геометрическую форму: книга, дверь, тарелка, блин, елка и т.д.

Для развития глазомерной оценки форм можно организовать коллективную игру, аналогичную сборке пазлов. Сначала каждый ребенок должен что-либо

нарисовать, затем разрезать рисунок на кусочки и перемешав, опять сложить свою картинку. Затем дети меняются пазлами и складывают картинки друг друга. Можно вспомнить разбитую тарелку, или чашку, которую собирают по осколкам и склеивают.

«Собери картинку» можно использовать в совместной деятельности детей и взрослых в рамках разделов «Математические представления», «Конструирование», в логопедической работе с детьми по развитию общефункциональных механизмов речевой деятельности (развитие тонкой моторики, зрительного внимания и др.), и в сочетании с дополнительными дидактическими играми «Цвет и форма», «Мозаика из геометрических фигур», «Строительные наборы» и другими головоломками.

Эту игру, как и многие игры данного раздела, рекомендуется использовать совместно с дидактическим материалом - головоломкой-мозаикой «Треугольники» или подобной. Эта настольная игра развивает восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, глазомер, репродуктивное и творческое воображение, зрительно-моторную координацию, зрительный анализ и синтез.

Использование дополнительного дидактического материала позволит детям на тактильном и зрительном уровне почувствовать разницу между составлением картинок по рисункам-образцам, представленным в игре из плоских деревянных фигур, и взаимодействием с экраном терминала. Важно уточнить с детьми, чем отличается игра-головоломка от интерактивной игры.

6.1.2 «Формочки»



На экране представлены различные цветные фигуры. Необходимо поочередно совместить их с соответствующими формочками серого цвета. При правильном выполнении задания на игровом поле появляется веселый смайлик.

Игра развивает у ребенка координацию и способность отделять существенные детали картинки от менее важных. В этой игре - форму изображения, а не его цвет.

Попросите ребенка называть цвет выбранной формочки для закрепления знаний палитры красок.

Вместе с ребенком можно вспомнить предметы одинаковой формы - книги, тетради, тарелки, вспомнив, что их можно точно накладывать друг на друга.

Полезно так же поговорить о значении размера сходных по форме предметов. Так книги разного формата можно сложить в стопку, но получится не очень аккуратно, а, напротив, матрешки (или кастрюли) замечательно вкладываются друг в друга.

6.1.3 «Сортер»



На экране представлены рисунок и различные цветные фигуры. Необходимо движением пальчика перенести фигуры на рисунок, найдя им место, соответствующее по форме, цвету размеру и ориентации на плоскости.

Игра развивает у ребенка способность к анализу визуального сходства или различия объектов, причем сразу по нескольким факторам: форма, ориентация в пространстве и цвет, развивая внимательность, абстрактное мышление, способность сосредоточиться.

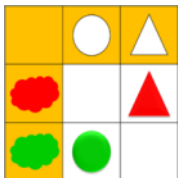
Наличие заданий с цифрами позволяет напомнить ребенку их название и образ (написание).

Можно вспомнить с ребенком предметы различной формы (круглые, квадратные и т.д.), отдельно обсудить значение цветовой гаммы окружающего мира.

Например: яркая раскраска цветка привлекает пчел, для которых именно цветовой фактор один из важнейших.

Здесь же можно, затронув тему взаимосвязи с природой, объяснить ребенку, что пчела нужна цветку для опыления, а цветок ей для сбора меда. Скромная расцветка маленьких птиц и смена меха (зима-лето) служит многим животным для маскировки. Яркие цвета одежды девочек, чтобы привлечь-внимание.

6.1.4 «Гео-формы»



Игра содержит 10 заданий.

На экране игрового поля каждого задания изображен прямоугольник, разделенный на квадратики. В желтых квадратах верхней строчки прямоугольника нарисованы различные

формы, а в левом столбце – цветные облачка.

Выбрав на игровом поле цветную фигурку, необходимо переместить ее на пустой квадратик прямоугольника, где совпадают цвет по строке и форма по столбцу.

Чтобы ребенок действовал не наугад, а по алгоритму, предложите ему, выбрав одну из цветных фигурок, подвести ее к облачку того же цвета и двигаться вдоль строки до столбца под желтым квадратом с соответствующей формой.

Полезно предложить ребенку решить обратную задачу: по алгоритму найти в уже заполненном прямоугольнике фигуру какого-либо цвета и формы.

Рекомендуется объяснить ребенку, что фактически вы составляете таблицу.

Для лучшего понимания, можно составить вместе с ребенком простые таблички, например:

	Красный	Желтый	Зеленый
Овощи	Помидор	Репка	Огурец
Фрукты	Гранат	Груша	Яблоки
Ягоды	Клубника	Черешня	Крыжовник

Эта игра развивает у ребенка способность сосредоточить внимание на нескольких факторах. В данном случае на одновременном сопоставлении цвета и формы предметов. Подспудно развиваются элементы логического мышления: Форма объектов одинакова, а цвет разный - неверно, цвет одинаковый, а форма разная - неверно, цвет и форма совпадают - верно.

6.1.5 «Посчитай»



Игра содержит 10 заданий.

На экране изображен цветной рисунок, детали которого представляют собой геометрические фигуры: круги, прямоугольники, овалы, трапеции, треугольники и т.д.

Справа от рисунка – контуры этих фигур со знаками вопроса, а внизу - ряд чисел. Необходимо сосчитать, сколько фигур определенного вида имеется на рисунке (независимо от их размера и цвета). Затем, переместить правильное число на соответствующий знак вопроса.

Игры позволяют уточнить и укрепить представление ребенка о формах и названиях геометрических фигур:

Овал - это вытянутый круг

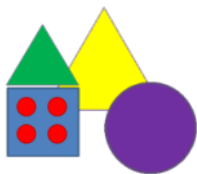
Треугольник – фигура с тремя углами и тремя сторонами. и другие..

Игра способствует развитию у ребенка умения сосредоточить внимание на существенных признаках объекта (в данной игре это форма фигурок, но не цвет и размер) и, одновременно, закрепляет навыки счета.

Для лучшего запоминания названий геометрических фигур полезно вспомнить предметы схожей формы из окружающего мира: яйцо – овал, мяч – круг, книга – прямоугольник.

Можно затронуть понятие больше - меньше, сравнивая количество фигур на картинках.

6.1.6 «Найди лишнее»



Игра содержит 10 задания.

На экране игрового поля изображено несколько фигур или предметов. Ребенку предлагается касанием пальчика «исключить лишний» и объяснить, по какому признаку он посчитал это изображение отличным от остальных.

В некоторых заданиях высвечивается несколько групп предметов и тогда включается фактор их количества в группе.

Игра развивает у ребенка абстрактно – логическое мышление, внимание и память, наблюдательность, смекалку и умение выбрать из ряда факторов (признаков, характеризующих предметы) важные для решения данной конкретной задачи.

Для закрепления навыков сравнения признаков предметов (важных и второстепенных) можно предложить ребенку придумать аналогичные задачки из окружающего мира: карандаши – по цвету или длине, заточенные и сломанные,

| книги - по размеру, фрукты и ягоды и т.д.

6.1.7 «Проекции»



На экране каждого из заданий представлены: верхний ряд из трех квадратиков с картинками, под каждым из которых знак вопроса, а так же нижний ряд из трех геометрических фигур, которые «спрятаны» в изображенных на картинках предметах.

Игра предлагает ребенку мысленно представить себе вид привычных предметов при взгляде на них с разных сторон и увидеть образы знакомых геометрических форм. Найдя на рисунке предмет, одну из фигурок, нужно перенести такую же из нижнего ряда на соответствующий знак вопроса.

В некоторых заданиях предмет и соответствующая фигурка не полностью идентичны, но сходны друг с другом, как, например, юбочка и трапеция.

Рекомендуем вместе с ребенком (или группой детей) поискать такие же задачки вокруг себя: тарелка и солнце – круг, шкаф и холодильник – прямоугольник и т.д.

Интересно также обсудить с детьми изменение видимого контура предмета в зависимости от точки зрения. Например, стакан сверху выглядит как круг, а сбоку, как прямоугольник. Тарелка сверху – круг, а при взгляде наискосок - овал.

Игра развивает способность к пространственному воображению, анализу «мысленной картинки» (т.е. выделение в ней нужных элементов), умение находить общее среди, казалось бы, разнородных предметах.

6.1.8 «Тени»



На игровом поле каждого задания изображена картинка и контурные рисунками.

Необходимо найти на картинке объект, соответствующий одному из контуров, назвать его и совместить его с его контуром («тенью»).

Полезно обсудить с ребенком понятие контура предмета (его внешней границы), который можно увидеть, либо нарисовать, обведя карандашом предмет на листе бумаги (например - ладошку). Граница тени предмета также является его контуром (тень ладошки от лампы).

Игра развивает мелкую моторику и учит ребенка сравнивать объекты по одному из их признаков, в данном случае – по контуру. Разнообразие картинок и изображенных на них объектов расширяет кругозор ребенка и позволяет поговорить с ним о временах года, водоемах и пляжах, о празднике Нового года и т.д.

6.1.9 «Тетрис»



Упрощенный вариант известной игры «Тетрис».

На игровом поле каждого задания изображен серый прямоугольник, разграфленный на 48 клеточек и набор цветных фигур. Необходимо разместить фигурки в прямоугольник так, чтобы они не накладываясь друг на друга, и заполнили все клеточки прямоугольника.

Игра развивает у ребенка мелкую моторику, а также требует от него сообразительность и способность к логическому мышлению, т.к. перемещая очередную фигуру, необходимо просчитать, куда будет помещена следующая.

Игра относится к категории игр – головоломок.

Можно вместе с детьми изготовить настольный вариант «тетриса». Нужно на листе бумаги в клеточку нарисовать квадрат и провести в нем по клеточкам несколько непересекающихся ломаных линий, закрасить фрагменты квадрата разными цветами и разрезать его по линиям. Затем, перемешав изготовленные цветные фигуры, предложить детям собрать квадрат заново.

6.1.10 «Конструктор»



Данная игра – упрощенный вариант игры «Твой мультфильм» из раздела «Творчество».

Для выбора представлены различные геометрические фигуры разнообразных цветов.

Из них можно создавать любые объекты, рисунки, менять размер, поворачивать, накладывать друг на друга.

Игра содержит несколько готовых примеров, сборку которых можно поручить ребенку в качестве задания.

6.1.11 Подраздел «Учим фигуры»



После выбора одной из 12-ти предложенных фигур, появляется восемь заданий с нею:

- **Найди лишнее**

На игровом поле расположено четыре геометрические фигуры. Необходимо «исключить» лишнюю фигуру и объяснить, по какому признаку она отличается от остальных.

- **Найди пару**

Аналог известной игры «Memories».

Внимание! Игра имеет существенное отличие в алгоритме открытия и закрытия карточек. Это сделано для того, чтобы в конце игры одна карточка оставалась не открытой, и у ребенка была возможность догадаться, какая фигура на ней изображена.

- **Что изменилось**

На экране игрового поля каждого задания изображены несколько геометрических фигур одной формы (выбранной), но разного цвета. Необходимо быстро запомнить расположение этих фигур. Через несколько секунд появляется изображение, где цвет одной из фигур изменен. Необходимо ее найти.

- **Повтори ряд**

Необходимо повторить последовательность из фигур, заданную компьютером

- **Продолжи ряд**

Начиная игру, необходимо выбрать дополнительную тему (фигуру). На экране игрового поля появляется две незаконченные последовательности. Одна из них составлена из выбранных основных фигур, а другая – из дополнительных. Необходимо их завершить. На втором уровне представлены четыре последовательности и, соответственно, надо расставить по местам четыре типа геометрических фигур, произнеся название каждой из них.

- **Проложи тропинку**

На экране игрового поля изображен прямоугольник, разграфленный на 80 клеточек с геометрическими фигурами. В первом задании используется только одна (выбранная) фигура. Необходимо проложить тропинку по фигуркам одного цвета из нижнего правого угла к верхнему левому (или наоборот).

На втором уровне изображены фигурки не только разного цвета, но и разной формы. Здесь определяющей при прокладывании тропинки является форма, а не цвет геометрической фигуры.

На третьем уровне изображены геометрические фигуры разных цветов и разной ориентации на поле. Здесь тропинка должна соединять одинаковые фигуры, независимо от их цвета и угла поворота.

- **Объединялки**

Эта игра идет на счет. Необходимо соединить одинаковые фигуры, выбирая максимальное количество расположенных рядом, но не по диагонали фигур. Чем больше фигур будут соединены за один ход, тем больше очков добавляется к общему счету.

На первом уровне поле заполнено одинаковыми фигурами 3-х цветов. На втором уровне используются 4 цвета.

При переходе к третьему уровню предлагается выбрать дополнительную фигуру, при этом поле будет заполнено разноцветными фигурами двух видов.

- **Лото**

Лото из карточек с изображением геометрических фигур.

В увлекательной игровой форме дети закрепляют знание геометрических фигур. Ребенок должен понять, что тип фигуры определяется только ее формой, но не цветом, размером или ориентацией в пространстве.

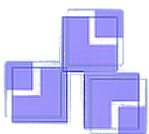
Игра развивает у ребенка абстрактно – логическое мышление, внимание и зрительную память, наблюдательность, смекалку и умение выбрать из ряда факторов (признаков, характеризующих предметы) важные для решения данной конкретной задачи.

Для закрепления знаний педагог может предложить ребенку назвать предметы, которые по виду сходны с геометрическими фигурами. Например, книга – прямоугольник, тарелка – круг, стакан – цилиндр и т.д.

6.1.12 Развивающие игры В.В. Воскобовича

Данный раздел учебных программ разработан по мотивам развивающих настольных игр В.В. Воскобовича. Рекомендуем использовать игры данного раздела совместно с дидактическим набором (настольными играми и заданиями).

6.1.12.1 Прозрачный квадрат



Ребенок конструирует, составляет геометрические или фигурные силуэты, накладывая прозрачные пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части, или прикладывая пластинки друг к другу для выполнения определенных заданий. Эта игра прекрасно развивает образное и пространственное мышление, логику, дает математические знания и представления о геометрии, и конструировании.

Сказка "Нетающие льдинки озера Айс" о Малыше Гео и Незримке Всюсь, приключения которых тесно переплетаются с решением интеллектуальных задач и конструированием фигур по схемам, входит в комплект дидактических игр. Взрослые читают сказку детям, а те, в свою очередь, выполняют развивающие задания, согласно сказочному сюжету.

6.1.12.2 Чудо-крестики



Задачи по конструированию заданных объектов из геометрических фигур, изначально собранных в пять крестиков различных цветов, с выбором уровней сложности, позволяющих создавать

задания сборки по трафарету, по теням каждого отдельного элемента и общей тени заданного объекта, с возможностью трансформации элементов – поворота, наклона, отражения по осям, а также творческую студию для самостоятельного конструирования.

6.1.12.3 Волшебная восьмерка



Конструирование цифр, решение арифметических примеров и создание геометрических рядов, заполнение логических квадратов, конструирование объектов по словесным моделям-считалкам, с режимами обучения и тестирования, с бесконечным числом уровней и заданий, автоматически формируемых компьютером.

Игры из набора "Волшебная восьмерка 3" по степени сложности делятся на три этапа. Первый этап - конструирование цифр по схеме: вы с малышом учитесь складывать цифры от 0 до 9 из однотонных деталей. Предложите, например, ребенку сложить цифру, соответствующую количеству каких-либо предметов.

Второй этап - конструирование по словесной модели. Для этого вам нужно будет выучить считалки, в которых каждое слово соответствует определенной детали в цифрах (то же самое касается и цветов деталей). Когда ребенок поймет и запомнит эту закономерность, можно будет загадывать цифры, шифруя их словами считалки или цветами радуги. Например, цифра «восемь» соответствует считалке КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ, а цифра «девять» - КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ.

Третий этап - мысленное создание словесных моделей цифр без опоры на действие. Например, вспомните все цифры, в

которых есть зеленая деталь, не собирая цифру. Сколько их всего?

Благодаря этому пособию ваш ребенок научится составлять цифры из палочек, разовьет память, внимание, образное и логическое мышление, координацию рук, мелкую моторику.

6.1.12.4 Логоформочки



Логические задания с использованием нескольких составных геометрических элементов:

заполнение рядов, связанных цепочек и рядов с отрицанием, прямых и отраженных таблиц с учетом характеристик цвета и формы ячеек. Трансформирование последовательностей соответствия цвета и формы элементов, парных и непарных вхождений, круговых последовательностей, заполнение кругов Эйлера различной степени сложности и творческая студия, с возможностью создания собственных произвольных объектов, дорисовки и трансформации изображений.

Бесконечное число уровней сложности игр с автоматической неповторяющейся генерацией заданий компьютером

7. Раздел «Развитие логики»

7.1.1 «Пазлы»



На игровом поле изображено 12 картинок. Ребенку предлагается выбрать картинку, которую он хочет собрать. При этом картинка распадается на фрагменты. Необходимо при помощи движением пальчика составить все фрагменты вместе. Как только тот или

иной фрагмент оказывается на «своем месте», он фиксируется, и изменить его положение уже невозможно. Это является подсказкой.

К тому же можно обратиться за помощью, нажав на знак вопроса - картинка высвечивается целиком.



Чтобы вернуться к режиму «собирания», достаточно дотронуться пальчиком до любой точки игрового поля.

Пазлы - это игра из разряда «головоломок». Она требует умения концентрировать внимание и хорошей зрительной памяти, чтобы «держать в голове» как всю картинку, так и расположение и цвета ее деталей. Одновременно ребенок проводит в поисках места для нужного фрагмента на собираемой картинке либо мысленный эксперимент (примерка), либо реальный (метод проб и ошибок). При этом проводится логический анализ правильности стыковки соседних фрагментов.

Можно организовать коллективную игру, аналогичную сборке пазлов. Сначала каждый ребенок должен что-либо нарисовать, затем разрезать рисунок на кусочки и перемешав их опять сложить свою картинку. Затем дети меняются пазлами и пытаются сложить картинку своего друга.

Здесь также можно вспомнить разбитую тарелку, или чашку, которую собирают по осколкам и склеивают.

7.1.2 «Лабиринты»



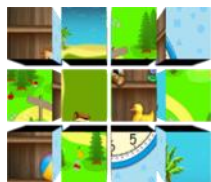
В каждом из заданий игры детям предлагается несколько вариантов пути к цели.

В данной игре нужно помочь принцу найти дорожку к принцессе. Если это удастся, принцесса улыбается, а на экране появляется смайлик. Можно

перейти к следующему заданию! Обратите внимание: лабиринты генерирует компьютер, их число бесконечно.

Ведение принца по маршруту требует четкой моторики. Сложное переплетение дорожек развивает в процессе игры смекалку, внимательность, умение ориентироваться на пространстве виртуальной плоскости (рисунка). В ряде заданий может быть не один, а несколько путей к цели и можно попытаться найти кратчайший из них. Это обучает ребенка сравнивать и анализировать различные варианты решения задачи, каждый из которых дает нужный результат, но лишь один – оптимальный, лучший.

7.1.3 «Кубики»



На экране игрового поля представлен набор из 12 кубиков. На всех сторонах каждого кубика находятся фрагменты картинок. Чтобы получить готовый рисунок, необходимо поворачивать по очереди кубики, подбирая нужные фрагменты. Когда все грани подобраны правильно, кубики совмещаются вместе – образуя единый рисунок.

Игра развивает у ребенка наглядно – образное мышление, внимательность и сосредоточенность, необходимые, чтобы контролировать совпадение цветового фона и линий на соседних кубиках, а так же способность к синтезу, т.е. воссозданию целого из его фрагментов.

Кубики используются в диагностике интеллектуального, речевого, сенсомоторного развития, в процессе изучения особенностей их конструктивного праксиса и гнозиса.

Иллюстрированные кубики используются для уточнения закрепления представлений детей (в зависимости от

изображений) о предметном, растительном, животном мире, для развития речи. Это рассказывание по картинке, составленной из кубиков, узнавание и называние по иллюстрации сказки и т. п. Иллюстрированные кубики с соответствующим содержанием будут способствовать формированию элементарных математических представлений или подготовке детей к обучению грамоте.

При использовании дидактических материалов:

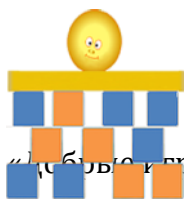
Обратите внимание на формирование у них умения последовательно и четко выполнять игровые действия. Желательно использовать единый план действий с кубиками, которые постепенно благодаря многократному систематическому его использованию ребенок может овладеть. Предполагается, что затем этим планом действий он будет пользоваться самостоятельно. В начале занятий рекомендуется вводить диктантное условие выполнения последовательности действий с кубиками.

Например, можно предложить следующий план:

1. Выбери картинку, которую ты хочешь составить
2. Достань кубики из коробки и положи их перед собой
3. Посмотри на картинку: запомни, что на ней нарисовано
4. Разверни все кубики правильной той стороной вверх
5. Раздели картинку на части (проведи линии пальцем, посмотри глазками)
6. Начинай выкладывать сначала один ряд картинок, например, внизу, потом следующий, и так далее
7. Проверь, получилась ли правильная картинка на кубиках

7.1.4 «Пирамида»

Игра содержит 3 уровня сложности.



При входе в игру на экране открывается изображение пирамиды из кирпичиков разного цвета, на вершине которой лежит колобок.

Необходимо касанием пальчика последовательно «вынимать» кирпичики, стараясь при этом, чтобы пирамида не развалилась, и колобок не скатился вниз.

Дополнительное условие: каждый вынимаемый кирпичик должен быть точно такого же цвета, что и образец, изображенный слева вверху экрана (заданный компьютером).

Три уровня игры отличаются количеством цветов кирпичиков, которые могут быть вынуты.

На каждом уровне ведется подсчет успешно вынутых кирпичиков, что позволяет сравнить результаты разных игроков и следить за успехами каждого из них.

Игра способствует развитию у ребенка зрительно – двигательной координации, а также элементов логического мышления в связи с необходимостью понять, который из кирпичиков можно в данный момент вынуть, «безболезненно» для устойчивости пирамиды.

На начальном этапе полезно, отвлечшись от экрана, продемонстрировать ребенку устойчивость простейших конструкций, складывая их на столе из нескольких кубиков.

7.1.5 «Узелки»



На экране игрового поля изображен прямоугольник, составленный из 8 квадратов. В двух квадратах – по два взаимосвязанных объекта (лягушка - стрекоза, аист гнездо и т.д.).

Необходимо собрать из отрезков сложную кривую линию, соединяющую эти объекты.

При правильной стыковке отрезков пути, кривая линия не должна иметь разрывов и изломов, т.е. должна быть плавной. Если квадратик поставлен правильно, он фиксируется на своем месте.

В более сложных заданиях на каждом из нижних квадратиков нарисованы по два или три отрезка разного цвета и, соответственно, в процессе подбора строятся одновременно несколько линий.

Игра обучает ребенка размышлять, анализировать и, сосредоточив внимание, находить среди предлагаемых вариантов решения (выбор очередного квадратика) правильный. Сложность игры заключается в том, что необходимо учитывать не только совпадение концов отрезков по месту (отсутствие разрывов линий), но и их направление в месте стыковки.

7.1.6 «Восьмицветик»



На экране игрового поля изображен рисунок цветка с восемью лепестками, цветовая палитра и значок - подсказка.

Игроки по очереди закрашивают (помечают) лепестки цветка каким-либо цветом. Для этого достаточно «макнув палец в палитру», дотронуться до выбранного лепестка. При каждом ходе игрок может пометить либо один лепесток, либо два, расположенных рядом. Побеждает тот, кто закрасит последний лепесток. Фактически борьба за последний ход начинается ближе к концу игры. Полезно рассмотреть несколько примеров финала:

1. после очередного хода игрока А остается рядом три не закрашенных лепестка подряд. Игрок А проиграл, т.к. Б

помечает средний лепесток и через один ход побеждает

2. осталось три лепестка: два рядом, один отдельно.

Игрок А выиграл при любом ходе игрока Б

3. осталось три отдельных лепестка. Проиграл игрок А.

Таким образом, за несколько ходов до конца игры, выбирая раскраску одного или двух лежащих рядом лепестков, нужно стремиться получить в финале выигрышную комбинацию не закрашенных лепестков.

Эта игра, очень простая на первый взгляд, обучает ребенка мыслить логически, анализируя возможные варианты своих действий и действий соперника, а также способствует развитию тактического планирования, т.е. умения смотреть на несколько шагов вперед.

7.1.7 «Заполни пропуски»



В каждом задании этой игры, на экране игрового поля изображены один или два больших квадрата, разграфленных на 9 клеточек. Одна или две клеточки - со знаком вопроса, а остальные с рисунками.

Задача ребенка, внимательно рассмотрев расположение фигурок в большом квадрате, найти квадратик – ответ и аккуратно переместить его на клеточку со знаком «?», объяснив при этом, почему именно это решение он считает правильным.

Чтобы выбрать правильный ответ, необходимо внимательно рассмотреть каждый квадрат и догадаться (проанализировать), что в каждой строчке или столбце нет повторяющихся фигур, либо, наоборот все фигуры одинаковы.

В процессе игры ребенку придется тренировать навыки мелкой моторики, сравнительного анализа и логического мышления, чтобы понять принцип расположения рисунков, а также подспудно научиться экстраполяции, т.е. распространению найденной закономерности.

Можно предложить ребенку простые задачи на логический поиск «недостающего звена»: разложить в ряд правильно чередующиеся любые предметы - цветные карандаши, книги, детали конструктора.

7.1.8 «Колбочка»



На всех уровнях данной игры на экране расположена колбочка, частично наполненная различными фигурками различных цветов. Кроме того, в мисочке находятся дополнительные фигурки, тоже разноцветные.

Цель игры – понять последовательность, в которой расположены фигурки в колбочке, и дополнить ее фигурками из мисочки (продолжить последовательность).

7.1.9 «Мячики»



На экране каждого из уровней изображены 3 горшочка разного цвета, в которые при начале игры начинают падать мячики. В верхней части экрана расположен таймер, (на каждый уровень отведена 1 мин), счетчик количества очков и кнопка «очистить» для стирания всех начерченных линий.

Необходимо пальчиком рисовать короткие линии (штрихи-отражатели), отскакивая от которых, мячики каждого цвета будут падать в соответствующий по цвету горшок. Если штрих нарисован неточно (мячики промахиваются), можно добавить

корректирующие штрихи. Чем быстрее будут нарисованы все необходимые штрихи, тем больше очков наберет играющий.

Дети интуитивно знакомы с отскакиванием мячика от пола или от стенки, однако в данной игре необходимо представить себе как «отражает» мячик наклонная плоскость (штрих).

Можно проиллюстрировать это с помощью рисунка на листочке бумаги (рис. 1):



рис. 1

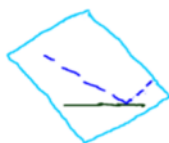


рис. 2

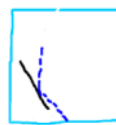


рис. 3

Рис. 2 - листок повернут так, чтобы «наклонная плоскость» стала «полом» и направление отскока мячика было очевидным.

Рис. 3 – листок с готовым ответом возвращается обратно.

Можно предварительно поэкспериментировать, бросая реальный мячик или шарик на наклонную плоскость.

Игра развивает у детей мелкую моторику, необходимую для точного (и быстрого) нанесения штрихов, а также способность к абстрактно-логическому мышлению, необходимому при выборе места расположения штриха и его наклона.

Игра развивает у детей мелкую моторику, необходимую для точного (и быстрого) нанесения штрихов, а также способность к абстрактно-логическому мышлению, необходимому при выборе места расположения штриха и его наклона.

Обратите внимание! Можно выполнять задание пальцами одной руки, разными пальцами двух рук, по несколько раз одной и другой рукой, поочередно и т. п.

Пример диагностической оценки выполнения задания – см. в описании игры **Ошибка! Источник ссылки не найден.Ошибка! Источник ссылки не найден.**

7.1.10 «По порядку»

 ? На экране игрового поля каждого задания изображены две или три строчки, на которых расположены фигурки разной формы, размера и цвета. В конце каждой строчки - знак вопроса.

Задача заключается в том, чтобы определив закономерность расположения фигур в строке, найти на экране «недостающую» и переместить ее на правильную позицию.

Поиск закономерности расположения фигурок и есть главная трудность и основная задача подобных игр.

Полезно объяснить ребенку, что «правильный» ряд в отличие от случайного набора предметов, предполагает последовательное расположение по некоторому признаку.

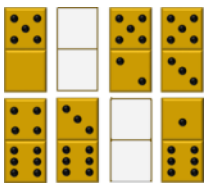
Например, в порядке возрастания размера предмета. Более сложный вариант – периодичность повторения в ряду какого-либо признака: красный-желтый-зеленый-красный- желтый-зеленый и т.д.

Варианты последнего примера можно проиллюстрировать, раскладывая на столе цветные карандаши.

Игра развивает у детей способность к логическому мышлению, а также дает поле для фантазии и интуиции при «угадывании» закономерностей.

Найдя очередное решение ребенок должен его объяснить, сказав по какому признаку выбранный им предмет является продолжением ряда.

7.1.11 «Заполни ряд»



На экране игрового поля каждого задания изображен ряд косточек домино с одной пропущенной позицией. Ниже – несколько доминошек, одна из которых должна быть перемещена на свободное место (решение).

Чтобы найти доминошку – решение необходимо понять закономерность изменения числа точек на косточках верхнего ряда.

Если задача решена верно, на экране появляется смайлик.

Игра развивает способность к сосредоточению внимания и абстрактно-логическому мышлению, а также к зрительной оценке количества предметов в группе без их последовательного подсчета:



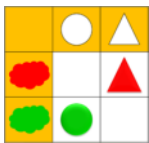
- это 4



- это 3.

Более простой вариант поиска закономерностей, не требующий от ребенка знание чисел, реализован в игре «Заполни пропуски».

7.1.12 «Гео-формы»



На каждом из уровней это игры необходимо догадаться, в какой последовательности изображены фигурки на строках и столбцах таблицы и заполнить пропуски «свободными» фигурками, расположенными на экране, принимая во внимание их цвет и форму.

8. Раздел «Тренировка памяти и мышления»

8.1.1 «Найди пару»



Игровое поле каждого уровня составлено из карточек с рисунками, Через секунду после старта они переворачиваются, скрывая рисунки. Далее необходимо вспомнить, где расположены одинаковые изображения и коснуться их.

Если выбраны парные карточки, то они остаются открытыми, иначе картинки закрываются и нужно искать пары снова.

От уровня к уровню количество карточек увеличивается.

Очень важно при старте уровня зрительно запомнить расположение карточек. Это позволяет сократить время выполнения задания.

Игра развивает зрительную память и внимательность. Можно предложить другой вариант игры (в том числе коллективной): на столе размещаются несколько предметов. Нужно запомнить предметы и их расположение. Затем, незаметно для детей, изменяется расположение предметов или их состав. Побеждает тот, кто первым заметит все изменения.

8.1.2 «Найди отличия»



На экране игрового поля каждого задания представлены две схожие картинки. Необходимо найти отличия между ними.

При правильном выборе на табло увеличивается количество очков. Стрелочками можно переключаться между заданиями вперед или назад. На выполнение всех заданий отводится пять минут.

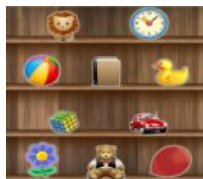
Игра развивает у ребенка способности концентрировать внимание, наблюдательность и сообразительность. Тренируется и мелкая моторика руки.

Наличие таймера придает элемент соревновательности.

Можно называть найденные отличия, расширяя словарный запас (вершина горы – пик, и т.д.).

Полезно поискать отличия между схожими окружающими предметами: стульями, шкафчиками, книгами и т.п.

8.1.3 «На полочках»



На экране игрового поля изображены полочки, на которых располагаются предметы, которые поочередно выделяются подсветкой (мигают). Нужно запомнить очередность миганий и далее, последовательно коснуться предметов в порядке их выделения.

Игра кажется очень простой на начальных уровнях, но с увеличением количества предметов, играть становится все интереснее и интереснее. Пройти последние уровни сможет не каждый взрослый!

Игра развивает у ребенка зрительную память, способность к запоминанию последовательности событий и умение концентрировать внимание.

Можно предложить ребенку вариант игр на запоминание. Например показать ему несколько букв, написанных на бумаге, а затем по памяти их перечислить. Количество букв в цепочке постепенно увеличивается. Здесь работает, как и в игре «На полочках» зрительная память. Если эти буквы не показывать ребенку, а произносить, то ребенок запоминает порядок их следования на слух.

Данную игру рекомендуется использовать совместно с настольно-печатной игрой «Что где находится», которая дополнительно поможет детям освоить пространственные понятия, научиться правильно **употреблять предлоги**, разовьет зрительное восприятие и произвольное внимание.

8.1.4 «Найди лишнее»



На экране каждого задания изображены предметы разного назначения. Ребенку предлагается касанием «исключить лишний» и объяснить, по какому признаку он посчитал этот предмет выпадающим из группы.

Игра развивает у ребенка абстрактно – логическое мышление, внимание, наблюдательность, смекалку и умение выбрать те факторы (признаков, характеризующих предметы), которые необходимы для решения конкретной задачи.

8.1.5 «Найди одинаковые»



На игровом поле расположены разнообразные цветные картинки. Для каждой картинки из верхней части экрана имеется абсолютно идентичный рисунок в нижней части. Необходимо найти одинаковые картинки и совместить их.

Сложность игры заключается в том, что многие картинки отличаются друг от друга лишь незначительными деталями и на первый взгляд кажутся одинаковыми.

Для закрепления навыков арифметического счета можно вместе с ребенком подсчитать количество картинок сходных (совпадающих) по одному из признаков (например: цвет фона,), затем по другому признаку – по форме и т.д.

8.1.6 «Клад пиратов»



Эта игра – аналог известного «Морского боя». Против ребенка играет компьютер.

На экране изображены два игровых поля (две карты местности). В начале игры необходимо спрятать сундуки с сокровищами на своем (левом) поле. Для этого их нужно передвинуть в любое место своей карты и отпустить. При этом сундуки не должны касаться друг друга, между ними должны быть хотя бы одна свободная клетка.

Первый ход делает ребенок, коснувшись какой-либо ячейки на правом поле (на поле противника). Пират выкапывает на этом месте ямку. В зависимости от результата раскопок:

1. Ямка пуста. Следующий ход делает компьютер.
2. Пират выкопал часть клада, тогда остальную часть сокровищ этого сундука надо искать в соседних ячейках.
3. Найден весь сундук. Вокруг него автоматически помечаются ячейки, где сокровищ быть не может. Необходимо продолжать поиски среди «свободных» ячеек.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не одержит победу, т.е. не выкопает все сундуки противника. Игра запрограммирована таким образом, что в 99% случаев выигрывает ребенок.

Игра стимулирует ребенка анализировать ситуацию и в зависимости от этого выбирать тактику дальнейшего поиска кладов, развивает внимательность и логическое мышление.

8.1.7 «Крестики нолики»



Игра содержит 3 уровня.

Первый уровень - традиционные «крестики нолики». Задача каждого из игроков – первым собрать по одной линии (вертикаль, горизонталь или диагональ) три одинаковых значка (X или O).

Второй уровень – та же игра, но одновременно на трех гранях куба. Очередной ход можно делать на любой из граней.

Третий уровень - «Крестики нолики» на большом поле. Задача собрать в любом направлении цепочку из пяти значков одного типа (X или O).

Игроки рисуют по очереди в свободных клетках поля свои значки (X или O), выбрав по желанию и цвет значка.

Игра развивает логическое мышление, способность к анализу ситуации и ее возможного развития, стимулирует тактическое планирование своих действий в зависимости от складывающейся игровой ситуации.

В ходе игры у ребенка закрепляются понятия вертикали, горизонтали и диагонали.

Можно организовать соревнование-чемпионат по крестикам-ноликам в группе детей, выбрав к тому же вместо значков X и O первые буквы имен игроков.

Данная игра доступна так же в сетевом варианте. Читайте об этом в разделе «Игры и задания в сети».

8.1.8 «Отрезки»



Игра содержит 5 уровней.

На экране игрового поля разбросаны точки (кружочки). Игроки по очереди соединяют пары точек отрезком, выбрав какой-либо цвет палитры.

Отрезки не должны пересекаться, а из каждой точки может выходить только один отрезок. Выигрывает тот, кто нарисует последний отрезок.

На каждом уровне значок («стереть все») позволяет начать игру сначала. Стрелочки (назад, вперед) дают возможность перехода между уровнями.

На более сложных уровнях увеличивается количество точек и соответственно число вариантов каждого хода.

Игра развивает логическое мышление, способность к анализу ситуации и ее возможного развития и стимулирует тактическое планирование своих действий в зависимости от складывающейся игровой ситуации. Необходимость проведения прямых отрезков укрепляет мелкую моторику руки и координацию глаз - рука.

Возможность рисования каждого отрезка любым цветом делает картину игрового поля более красочной и закрепляет знание ребенком палитры.

8.1.9 «Мостики»



На экране игрового поля изображены камешки двух цветов. Необходимо помочь ежику пробраться к колобку, а волку - к медведю.

Игроки, выбрав из палитры свой цвет, по очереди соединяют мостиками соседние камешки своего цвета.

За один ход можно соединить только два камешка по вертикали или горизонтали. Очередной мостик не обязательно

должен сразу стыковаться с предыдущими, однако, цель игры - построить из мостиков «тропинку».

Мостики разных цветов не могут пересекаться. Побеждает игрок первым построивший сплошную линию мостиков между своими персонажами.

Игра развивает логическое мышление, способность к анализу ситуации и ее возможного развития и стимулирует тактическое планирование своих действий в зависимости от складывающейся игровой ситуации.

Аналогичную игру можно провести, используя лист бумаги в клеточку и цветные карандаши, установив для длины каждого хода определенное число клеточек.

8.1.10 «Лоскутки»



В каждом задании на левой части экрана расположен цветной рисунок, два фрагмента которого обесцвечены. Справа – варианты разноцветных фрагментов рисунка,

отличающихся друг от друга цветом некоторых деталей.

Ребенок должен внимательно изучив как рисунок, так и предлагаемые фрагменты и переместить нужный фрагмент на соответствующий серый квадрат рисунка.

Игра развивает у ребенка мелкую (зрительно-моторную координацию) моторику, а также умение сосредоточить внимание на раскраске деталей рисунков. Одновременно, необходимость выбора одного из ряда предлагаемых фрагментов прививает навыки сравнительного анализа.

Можно предложить ребенку, поставив на серые квадратики любые из предложенных фрагментов обсудить с ним получившуюся несуразицу (смешные наряды и т.д.).

8.1.11 «Порядок фигур»

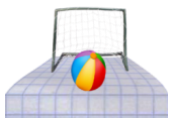


В верхней части игрового поля каждого задания изображены: слева – квадратик-образец, а справа – пустой. Ниже расположены фигуры, которые надо в определенном порядке переместить в пустой квадрат, так, чтобы в нем получился рисунок, аналогичный образцу.

Сложность игры заключается в том, что фигуры, перемещенные в пустой квадратик, частично перекрывают друг друга и поэтому первостепенное значение имеет очередность их перемещения. В случае неправильного размещения фигур, можно, вернуть их в нижнюю часть игрового поля и снова искать решение.

Игра способствует развитию у ребенка творческой фантазии и навыков логического мышления, необходимые для анализа результата своих действий на несколько шагов вперед. В процессе игры можно расширить и закрепить знание ребенком образов и названий геометрических фигур, а также цветов палитры.

8.1.12 «Футбол»



На экране игры – футбольное поле, разграфленное на клеточки. Игроки (2 человека) поочередно делают ходы, рисуя по очереди линии. Каждый следующий ход начинается с места окончания предыдущего.

Длина каждого хода – 3 клетки, в любом направлении: вбок, вверх, вниз или по диагонали. Причем, линия может изменять направление в течение хода. Запрещено пересекать другие линии на поле. В том числе, следы от предыдущих ходов.

В процессе каждого хода, задача игрока может состоять в том, чтобы приблизиться к воротам противника или

«запереть» его, так чтобы он не смог выполнить свой ход, не пересекая других линий.

Если противник «заперт», игрок пробивает «штрафной». Штрафной удар выполняется только прямой линией, в любом направлении, по сетке игрового поля или по диагонали.

Рекомендуем посмотреть видеоролик к этой игре, установленный нами на терминале.



Эта игра, как и настоящий футбол, развивает способность к тактическому мышлению и смекалку. Так, выполняя каждый ход, необходимо решать, стремиться ли к воротам соперника или попытаться поставить его в безвыходное положение и пробить «штрафной».

Аккуратное рисование линий по клеткам игрового поля требует точной моторики и согласования «глаз - рука»

9. Раздел «Эстетическое развитие»

9.1.1 «Раскраска»



В игре предлагаются для раскраски на выбор различные картинки. В каждом задании рядом с картинкой расположена палитра цветов. При касании нужного фрагмента рисунка, происходит заливка сегмента выбранным цветом.

Игра позволяет познакомить ребенка с богатством цветовой палитры, названиями цветов и их оттенков.

Игра развивает мелкую моторику и координацию, творческие способности, фантазию и художественный вкус, требуя при этом усидчивости и аккуратности.

В ходе игры можно обсудить с ребенком, какой именно цвет характерен для того или иного фрагмента рисунка (у петуха гребень – красный, огурец – зеленый, т.д.).

Можно предложить ребенку запомнить порядок расположения цветов в радуге, как основы цветовой гаммы – красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Для запоминания есть известная фраза-подсказка цветов радуги: Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан.

Обратите внимание: чем мельче детали изображения, тем тоньше должны быть движения, легче прикосновения к этой части изображения. По тому, какие цвета выбирает ребенок, можно определить его представления о восприятии предметов окружающего мира, эмоциональный настрой и т.п.

Раскраска позволяет оценить различные мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение), а также знания основных и оттеночных цветов в соответствии с возрастом. С помощью этой игры можно определить особенности развития зрительного внимания человека.

В проведении увлекательного и интересного занятия Вам могут помочь предварительное знакомство детей со следующими литературными произведениями:

«Слон в цирке», «Клоун»	«Цирк» (С. В. Михалков), «Цирк Дурова» (С. Маршак), «Дрессированный верблюд» (А. Усачев)
«Котенок»	Котята» (Н. Павлова), «Котенок» (Е. Благинина);
«Кошка»	«Два кота» (С. Маршак), «Кот Василий» (А. Крылов), «Разговор» (С. Маршак), «Орел и кошка» (К. Ушинский)
«Игрушки»	«Сторож» (В. Осеева)
«Лягушка»	«Артист» (М. Пляцковский), «Куда спешат головастики» (Б. Заходер), «Лягушата» (А.

	Барто), «Лягушачья песенка» (М. Пляцковский) «Лягушки» (С. Козлов), «Лягушки поют» (Б. Заходер), «Четыре лягушонка» (А. Мецгер)
«Петух»	«Петушок и бобовое зернышко» (Е. Ушинский), «Заюшкина избушка» (рус. нар. сказка), «Кот, петух и лиса» (сказка)
«Цветок»	«Цветик - семицветик» (В. Катаев), «Стихи про цветы» (Н. Нищева)
«Кораблик»	«Кораблик» (Д. Хармс), «Кораблик» (С.Маршак), «Кораблик» (Ю. Мориц)
«Обезьянка»	«Мартышка и очки» (И. Крылов), «Про обезьянку» (Б. Житков)

9.1.1.1 Нестандартные образовательные ситуации:

Детей просят представить, что они «вошли в картину». Им нужно придумать и рассказать, что сделал и увидел бы каждый, если бы оказался в ситуации, изображенной на рисунке.

Педагог предлагает ребенку придумать название картинки, составить рассказ по ней, который потом оценят остальные дети. Педагог просит ребенка подумать, о чем он расскажет в самом начале, о чем потом, чем закончит свой рассказ.

Рассказ может быть коллективным: кто-то придумывает начало, кто-то середину, а кто-то окончание.

9.1.2 «Рисовалка» - самая многофункциональная игра



На экране - поле для рисования и цветовая палитра. Игра дает возможность рисовать на экране линии разных цветов, а также раскрашивать получившейся рисунок.

Для корректировки рисунка используется «стиральная резинка» (значок под палитрой). Для очистки всего поля используйте значок «стереть все».

Наряду с изображением объектов окружающего мира (домик, мяч и т.д.) ребенок может нарисовать нечто вымышленное, порожденное его собственной фантазией. Такие рисунки раскрывают психику и настроение.

В плане общего развития полезно показать ребенку простейшие примеры изображения на рисунке объемных предметов (куб, домик, и другие).

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

При всей кажущейся простоте, эта игра позволяет проводить развивающиеся занятия на любую тему, с детьми любого возраста, в том числе – коррекционные занятия.

Помимо данной «Рисовалки» в нашем комплекте программ для Вас есть два еще более мощных инструмента, в разделе **“Ошибка! Источник ссылки не найден. Ошибка! Источник ссылки не найден.”**

В зависимости от темы занятия и возраста детей, Вы можете использовать наши примеры игровых ситуаций:

9.1.2.1 Послушай стихотворение и нарисуй картинку

Взрослый рассказывает ребенку отрывок из стихотворения об осени, ребенок рисует на экране сюжет, а затем самостоятельно повторяет текст стихотворения, ориентируясь на рисунок. После рисования ребенка просят рассказать о своем рисунке и, если ребенок захочет, то может внести изменения в рисунок, рассказав о них.

Например:

Меж редеющих верхушек Ходит осень в нашем парке,

Показалась синева.

Зашумела у опушек

Ярко-желтая листва...

А. Твардовский

Дарит осень всем подарки:

Бусы красные — рябине,

Фартук розовый – осине...

И. Виноградов

9.1.2.2 Составь рассказ, нарисуй картину

Взрослый предлагает всем вместе придумать сюжет осенней картины для последующего рисования на экране. В рассказе нужно использовать слова: ОСЕННЕЕ ДЕРЕВО, ЛИСТОПАД, ТУЧА, МОСЯЩИЙ ДОЖДЬ.

Рассказывая сюжет картины, ребенок рисует на экране. После окончания рисования, повторяет свой рассказ, при необходимости внося изменения в рисунок.

Педагогический замысел: учить составлять рассказ по набору ключевых слов; развивать графомоторные навыки и сенсорно - перцептивные функции детей; развивать тонкую моторику; совершенствовать ориентировку в двухмерном пространстве.

9.1.2.3 Посмотри и назови

Игра проводится с использованием дополнительного дидактического материала.

Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, с наложенными друг на друга контурными изображениями фруктов и овощей и назвать их. Он обращается к ребенку:

— Мы отправляемся в путешествие в страну вкусных, сочных и полезных овощей и фруктов. Посмотри на картинку, назови овощи и фрукты, которые нарисованы. Запомни их и нарисуй на нашем экране.

Называя овощи и фрукты, ребенок рисует их на экране по памяти, в заданном порядке.

Педагогический замысел: развитие у ребенка зрительного внимания и восприятия.

9.1.2.4 Прятки

Игра проводится с использованием дополнительного дидактического материала. Потребуются муляжи или картинки с изображением овощей и фруктов: слива, апельсин, персик, мандарин, ананас, банан, лук, капуста, чеснок, морковь; пластмассовое ведерко, корзинка, две прищепки, буквы А и У.

Педагог предлагает детям следующую игровую ситуацию: фрукты, в названии которых есть звук А, решили спрятаться в ведерко (педагог выставляет ведерко и прикрепляет прищепкой к его краю карточку с буквой А).

Овощи, в названии которых есть звук У, отправились в корзинку (педагог выставляет корзинку и прикрепляет прищепкой к ее краю карточку с буквой У).

Перед тем как начать собирать овощи и фрукты, взрослый предлагает детям «потренироваться» в сборе урожая, выполнив упражнение:

Урожай созрел в саду	<i>Руки — на пояс, выполнить повороты туловища вправо-влево.</i>
Собирать его иду.	<i>Шаги на месте.</i>
Груши, яблоки, гранат	<i>Имитировать сбор фруктов: «сорвать с ветки» фрукт справа, слева, перед собой</i>
Угостить всех буду рад.	<i>Развести руки в стороны, поклониться</i>

Затем дети приступают к «сбору» плодов в корзинку и ведерко. После выполнения детьми игрового упражнения, педагог просит вспомнить и нарисовать на экране фрукты, в названии которых есть звук «А». Затем проверить, правильно ли запомнили фрукты, достав их из ведра. Также дети рисуют овощи. Для проверки они достают их из корзины.

9.1.2.5 Вкусный сок

Игра проводится с дополнительным дидактическим материалом (картинки с изображением овощей или фруктов).

Педагог предлагает детям поговорить о любимых соках. Он рассказывает о том, что соки — это кладезь природных витаминов и микроэлементов, которые необходимы детям и взрослым. Соки бывают разные — осветленные и с мякотью. С соками в организм ступают витамины и минералы.

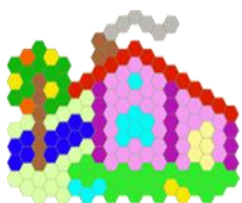
Затем взрослый предлагает детям поиграть. Он будет называть фрукт или овощ, а дети — какой сок получается из этого плода.

Сок из свеклы (<i>свекольный</i>)	Из мандарина (<i>мандариновый</i>)
Сок из моркови (<i>морковный</i>)	Сок из персика (<i>персиковый</i>)
Сок из капусты (<i>капустный</i>)	Сок из ананаса (<i>ананасовый</i>)
Сок из овощей (<i>овощной</i>)	Сок из фруктов (<i>фруктовый</i>)

Сок из фруктов (*фруктовый*) и т.п.

Затем дети подходят к экрану и парами выполняют игровое упражнение: один ребенок рисует плод, а другой - стакан и закрашивает его, т. е. «наполняет соком». Дети по очереди комментируют свои действия: «Я нарисовал персик, а я нарисовал стакан с персиковым соком».

9.1.3 «Мозаика»



Игра представляет собой классические мозаики с ячейками трех видов – соты, вертикальные соты и кружки. Для каждого из видов приведены примеры, которые можно использовать в качестве заданий.

Начинать собирать рисунок рекомендуется с одной из крайних (сверху, снизу или с боку) точек рисунка, отсчитав ее позицию относительно краев поля рисунка и, найдя соответствующую соту на игровом поле, закрасить ее нужным цветом. Далее, отправляясь от этой точки (соты, кружочка), подсчитать сколько сот и какого цвета «закрашено» на рисунке в разных направлениях и последовательно заполнить соответствующие соты на игровом поле.

Помимо развития творческих способностей, игра развивает у ребенка внимание, память, мелкую моторику руки и умение ориентироваться на плоскости экрана. Закрепляются навыки арифметического счета и способность визуального определения количества предметов в группе (в цепочке сот одного цвета). Развивает образное мышление при сравнении получающегося рисунка с рисунком-образцом.

Игру можно усложнить, предложив ребенку поочередно переносить на игровое поле все элементы сначала одного цвета, затем другого и т.д.

9.1.4 «Твой мультфильм»



Все дети любят мультики, но почти никто из них не знает, как делаются мультфильмы, насколько это большая и кропотливая работа целого коллектива творческих людей.

Мультфильм это цепочка отдельных кадров, в каждый из которых внесены небольшие изменения по сравнению с предыдущим. Например, дерево последовательно становится чуть больше, человечек или птица чуть смещается в сторону. Если эти картинки быстро показать друг за другом, мы увидим рост дерева, полет птицы и движение человека.

Данная игра дает возможность самому сделать небольшой мультфильм по заранее придуманному сценарию.



На экране рамочкой выделено поле для создания мультфильма, а слева от него предложены варианты объектов и персонажей, которые можно задействовать в кадре. Для переноса просто коснитесь картинки, и объект появится в центре кадра. Теперь, можно его перемещать и редактировать

Редактирование персонажей и объектов

Чтобы переместить или начать редактировать любой из объектов находящихся в кадре, сначала коснитесь его. При этом он становится «активным» и выделяется синей рамочкой.

Все инструменты действуют только на активный в данный момент объект кадра.

	увеличить/ уменьшить размер		отправить объект на задний план
	увеличить/ уменьшить по вертикали		копировать объект
	увеличить/ уменьшить по горизонтали		отразить
	поворот влево/вправо		изменить

			контрастность
	удалить объект		удалить все объекты в кадре

Под экраном находится цепочка кадров. Активный в данный момент кадр выделен в цепочке белым цветом.



Для перехода к любому кадру просто прикоснитесь к нему.

Внимание, важно:

1. Если на текущем слайде размещены какие-либо персонажи или объекты, то при переходе на следующий пустой кадр (именно следующий, и именно пустой) все объекты и персонажи копируются на него. Это позволяет существенно упростить и ускорить работу.
2. Исходя из п.1, рекомендуем сразу, на первом кадре, разметить все объекты будущего мультфильма, отредактировать их, а уже потом переключаться на следующий кадр. Такой алгоритм позволит создавать интересные мультфильмы за очень короткое время.
3. Переключившись на следующий кадр, немного переместите один или несколько объектов и, можно двигаться дальше!

Чтобы посмотреть мультфильм, не обязательно заполнять все кадры. Достаточно сделать несколько, чтобы понять принцип работы игры, и уже будет интересно посмотреть на результат!

На панели управления плеером находятся кнопки изменения скорости воспроизведения, запуска/остановки и кнопка циклического воспроизведения мультфильма.



Расскажите детям, что похожим образом делаются все мультфильмы, включая кукольные и пластилиновые. Можно самим нарисовать мультфильм на страничках блокнота и смотреть его, пролистывая странички.

Приятного просмотра!

9.1.5 «Симметрички»



На экране игрового поля каждого задания изображены соты (ячейки), разделенные вертикальной или горизонтальной линией (осью симметрии) на две части.

С одной стороны экрана находится рисунок-образец, который надо зеркально отобразить на другой половине, чтобы получилась симметричное изображение. Начинать рекомендуется с «укладки сот» вблизи оси симметрии.

Перед началом игры, можно на простых примерах дать ребенку представление о понятии симметрии. Например, нарисовать бабочку, у которой крылышки и усики симметричны относительно линии тела, или обсудить симметрию тела человека – глаза, щеки, руки, ноги и т.д. Можно сложить рядом ладошки: правая и левая будут симметричны относительно линии их соединения.

На примере головы человека можно продемонстрировать очень важный момент: однотипные элементы – пара глаз, ушей, щек расположены на одинаковом расстоянии от плоскости симметрии (линии носа).

Игра закрепляет у ребенка навыки арифметического счета, способствует развитию пространственного воображения, знакомит с понятием симметрии и развивает абстрактно-логическое мышление.

Дополнительно для лучшего усвоения понятия о симметрии можно предложить ребенку:

- Вырезать симметричный узор, сложив вдвое лист бумаги(снежинки)
- Дорисовать на бумаге половинки картинок
- Нарисовать на симметричной картинке ось (линию) симметрии.

9.1.6 «Из природного материала»



Данная игра – упрощенный вариант игры «Твой мультфильм».

Для выбора представлены различные элементы природного материала – шишечки, веточки, листики и т.п. Из них можно создавать любые

художественные произведения. Важно отметить, что в отличие от реальных природных объектов, в игре можно менять размеры элементов и отражать их.

Игра содержит несколько готовых примеров, сборку которых можно поручить ребенку в качестве задания.

10. Раздел «Задания с камерой» (при наличии)

10.1.1 «Твой имидж»

Улыбнитесь! Вас снимает видеокамера.



Вы видите на экране свое изображение в реальном времени. В правой половине экрана находится пульт управления, позволяющий изменять такие параметры как размеры, вид, цвет и яркость изображения париков, усов и т.п. Кнопками «+/-» можно отрегулировать размер изображения.

Параметры изображений, после достижения оптимального согласования, могут быть зафиксированы с помощью функции «Стоп кадр». Далее можно примерять на себя различные образы по всем категориям, предлагаемым в левой части экрана:

- Детские
- Мужские (усы, бороды)
- Женские

В каждой категории с помощью стрелок  можно перебрать множество различных вариантов, не забывая при этом о возможности изменения цвета при помощи пульта управления.

Возможно, эта игра поможет любому добавить какие-то новые штрихи к собственному образу, или подскажет направление радикального изменения имиджа.

10.1.2 «Кем быть?»



Игра позволяет примерить на себя спецодежды (костюмы и формы), присущие людям различных профессиям.

Выбор категории осуществляется с помощью пульта на левой части экрана. Клавиши управления «+/-» позволяют согласовать размер изображения с костюмом. Полное совмещение достигается небольшими изменениями вашего положения перед экраном. После нажатия кнопки «Стоп кадр» все костюмы будут подходить вам без корректировки.

Эта игра позволяет представить себя в различных амплуа – врача, космонавта, строителя и т.д.

С детьми, участвующими в игре, можно поговорить о различных профессиях и выяснить, какие из них кажутся ребенку наиболее интересными и почему.

Будет полезным обсудить, какие черты характера свойственны людям той или иной профессии, какие знания и умения необходимы в работе.

Вспомните вместе с ребенком работники каких профессий имеют специальную форму (пожарный, милиционер, военный и т.д.)

Но самое большое удовольствие Вы получите, если поговорите с ребенком о «миссии» профессий, простым языком обсудите то, что на самом деле делают люди, выполняя ту или иную работу, чем они руководствуются (какую идею, миссию, хотят нести в мир), выбирая работу «по призванию». Например, официант помогает людям отдыхать, портной делает людей увереннее в себе, строитель дает жилье молодым .. и т.п.

10.1.3 «Логопедическое зеркало»



В данной игре экран эмитирует обычное зеркало. Можно использовать его для занятий логопеда с детьми. Конечно, по сравнению с обычным зеркалом, детям гораздо интереснее заниматься перед монитором. Они с удовольствием и без усталости делают необходимые упражнения.

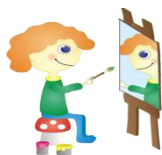
10.1.4 «Зеркало наоборот»



В отличие от «Логопедического зеркала», данная игра дополнительно отражает изображение по горизонтали. Это очень необычно, и вызывает у детей неподдельный интерес.

Игра предназначена для закрепления понятий «лево» и «право». Можно спросить, с какой стороны экрана появится предмет, если подносить его слева или справа. Обратите внимание ребенка на то, что в этой игре он видит себя таким, как видят его окружающие, а не так как он видит свое отражение в зеркале. (Пробор слева или справа, на какой щеке родинка и т.п.)

10.1.5 «Макияж»



Эта игра – объединение «Рисовалки» и «Зеркала». Видя свое отражение на экране, можно рисовать или раскрашивать его, меняя совершенно произвольно свой имидж. Можно нарисовать усы, очки, сережки, накрасить губы или, сделать любую прическу.

Используя эту игру для занятий, поговорите с детьми об имидже людей. Для чего люди красятся и надевают украшения, носят усы или бороды, надевают очки, галстуки, различные головные уборы и т.п.

Для более удобной работы используйте кнопку «Стоп-кадр».

10.1.6 «Кривые зеркала»



На экране вы видите своё «отражения» в кривом зеркале. Стрелочками «вперед/назад» меняются эффекты искажения. Для некоторых эффектов дополнительно задействованы регулировки усиления (расположены под стрелочками).

Обратите внимание, при переключении эффектов вперед-назад меняются так же и параметры некоторых эффектов.

Можно сесть перед экраном рядом с друзьями, и корча рожицы, просто посмеяться вместе.

Но, не все так просто!

Первое из зеркал («рыбий глаз») фактически является мощной линзой. Попробуйте дотронуться до носа, скрестить перед экраном пальцы рук, дотронуться до левой и правой щеки.

Можно установить усиление эффекта на «0» и обратить внимание ребенка, что его отражение передается камерой именно так, как видят окружающие, а не так, так он видит себя в зеркале (лево/право), с какой стороны на самом деле находится пробор волос или родинка.

Третье зеркало. Как легко можно стать ежиком, или пловцом в море! Поговорите с детьми об этом. Можно вскидывать руки над поверхностью воды, или как еж, свернуться в клубочек, чтобы противостоять хищникам.

В четвертое зеркало одно из самых интересных!

Можно посмотреть на свою руку с 10-ю пальцами, вместо своей головы «пристроить» голову любой плюшевой игрушки, или (очень сложно) постараться вместо головы пристроить свою собственную руку в виде краба.

Ко всем зеркалам рекомендуем поднести различные предметы, попробовать совместит пальцы рук глядя только на изображение на экране.

10.1.7 «Старый телевизор»



На экране изображен телевизор очень старой модели, в котором вы видите свое живое изображение. Ручками настройки телевизора можно менять эффекты искажения изображения.

Изменения, которые вы видите на экране телевизора в процессе «настройки» очень реалистичны, т.е. напоминают последствия вращения ручек настройки на телевизорах прошлого века.

Для некоторых эффектов дополнительно задействованы регуляровки усиления (расположены под ручками настройки).

Глядя на свое изображение, можно представить себя в роли телеведущей, артистом и т.д. Можно «войти» в телевизор вместе с кем-то, находящимся рядом с вами, и попытаться разыграть какую-нибудь сценку, прочесть стихотворение, спеть песню, взять интервью.

Эффекты очень разнообразны и дают возможность обсудить с ребенком широкий круг понятий окружающего мира: узкий-широкий, резкий-размытый, яркий-бледный, цветно-чернобелый и другие.

Конечно, стоит немного рассказать о тех временах, когда на телевизорах могла расположиться и спать кошка: что телевизоры сначала были далеко не в каждом доме, что они не были цветные, было мало каналов, а посмотреть мультики можно было только в определенное время.

Не забывайте, что с помощью «ползунков» дополнительно меняется коэффициент усиления эффектов.

Меняя расстояние между вами и экраном вы одновременно изменяете размер своего изображения на экране телевизора.

10.1.8 «Лыжные гонки»



На экране изображена лыжня в лесу и место старта лыжной гонки. На старте готовится к забегу лыжник.

Чтобы начать игру, нажмите кнопку «Пуск». При этом, лыжник начнет свой бег. Скорость движения лыжника можно менять кнопками «+» и «-».

Цель игры – управляя лыжником, пробежать как можно более длинную дистанцию, не столкнувшись с препятствиями. Пройденное расстояние указано в верхнем углу экрана.



Управление в игре

Управлять направлением движения лыжника можно только движениями тела, наклоняясь влево или вправо. Такой способ управления, безусловно, очень интересен и детям, и взрослым.

Однако, при запуске игры, в этом случае требуется несколько секунд, чтобы система зафиксировала начальное положение тела. Как только пропадет надпись «идет настройка», можно запускать игру, нажатием кнопки «Пуск».

Игра не только способствует физическому развитию, развитию навыков концентрации внимания у детей, но и доставляет массу положительных эмоций!

10.1.9 «Гласные и согласные»



Смотрите подробное описание данной игры в разделе «Речевое развитие», в подразделе «Буквы и алфавит».

При наличии камеры, можно управлять указателем, изменяя положение тела.

11. Раздел «Игры по сети»

11.1. Организация работы в сети

Для работы сетевых игр и заданий необходим некий компьютер, который будет обеспечивать связь между игроками (между терминалами).

Если данное программное обеспечение используется в «Интерактивном классе», то на компьютере педагога должна быть запущена «Программа управления классом». В любом другом случае, для работы сетевых игр необходим доступ к сети интернет. Обмен информацией в этом случае будет происходить с помощью нашего интернет - сервера.

При наличии подключения к сети интернет появляется возможность соревноваться даже с другими организациями! Чтобы использовать связь через интернет, снимите галочку «Играть в локальной сети» в разделе «Сетевые игры».

11.2. Общие правила сетевых заданий

Все сетевые игры и задания в данной версии рассчитаны на одновременное подключение между собой только двух участников. Однако, таких пар может быть любое количество.

При запуске игры на экране выводится список игроков, которые также запустили эту же игру. Если игра запущена через сеть интернет, вы увидите список всех игроков из всех организаций.

Для запуска игры просто выберите противника из предложенного списка. При этом будет установлено соединение между игроками, и произойдет переход к игре.

Очередность первого хода определяет компьютер.

11.2.1 «По лесной тропинке»

См. описание в разделе «Тренировка моторики» (стр. 115).

11.2.2 «Приключения птичек»

См. в разделе «Тренировка моторики» (стр. 116).

11.2.3 «Крестики нолики»

См. раздел «Тренировка памяти и мышления» (стр. 158).

11.2.4 «Холодно-горячо»

См. раздел «Познавательное развитие» (стр. 43).

11.2.5 «Морской бой»



После подключения соперника, на каждом экране появляется изображение игрового поля - квадрата, разлинованного на клеточки. Столбцы цифр и строчки букв по сторонам квадрата служат (как в шахматах) для определения координат каждой клеточки (A1, A2, B3....).

Справа представлены для выбора корабли: верхний - самый большой - линкор, затем два крейсера, три эсминца и четыре торпедных катера.

Каждый игрок должен перенести корабли на игровое поле (квадрат), произвольно разместив их так, чтобы они не касались друг друга. Можно повернуть корабль на 90 градусов, дотронувшись до зеленой стрелочки у носа корабля.

После расстановки всех своих кораблей игрок должен коснуться надписи "Играть". Когда оба игрока готовы, у каждого из них на экране справа появляется пустой разлинованный квадрат - "поле противника". Можно начинать бой!

"Выстрел", т.е. очередной ход игрока, осуществляется касанием какой-либо клеточки на поле противника. При попадании в корабль клеточка помечается символом «Х», а игрок получает право еще одного хода. В случае промаха клеточка выделяется синим цветом, а в ее центре появляется черная точка. Когда корабль полностью уничтожен, клеточки вокруг него также помечаются точками, так как по правилам игры корабли не должны соприкасаться и, следовательно, стрелять по этим клеточкам не имеет смысла (в них нет кораблей).

Побеждает игрок, "уничтоживший" корабли противника.

Игра, требуя от детей точной моторики и внимательности, одновременно развивает у них способность анализировать ситуацию и тактическое мышление, необходимые при поиске наиболее вероятного расположения и ориентации кораблей противника.

Эскадры игроков одинаковы по составу, поэтому побеждает тот, кто точнее "стреляет" (т.е. быстрее рассчитывает расположение кораблей противника), и при этом хитрее размещает свои корабли.

12. Схожие задания различных разделов

12.1. Проложи тропинку

На примере заданий раздела «Лексические темы»

В каждом задании на экране игрового поля изображен прямоугольник, разграфленный на 80 клеточек. Объекты, изображенные на картинках, принадлежат к одной или нескольким лексическим группам (в зависимости от выбранного уровня).

После перемешивания необходимо проложить тропинку между картинками в нижнем правом углу и верхнем левом.

- На первом уровне поле заполнено картинками, из выбранной в начале игры лексической группы
- На втором уровне используются картинки нескольких групп, но соединять (прокладывать тропинку) можно только по картинкам, прилегающим друг к другу и относящимся к выбранной лексической группе.

Игра развивает у ребенка внимание, наблюдательность, смекалку, способность ориентироваться на игровом поле. На 2-ом уровне дополнительно требуется понимание, какие именно объекты (изображения) относятся к одной лексической теме и следовательно могут быть использованы для прокладывания тропинки.

12.2. Объединялки

На примере заданий раздела «Лексические темы»

В каждом задании на экране игрового поля изображен прямоугольник, разграфленный на 80 клеточек с картинками из одной или нескольких лексических групп (в зависимости от выбранного уровня).

Игра идет на счет. Необходимо соединить одинаковые картинки, находящиеся рядом, но не по диагонали. Чем больше картинок будут соединены за один ход, тем больше очков добавляется к общему счету.

- На первом уровне поле заполнено картинками 3-х видов из выбранной в начале игры лексической группы
- На втором уровне используются 4 вида картинок
- На третьем уровне перемешаны картинки 2-х различных лексических тем. Можно соединять картинки, относящиеся к одной и той же лексической теме (выбранная и дополнительная).

На 3-ем уровне дополнительно требуется понимание, какие именно объекты (изображения) относятся к одной лексической теме и следовательно могут быть объединены.

13. Раздел «Дополнения»

В верхней части экрана основного меню находится закладка «Дополнения». Нажмите ее, чтобы открыть дополнительные возможности.

13.1.1 Открыть задание

Вы можете подключить флешку и открыть любое задание, разработанное в программах «PowerPoint» или «Impress». Задания должны быть сохранены в форматах «pps» или «odp».

Задания открываются в полноэкранном режиме. При завершении задания коснитесь экрана еще раз, чтобы вернуться к учебно-игровому пакету.

13.1.2 Видеоплеер

Вы можете использовать терминал (парту) для просмотра видео. Для этого необходимо подключить флешку с видеозаписями в формате mp4.

Для моделей без встроенных колонок необходимо дополнительно подключить колонки или наушники.

13.1.3 Воспроизведение аудио

Вы можете использовать терминал (парту) для проигрывания музыкальных файлов. Файлы должны быть предварительно скопированы на терминал в меню настроек.

Для моделей без встроенных колонок необходимо дополнительно подключить колонки или наушники.

13.1.4 Ваши пазлы, раскраски, рисовалки

Вы можете использовать свои картинки для составления пазлов, раскрасок и дорисовки.

Зачем загружать пазлы

Терминал умеет самостоятельно формировать пазлы из загруженных изображений.

Это можно использовать, как дополнение к Лексической теме «Родина (наш город)». Загрузив картинки различных городов, попросить ребенка определить, какой город изображен на собранном им пазле.

Зачем загружать раскраски

Эта функция терминала реализована, в основном, для «раскрасок по цифрам». В сети интернет находится бесконечное количество таких готовых раскрасок. Вы можете скачать и загрузить на терминал те из них, которые соответствуют возрасту детей, использующих терминал.

Не стоит скачивать раскраски, состоящие из большого количества очень маленьких фрагментов.

Зачем загружать картинки для дорисовки

Можно использовать эту функцию терминала, например:

- для загрузки игр типа «соедини по точкам», которые тренируют математические знания ребенка. Готовые задания можно скачать в сети Интернет
- в работе психолога, для загрузки изображений для копирования. Например, фигур Денманна или других. (копирование правой, а затем левой рукой)
- любых Ваших собственных заданий: допиши слово, реши пример, дорисуй человечка и т.п.

Для создания Ваших собственных заданий (изображений) понадобится графический редактор. Мы рекомендуем использовать бесплатный, простой и удобный редактор Paint.net, который можно скачать в сети интернет.

Как загружать собственные изображения

Загрузить собственные изображения на терминал можно следующими способами:

1. Подключить к терминалу флешку с изображениями, войти в режим настройки и скопировать изображения на терминал. В этом случае, изображения будут всегда доступны на терминале.
2. Открывать изображения непосредственно с подключенной флешки.
3. Если терминал подключен к сети, можно открывать изображения с любого удаленного компьютера. Это удобно при наличии нескольких терминалов, чтобы не приходилось копировать изображения на каждый из них.

Во втором и третьем случае, изображения должны находиться на флешке (или удаленном компьютере) в папках с **определенными** именами:

puzzles – для пазлов

colorings – для раскрасок

drawings – для дорисовывания

регистр букв имени папки **имеет** значение.

Маленькая хитрость: чтобы расположить изображения в удобном для Вас порядке, переименуйте файлы так, чтобы их имена начинались с цифры.

13.1.5 Режим «Следуйте за мной»

При работе в интерактивном классе, можно запретить ученикам произвольно переключаться между заданиями.

Если на компьютере воспитателя (педагога) установлена галочка «Следуйте за мной», то все интерактивные парты класса будут воспроизводить именно то задание, которое запущено на этом, основном компьютере.

Примечания:

- *Данный режим не позволяет управлять различными уровнями игр*
- *Данный режим не поддерживается играми с большой вложенностью заданий (например, «Место буквы в слове», «Игры В.В. Воскобовича» и подобными).*

14. Интерактивный класс

Любые модели детских учебно-игровых терминалов «Добрые игры» можно подключить по сети Wi-Fi к компьютеру или ноутбуку педагога. При этом появятся новые, удивительные возможности для занятий:

- На мониторе преподавателя можно контролировать ход выполнения заданий всеми детьми одновременно
- Педагог может помочь любому ребенку непосредственно со своего компьютера
- Можно вывести изображение монитора на интерактивную доску, и работать на доске



При наличии интерактивной доски можно использовать и ее:

Вариант 1.

Изображение всех мониторов одновременно можно вывести на интерактивную доску, и каждый ребенок будет видеть, насколько он преуспел в выполнении задания по сравнению с остальными.

Вариант 2.

Изображение монитора любой из парт можно вывести на интерактивную доску в полный размер, для совместного обсуждения вариантов решения заданий или решения задания непосредственно на доске.

Подробная информация на сайте www.interparta.ru

От разработчиков:

Уважаемые специалисты, использующие наши разработки!

Мы будем благодарны, если Вы направите нам короткий отзыв о нашем оборудовании и программном обеспечении. Что нравится, а что можно улучшить. Какие игры и задания Вы используете часто, а какие – реже. Возможно, Вы посоветуете нам увеличить количество игр и заданий в том или ином разделе, или добавить совсем новый раздел.

Нам нравится наша продукция, мы постоянно развиваем и совершенствуем ее, хотим сделать ее максимально полезной. Поэтому, мы прислушиваемся к советам всех специалистов, которые используют наши разработки, и будем признательны за любой отзыв, любые Ваши советы и пожелания.

Отправить отзыв можно на email info@interparta.ru или оставить на сайте www.interparta.ru в форме обратной связи.

С Уважением,
сотрудники компании «Добрые игры».

Все модели нашего оборудования представлены на сайте
www.interparta.ru

Первая интерактивная парта для ДОУ и школы



Интерактивные классы для ДОУ и школы



Все модели и цены на сайте

www.interparta.ru

