1.3. Использование ЭОР в образовательном процессе

Таблица 1. Логопедические тренажеры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Возрастная****категория** | **Речевые****нарушения** |
| "Дельфа-141, 142" | От 3 лет до 12 лет | ОНР, ФФНР, ФНР, дисграфия, дислексия |
| «Игры для Тигры» | От 3 лет до 7 лет | ОНР, ФФНР, ФНР |

Таблица 2. Компьютерные развивающие игры

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Возрастная****категория** | **Речевые****нарушения** |
| АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ! | От 4 лет до 6 лет | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |
| РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ | От 5 лет до 9 лет | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР, дисграфия, дислексия |
| МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ | От 3 лет до 6 лет | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |

 Таблица 3. Онлайн игры.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Ссылка** | **Речевые****нарушения** |
| Сайт «Теремок» детские развивающие игры | <http://www.teremoc.ru/game/gamee.htm> | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |
| Детский портал Солнышко. Развивающие игры | <http://www.solnet.ee/games/g1.html#11> | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |
| Детские электронные презентации и игры | <http://viki.rdf.ru/> | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |
| Сайт детских компьютерных игр «Логозаврия» | <http://www.logozavr.ru/> | ОНР, ФФНР, ФНР, ЗПР |

**Логопедическая коррекционная программа**

**«Игры для Тигры» {3+} (2003)**

**Название игры:** Логопедическая коррекционная программа «Игры для Тигры»
**Возраст, для которого предназначена игра:** 4+
**Год:** 2003
**Тип издания:** L
**Жанр:** Обучение речи
**Разработчик:** [**Логопункт**](http://www.logopunkt.ru/tigra.htm)
**Таблетка:** присутствует
**Язык интерфейса:** Русский
**Системные требования:**
Windows 95/98/NT/ME/2000/XP
Процессор: Pentium 233 МГц
Память: 32 МБ
Видеокарта: 1 МБ, 800х600, DirectX 5.0
Аудиокарта: Совместимая с DirectX 5.0
Свободное место на ЖД: 200 МБ
Гарнитура: Стандартный микрофон

**Описание:**
Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи представляет собой единый программно-методический комплекс. Компьютерная логопедическая программа “Игры для Тигры” предназначена для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Программа позволяет эффективно работать над преодолением нарушений речи при дизартрии, дислалии, ринолалии, заикании, а также при вторичных речевых нарушениях. Отличные рисунки, объемное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала и веселый ведущий Тигренок - все это делает программу привлекательной, способствует повышению мотивационной готовности детей к логопедическим занятиям. Применение программы “Игры для Тигры” способствует индивидуализации и повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса. В программе более 50 упражнений, объединенных в четыре тематических блока, представляющих основные направления коррекционной работы: "Фонематика", "Просодика", "Лексика" и "Звукопроизношение".

**Скриншоты:
****

# ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ ТРЕНАЖЕР "ДЕЛЬФА-142"

## Описание

*Тренажер "Дэльфа-142"* - аппаратно-программный комплекс для коррекции разных сторон устной и письменной речи детей с речевой патологией.

* Более 60 упражнений в игровой форме, с максимальной наглядностью.
* Разнообразный стимульный материал: картинки, буквы, слоги, слова, предложения, звучащая речь позволяет работать как в добукварный, так и в букварный период.
* Несколько уровней сложности и режимов работы, соответственно индивидуальным возможностям ребенка.
* Система словарей: более 8000 слов и предложений, в том числе тематические словари по программе начальной школы.
* Возможность создания собственных словарей с учетом лингвистических особенностей учеников.

## Компьютерные требования

Pentium 166 MHz/32 Mb. SVGA 800х600 True Color (24 bit).

## Производитель

ООО "Дэльфа М"

Одной из отечественных разработок в области технической поддержки процесса формирования и коррекции произносительной стороны речи у детей является созданный в 1994 году программно-аппаратный комплекс «Дельфа-142» (г. Москва).

Эта программа представляет собой тренажер для речевой реабилитации и коррекции звукопроизношения у детей и взрослых. Данная разработка является программно-аппаратным комплексом, так как использует нестандартное устройство обработки звука в виде дополнительного преобразователя, заменяющего современные звуковые карты и работает в операционной системе DOS .

Технически визуализация звучащей речи в данном комплексе достигается при помощи улавливания звуков микрофоном, преобразовании их в дополнительном устройстве, передаче сигнала на процессор и дальнейшем отображении компонентов звучащей речи на экране компьютера в виде информативных образов с элементами анимации. Отображение сохраняется на экране монитора в течение любого времени, необходимого для анализа проведенной деятельности.

Данная программа позволяет визуализировать такие компоненты звучащей речи как:

·        речевое дыхание,

·        голосоведение,

·        фонетическое оформление звучащей речи,

·        темпо-ритмическая организация речи,

·        коррекция

При этом на экране отображается:

·        длительный, устойчивый плавный речевой выдох для слитного произнесения слов и фраз;

·        активный, короткий выдох речевой выдох;

·        наличие или отсутствие голоса;

·        сила и высота голоса;

·        громкость и длительность звука;

·        слоговая структура слова;

·        словесное и логическое ударение.

Для того чтобы дать более чёткое представление о содержании программы более подробно опишем структуру программы:

**Раздел "Звук"**

       Коррекция речевого дыхания, темпа, ритма речи, голоса, звукопроизношения; устранение призвуков. Для работы необходим специальный блок обработки речевого сигнала и микрофон (входят в комплект поставки).Включает 19 упражнений, распределенных по типам:

·         *"Задуй свечки", "Чашка чая", "Бабочка"* и *"Сказочный замок"* предназначены для отработки правильного речевого дыхания, плавности и длительности выдоха, слитного произнесения слов и фраз;

·         *"Колобок"* и *"Бегемотик"* помогут научить ребенка произносить звуки различной громкости, наблюдая за изменением рисунка на экране;

·         *"Елочка"* и *"Репка"* - для закрепления навыка произнесения слогов и слов на одном выдохе;

·         *"Картинка из кубиков"* и *"Скатерть-самобранка"* - для отработки слитного и ритмичного произнесения слогов, слов и фраз;

·         *"Вертолет"* и *"Подводная лодка"* - для выработки правильного произношения гласных и звонких согласных [з, з`, ж, р, л, л`] на начальных этапах обучения речи, а также для устранения назальности в голосе и коррекции высоты голоса;

·         *"Паровоз"* и *"Фонтан"* - для отработки правильного произношения глухих согласных звуков;

·         *"Космический стрелок"* и *"Индеец"* - для формирования и автоматизации навыка голосообразования (включения голоса), а также при работе с назальным оттенком голоса;

·         *"Речевая волна"* для формирования правильной ритмико-слоговой структуры речи и коррекции дефектов плавности и слитности, в том числе при заикании;

·         *"Речевая волна 2"* - применяется для тренировки произношения взрывных звуков и аффрикат;

·         *"Спектр"* - для отработки правильной артикуляции гласных, щелевых и сонорных согласных.

**Раздел "Буква"**

       Составление буквы из нескольких частей, нахождение буквы в ряду, постановка букв в слово. Возможность работать над дифференциацией 15 пар согласных, оппозиционных по способу и месту артикуляции.(9 упражнений)

·         *"Собери букву из 2-х частей", "Собери букву из 4-х частей", "Собери букву (для отличников)"* предназначены для формирования умения мысленно расчленить букву на несколько частей и соотносить расположение данных частей в пространстве. Они различаются уровнем сложности. Все три упражнения позволяют выбрать буквы, с которыми будет работать ребенок;

·         *"Найди букву", "Найди букву (для отличников)"* предназначены для формирования первоначального навыка правильного чтения. Тренируют навык сличения печатного текста с образцом, сохраняя последовательность и количество элементов. Упражнения можно использовать как дополнительный материал при работе над проявлениями дисграфии;

·         *"Картинки"* - для формирования навыка определения первого звука в слове и различения артикуляторно сходных фонем;

·         *"Сортировка слов с пропущенными буквами"* и *"Конструктор"* помогут отработать навык дифференциации парных согласных. Можно выбрать одну из 15 пар звуков, с которыми будет работать ребенок;

·         *"Тим и Том"* используется для формирования навыка звукового анализа при дифференциации согласных звуков по твердости-мягкости.

**Раздел "Слог"**

Нахождение слога, постановка слога в слово, восстановление порядка слогов в слове. (4 упражнения)

§         *"Найди слог"* для формирования первоначального навыка правильного чтения и отработки техники чтения прямых и обратных слогов, умения определять состав слога.

§         *"Грузовик"* позволяет отработать правильное употребление слогов, содержащих сходные по артикуляции пары согласных. Можно выбрать любую из 15 пар согласных и гласную в слоге.

§         *"Волшебный колодец"* и *"Волшебный колодец (для отличников)"* предназначены для формирования первоначального навыка правильного чтения (работа с трехсложными словами). С их помощью осуществляется тренировка восприятия слова сложной слоговой структуры.

**Раздел "Слово"**

Глобальное восприятие слов, формирование словесной догадки, классификация слов по разным морфологическим и тематическим признакам. (19 упражнений)

·         *"Прятки простые", "Прятки сложные"* и *"Прятки (для отличников)"*. С помощью упражнений данного типа формируется навык звукового анализа слова. В зависимости от выбора стимульного материала (картинки или аудирование) можно тренировать разные стороны фонемного восприятия.

·         *"Мозаика"* и *"Мерцающая мозаика"* для тренировки чтения и узнавания слов, коррекции нарушения чтения, в качестве дополнительного материала для коррекции внимания и памяти.

·         *"Найди имя существительное", "Найди имя прилагательное", "Найди глагол", "Классификация частей речи", "Сгруппируй существительные по обобщающим понятиям", "Определи число имени существительного", "Определи род имени существительного", "Определи число имени прилагательного", "Определи род имени прилагательного", "Определи число глагола", "Определи время глагола", "Определи род глагола", "Найди предлог", "Антонимы"*.

Все эти упражнения решают задачу развития лексико-грамматической стороны речи при работе с разными морфологическими категориями.

**Раздел "Предложение"**

        Коррекция лексико-грамматической стороны речи. (8 упражнений)

·        *"Восстанови предложение", "Составь предложение", "Вставь пропущенное слово", "Выбери форму слова", "Вставь предлог", "Вставь предлог (для отличников), "Вставь союз", "Закончи предложение"* - предназначены для развития лексико-грамматической стороны речи. Они на разном материале тренируют детей в установлении смысловых и формальных связей между словами в предложении. Также комплект содержит 63 базовых словаря с общим количеством единиц (слов или предложений) около 4,5 тысяч. Это общие и тематические словари (как, например, "Одежда", "Пища", "Школа" и т.д.), а также словари, построенные по фонетическому принципу ("Гласные второго ряда", "Мягкий знак" и др.). Пользователь может формировать, сохранять и корректировать собственные словари, а также архивировать их даже при самых минимальных навыках работы с компьютером.

   Более подробно познакомиться с тренажером «Дельфа-142» можно на [**сайте**](http://delfa.solf.ru/) разработчика.

**Коррекция письменной речи**

**с использованием логопедического тренажера**

**"Дельфа-141"**

Введение информационных технологий в контекст отечественной традиции предполагает, что использование их уникальных возможностей во всех областях специального образования будет подчинено задаче максимально возможного развития ребенка, преодоления уже имеющихся и предупреждения новых отклонений в развитии, вторичных по своей природе, что способствует дальнейшей социализации ребенка с ограниченными возможностями.

Информационные технологии расширяют арсенал средств учителя – логопеда, помогая «достраивать» те условия обучения, которые необходимы для решения развивающих и коррекционных задач. Преимущества компьютера как инструмента специального обучения школьников состоят в том, что с его помощью становится возможным: мотивировать детей к трудным для них видам деятельности; моделировать предметное содержание сложных и скрытых непосредственного наблюдения объектов познания в любых необходимых знаковых формах, свободно переходя от одной к другой; осуществлять не только последовательное, но и параллельное моделирования одного и того же предметного содержания в наглядной форме и с помощью речи, переходить от одного способа к другому; моделировать продуктивные виды групповой и индивидуальной деятельности детей (конструирование, экспериментирование, прогнозирование, классификация и др.); вводить дополнительные визуальные динамические опоры для анализа ребенком собственной деятельности в режиме реального и отсроченного времени; расширять возможности качественной индивидуализации специального обучения.

Логопедический тренажер «Дельфа – 141» - далее: тренажер - предназначен для коррекции произношения и отработки дифференциации парных глухих и звонких согласных в письменной речи учащихся младших классов с недостатками интеллектуального развития, детей-инвалидов по слуху и речи, а также детей с ограниченными возможностями в большинстве упражнений логопедического тренажера «Дельфа – 141» отрабатываются пары согласных в твердом и мягком звучании. Во всех упражнениях соблюдается единый принцип: работа только с одной парой звуков. Отрабатываемые буквы находятся в начале слова в сильной позиции перед гласными первого и второго ряда или сонорами. Также включены словари, содержащие слова с парными глухими и звонкими согласными на конце и в середине слова. Часть упражнений построены в виде учебных заданий, а часть – в форме игры и иными возможностями здоровья и проблемами в развитии.

**Логопедический тренажер "Дэльфа-141"**
В 1995-96 гг. в серию был выпущен Логопедический тренажер "Дэльфа-141" (методическое руководство — зам. директора Пушкинской специальной (коррекционной) школы VIII вида Московской области А.Ю. Исаков, координатор — А.Б. Меньков, программисты А.К. Левин и А.М. Плахова). Помимо упражнений на коррекцию произношения, программа включала в себя модуль подготовки детей к пользованию компьютером, изучение клавиатуры, микрофона и мыши, а также упражнения на дифференциацию в письменной речи парных глухих и звонких согласных. В условиях дефицита специализированных программ для специального образования упражнения Логопедического тренажера часто использовались практиками не только по прямому назначению, но и для решения сходных педагогических задач. Так, упражнение "Воздушный шар" применялось для автоматизации навыка узнавания буквы, упражнение "Перекресток" — для развития пространственной ориентации, отработки понятий "верх-вниз-вправо-влево". Упражнение для овладения манипулятором-мышью, где изображенные на экране домашние животные обладали своим голосом, нашли применение в качестве дополнительного средства в работе по развитию остаточного слуха, звуковой дифференциации, соотнесению звука и слова.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.delfam.ru/sphere.jpg | http://www.delfam.ru/animals.jpg |
| **Упражнение "Воздушный шар"** | **Упражнение "Наши животные"** |

Начиная с 1998 г., разработка продуктов для дефектологов, логопедов, сурдопедагогов и психологов передана по договору на предприятие "Дэльфа М". Здесь под руководством А.Б. Менькова и А.Ф. Попова программа "Дэльфа-141" (серийно выпускалась под названием "Фонема") была расширена и дополнена. Многие ее принципы нашли свое логическое продолжение в программе [Логопедического тренажера "Дэльфа-142"](http://www.delfam.ru/delfa142.html) (1999-2000).

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.delfam.ru/circus2.jpg | http://www.delfam.ru/circus1.jpg |
| **Фазы выполнения упражнения "Цирк"** |

ПЕРЕЧЕНЬ СОДЕРЖАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР.

## АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ!

обучающая игра для детей **4 – 6 лет.**

***Цель:*** развитие мышления (классификация, сериация), внимания, упражнение в ориентировке в пространстве, закрепление пространственных предлогов, наречий (*над, за, перед, справа, слева, внизу, вверху),* активизация словаря, закрепление понятия величины (*большой, маленький, длинный, короткий, высокий, низкий),* закрепление цветов спектра, геометрических фигур, упражнение в прямом счете в пределах 10 и умения соотносить число с цифрой, развитие мелкой моторики руки.

В обучающей игре «Алик – скоро в школу!» дети познакомятся с милым и добрым щенком по имени Алик, который в веселой и ненавязчивой форме поможет подготовить ребенка к обучению в школе, расскажет ему много интересной и полезной информации. Яркие и живые персонажи, а также простота управление в игре доставят Вам и Вашему малышу огромное удовольствие. Веселые игры и интересные задания будут ждать Вас на каждом шагу и радости ребенка не будет предела, когда, выполнив все тесты Алика, он окажется у ворот виртуальной школы!

***Содержание***

* *ОБУЧАЮЩАЯ СТРАНИЦА*

|  |  |
| --- | --- |
| *НАЗВАНИЕ ИГРЫ* | *СИГНАЛЬНАЯ КАРТИНКА* |
| «НАВЕДИ ПОРЯДОК» | вороны |
| «АТЕЛЬЕ» | гномы |
| «ИСПУГАЙ ПТИЦУ» | клумба |
| «НАЙДИ ГРИБОК» | грибы |
| «СТРЕЛЬБА ПО ШАРИКАМ» | скворечник |
| «ХУДОЖНИКИ» | радуга |

* *КОНТРОЛЬНЫЕ СТРАНИЦЫ:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *КОНТРОЛЬНАЯ СТРАНИЦА* | *НАЗВАНИЕ ИГРЫ* | *СИГНАЛЬНАЯ КАРТИНКА* |
| *«САД 1»* | *№1* | «СОБЕРИ ОВОЩИ» | червячок |
| *№1* | «СОСЧИТАЙ КРАПИНКИ» | божья коровка |
| *«САД 2»* | *№2* | «НАУЧИ ПОПУГАЯ» | попугай |
| *№2* | «РАЗНОЦВЕТНЫЙ БУКЕТ» | клумба |
| *№2* | «ПОМОГИ ПЧЕЛКЕ НАЙТИ ДОРОГУ» | ульи |
| *«ОГОРОД»* | *№3* | «СОСЧИТАЙ ПТЕНЦОВ» | гнездо |
| *№3* | «УМНЫЙ ДЯТЕЛ» | дятел |
| *«ХОЗЯЙСТВЕННЫЙ ДВОР»* | *№4* | «ПОСАДИ КЛУМБУ» | обезьяна |
| *№4* | «НАПОЛНИ ТЕЛЕЖКУ» | сарай |
| *«ОКРАИНА ДЕРЕВНИ»* | *№5* | «ПОЛЕЙ ЦВЕТЫ» | колодец |
| *№5* | «КОГО НЕ ХВАТАЕТ?» | попугай |
| *№5* | «БРОСЬ МЯЧ» | мяч |
| *«ПОЛЯНКА»* | *№6* | «ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ» | Алик |
| *№6* | «ПОКАЖИ ЦВЕТОК» | тюльпаны |

***Системные требования***: P233, 32MB, 4-х CD-ROM, W95/98, клавиатура; мышь.

***Разработчик:*** ©2003 «Silcom». ©2003 «Руссобит Паблишинг»

**«НАВЕДИ ПОРЯДОК»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие мышления (классификация, сериация), слухового внимания, упражнение в ориентировке в пространстве, закрепление пространственных предлогов, наречий (*между, справа, слева, внизу, вверху,* активизация словаря, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается расставить продукты по полкам, предварительно прослушав инструкцию.

**«АТЕЛЬЕ»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** активизация словаря, знакомство с названиями геометрических фигур; упражение детей в нахождении контурно (точками) изображенных геометрических фигур, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенок знакомится с изображением геометрической фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник) и затем отыскивает эту геометрическую фигуру в деталях одежды.

**«ИСПУГАЙ ПТИЦУ»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** упражнение в прямом счете в пределах 10, учить соотносить цифру с числом, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается указать на любую цифру, нарисованную на костяшке домино и затем вместе с Аликом испугать столько же птиц, при этом на экране появляется соответствующее количество птиц.

**«НАЙДИ ГРИБОК»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие внимания, активизация словаря, знакомство с понятиями величины (*большой, маленький, длинный, короткий, высокий, низкий),* развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается поискать на картинке спрятавшиеся грибы. Алик называет его величину. Ребенок запоминает.

**«СТРЕЛЬБА ПО ШАРИКАМ»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие внимания, упражнение в ориентировке в пространстве, знакомство с пространственными предлогами, наречиями (*над, за, перед, справа, слева, внизу, вверху),* закрепление цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

 ***Содержание:***

Ребенку предлагается назвать цвет шарика и указать на него. Алик называет место положения этого шарика. Ребенок запоминает.

**«ХУДОЖНИКИ»** *ОБУЧАЮЩАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** знакомство с основными цветами спектра, активизация словаря, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается указать на любую банку с краской. Алик называет её цвет и показывает предметы, которые могут быть такого же цвета. Ребенок запоминает.

**«СОБЕРИ ОВОЩИ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

 **от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие мышления (классификация, сериация), активизация словаря, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается посмотреть на содержимое чемодана и вложить в него недостающий овощ, предварительно взяв его с полки.

Если задание выполняется неверно три раза подряд, то ребенок автоматически переходит к игре «Наведи порядок»

**«СОСЧИТАЙ КРАПИНКИ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие, внимания, упражнение в прямом счете в пределах 10 и умения соотносить число с цифрой, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается посчитать точки на крылышках божьих коровок, за то время пока жучок ползет по стебельку цветка, и показать соответствующую цифру.

**«НАУЧИ ПОПУГАЯ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление названий геометрических фигур, развитие слухового внимания, мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается посмотреть на геометрическую фигуру, которую демонстрирует Алик, внимательно прослушать ответы попугаев и указать на того попугай, который правильно назвал эту фигуру.

**«РАЗНОЦВЕТНЫЙ БУКЕТ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление цветов спектра, развитие слухового внимания, мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается посмотреть на букет цветов, который демонстрирует Алик, внимательно прослушать просьбу Алика и указать на цветок того цвета, который назвал Алик.

 **«ПОМОГИ ПЧЁЛКЕ НАЙТИ ДОРОГУ»** *КОНТРОЛЬНАЯ*

 \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление основных цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагают отправить пчелку в улей определенного цвета. Ребенок показывает его пчелке, соответственно, щелкнув по нему мышкой.

**«СОСЧИТАЙ ПТЕНЦОВ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** упражнение в ориентировке в пространстве, закрепление пространственных наречий (*справа, слева, внизу, вверху),* закрепление упражнение в прямом счете в пределах 10 и умения соотносить число с цифрой, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагают внимательно посмотреть на гнезда птиц, и найти то гнездо, место расположения которого назовет Алик. Сосчитать в нем птенцов и выбрать цифру, соответствующую числу птенцов.

**«УМНЫЙ ДЯТЕЛ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие слухового внимания, упражнение в прямом счете в пределах 10 и умения соотносить число с цифрой, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается внимательно послушать и посчитать сколько раз дятел постучит по стволу дерева и показать соответствующую цифру.

**«ПОСАДИ КЛУМБУ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление цветов спектра, геометрических фигур, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается посадить цветы нужного цвета в выбранную Аликом геометрическую форму.

**«НАПОЛНИ ТЕЛЕЖКУ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** активизация словаря, закрепление понятия величины (*большой, маленький, длинный, короткий, высокий, низкий),* развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается сложить инструменты, соответствующей величины, которые называет Алик, в тележку.

**«ПОЛЕЙ ЦВЕТЫ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** упражнение в ориентировке в пространстве, закрепление пространственных предлогов, наречий (*над, за, перед, справа, слева, внизу, вверху* развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается показать цветы, месторасположение которых назвал Алик. Если место указано верно, то Алик поливает цветы и цветы оживают.

**«КОГО НЕ ХВАТАЕТ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** развитие мышления (классификация, сериация), внимания, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Птицы на ветке расположены по определенному правилу. Ребенок должен заметить закономерность расположения птиц и добавить на ветку недостающую птицу, которая находится на земле.

**«БРОСЬ МЯЧ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагается правильно показать цвет на мяче, который назвала мышка. Если цвет выбран правильно, то мяч полетит к мышке. Если неправильно, то мяч будет оставаться на своем месте до тех пор, пока ребенок не покажет правильный цвет.

**«ВЕСЕЛЫЙ СЧЁТ»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** упражнение в прямом счете в пределах 10 и умения соотносить число с цифрой, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенок должен внимательно посмотреть и посчитать лягушек, которые выпрыгивают из воды, и выбрать жучка с числом равным количеству лягушек, сидящих на листочках.

**«ПОКАЖИ ЦВЕТОК»** *КОНТРОЛЬНАЯ* \*АЛИК – СКОРО В ШКОЛУ \*

**от 4 до 6 лет**

***Цель:*** закрепление цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание:***

Ребенку предлагают отправить пчелку на соответствующий цветок. Цветы сами называют цвет цветка, а ребенок его показывает, соответственно, щелкнув по нему мышкой.

## РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ

развивающая игра для детей **5-9 лет.**

***Цель****:* тренировка зрительной памяти, внимания, пространственного воображения, скорости реакции и координации движений, развитие мышления, словаря, закрепление знаний цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

«Рекс в детском саду» — новая развивающая игра, вместе с главным героем которой, знаменитым мультяшным псом по имени Рекс, ваш ребенок отправится в увлекательное путешествие, в котором его ждут около двух десятков всевозможных заданий, мини-игр и головоломок. В легкой и непринужденной игровой форме Рекс и его товарищи помогут юному исследователю развить зрительную память и пространственное воображение, скорость реакции и координацию движений, развеселят шутками, забавными картинками и задорной музыкой!

Яркая, привлекательная графика и качественная анимация персонажей.

***Содержание***

Около двух десятков головоломок, заданий и мини-игр:

«ИСЧЕЗАЮЩИЕ ИГРУШКИ»

«ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»

«ВЕСЁЛЫЙ КОНСТРУКТОР»

«ЗАБАВНЫЕ РАСКРАСКИ»

«ЖИВАЯ МОЗАЙКА»

«ВЕСЁЛЫЙ ТИР»

«ШАРИКОВАЯ МЕМО»

«ПОСЛУШАЙ ПЕСЕНКУ»

***Системные требования***: Windows 95/98/2000; Pentium 100 МГц; ОЗУ 32 Мб; привод CD-ROM 8x; видеокарта SVGA с ОЗУ 1 Мб; клавиатура; мышь.

***Разработчик:***

EDIA. © L Marszalek. Все права защищены. © 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

**«ИСЧЕЗАЮЩИЕ ИГРУШКИ»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие зрительной памяти, концентрации внимания, закрепление предлогов.

***Содержание:* 1 этап -** три игрушки

 **2 этап -** четыре игрушки

**3 этап -** пять игрушек

**4 этап -** шесть игрушек

**5 этап -** семь игрушек

**6 этап -** восемь игрушек

Необходимо запомнить предложенный вариант расположения игрушек (в течение одной минуты) и восстановить его.

Переход на следующий этап осуществляется только после успешного прохождения предыдущего этапа.

Осуществляется словесное *оценивание*:

- малый адепт памяти

- запоминальщик 2-го, 3-го и т.д круга

**«ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие пространственного воображения, скорости реакции, координации движений, мышления, умения распределятьвнимание, связной речи.

***Содержание:*** имеется **4 маршрутные карты** различной сложности. Маршрут представлен в виде ***лабиринтов.*** Необходимо собрать всех пассажиров с остановок и доставить их на железнодорожный вокзал. При перевозке пассажиров на **красном** паровозике необходимо следить за движением **желтого** паровозика, чтобы не допустить аварию, а так же не желательно проезжать возле **пустой** остановки, т.к. одному из пассажиров придется выйти. Необходимо доставить на ж/д вокзал всех **пятерых** пассажиров. Направление движения красного и желтого паровозиков можно изменять при помощи переведения «стрелок». Маршрут движения паровозиков можно составить заранее (предварительно проговорив его и расположив направляющие стрелки в нужном направлении)

**«ВЕСЁЛЫЙ КОНСТРУКТОР»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие пространственного воображения, координации движений, мышления, зрительной памяти, умения распределятьвнимание, развитие конструктивных умений, закрепление цветов спектра, активизация словаря (геометрические формы, транспорт, животные, куб, цилиндр, призма, и т. д.).

***Содержание:***

Предлагается контурное изображение предмета и набор геометрических форм. Необходимо после предварительного просмотра картинки собрать точно такой же предмет. (Образец-картинку во время работы можно просматривать).

Правильно собранный предмет «оживает».

**Образцы-картинки:**

СЛОН ТРАМВАЙ РАКЕТА

КРОКОДИЛ ГОНОЧНАЯ МАШИНА ВЕРТОЛЁТ

ЦЫПЛЁНОК ПОЖАРНАЯ МАШИНА ПАРОМ

ЗАМОК СКОРАЯ ПОМОЩЬ КОРАБЛЬ

ДОМ ПАРОВОЗ

**«ВЕСЁЛЫЙ ТИР»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие скорости реакции, координации движений, умения распределятьвнимание.

***Содержание:***

Предлагается три варианта сюжета игры:

ВЕСЕЛАЯ ТРАНСЕЛЬВАНИЯ

НАПАДЕНИЕ КЛОУНОВ

КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ

Необходимо не ошибиться и удалять только неприятелей.

Результат игры *оценивается* количеством набранных баллов.

**«ШАРИКОВАЯ МЕМО»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие зрительной памяти, концентрации внимания, мышления (классификация), развития словаря.

***Содержание:*** Найти пару предметов.

*Варианты:*

ОДИНАКОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

БОЛЬШИЕ И МАЛЕНЬКИЕ

ПАРА РАЗНЫХ, НО СВЯЗАННЫХ МЕЖДУ СОБОЙ ПРЕДМЕТОВ

Играть можно:

- с человеком

- с компьютером

Предлагается три *уровня* сложности:

- Легкий

- Средний

- Сложный

**«ЖИВАЯ МОЗАЙКА»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие пространственного воображения, зрительной памяти, внимания, мышления, связной речи.

***Содержание.*** Предлагается **четыре** варианта формы пазлов.

Собрать картинку, используя образец. Можно предложить ребенку придумать небольшую историю про героев, изображенных на картинке.

***Темы картинок*:**

**I блок II блок III блок**

«Рекс и лошадь» «Рекс - волшебник» «Рекс на корабле»

«Рекс на льдине» «Рекс - строитель» «Рекс в Мексике»

«Рекс и кот на море» «Рекс в музее» «На подводной лодке»

«Рекс в космосе» «На воздушном шаре» «Воздушный змей»

«Рекс в лесу» «Рекс в замке» «Рекс в Риме»

**«ЗАБАВНЫЕ РАСКРАСКИ»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

***Цель:*** развитие концентрации внимания, зрительной памяти, воображения, связной речи, активизация словаря, закрепление цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание.***

Раскрасить картинку. Можно предложить ребенку придумать небольшую историю про героев, изображенных на картинке.

***Темы картинок*:**

**I блок II блок**

«Необитаемый остров» «Путешествие на шаре»

«Парк отдыха» «Рекс в саду»

«Игра в поезд» «Посещение стоматолога»

«Рыцарь-пёс» «Мороженое»

«На отдых» «Рекс в деревне»

«На пляже» «Рекс футболист»

 «Новый год»

**«ПОСЛУШАЙ ПЕСЕНКУ»** \*РЕКС В ДЕТСКОМ САДУ\*

**от 5 до 9 лет**

Предлагается послушать песенку. Можно выучить песенку с ребенком.

**1 куплет 2 куплет**

Дождик на улице, скучно мне дома. Буквы и цифры Рекс показал мне.

Папу компьютер включить я прошу. Я научился читать и считать.

Ждет меня Рекс, мой хороший знакомый. Если ты хочешь играй вместе с нами -

Мы с ним сыграем в чудесную игру. Столько полезного сможешь узнать.

**Припев**

Весёлая учеба

И учимся мы оба!

Весёлая учеба,

Веселая игра.

Весёлая учеба

И учимся мы оба!

Весёлая учеба,

Учиться с Рексом нам пора!

## МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ

развивающая игра для детей **3- 6 лет.**

***Цель****:* тренировка зрительной памяти, внимания, упражнение в ориентировки в пространстве, упражнение в ориентировки на листе (право – лево; верх – низ; правый, левый верхний угол; правый, левый нижний угол; центр, середина), закрепление пространственных предлогов, развитие творческого мышления, развитие мышления (классификация, сериация), активизация словаря, закрепление знаний цветов спектра, развитие мелкой моторики руки, закрепление знание букв, цифр.

ИСКАТЕЛЬ - достойное звание! Ничто не скроется от внимательного взгляда, и даже самая запутанная головоломка будет разгадана рано или поздно. Твоё оружие - это гибкий ум и зоркий глаз, живое воображение и любознательность.

Стань ИСКАТЕЛЕМ и пройди до конца свой путь.

***Содержание***

Различные уровни сложности, удобное управление, предоставлена возможность выбора этапа задания.

«КУБИКИ»

«ПРИРОДА»

«ОБРУЧИ»

«СДЕЛАЙ ИГРУ САМ»

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЦЕПОЧКИ»

«ЯЩИК С ИГРУШКАМИ»

***Системные требования***: процессор типа Pentium 90 МГц или более мощный,

операционная система Windows 95, 98, 2000 или более поздняя, 16 МБ оперативной памяти, 10 МБ свободного места на жестком диске, монитор, способный поддерживать разрешение 640х480 точек в режиме 256 цветов, 4-скоростной (и более) CD-ROM/DVD-дисковод, звуковая карта, совместимая с Windows, мышь, звуковые колонки или наушники, микрофон и принтер - по желанию

***Разработчик:***

Корпорация Scholastic, 1997. Все права защищены.

Компания "Новый Диск", 2001. Все права защищены.

**«КУБИКИ»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель:*** тренировка памяти, внимания, слухового восприятия, упражнение в ориентировки в пространстве, активизация словаря, развитие мелкой моторики руки, закрепление знание букв, цифр, упражнения в счете в пределах 3.

***Содержание.***

Найти перечисленные и предъявленные предметы на картинке. На каждую картинку дается по *два* задания.

*Уровни* сложности

I уровень - **4** предмета

«БОТИНОК»

«СТРОЙКА»

«ДЕРЕВНЯ»

II уровень - **5** предметов

«ГОРОД»

«ЗООПАРК»

«ДВОР»

**«ПРИРОДА»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель:*** тренировка памяти, внимания, слухового восприятия, упражнение в ориентировки в пространстве, активизация словаря, развитие мелкой моторики руки, закрепление знание букв, цифр, упражнения в счете в пределах 3.

***Содержание.***

Найти перечисленные и предъявленные предметы на картинке. На каждую картинку дается по *два* задания.

*Уровни* сложности

I уровень - **4** предмета

«НА ЛУЖАЙКЕ»

«ПРИРОДНЫЙ МАТЕРИАЛ» (найти предметы с помощью лупы)

«В САДУ»

«СЕМЕНА» (найти предметы с помощью лупы)

II уровень - **5 - 6** предметов

«НА ПЕСКЕ»

**«ОБРУЧИ»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель****:* тренировка зрительной памяти, внимания, упражнение в ориентировки в пространстве развитие мышления (классификация, сериация), активизация словаря, закрепление знаний цветов спектра, развитие мелкой моторики руки.

***Содержание.***

Надо переложить внутрь обручей те предметы, которые лежат снаружи, в те обручи, где есть похожие предметы.

*Уровни* сложности с большим количеством вариантов заданий.

I уровень - **2** серии картинок

«ПРОДУКТЫ – ЛЮДИ (можно отработать название профессий)»

«ЖИВОТНЫЙ МИР - ТРАНСПОРТ»

II уровень - **3** серии картинок

«НАСЕКОМЫК – ЦВЕТЫ – ЛИСТЬЯ»

III уровень - **2** серии картинок (мелкие дифференцировки)

«ПРЕДМЕТ - ЧЕЛОВЕК С ПРЕДМЕТОМ»

IV уровень - **3** серии картинок (мелкие дифференцировки)

«КРАСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ – ПРЕДМЕТ С КОЛЕСАМИ – КРАСНЫЙ ПРЕДМЕТ С КОЛЕСАМИ»

V уровень - **5** серий картинок (мелкие дифференцировки)

«ОРАНЖЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ – ОРАНЖЕВЫЕ КРУГЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ – ЗЕЛЕНЫЕ ПРЕДМЕТЫ – ЗЕЛЕНЫЕ КРУГЛЫЕ ПРЕДМЕТЫ – ЛЮБОЙ КРУГДЫЙ, НО НЕ ЗЕЛЕНЫЙ И НЕ КРАСНЫЙ ПРЕДМЕТ»

**«СДЕЛАЙ ИГРУ САМ»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель****:* упражнение в ориентировки на листе (право – лево; верх – низ; правый, левый верхний угол; правый, левый нижний угол; центр, середина), развитие творческого мышления, активизация словаря, закрепление пространственных предлогов.

***Содержание.***

Ребенку предоставляется возможность самому составить игру, используя набор предметов и варианты фонов.

Можно предложить ребенку поместить предмет в указанное место листа.

 *Фоны:*

«БЕЛЫЙ ЛИСТ»

«НА ЛУЖАЙКЕ»

«ОБРУЧИ»

«ПРИРОДА»

**«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЦЕПОЧКИ»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель****:* тренировка зрительной памяти, внимания, развитие мышления (классификация, сериация), активизация словаря (большой, маленький; название садовых цветов), закрепление знаний цветов спектра, развитие слухового восприятия, чувства ритма.

***Содержание.***

Восстановить недостающие звенья в цепочке. После выполнения задания можно предложит ребенку отстучать или произнести предложенный ритм.

*Уровни* сложности с *тремя* вариантами заданий.

I уровень - опора на зрительный ориентир (два разных предмета)

«ГУСЕНИЦА» - интервал **2 х 2**

«ГУСИ» - интервал **2 х 1**

II уровень - без опоры на зрительный ориентир (два разных предмета)

«ЗМЕЙКА» - интервал **1 х 1**

«САМОЛЁТЫ» - интервал **1 х 2**

«ПРЯНИКИ» - интервал **2 х 1**

III уровень - без опоры на зрительный ориентир (три разных предмета)

«ВЕНОЧЕК» интервал **1 х 1 х 1**

**«ЯЩИК С ИГРУШКАМИ»** \*МАЛЕНЬКИЙ ИСКАТЕЛЬ \*

**от 3 до 6 лет.**

***Цель****:* тренировка зрительной памяти, внимания, развитие мышления (классификация, сериация), активизация словаря (транспорт и его виды, одежда, музыкальные инструменты, столярные инструменты, спортивный инвентарь, посуда, насекомые), закрепление знаний цветов спектра, развитие мелкой моторики руки, закрепление знание букв, цифр.

***Содержание.***

Найти перечисленные и предъявленные предметы в коробках. Если найденный предмет находится не в той коробке, то его надо поместить в соответствующую коробку. На каждый набор предметов, размещенных в четырех коробках, дается по *два* задания.

*Уровни* сложности.

I уровень - **4** предмета

«ЛОШАДЬ – МЕДВЕДЬ – ПТИЦЫ - РЫБЫ» (даны как живые, так и не живые объекты)

«ВОЗДУШНЫЙ – ВОДНЫЙ – НАЗАЕМНЫЙ - ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ» (виды транспорта)

«КРАСНЫЙ – ЖЁЛТЫЙ – ЗЕЛЁНЫЙ - СИНИЙ» (цвет)

«НАСЕКОМЫЕ – ДИНОЗАВРЫ – ЛЮДИ - МЯЧИ»

II уровень - **5** предметов

«КАМЕШКИ – БУСЫ – РАКУШКИ – МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ШИТЬЯ »

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ – СТОЛЯРНЫЕ ИНСТРУМЕНТВ – СПОРТИВНЫЙ ИНВЕНТАРЬ - ПОСУДА»

## УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ

развивающая игра для детей **4 - 8 лет**

***Цель:*** тренировка памяти и логического мышления, слухового внимания, зрительного, слухового восприятия, упражнение в ориентировке в пространстве (лево - право, верх - низ, вперёд), упражнение в выполнении простых и сложных инструкций, закрепление названия цветов спектра, активизация словаря.

Игры этой коллекции доставят ребенку много приятных ми­нут и потренируют память и логическое мышление. Благодаря оригинальным за­даниям и красочной анимации процесс обучения происхо­дит легко и незаметно.

Программа автоматически из­меняет уровень сложности за­даний в зависимости от успе­хов игрока. 7 увлекательных игр, 3 уровня сложности, грамотно подобранный материал.

***Содержание***

«ДОРОГА В ДЕСКИЙ САД»

«ВЕСЁЛЫЙ ПОЕЗД»

«МАГИЧЕСКИЕ КАРТЫ»

«СОСТАВЬ МУЛЬТФИЛЬМ»

«ЗАЖГИ ФОНАРИ»

«ПОДБЕРИ ТЕНЬ»

 «ЗВУКОВАЯ МАШИНА»

***Минимальные системные требования:*** операционная система Microsof Windows 98SE/Me/2000/XP • процессор Pentium 133 МГц • 32 МБ оперативной памяти памяти • разрешение экрана 800x600 с глубиной цвета 16 бит • 8-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков

 **«ДОРОГА В ДЕТСКИЙ САД»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 5 до 8 лет.**

***Цель****:* тренировка слухового внимания, памяти, упражнение в ориентировке в пространстве (лево-право, вперёд), упражнять в выполнении простых и сложных инструкций.

***Содержание.***

Предлагается прослушать и направить машину в соответствующем направлении.

Три *уровня* сложности (усложняются инструкции)

ПРОСТАЯ ИНСТРУКЦИЯ, содержащая **одно** задание

СЛОЖНАЯ ИНСТРУКЦИЯ, содержащая **два** задания

СЛОЖНАЯ ИНСТРУКЦИЯ, содержащая **три** задания

 **«ВЕСЁЛЫЙ ПОЕЗД»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель:*** тренировка зрительной памяти, внимания, закреплении в узнавании цветов спектра.

***Содержание***

Детям в течение одной минуты демонстрируются поезд из трёх вагонов. Из вагонов выглядывают слоны разных цветов. Ребенок должен запомнить цвет слона и вагон, где размещен данный слон. На некоторое время окна в вагонах закрываются. По просьбе машиниста ребенок находит нужного слона.

Можно предложить ребенку запомнить всех пассажиров поезда, а затем назвать их по памяти.

**«МАГИЧЕСКИЕ КАРТЫ»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель:*** тренировка зрительного восприятия, внимания, памяти.

***Содержание***

Ребенку предлагаются половинки карт с изображением героев из мультфильмов. Необходимо подобрать две одинаковые половинки.

Три *уровня* сложности

I уровень - **4**  карты

II уровень - **6** карт

III уровень - **8** карт

**«СОСТАВЬ МУЛЬТФИЛЬМ»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель:*** развитие логического мышления, связной речи.

***Содержание.***

Предлагается набор из 10 картинок (кадры фильма). Всего 4 коротких фильма. Картинки перепутаны. Надо расставить кадры в правильном порядке. Затем эти 4 фильма объединить в один мультфильм.

*Короткие фильмы*

* ГУСЕНИЦА
* КАПЕЛЬКА
* ЦВЕТОК
* ПЧЕЛА

(ГУСЕНИЦА – КАПЛЬКА – ЦВЕТОК - ПЧЕЛА – последовательность для мультфильма)

**«ЗАЖГИ ФОНАРИ»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель:*** тренировка зрительной памяти, слухового внимания, закреплении в узнавании цветов спектра.

***Содержание***

Необходимо запомнить последовательность зажигаемых фонариков и повторить эту предложенную последовательность.

Количество зажигаемых фонарей увеличивается по мере возрастания от 2 до 7.

Если упражнение выполнено правильно в качестве сюрприза на экране появляется веселый музыкант.

**«ПОДБЕРИ ТЕНЬ»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель****:* тренировка внимания, развитие зрительного восприятия, упражнение в ориентировке в пространстве (лево - право, верх - низ).

***Содержание.***

Необходимо найти предложенную тень сказочного существа.

*уровни* сложности

I уровень - изменены положения *руки и ноги*

II уровень - изменены положения *руки, пальцев руки и ноги*

**«ЗВУКОВАЯ МАШИНА»** \*УЧИМСЯ АНАЛИЗИРОВАТЬ \*

**от 4 до 8 лет**

***Цель:*** тренировка памяти, слухового восприятия, активизация словаря.

***Содержание***

Каждая кнопка на панели издает звук, напоминающий голос животного (КОТ, ЛОШАДЬ, КОРОВА, УТКА, МЕДВЕДЬ, СЛОН, ОБЕЗЬЯНА, ВОЛК, СОБАКА).

Необходимо прослушать издаваемые им звуки, запомнить их. При появлении изображения животного воспроизвести звук его голоса, нажав на соответствующую кнопку, расположенную на панели. При правильном варианте ответа раскрывается часть картинки с изображением льва.