



**АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО
НОВГОРОДА ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Детский сад № 441 «Кузнечик»**

603136, город Нижний Новгород, улица Ванеева, 120, ИНН 5262085811,
тел.(831)468-29-44, тел. /факс 468-29-43, e-mail:sad4412007@yandex.ru

ПРИНЯТО

Педагогическим Советом МАДОУ
«Детский сад № 441 «Кузнечик»
Протокол от « 31 » августа 2021 г.
№ 4



УТВЕРЖДЕНО
Приказом заведующего МАДОУ
«Детский сад № 441 «Кузнечик»
от « 31 » августа 2022 г.
№ 73/4-ОД

Картотека компьютерных игр

В каждом из данных электронных пособий содержатся развивающие и обучающие игры, помещенных в оболочку, названную разработчиками «Игродром», которая имеет простой, и с точки зрения авторов, интуитивно понятный детям интерфейс. Каждый такой «Игродром» состоит из 25 различных тематических упражнений, связанных с общей направленностью данного пособия. Все упражнения представлены в виде 25 интерактивных значков, расположенных на всем пространстве экрана, запуск каждого из них обеспечивается активацией соответствующего значка. После активации

иконки упражнения, по центру экрана открывается новое окно с заставкой упражнения, остальные значки при этом свертываются в нижней части экрана. Чтобы начать выполнение упражнения, нужно нажать соответствующую кнопку на заставке. В любой момент в процессе выполнения заданий упражнения, можно выйти из него и вернуться к выбору упражнений просто «кликнув» на значки свернутых внизу экрана упражнений или на представленную в строке меню клавишу – «игродром». Размер поля можно менять со «стандартного» на «большой» и обратно через строку меню.

Все эти характеристики подходят для следующих электронных пособий: «Маленький гений учится считать», «Маленький гений учится читать», «Маленький гений учится рассуждать», «Маленький гений учится сопоставлять», «Маленький гений тренирует внимание».

Маленький гений учится считать

Данное пособие предназначено для ознакомления с цифрами, научением простейшим математическим операциями и логическими упражнениями на счет и знание цифр. Оно содержит в себе следующие упражнения:

«Уложи» - требуется распределить представленные в упражнении предметы на две категории в соответствии с требованиями задания.

«Циферки» - представлен ряд цифр от 0 до 9. При нажатии на цифру она крупно отображается по центру окна с соответствующим ей количеством предметов или животных. Каждой цифре при ее активации дается ее голосовое озвучивание.

«Числа клавиши» - представлены несколько кнопок с числами при нажатии на которые осуществляется голосовое озвучивание названия данного числа.

«Вот это число!» - одну из нескольких цифр необходимо разместить в контур соответствующий лишь одной из них.

«Живые циферки» - необходимо раскрасить цифры двумя цветами из предлагаемого восьми цветового набора красок, после чего дается голосовое озвучивание данной цифры.

«Цифры-близнецы» - активируя представленные на экране «закрытые» квадраты необходимо найти среди них парные цифры.

«Считалочка» - необходимо активировать те пары квадратов, на которых изображено одинаковое количество различных животных.

«Собери сам» - необходимо собрать цифру. На экране представлены два поля, поделенные на 25 клеточек каждое. Одно поле пустое – на другом отображается выбираемая цифра. В пустом поле необходимо отметить идентичные клеточки, чтобы повторить цифру, отображаемую на первом поле.

«Сосчитайка» - в первой части задания при нажатии на кнопку с числом – появляется соответствующее числу количество фигур. Во второй части задания необходимо по количеству предъявляемых фигур определить, какую из кнопок с соответствующим им числом нажать.

«Похожи» - из предлагаемого набора фигура нужно найти те, которые одинаковой формы.

«Покажи дорожку» - на экране «разбросаны» числа от 1 до 10. Нужно последовательно активировать их, проложив тем сам «дорожку» между двумя сказочными или мультипликационными персонажами, находящимися в противоположных углах экрана.

«Запомни!» - сначала показано последовательное расположение чисел привязанных к определенному участку экрана, затем числа перемешиваются в общем поле и необходимо вернуть каждое из них на соответствующее ему место.

«Помоги убежать!» - упражнение противоположное упражнению «Покажи дорожку» - необходимо последовательно активировать числа от 10 до 1, спасая сказочного персонажа.

«Выбирай-ка» - задан ряд геометрических фигур, из которых нужно выбрать только те, которые задействованы в составлении представленной на экране более сложной фигуры.

«Где сколько?» - предлагается к указанному в соответствующем поле количеству пальцев или фигур подобрать нужное, определяющее их число из предлагаемых вариантов.

«Парочки-считалочки» - открывая квадраты необходимо найти парные – содержащие одинаковое количество нарисованных на них животных.

«Расставь цифры» - необходимо расставить в правильной последовательности предложенный числа, чтобы правильно открыть картинку-пазл.

«Что это?» - необходимо правильно совместить представленные геометрические фигуры с их аналогами.

«До и после» - необходимо с заданной цифрой поставить еще две – предшествующую ей и следующую после нее.

«Больше меньше» - необходимо поставить правильный знак из предлагаемых математических знаков «больше» «равно» или «меньше» между первым и вторым предлагаемыми изображениями, содержащими разное количество предметов.

«Добавь!» - на экране представлены два поля. На поле-эталоне расположено определенное количество предметов. Во второе поле необходимо переместить равное ему количество предметов.

«Волшебный экран» - необходимо решить несколько простых арифметических примеров (например, $1+1=?$) подставив нужную цифру из десяти возможных. В результате на экране откроется сокрытая за примерами картинка.

«Сосчитай зверюшек!» - на экране предъявляется разное количество зверей, в соответствии с которым необходимо подобрать правильное число из чисел, предлагаемых на выбор.

«Кубики» - задан простой арифметический пример (например, $1+2=?$). Решить его можно выбрав правильную грань кубика с нарисованной на нем цифрой и подставив в поле для ответа.

«Посели цифры» - в заданные примеры необходимо подставить цифры, чтобы в сумме получилась цифра, обозначенная на экране.

Маленький гений учится читать

Данное пособие предназначено для знакомства ребенка с буквами, для изучения алфавита, составления отдельных слогов и простых слов, для приобретения навыков чтения и составления простых предложений. Пособие содержит в себе следующие упражнения:

«Букварик» - на экране представлен весь алфавит. «Кликнув» по любой букве можно услышать ее произношение и увидеть иллюстрацию (при возможности), название которой начинается с соответствующей буквы.

«Найди букву» - необходимо найти в алфавите показанную в задании букву.

«Веселая азбука» - необходимо раскрасить буквы двумя цветами из предлагаемого цветового набора красок. Необходимо отметить, что в данном задании перед его выполнением показан ролик из приближающихся и перемещающихся против часовой стрелки разноцветных букв русского алфавита. Возможно, данное видео способно оказать негативное влияние на организм человека.

«Найди» - на экране дается набор букв. Нужно активировать соответствующую букву после того как она будет названа в голосовом сопровождении задания. Перед запуском данного упражнения в углу заставки демонстрируется мерцающие синим и желтым цветом буквы «А» и «Б». Возможно, что интенсивность мерцания способна оказать негативное влияние на организм человека.

«Открой картинку» - активируя представленные на экране «закрытые» квадраты необходимо найти среди них парные буквы.

«Подпиши картинку» - в упражнении показывается изображение и контуры букв слова обозначающего данную картинку. Необходимо из предъявляемого набора букв вставить необходимые буквы в контур слова.

«Прочитай сам» - необходимо прочитать заданное слово и перетащить иллюстрацию, которую оно обозначает в специальное поле.

«Что нарисовано?» - необходимо прочитать заданные слова и перетащить одно из них, обозначающих демонстрируемую иллюстрацию в специальное поле.

«С какой буквы?» - в заданиях упражнения демонтируются несколько картинок, обозначение которых начинается с одинаковой буквы. Из предлагаемого перечня букв необходимо выбрать данную начальную букву.

«Буквы-краски» - на экране представлен рисунок-раскраска, определенные части которого, отмечены буквой. Буква является заглавной в обозначении цвета, которым данную часть рисунка необходимо закрасить. По данной букве нужно выбрать соответствующий цвет.

«Верни на место!» на экране представлена картинка со словом подписью внизу. Затем слово распадается на буквы, которые перемешиваются между собой. Необходимо восстановить слово, расставив буквы в соответствующем порядке.

«Поставь на место!» - в слове, обозначающем соответствующую картинку, пропущена одна или несколько букв. Из представленного перечня букв нужно правильно вставить недостающую букву в слово.

«Какая буква?» - На картинке показан предмет. Из предлагаемого перечня букв необходимо выбрать букву, с которой начинается (или заканчивается) название предмета и поместить ее в специальное поле.

«Они разные» - нужно выбрать парные иллюстрации по принципу одинакового написания обозначающих их слов, но имеющих при этом разное значение.

«Подпиши!» - предлагается перечень иллюстраций и перечень обозначающих их слов. Нужно попарно активировать соответствующие друг другу картинку и слово.

«Составь сам» - на нескольких кубиках со слогами нужно выбрать такие грани, которые позволили бы из слогов составить слово, определяющее название предмета на представленной картинке.

«Выбери!» - из предлагаемого перечня слов нужно выбрать те, что обозначают предметы, относящиеся к заданной в задании категории.

«Какой слог?» - в слове, обозначающем соответствующую картинку, пропущен один слог. Из представленного перечня слогов нужно правильно вставить недостающий слог в слово.

«Путешественники» - заданы несколько слов с пропущенными слогами. Из перечня слогов нужно подобрать необходимые, чтобы добавить их в слова.

«Кто спрятался?» - дан набор букв, из которых нужно составить слово. При правильном варианте в специальном поле появится иллюстрация к составленному слову.

«Что это?» - представлено изображение и перечень букв. Из букв нужно выбрать те, которые составляют слово, обозначающее предмет на картинке.

«Так? Не так?» - В предложении пропущено слово. Необходимо определить какое слово пропущено и переместить иллюстрацию, соответствующую ему, в специальное поле на экране.

«Собери слово!» - представлен ряд слогов, которые необходимо совместить, чтобы получить слова. При этом можно ориентироваться на картинки-подсказки.

«Отыщи слова» - предлагается набор букв и набор из разных красок. Необходимо понять какое слово можно составить из букв и закрасить входящие в него буквы одним цветом, а лишние буквы другим цветом.

«Допиши!» - в предложении пропущено слово. Необходимо понять, что это слово и составить его из предоставленного буквенного набора.

Маленький гений учится рассуждать

Данное пособие предназначено для развития у ребенка определенных мыслительных операций, например, поиск аналогий по определенному параметру, элементарное ранжирование по внешне заданному признаку, определение контрастов, исключение лишнего на основе выявления связей между предметами и др. Пособие включает в себе следующие упражнения:

«Вкладыши» - поочередно предлагаются фигуры, которые нужно наложить на соответствующий каждой из них контур.

«Что куда?» - в упражнении представлены контуры различных геометрических фигур разного размера. Из соответствующего набора фигур необходимо выбрать те, которые подходят по размеру под контур и совместить их.

«Больше-меньше» - предлагается ряд продублированных изображений предметов и два ряда специальных пустых полей. Необходимо поместить парные предметы друг под другом – предметы большего размера в поля верхнего ряда, а их уменьшенные копии в поле нижнего ряда.

«Большие и маленькие» - предлагаются изображения одинаковых предметов отличающиеся по величине. Необходимо разложить их по убыванию, а затем по возрастанию величины, в соответствии с голосовым заданием.

«Разложи» - необходимо рассортировать предметы на несколько категорий в соответствии с предлагаемым заданием.

«Раскрась цепочку» - предлагается набор красок, цепочка-раскраска и цепочка-образец. Необходимо раскрасить цепочку в соответствии с образцом.

«Что длиннее?» - предлагаются изображения как одинаковых, так и разных предметов отличающихся по длине. Необходимо разложить данные предметы по убыванию длины.

«Что выше?» - предлагаются изображения как одинаковых, так и разных предметов отличающихся по высоте. Необходимо разложить данные предметы по убыванию высоты.

«Что шире?» - предлагаются изображения одинаковых предметов отличающихся по ширине. Необходимо разложить данные предметы по убыванию ширины.

«Что потерялось?» - предлагается перечень предметов, а затем список «фотографий» данных предметов. Один из предметов исчезает. Необходимо «активировать» фотографию данного предмета.

«Третий - лишний!» - представлены три предмета. Два из них взаимосвязаны по определенному признаку. Поняв данную связь, необходимо исключить не связанный с ними третий предмет.

«Похожи!» - из перечня разнообразных предметов необходимо выбрать парные предметы, которые можно объединить по цветовому сходству.

«Собери игрушки!» - необходимо переместить изображения игрушек с пола на полки и в специальный ящик.

«Зеркальце» - представлено два идентичных по размеру поля разбитых на клетки. На одном из полей изображена фигура. На другом поле, активируя соответствующие клетки необходимо «нарисовать» зеркальное отражение данной фигуры.

«Дорога к дому» - с одной стороны экрана изображены животные, с другой стороны их жилища. От каждого животного к жилищу ведут «дорожки». Необходимо по очереди активировать каждый участок «дорожки» доведя животное до дома.

«Положи рядом» - необходимо понять связь между двумя категориями предметов и расположить рядом с категорией-эталонем, соответствующей ей предмет из общего перечня предметов.

«Расставь по местам» - изображена комната с мебелью, а также ряд предметов логически подходящих к обстановке. Необходимо определить то

место в пространстве комнаты, где должен располагаться определенный предмет и поместить его в это место.

«Профессии» - даны изображения людей разных профессий, а также перечень атрибутов, необходимых человеку для профессиональной деятельности. Необходимо соотнести эти две категории, переместив предметы в соответствующее поле.

«Контрасты» - необходимо понять противоположную связь между двумя категориями предметов и расположить рядом с категорией-эталоном, тот предмет, который является его противоположностью из общего перечня предметов.

«Закрась» - дан набор красок и наборы продублированных фигур-раскрасок. Необходимо найти парные фигуры и закрасить их одинаковым цветом.

«Времена года» - изображена картина на сюжет определенного времени года. Из списка разнообразных предметов и атрибутов необходимо выбрать те, которые соответствуют данному времени года и переместить их в поле изображения.

«Часть и целое» - даны изображения предметов-эталонов и набор отдельных предметов, которые являются частью одного из предметов-эталонов. Необходимо соотнести часть предмета с тем предметом, составным компонентом которого он является.

«Что общего?» - дан ряд предметов. Необходимо определить связь между некоторыми из них и на этой основе разместить их в специально отведенных полях, отсортировав тем самым от остальных заданных предметов.

«Фантазер» - необходимо рассортировать заданные предметы по категориям в соответствии с их назначением (например, категории «инструменты» и «средства передвижения»).

«Цепочки» - необходимо понять установить связь между различными предметами и распределить их в соответствующие категории.

Маленький гений учится сопоставлять

Данное пособие предназначено для знакомства ребенка с процессом соотнесения друг с другом различных предметов и их частей на основе определенного признака, для научения формированию общего из отдельных частей, для постижения основ дифференцирования по заданным категориям и др. В данное пособие входят следующие упражнения:

«Подбери половинку!» - дано изображение, половина которого скрыта. Скрытая половина активируется «кликом» мышки, вызывая половину изображения. Необходимо активизировать подбираемую половину до тех пор, пока она не совпадет с изначально открытой половиной.

«Собери пирамидку!» - в центре изображена основа пирамидки, на которую необходимо переместить детали от нее в правильной последовательности.

«Квадратики» - дан контур квадрата, внутри которого изображена его половина с одной из сторон неправильной формы. Среди представленных вариантов, необходимо найти вторую половину квадрата с такой стороной, которая совпала бы с той, что находится внутри контура.

«Угадай, кто это?» - поочередно предлагаются контуры, на которые нужно наложить одну из соответствующих ему фигур.

«Найди половинку!» - дана половина изображения. Вторую половину необходимо подобрать из ряда предлагаемых изображений и переместить её, расположив рядом с исходной половиной для получения целого изображения.

«Перевертыши» - дано изображение-эталон и скрытое изображение, состоящие из нескольких частей. Скрытые части активируются «кликом» мышки, вызывая различные варианты изображения. Необходимо активизировать подбираемые части до тех пор, пока они полностью не совпадут с изображением-эталонном.

«Нарисуй картинку» - упражнение представляет собой картинку-макет, включающую в себя довольно значительное количество деталей. Все детали

можно активировать «кликом» мышки меняя их контуры, очертания, цвет, форму, добавляя к ним определенные тематические атрибуты (например, переделывая всю картину под зимнее время года). Таким образом, можно менять детали картины создавая предпочтительный финальный вариант.

«На чем поедем?» - из предполагаемого набора транспортных средств нужно выбрать те, которые соответствуют категории, задаваемой голосовым сопровождением упражнения.

«Сделай сам!» - упражнение представляет собой несколько картинок-макетов с различными деталями на соответствующем фоне. Все детали можно активировать «кликом» мышки меняя их контуры, очертания, цвет, форму. Также можно иногда изменять и фон. Таким образом, можно менять детали картины создавая предпочтительный финальный вариант.

«Пазлы» - изначально демонстрируется картинка, которая затем делится на классические составные пазловые части. Задание ребёнку - сбор изначальной картинки посредством подбора разных частей пока не получится её целостный образ.

«Кто где живет?» - дано изображение различных персонажей, а также соответствующих персонажам жилищ. Необходимо установить связь между данными категориями и переместить персонажа в поле с его жилищем.

«Динозаврики» - дан контур изображения динозавра, а также смешанные фрагменты данного изображения. Необходимо подставить различные фрагменты в контур таким образом, чтобы получилась целостная картина.

«Что где лежит?» - активируя представленные на экране «закрытые» квадраты необходимо найти среди них парные изображения.

«Строитель» - даны образцы изображения домика и набор составных частей. По аналогии с образцом в специальном поле необходимо сопоставить части таким образом, чтобы получившееся изображение совпадало с образцом.

«Родственники» - необходимо детеныша животного сопоставить с его мамой. Причем задания в упражнении усложняются довольно нелинейно. Сначала предъявляемые образы детенышей нужно отнести с имеющимися образцами. Потом на картине макете необходимо найти частично замаскированных детенышей и соотнести их с предъявляемыми поочередно образами мамы. Далее с одной стороны экрана изображены детеныши, с другой стороны их мамы. Между ними проложены «дорожки». Необходимо по очереди активировать каждый участок «дорожки» доведя детеныша до мамы.

«Копия» - даны два рисунка. Они практически полностью идентичны, за исключением некоторых деталей. Необходимо недостающие детали перетащить на соседний рисунок – при этом детали копируются и остаются уже на обоих рисунках.

«Четверочки» - даны перемешанные наборы разных предметов, которые необходимо сгруппировать по определенной категории по четыре предмета в каждой.

«Конструктор» - даны изображения предметов-эталонов и набор составляющих их частей. Необходимо состыковать данные части друг с другом, дабы получился предмет, идентичный эталону.

«Что за чем?» - предлагаются пазлы одной или нескольких категорий по четыре пазла в каждой. Необходимо расставить их в правильном порядке, учитывая этапы изобретения человечеством предметов, изображенных на пазлах.

«Запоминайка» - даны предметы, определенным образом фиксированные на специальных полях на экране. Затем предметы перемещаются в другой части экрана, откуда их необходимо по памяти переместить в изначально занимаемые ими поля.

«Маленький архитектор» - даны образцы изображения домика и набор составных частей. По аналогии с образцом необходимо сопоставить части таким образом, чтобы получившееся изображение совпадало с образцом.

«Сделай разными» - даны две идентичные картинki-раскраски с многочисленными деталями и большой выбор цветных красок с различными оттенками. Необходимо раскрасить обе картинки таким образом, чтобы ни одна из частей на обеих картинках не была раскрашена одинаковым цветом.

«Переставь!» - в упражнении даны таблицы с одинаковым количеством строки столбцов. По количеству строк и столбцов задано количество разных категорий идентичных предметов. Данные предметы необходимо разместить в ячейках таблицы таким образом, чтобы ни в столбцах, ни в строках не повторялись предметы одной категории.

«Разложи!» - даны несколько категорий идентичных предметов, которые необходимо разместить в таблице таким образом, чтобы получившийся набор предметов в столбце или строке (в зависимости от задания) не повторялся в остальных строках или столбцах.

«Сообрази» - дана таблица с одинаковым количеством строки столбцов. Вся таблица, кроме одной ячейки, заполнена идентичными предметами из трех разных категорий. Необходимо из предметов, предлагаемых на выбор, определить необходимый и поместить его в ячейку. При этом среди предметов предложены и «ложные» - например, нужной категории, но отличающиеся цветом тех или иных деталей.

Маленький гений тренирует внимание

Данное пособие предназначено для развития и тренировки внимания ребенка, способности концентрировать внимание как на отдельных деталях, так и, наоборот, на конечной сумме отдельных элементов. Также некоторые упражнения помимо развития внимания способствуют развитию определенных видов памяти, воображения и мышления ребенка. В пособие входят следующие упражнения:

«Разыщи котят!» - на изображении представлены частично замаскированные котята, которых необходимо отыскать и активировать, «кликнув» на них мышкой.

«Собери игрушку» - дан контур изображения, а также смешанные фрагменты данного изображения. Необходимо подставить различные фрагменты в контур таким образом, чтобы получилась целостная картина.

«Парочки» - из перечня разнообразных предметов необходимо выбрать парные предметы, которые либо идентичны, либо отличаются по цвету.

«Снеговик» - даны составные части одного или нескольких снеговиков, которые необходимо собрать в правильном соотношении, чтобы в итоге получился снеговик.

«Я тебя найду!» - дана корзинка с маркером определенной категории. Из перечня предметов в нее необходимо собрать предметы, отвечающие заданной категории.

«Кто спрятался?» - предлагается перечень животных, а затем список «фотографий» данных животных. Одно из животных исчезает. Необходимо «активировать» фотографию данного животного.

«Расставь!!!» - ориентируясь на цветовое сходство необходимо правильно совместить предметы из нескольких разных категорий.

«Разноцветье» - дан набор одинаковых предметов с отличающихся цветовой раскраской различных деталей. Среди них нужно найти предметы полностью идентичные по раскраске.

«Заплатки» - задано изображение с отсутствующей одной или несколькими частями. Необходимо из предлагаемого набора частей найти те, которые подойдут к изображению по форме и цветовому соответствию.

«Помоги маме собрать малышей» - на общей сюжетной картинке изображены детеныши животных (как одной категории, так и нескольких, а также частично завуалированных), которые необходимо переместить в специальное поле к их маме.

«Кто кому позвонил?» - упражнение по типу классического «лабиринта». Необходимо проследить соединенные кривой линией пары персонажей заданий и последовательно активировать их «кликом» мышки.

«Чья это тень?» - поочередно предлагаются предметы, которые нужно наложить на соответствующий каждой из них контур.

«Найди пару!» - из перечня предлагаемых персонажей необходимо выбрать пару полностью идентичных как по соответствию составных частей и их форм, так и по их цвету.

«Кто не спрятался?» - предлагается запомнить предъявляемый набор животных. Затем предъявляется другой набор, в котором из первого набора осталось только одно животное – по памяти нужно определить именно его.

«Похожи!» - из предлагаемого набора геометрических фигур необходимо активировать фигуры одинаковой формы.

«Собери пары!» - необходимо предлагаемый набор предметов разбить на отдельные группы, включив в каждую категорию идентичные предметы.

«Наблюдатель» - даны два рисунка. Они практически полностью идентичны, за исключением некоторых деталей недостающих на одном из них. Необходимо недостающие детали перетащить с одного рисунка на другой – при этом детали копируются и остаются уже на обоих рисунках.

«Где что лежало?» - необходимо запомнить исходное расположение предметов и после того как они смешаются, снова переместить их на те места, которые они занимали изначально.

«Повтори узор!» - задано поле-образец с определенным образом расположенными геометрическими фигурами. На пустом поле необходимо воспроизвести данный образец, расположив предложенные в перечне геометрические фигуры таким же образом.

«Что откуда видно?» - на одном из предъявленных рисунков персонаж (или персонажи), обращенный к зрителю лицом, держит в руках воздушные шарики разных цветов. На другом рисунке изображен тот же персонаж, но спиной к зрителю. Необходимо раскрасить шарики в те же цвета, что и на первом рисунке, учитывая, что персонаж «повернулся».

«Дорисуй половинку!» - дано симметричное изображение, половина которого раскрашена, вторая обозначена только контуром. Необходимо

раскрасить вторую половину рисунка определяя нужные цвета по симметричной половине-образцу.

«Калейдоскоп» - даны два идентичных рисунка. Один из них раскрашен в разные цвета, второй обозначен только контуром. Также дана таблица перевода красок в другой цвет. Необходимо раскрасить второй рисунок, ориентируясь на цвет деталей на рисунке-образце и на таблицу перевода цвета, определяя тем самым, каким цветом данная деталь должна быть раскрашена на втором рисунке.

«Угадай» - дано изображение персонажа «со спины». Ориентируясь на различные детали данного изображения, необходимо из нескольких предлагаемых вариантов изображения персонажа со стороны лица выбрать правильное.

«Карандашики» - рядом с каждым из нескольких предъявляемых рисунков необходимо поместить карандаши тех цветов, с помощью которых выполнены данные рисунки.

«Отыщи ключик!» - дано изображение комнаты с многочисленными предметами, среди которых замаскирован ключ. Отыскав ключ его нужно переместить в поле к замку.

Большинство рассмотренных и описанных выше упражнений, входящих в пять электронных пособий, состоят из нескольких заданий, которые необходимо решить. По мере решения одного задания, дается более сложное задание. В большинстве упражнений содержатся три последовательно усложняющихся задания, направленных на раскрытие определенного семантического значения, которому посвящено данное упражнение. Верное или неверное действие в процессе их решения подкрепляется соответствующим звуковым сопровождением. В случае удачного решения каждого задания и итогового прохождения всего упражнения дается текстовая оценка результата «молодец!» и соответствующее звуковое сопровождение.

Помимо вышеописанных пяти пособий, в комплект входили еще два пособия выполненных и структурированных по-другому принципу: «Информатика для дошкольников» и «Я готов к школе!».

В этих пособиях нет встречающегося в пяти описанных выше так называемого «игродрома», а вся информативная часть представлена на двух частях, вертикально разделенного экрана. В левой части расположена структурно-содержательная информация всего пособия, выполненная в виде классического компьютерного «дерева папок». При активации папки из него «выпадает» содержание, активировав которое можно увидеть на правой, большей, половине экрана непосредственно описание задания, иллюстрации или экран с какой-либо интерактивной игрой.

Информатика для дошкольников

Данное электронное пособие по информатике, направлено на помощь ребёнку в понимании изучаемых в начальной школе разделов информатики, а также на тренировку в решении всех типов встречающихся заданий.

Пособие содержит в себе 12 больших тематических разделов: «Цифры и числа», «Предметы и их свойства», «Описание предметов», «Сравнение предметов», «Объекты», «Действия объектов», «Последовательность событий», «Множества», «Элементы логики», «Аналогии и закономерности», «Алгоритм» и «Элементы комбинаторики».

Каждый из разделов содержит в себе несколько иллюстраций к теме или нескольким входящим в раздел темам, различные игры к теме и несколько заданий. Всего в данном пособии представлено 120 заданий, разбитых по определенным темам.

Так, например, раздел «Алгоритм» содержит в себе следующие элементы:

Иллюстрация к теме «Алгоритм». Она представляет собой информационный плакат (или слайд), где доступным для ребенка языком

даётся определение понятия алгоритм и приводится понятный для ребенка пример алгоритма.

Игра I к теме алгоритм. Игра называется «Что за чем?». В игре необходимо запомнить порядок демонстрации ряда предметов, а затем повторить его, активируя необходимые предметы «кликом» мыши в нужной последовательности.

Игра II к теме алгоритм. Игра называется «Повтори мелодию». В данной игре несколько птиц поют определенную мелодию. Каждая птичка может петь только одну ноту. Необходимо повторять те ноты, которые они поют, запоминая порядок пения птиц и активируя нужных птиц в нужном порядке «кликом» мышки воспроизводя тем самым заданную мелодию.

Задание 109. В центре экрана изображен мальчик. Сверху написан текст задания – необходимо разложить картинки с изображениями следующим образом: над мальчиком – мебель, под мальчиком – сладости, справа от мальчика – зверей, а слева – мячи. Затем категории изменяются, но смысл задания остается прежним.

Задание 110. Дано белое поле, поделенное на клеточки – 17 по горизонтали и 11 по вертикали. Одна клеточка закрашена красным цветом. Начиная с этой клетки нужно нарисовать рисунок, активируя «кликом» мышки определенные клетки на поле, после чего клетка меняет свой цвет. Слева от поля задан алгоритм активизации клеток, например, стрелочка, указывающая влево и под ней цифра 10. Это значит, что нужно по очереди «кликнуть» на 10 клеток слева от красной клетки. Если активировать клетки правильно в конце получается целостный рисунок.

Задание 111. Вверху экрана написан вопрос: «В каком порядке нужно действовать, чтобы произошло событие?». Под ним заданы два поля. В первом поле маркируется событие и нумерация нескольких этапов, необходимых для его осуществления. Например, задано событие «Поездка в автобусе». В другом поле описываются этапы данного действия: «Доехать до нужной остановки», «Оплатить проезд», «Выйти из автобуса» и «Сесть в

автобус». Данные текстовые описания необходимо переместить в первое поле, правильно выстроив их по этапам – от первого до последнего, чтобы получилось завершённое действие.

Я готов к школе!

Данный тренажер предназначен для подготовки ребёнка к школе. Целью тренажёра является эффективная отработка и закрепление учебного материала, который необходим каждому первокласснику. Тренажер включает в себя четыре больших тематических раздела: «Почитаем?», «Посчитаем?», «Порешаем?» и «Разберемся?». В состав разделов могут входить иллюстрации к темам, рассматриваемым в разделе, а также задания, состоящие из самостоятельной работы и приложения по контролю знаний по теме.

Так раздел «Почитаем» включает в себя такие темы как «Сказочный счёт», «Сказочная азбука», «Чудесный полет» и «Зеленые друзья». Каждая из тем оформлена в виде электронной книги, которую можно «листать» с помощью специальных клавиш. Каждая из книг содержит несколько историй. Автор данных историй Сергей Артемов. Например, книга «Сказочный счёт» содержит в себе «Вступление» и следующие истории: «Как малыши считали листики», «Игра с кубиком», «Счет от пяти до десяти», «Десять карандашей Зайки», «Воскресенье на Большой поляне», «Сюрпризы Слоны», «И снова на Большой полянке». Все данные истории, как и истории в других книгах, иллюстрированы яркими, цветными, красивыми рисунками.

Таким образом, обобщая весь освещенный выше материал, можно отметить, что материалы данного комплекса тренажеров и электронных пособий, предназначены для детей дошкольного возраста. Развивающие и обучающие пособия выполнены в красочной и занимательной форме на основе воссоздания образов из повседневной жизни ребенка, ориентированы, как на совместную работу детей и взрослых, так и на самостоятельные занятия ребенка. Это обстоятельство обеспечивает

широкий спектр возможного применения данных материалов, как в дошкольных образовательных организациях, так и в рамках семейного воспитания ребенка.

Предлагаемая форма получения информации, а также развития ребёнка видится довольно актуальной, эффективной и во многом оригинальной, что позволяет говорить об определенной новизне и значимости данных пособий и тренажеров. Материалы пособий соответствуют возрастным особенностям дошкольников. Подача материала, преимущественно, в игровой форме, наиболее доступной для детей, может способствовать хорошему освоению ими материала и позволяет значительно повысить интерес и мотивацию дошкольников к обучению.

Содержание данных пособий, оформленное в интуитивно понятной и, во многом, знакомой ребенку форме, способствует не только насыщению его когнитивной сферы определенным багажом знаний, но и благотворно влияет на развитие высших психических функций ребенка. Подаваемый в пособиях материал является благотворной предпосылкой для развития у детей логического и ассоциативного мышления, что есть необходимое основание интеллектуального развития ребенка. Работа с данными электронными пособиями может способствовать развитию творческого воображения, закреплению восприятия основных семи цветов и знакомству с их оттенками, наблюдательности, умению соотносить предмет и цвет, приобретению способности концентрировать и распределять свое внимание, а также развитию определенных видов памяти. Благодаря тренажерам ребенок может приобретать навыки чтения и составления простых предложений, научается различать домашних и диких животных, узнаёт места их обитания и их различия. Он получает возможность ознакомиться с основными геометрическими фигурами и элементарными способами совмещения, оперирования ими, а также с основами наглядного моделирования. Кроме того, работа с данными материалами, несомненно, способствует развитию

навыков взаимодействия с компьютером и работе с программным обеспечением.

Также необходимо отметить, что данные материалы соответствуют требованиям современного федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и отвечают курсу поддержки инициативы и самостоятельности детей во всех видах деятельности; обеспечения вариативности и разнообразия содержания организационных форм дошкольного образования; создания благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка; формирования предпосылок учебной деятельности.

В качестве недостатков, можно отметить отсутствие ясно прописанной возрастной аудитории, для которой предназначены данные пособия. В описании серии «Умный ребёнок» упоминается, что «серия включает в себя более трёхсот развивающих компьютерных игр-тренажёров для детей от 2 до 7 лет...» однако такой возрастной разброс видится весьма сомнительным. Также можно отметить, что некоторые упражнения из разных пособий, а иногда даже в рамках одного пособия во многом дублируются, предлагая как материал, так и семантическое значение упражнения в целом, которое уже предъявлялось ранее в других упражнениях. Однако, учитывая, что каждое из пособий может использоваться самостоятельно и отдельно от других пособий, а также тот факт, что при сохранении эмоционально – положительного отношения детей к упражнениям, определенное количество повторений на разном материале будет способствовать лучшему закреплению как материала, так и совершаемых с ним операций, данное обстоятельство не является основанием для снижения в целом положительного впечатления от рецензируемой продукции.

Данные электронные пособия и тренажеры, обладая, несомненно, существенной практической значимостью, могут успешно применяться, как в учебном процессе в дошкольных образовательных организациях, так и в

качестве материала, используемого в рамках семейного воспитания и в ситуации самостоятельного развития ребенка.

Старший научный сотрудник
ФГБНУ «ИППИ РАО»
к. психол. н.



А.А. Буянов

Подпись Буянова А.А.

УДОСТОВЕРЯЮ

Начальник отдела кадров



[Handwritten signature]

Карпухина Е.Е.