

ФГОС ДО
Дошкольное образование

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
к серии интерактивных развивающих пособий
для дошкольников**

Готовимся к школе:

«АЗБУКА В ИГРАХ»

«РАЗВИТИЕ РЕЧИ.

СМОТРИМ, СЛЫШИМ, ГОВОРИМ»

СОДЕРЖАНИЕ

О серии интерактивных развивающих пособий «Готовимся к школе»	2
Описание пособия «Готовимся к школе: Азбука в играх»	2
Тема «Азбука в кроссвордах»	3
Тема «Азбука в стихах»	6
Тема «Азбука в считалках»	6
Тема «Азбука в пальчиковых играх»	11
Описание пособия «Готовимся к школе: Развитие речи.	
Смотрим, слышим, говорим»	12
Тема «Игры со словами»	12
Тема «Игры с загадками»	14
Тема «Бесконечные стихотворения»	15
Тема «Незаконченные стихотворения»	17
Тема «Сказочные истории»	18
Установка и удаление программы	19
Установка программы.....	19
Переустановка приложения.....	19
Запуск и активация	19
Деактивация	20
Управление программой.....	21

О серии интерактивных развивающих пособий «Готовимся к школе»

Заговори, чтоб я тебя увидел.

Сократ

Уровень речевого развития дошкольников к моменту их поступления в школу или дошкольное образовательное учреждение бывает очень разным. Речевое развитие дошкольников формируется в результате общения детей с окружающим миром с самого рождения.

Для формирования речевого развития было важно, какие прибаутки, потешки, стихи, сказки, песенки слышал ребёнок, какие книги и с какими иллюстрациями показывались малышу, в каком возрасте ребёнок стал общаться с гаджетами и какие передачи он смотрел по телевизору. Важно было и то, сколько времени ребёнок в течение дня общался с родителями, сверстниками, природой, животными.

У ребёнка-дошкольника уже появились свои любимые сказки, мультфильмы, песенки, стихотворения, считалочки. Иногда это не лучшие произведения, и они не способствуют гармоничному развитию малыша. Задача воспитателя, родителей вовремя скорректировать речевой опыт ребёнка, подготовить малыша к вхождению во взрослую жизнь, к его успешной социализации в образовательном учреждении.

Развивающие пособия «Азбука в играх», «Развитие речи», «Смотрим, слышим, говорим» представляют собой целый комплекс развивающих упражнений, которые способствуют не только развитию речи, но и воображения, образного и логического мышления, внимания, зрительной и слуховой памяти, знакомят с окружающим миром. Задания учитывают психологические особенности детей дошкольного возраста и выстроены с учётом разноуровневого развития малышей и возможностью индивидуального подхода в воспитании.

Описание пособия «Готовимся к школе: Азбука в играх»

Это пособие направлено на знакомство и закрепление знаний о буквах («Азбука в стихах»), расширение словарного запаса («Азбука в кроссвордах»), тренировку слуховой памяти, запоминание стихотворных текстов («Азбука в считалках», «Азбука в стихах»), отработку произношения тех или иных звуков и развитие мелкой моторики («Азбука в пальчиковых играх»). Печатные материалы (Рабочая тетрадь) также помогут закрепить знания дошкольников о буквах, расширят кругозор, будут способствовать развитию графических навыков, мелкой моторики.

Воспитательная роль пособия заключается в том, что задания интуитивно формируют бережное и заботливое отношение к природе, семье, окружающим людям, к тому месту, где живём.

Педагог может выстраивать занятия с детьми в зависимости от программы, по которой он работает, включая интерактивные задания в основную канву программного материала.

Занятия с детьми желательно организовывать таким образом, чтобы перед началом занятия педагог проводил речевые разминки, пальчиковые игры, которые

способствуют развитию мелкой моторики и речи. Они могут быть связаны с темой занятия. Например, если тема занятия «Знакомство с буквой «Б», соответственно, можно взять пальчиковую разминку «Бычок», кроссворд на букву «Б», игру со стихами «Балет Бизе», считалку «Бублики».

Можно предложить другой вариант организации занятия: вначале провести пальчиковую разминку, например, на «П», потом попросить детей назвать все предметы в комнате, которые начинаются на букву «П», затем решить кроссворд на букву «П» и т. д. Таким образом, ребенок переключается с одного вида деятельности на другой и наиболее успешно запоминает информацию, а также дошкольник не устаёт от однообразных действий.

Тема «Азбука в кроссвордах»

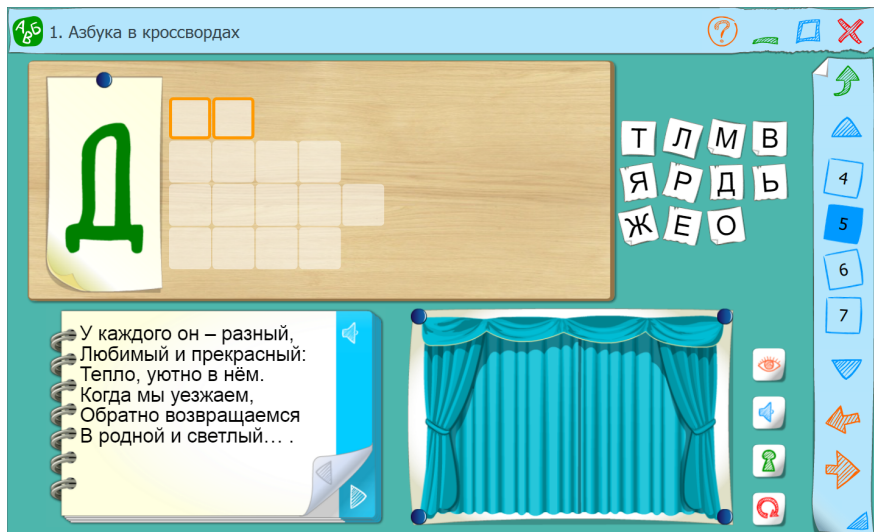
Материал «Азбука в кроссвордах» поможет ребёнку не только закрепить знания о буквах, но научит его логически мыслить, сравнивать, обобщать, делать выводы, расширит его знания об окружающем мире. Поскольку в кроссвордах представлены загадки самых разных видов, в каждом из которых — свои способы отгадок, то ребёнку нужно будет уметь анализировать информацию, которая содержится в загадках.

Примеры

Экран «Слова на букву «Д»

Цели: закрепление знаний о букве Д, расширение словарного запаса, развитие чувства ритма, расширение кругозора.

Задачи: прослушать загадку, найти отгадку.





Для того чтобы отгадать кроссворд, нужно прослушать текст загадки (текст читает диктор или текст может прочесть педагог), затем перетащить нужные буквы в


клеточки, которые выделены. Если установлена неверная буква, то, можно нажать на неё в слове, и она исчезнет.

Перейти к следующему слову можно, перелистнув страницу блокнота.

ВНИМАНИЕ! Если перенести букву на другую строчку, то задание в блокноте автоматически сменится и строчка выделится.

Также есть возможность посмотреть правильный ответ, нажав на кнопку «показать ответ» . Но нужно учитывать, что будут показаны сразу все слова из кроссворда.

Можно нажать на кнопку «показать подсказку» , тогда в клеточках появятся верные, но перемешанные буквы. Из них с детьми можно составить верное слово. Если снова нажать на эту же кнопку, тогда на экране останутся только отгаданные слова.

Когда слово угадано, появляется картинка, которую при желании можно увеличить, нажав на лупу (). После увеличения картинки можно использовать ряд заданий, связанных с конкретными картинками.

Картинка «Дом».

- Какие дома вы знаете?
- Кто из животных носит дом на себе?
- Человек может носить дом на себе?
- В какой стране дома строят из бумаги?
- Какой город в России построен на сваях?
- Что может спросить дом из снега — иглу — у деревянной избы?

Картинка «Дождь».

- Какие виды дождей вы знаете?
- Что хорошего в том, что идёт дождь? А что плохого?
- Для кого дождь полезен, а для кого вреден?
- Если дождь будет идти, не переставая, целый месяц, то что произойдёт на Земле с растениями, животными, людьми?

Картинка «Деревья».

- Какие деревья вы знаете, кроме названных?
- Какие деревья сбрасывают колючки на зиму?
- Какое отношение баклуша имеет к берёзе?
- Какие волшебные деревья из сказок вы знаете?
- Как вы думаете, существует ли огуречное, пробковое, земляничное деревья?

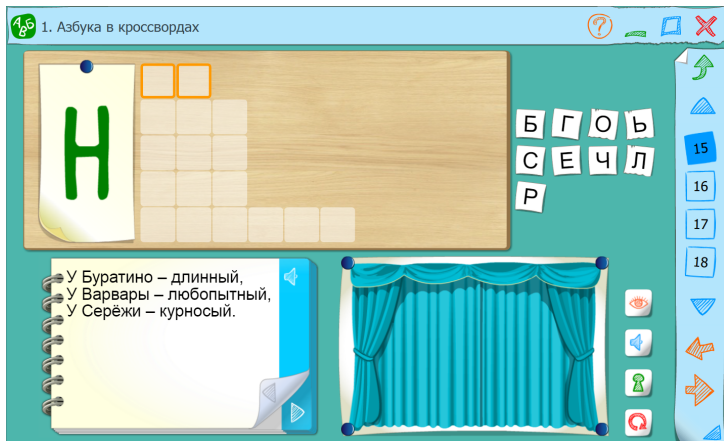
Картинка «Дятел».

- Зачем дятел долбит деревья?
- У дятлов есть язык?
- У кого из птиц такой же крепкий клюв, как у дятла?

Экран «Слова на букву «Н»

Цели: закрепление знаний о букве Н, расширение словарного запаса, развитие чувства ритма, расширение кругозора.


Задачи: прослушать загадку, найти отгадку.





Для того чтобы отгадать кроссворд, нужно прослушать текст загадки (текст читает диктор или текст может прочесть педагог), затем перетащить нужные буквы в клеточки, которые выделены. Если установлена неверная буква, то, можно нажать на неё в слове, и она исчезнет.

Перейти к следующему слову можно, перелистнув страницу блокнота.

Внимание! Если перенести букву на другую строчку, то задание в блокноте автоматически сменится и строчка выделится.

Также есть возможность посмотреть правильный ответ, нажав на кнопку «показать ответ» . Но нужно учитывать, что будут показаны сразу все слова из кроссворда.

Можно нажать на кнопку «показать подсказку» , тогда в клеточках появятся верные, но перемешанные буквы. Из них с детьми можно составить верное слово. Если снова нажать на эту же кнопку, тогда останутся только отгаданные слова.

Когда слово угадано, появляется картинка, которую при желании можно увеличить, нажав на лупу (). После увеличения картинки можно использовать ряд заданий, связанных с конкретными картинками.

Картинка «Нос».

- У каких предметов есть носы?
- Назовите поговорки, в которых говорится о носах.
- Прочтите слово «нос» справа налево, что получится?
- Вспомните подобные слова.
- Поставьте перед словом «нос» слово «под». Что получится?
- Присоедините к слову «нос» — «ки», что получится?

Картинка «Ночь».

- Какие звери и птицы выходят охотиться ночью?
- Представьте, что наступила ночь (наденьте повязку на глаза) и на ощупь определите пять предметов, которые лежат в мешочке.

— Сочините сказку, используя названия созвездий: Геркулес, Голубь, Дельфин, Компас, Щит, Чаша, Часы, Циркуль, Телескоп, Хамелеон, Скульптор.

Картинка «Ноль».

- На что похож ноль? Нарисуйте.
- Нарисуйте в ряд десять нулей. На что они похожи? Дорисуйте.
- Когда ноль градусов на улице, то это тепло или холодно?

Картинка «Носорог».

- У кого из животных есть рога?
- Зачем животным нужны рога?
- Вспомните пословицы со словами «рог», «рога».
- Назовите фантастическое животное, у которого тоже есть один рог.

Тема «Азбука в стихах»

Во время работы с материалом «**Азбука в стихах**» можно задать детям дополнительные вопросы, которые расширят представления детей об окружающем мире, пополнят их словарный запас, будут способствовать развитию воображения.

Например:

- в стихотворении «Абрикос и апельсин!»: назвать все фрукты и ягоды на букву А, кроме тех, которые есть в стихотворении;
- в стихотворении «Балет Бизе»: спросить детей о значении слов — «багет», «бисквит», «безе», «Бизе»;
- в стихотворении «Дневные дела»: спросить детей о том, почему птиц назвали «дубровник» и «дубонос»;
- в стихотворении «Ёжики и ёлочки»: предложить детям придумать продолжение истории — «Что будет, если ёлочка свернётся в клубок?»;
- в стихотворении «Жасминовые жители» объяснить значения слов «жасмин» и «жимолость»;
- стихотворение «Летом на лугу» можно использовать как считалочку;
- в стихотворении «Мимо Марины»: спросить детей о том, зачем матросу нужна матрёшка;
- в стихотворении «Осеннее очарование»: назвать все признаки осени, которые начинаются на букву О (очаровательная, оранжевая, обворожительная, огненная, облачная);
- в стихотворении «Просо для птиц»: спросить детей о том, почему птиц назвали «перепел», «просянка», «овсянка»;
- в стихотворении «Рыжая радость»: спросить детей, о чём поётся в «Рыжей песне»;
- в стихотворении «Тихий топот»: попросить детей нарисовать портрет Топота и др.

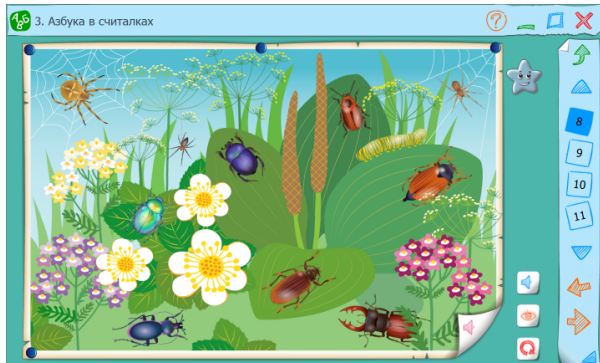
Тема «Азбука в считалках»


Материал «**Азбука в считалках**» очень многогранный, включает в себя не только упражнения для закрепления знаний о буквах, но и задания, которые позволяют формировать умение пересчитывать предметы, соотносить количество с цифрами, умение сравнивать количество предметов, ориентироваться в расположении предметов, а также знакомиться с некоторыми видами животных, природными явлениями и др.


Экран «Жучки»


Цели: развитие речи, знакомство с различными видами жуков и пауков, расширение словарного запаса.

Задачи: прослушать считалочку, найти и сосчитать жуков и пауков.



Задание начинается с прослушивания фрагмента считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты нужно прослушать полностью, иначе задания нельзя будет выполнить (экран заблокирован). Дети могут выбирать любого жучка или паучка, в зависимости от задания.

После того как мы выполнили задание, можно повторно нажать на кнопку «прослушать задание» , тогда считалка проиграется с самого начала с выделением тех картинок, которые были выбраны ребёнком. Можно посчитать вместе с педагогом до десяти.


Обратите внимание на то, что на данном экране есть кнопка «рассмотреть» . Нажав на неё, дети смогут увидеть жука или паука в увеличенном виде и, если они уже умеют читать, прочесть название (или это название читает педагог).



Экран «Галки»


Цели: развитие речи и внимания, формирование умения пересчитывать предметы.

Задачи: прослушать считалочку, выбрать определённое количество предметов и перенести их в указанное место.



Задание начинается с прослушивания фрагмента считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты нужно прослушать полностью, иначе задания нельзя будет выполнить.

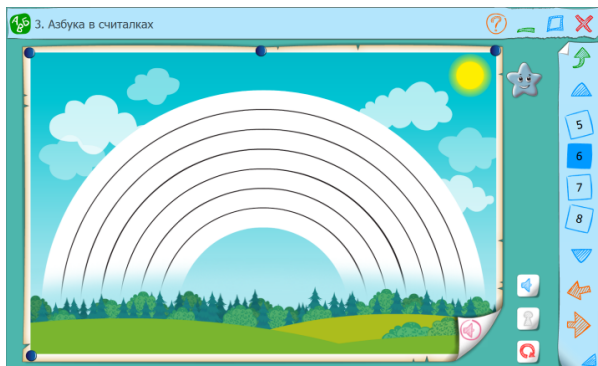
При выполнении данного задания у детей могут возникнуть трудности, например, на крыльце ребёнок может поставить как одну, так двух или четырёх галок. Для того чтобы проверить правильность выполнения, нужно нажать на кнопку «проверить ответ» . Чтобы убрать лишних галок с крыльца, нужно нажать на них. Для того чтобы посмотреть правильный вариант ответа, можно нажать на кнопку «показать ответ» .



После того как мы выполнили задание, можно повторно нажать на кнопку «прослушать задание» , тогда считалка проиграется с самого начала с выделением картинок, которые были выбраны ребёнком. Можно посчитать галок вместе с педагогом.

Экран «Если»

Цели: развитие речи и творческого воображения, расширение кругозора.

Задачи: прослушать считалочку, правильно раскрасить радугу и запомнить последовательность расположения цветов.



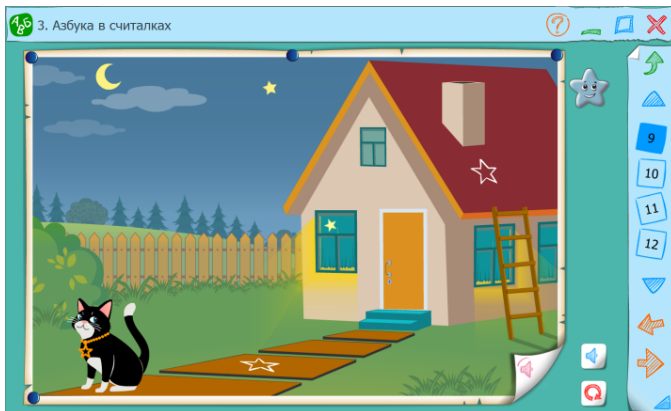
Задание начинается с прослушивания фрагмента считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты нужно прослушать полностью, иначе задания нельзя будет выполнить. Выполнение задания начинается сверху вниз. Нажав на кнопку «показать ответ» , можно посмотреть правильный ответ.


Данное задание поэтапное: дети слушают строчку из считалочки и раскрашивают первую полоску радуги, затем, после выполнения задания, звучит вторая строчка считалочки и т. д., до тех пор пока не будет раскрашена вся радуга. Перед выполнением задания педагог может предложить детям вспомнить стихотворение «Каждый охотник желает знать...», для того чтобы лучше запомнить все цвета радуги. А после выполнения задания — попробовать сочинить свой стишок для лучшего запоминания. Также педагог может спросить детей о том, чего на свете бывает семь (семь нот, семь дней недели, семь чудес света) и попросить найти экраны, на которых есть «ответы» на поставленный педагогом вопрос («Кукушка», «Неделя»).


Экран «Звёздочки»

Цели: развитие речи, запоминание текста, развитие внимания.

Задачи: прослушать считалочку и найти все звёзды на картинке.



Задание начинается с прослушивания фрагмента считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты нужно прослушать полностью, иначе задания нельзя будет выполнить.

После того как мы выполнили задание, можно повторно нажать на кнопку «прослушать задание» , тогда считалка проиграется с самого начала с выделением картинок, которые были выбраны ребёнком. Можно сосчитать вместе с педагогом количество звёздочек.


Кроме основного задания можно попросить детей назвать звёздочки (или звёзды), которые они знают, кроме данных (например: морские звёзды, кремлёвские звёзды, звёзды театра и кино и др.).

Экран «Кукушка»


Цели: развитие речи, расширение кругозора, запоминание текста.

Задачи: прослушать считалочку и сосчитать количество нот на нотном стане.




Задание начинается с прослушивания считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Считалочку нужно прослушать полностью, иначе задания нельзя будет выполнить.

После прослушивания дети считают количество ноток на нотном стане и нажимают на листик с ответом.

При желании можно повторить задание, нажать на кнопку «сбросить» , и количество нот поменяется автоматически (считалочку повторно прослушивать не обязательно).

Дети снова могут сосчитать количество ноток и нажать на листик с этой цифрой.

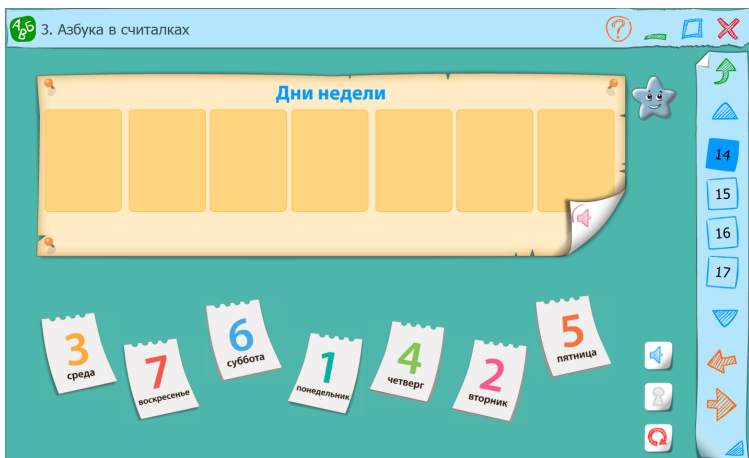
Это будет способствовать закреплению умения пересчитывать предметы и соотносить их количество с цифрой.


Можно включить подсказку, нажав на кнопку «показать ответ» .

Экран «Неделя»

Цели: развитие речи, запоминание дней недели, расширение словарного запаса.


Задачи: прослушать считалочку, правильно расставить дни недели и сосчитать их.




Задание начинается с прослушивания фрагмента считалочки. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты нужно прослушать полностью, иначе задание нельзя будет выполнить.

Нужно перенести правильный вариант ответа на своё место.

Размещение начинается слева направо.

Можно включить подсказку, нажав на кнопку «показать ответ»  — правильный вариант появится на своём месте.

После выполнения всего задания можно снова нажать на кнопку «прослушать задание» , ещё раз полностью прослушать считалочку, посмотреть на картинки (они будут подсвечиваться) и проговорить дни недели с педагогом. Хорошим дополнением к данной теме будет использование педагогом стихотворения Юнны Мориц «Куда девался Понедельник?»

Тема «Азбука в пальчиковых играх»

Во время работы с материалом «Азбука в пальчиковых играх» нужно учитывать то, что упражнения имеют разный уровень сложности.

Наиболее простые: «Бычок» и «Нырок».

Пальчиковые игры средней степени сложности: «Жизнь жука», «Зайка», «Лили», «Милая малиновка», «Полпогреба и полколпака», «Филинёнок», «Цыплятки», «Чистота».





Наиболее сложными упражнениями являются следующие: «Ветер», «Гусь», «Домик для детей», «Разговорились», «Снежный снегурёк», «Тишь», «Хохотушки».

Желательно, чтобы перед занятием педагог сам отработал правильность выполнения того или иного задания.

Экран «Тишь»

Цели: развитие речи и внимания, мелкой моторики и зрительно-моторной координации, расширение словарного запаса.

Задачи: научиться чисто проговаривать стихотворение с одновременным движением рук.

Для начала просмотра видео нужно нажать кнопку «плэй» (). На её месте появляется кнопка «пауза» (), можно нажать на эту кнопку и позднее продолжить просмотр. Если мы нажимаем кнопку «стоп» (), тогда видеоматериал сбрасывается и его можно смотреть только сначала. Кнопка «звук» () означает, что можно отключить звук. Она используется в том случае, когда педагог сам проговаривает стихотворение или скороговорку.

После того как дети научатся чисто произносить все слова в стихотворении, можно менять интонации в различных строчках. Например:

Туки-туки-туки-тук? (вопросительная интонация)

Где живёт большой паук?

Он живёт под потолком? (вопросительная интонация)

Там себе построил дом? И т. д.

Стихи и скороговорки можно произносить только одними губами, шёпотом, вполголоса, громко.

Можно давать детям следующее задание: произнести стихотворение (скороговорку) так, как будто бы паук зевает, жуёт, танцует, марширует и др.

Рабочая тетрадь

Рабочая тетрадь, которая прилагается к первому диску, дополнит интерактивные задания по теме «Азбука в играх». Она состоит из отдельных листов, каждый из которых посвящён определённой букве. Листы можно распечатать на чёрно-белом принтере и, при желании, чередовать с интерактивными заданиями.

Задания на рабочих листах разные по тематике, но их объединяет закрепление материала, связанного с изучением букв русского алфавита. Кроме того, дети более глубоко знакомятся с некоторыми темами, связанными с природой, учатся систематизировать материал, делать логические выводы, находить общее в различных предметах, развивают воображение, наблюдательность, память, внимание, мелкую моторику.

Описание пособия «Готовимся к школе: Развитие речи. Смотрим, слышим, говорим»

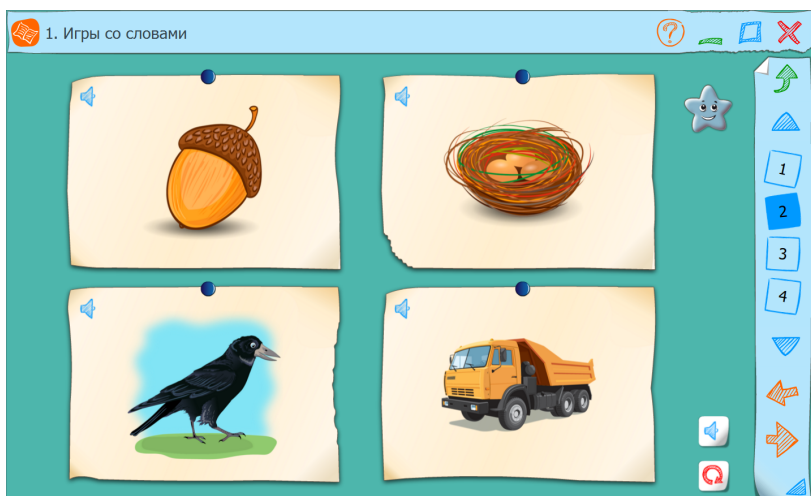
Это пособие направлено на закрепление знаний о буквах, развитие умения сравнивать и делать выбор, на расширение словарного запаса («Игры со словами»), на развитие сообразительности, логического мышления, умения анализировать и делать выбор («Игры с загадками»), на тренировку слуховой памяти, запоминание стихотворных текстов, развитие чувства ритма и рифмы («Незаконченные стихотворения»), на развитие речи, расширение кругозора, запоминание стихотворных текстов, улучшения произношения («Бесконечные стихотворения»), на расширение словарного запаса, развитие воображения, умение сочинять сказки и делать выбор, развитие зрительной и слуховой памяти («Сказочные истории»). Печатные материалы также помогут закрепить знания дошкольников о буквах, расширят кругозор, будут способствовать развитию графических навыков, мелкой моторики.


Тема «Игры со словами»

Экран «Четвертый — лишний»

Цели: закрепление знаний о буквах, развитие логического мышления.

Задачи: убрать лишнюю картинку, которая отличается от всех остальных.



В этом задании можно прослушать, с какого звука начинаются картинки, нажав на кнопку , которая находится в углу каждого листочка, или самим назвать предметы, чтобы узнать, какая картинка отличается от всех.

Если дети выбирают лишнюю картинку правильно, то появляется ещё один набор картинок. Всего наборов в одном экране — три, то есть три этапа выбора лишней картинки.

Если нажать на кнопку «сбросить», то задание начнётся заново, но картинки при этом останутся те же, просто перемешаются на одном экране.


Экран «Найди пару»

Цели: развитие зрительной памяти, внимания, умения систематизировать материал.

Задачи: найти пару тому или иному предмету, запомнить расположение предметов.



Материалы экрана расположены по принципу: от простого — к сложному, объединены темами: «Фрукты и ягоды», «Продукты питания», «Животные», «Круглое».

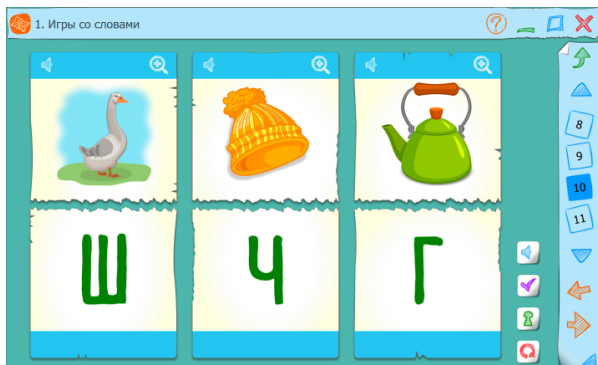
Если нажать на кнопку «показать ответ» , можно увидеть все картинки на своих местах (подсказка). Если эту кнопку отпустить, картинки перевернутся, но останутся на тех же местах.

Для того чтобы ребёнок мог продолжить эту игру дома, в дороге, на отдыхе, можно вместе с ним изготовить карточки различной тематики, которые построены по данному принципу. Максимальное количество карточек — 64 (32 пары), минимальное — 12 (6 пар). Темы могут быть самыми различными: «Азбука» (можно купить 2 набора букв, разрезать, выложить вниз картинкой и играть), «Правила дорожного движения», «Созвездия», «Слова», «Животный мир» и др.

Экраны «Буквы и картинки», «Картинка и картинка»

Цели: закрепление знаний о буквах, развитие внимания и сосредоточенности.

Задачи: соединить картинку и букву, с которой начинается предмет, нарисованный на ней; соединить картинки, на которых предметы начинаются на одну и ту же букву.



На экране можно перемещать и буквы, и картинки. Картинки можно увеличить (🔍), а также можно прослушать, что на них изображено.

Когда дети согласны с размещением, можно нажать кнопку «проверить ответ» (✅) и узнать правильно ли выполнено задание.

Если нажать на кнопку «показать ответ» (🔑), то можно увидеть правильные варианты ответа.

Экран «Картинка и картинка» работают по тому же принципу.

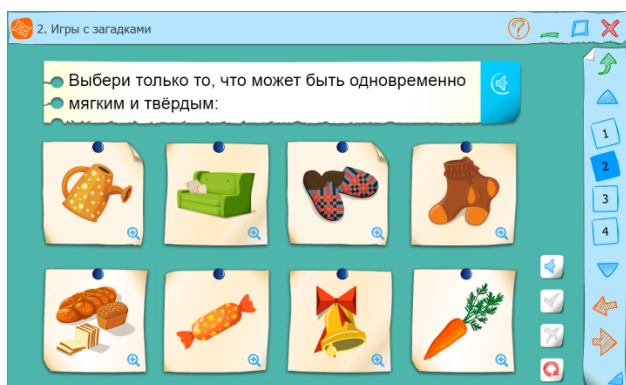
После выполнения интерактивного задания можно предложить детям сыграть в игру «Всё на одну букву». Например, педагог объявляет тему — «Море», дети должны назвать всё, что относится к морю, на букву «М». Или на прогулке педагог объявляет тему «Улица», дети должны назвать все предметы и явления на букву «У», относящиеся к улице.

Тема «Игры с загадками»

Экраны «Загадка-выбор», «Загадки из тетрадки»

Цели: формирование умения анализировать, делать выбор и вывод.

Задачи: проанализировать все варианты, предложенные для выбора, и сделать выбор картинок, подходящих к тому или иному заданию.



Задание начинается с прослушивания загадки, которую нужно прослушать полностью, иначе задание невозможно будет выполнить (экран заблокирован).

Когда выбраны картинки, можно нажать на кнопку «показать ошибки» (❌). Неправильно выбранные картинки будут перечёркнуты. Это ещё и своеобразная подсказка, которая может указывать на то, что нажаты не все правильные варианты. Отпустив эту кнопку, можно работать с экраном дальше.

Если все, какие нужно, картинки выделены, то нажимаем на кнопку «проверить ответ» (✅). В результате узнаем, правильно ли мы выполнили задание.

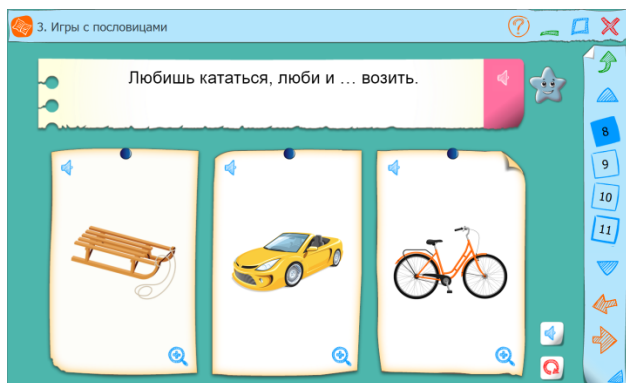
Для того чтобы закрепить данный материал, можно поиграть с детьми в кругу в игру «Выбор». Она построена практически так же, как и игра «Дети знают», но её сложность заключается в том, что педагог, начиная фразу: «Дети знают», может указать на любого ребёнка из группы и дать любую незаконченную фразу. Здесь

присутствует элемент неожиданности, и дети сначала теряются и не знают, что отвечать, или их ответ достаточно стандартен (например: «Дети знают, что холодным бывает...», чаще всего дети отвечают «день», «ветер» и др.). Если педагог будет периодически использовать эту игру во время занятий, то дети перестанут теряться и их ответы будут оригинальными и достаточно интересными.

Экран «Подбери картинку»

Цели: знакомство с пословицами, умение анализировать и делать выбор.

Задачи: прослушать пословицу и выбрать героя, к которому она подходит.



Задание начинается с прослушивания пословицы, которую нужно прослушать полностью, иначе задание невозможно будет выполнить. Вместо пропущенного слова будет звенеть колокольчик.

Картинки можно увеличить и прослушать, что на них нарисовано.

Когда выбираем правильный ответ, то пословица звучит целиком. Следом за ней идёт следующее задание (вторая пословица).

Пословицу можно прослушать ещё раз при необходимости. В каждом экране по две пословицы, то есть по два задания.

Поскольку детям часто сложно уловить смысл пословицы, педагог может использовать различные игры, которые помогут детям понять и запомнить пословицы. Например, игра «Зелёный крокодил». Педагог вслух называет три пословицы, например: «Любишь кататься, люби и саночки возить», «Сколько волка ни корми, всё равно в лес смотрит», «Один в поле не воин». Затем обсуждает с детьми смысл каждой пословицы и предлагает нескольким детям жестами изобразить ту или иную пословицу, а всей оставшейся группе угадать, какая из трёх пословиц была изображена.


Тема «Бесконечные стихотворения»

Экран «Дядюшка Скрип»

Цели: запоминание текста, ориентирование в пространстве, нахождение предмета, знакомство с окружающим миром.

Задачи: прослушать стихотворение, познакомиться с различными видами грибов и переместить их в корзину.



Задание начинается с прослушивания фрагмента стихотворения. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты стихотворения нужно прослушать полностью, иначе задание нельзя будет выполнить. Фрагменты также можно прослушать несколько раз, если вдруг это понадобится.

Грибы переносятся в корзину с учётом стихотворного текста, их также можно увеличить.

Нажав на кнопку «рассмотреть» , можно прослушать стихотворение полностью со слайд-шоу и в это время посмотреть, как называется данный гриб.

После того как задание выполнено, грибы рассыпаются и их можно «собрать» заново.


Дополнением к данной теме может служить игра «Почему нас так называли?». Педагог называет какой-либо гриб, допустим подберёзовик, и спрашивает детей о том, почему он так называется. Также можно предложить детям названия других грибов: подосиновик, лисичка, рыжик, волнушка, свинушка, белый гриб, мухомор. Если педагог с детьми занимается литературным творчеством, то эти названия могут послужить для сочинения сказок о грибах, основанных на игре слов.

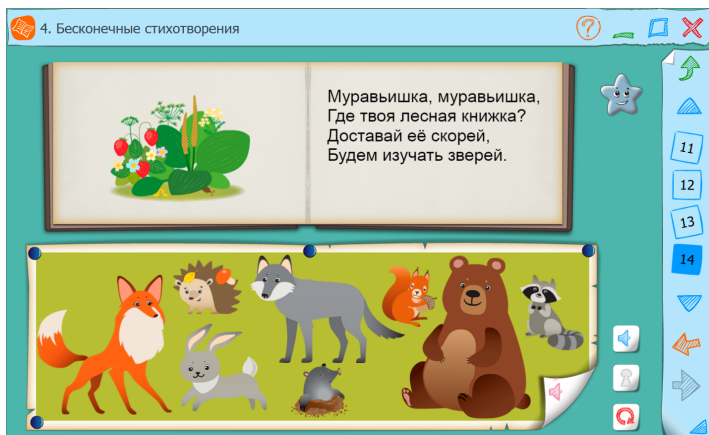
Экран «Лесная книжка»

Цели: запоминание текста, закрепление знаний о лесных животных, развитие умения концентрировать внимание.

Задачи: прослушать стихотворения и подобрать нужное животное, учитывая смысл текста.

Нужно учитывать то, что в этом задании используется игра с рифмой, в данном случае здесь присутствует «рифма-ошибка», т. е. дети должны подобрать картинку животного, учитывая не рифму, а смысл стихотворения.

Задание начинается с прослушивания фрагмента стихотворения. Для этого необходимо нажать на кнопку «прослушать задание» . Фрагменты стихотворения нужно прослушать полностью, иначе задание нельзя будет выполнить. Фрагменты также можно прослушать несколько раз, если вдруг это понадобится.



Если дети ответили правильно, то страница книжки автоматически перелистывается, и звучит следующий фрагмент стихотворения.

Во время выполнения задания заполняется индикатор выполнимости задания 🌟.

Нажав на кнопку «показать ответ» 🗝️, можно увидеть правильный ответ.

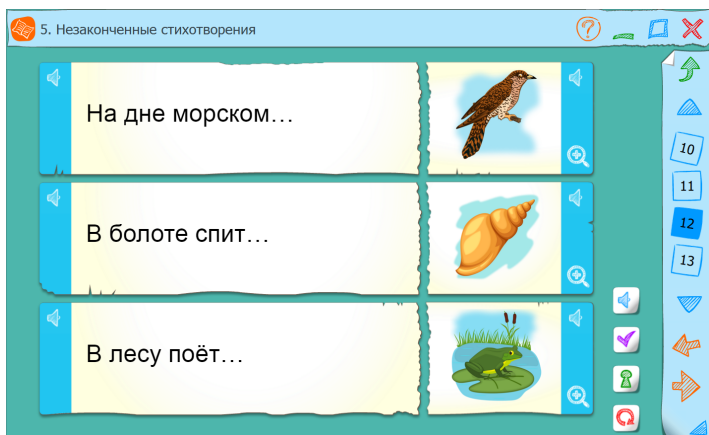
После того как задание полностью выполнено, в конце книжки можно увидеть слово «начинать». Если на него нажать, то можно прослушать всё стихотворение сначала с картинками, которые выбрали дети.

Тема «Незаконченные стихотворения»


Экран «В лесу и в воде»

Цели: развитие речи, умения работать с рифмой, расширение знаний об окружающем мире.

Задачи: прослушать отрывки стихотворений и по смыслу подобрать к ним соответствующие картинки.



В этом задании дети могут двигать только картинки. Картинки можно увеличить и прослушать названия тех предметов, которые на них нарисованы. Также можно прослушать начало предложений.

После того как картинки установлены, нужно нажать кнопку «проверить ответ»  и узнать, правильно или нет расставлены картинки.

Также можно посмотреть правильный ответ, нажав на кнопку «показать ответ» .

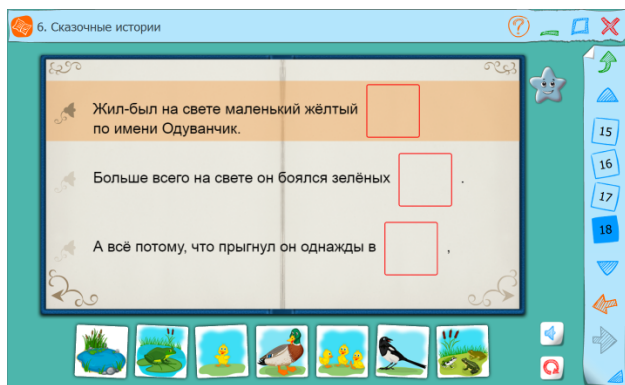
После занятия (или перед ним) можно с детьми поиграть в игру «Рифмы». Педагог заранее подбирает слова, к которым можно найти много рифм и предлагает поиграть в кругу. Перед этим он может пояснить детям, что такое «рифма» (рифма — это когда получается складно, так чаще всего отвечают сами дети) или задать этот вопрос детям. Педагог кидает мячик одному из детей и говорит: «Кошка». Ребёнок ловит мяч и отвечает: «Мошка» (крошка, окошко, немножко, картошка) и возвращает мяч обратно. Далее педагог кидает мяч следующему игроку и произносит другое слово. Если педагог в группе с детьми занимается литературным творчеством, то данные рифмы могут стать основой для создания «общего стихотворения».

Тема «Сказочные истории»


Экран «Утиная история»

Цели: умение сочинять, рассказывать, анализировать, фантазировать.

Задачи: прослушать фрагменты сказок и подобрать картинки, подходящие по смыслу.




Тот из детей, кто умеет читать, может прочесть название сказки, если дети в группе не читающие, то название может прочесть педагог.

Чтобы выполнить задание, нужно прослушать фрагмент сказки, нажав на кнопку . Текст прослушивается до конца, иначе нельзя будет выполнить задание, так как картинки заблокированы. Фрагмент при необходимости можно прослушать несколько раз.

Вместо пропущенного слова будет звучать колокольчик. Прослушав строчку, нужно нажать на картинку, которая подходит по смыслу в то или иное место в пред-

ложении. Если картинка выбрана неправильно, она не установится на место пропуска, а вернётся на свое место.

Во время выполнения задания заполняется индикатор выполнимости задания .

Выполнив задание, можно прослушать всю сказку, а также самим полистать весь текст с картинками.

Рабочая тетрадь

Рабочая тетрадь, которая прилагается ко второму диску, дополнит интерактивные задания по теме «Развитие речи. Смотрим, слышим, говорим». Она состоит из отдельных листов, каждый из которых посвящён определённой теме. Листы можно распечатать на чёрно-белом принтере и, при желании, чередовать с интерактивными заданиями.

Задания на рабочих листах разные по тематике, но их объединяет закрепление материала, связанного с изучением букв русского алфавита, развитием речи. Кроме того, дети знакомятся с некоторыми темами, связанными с понятием «рифма» и «ритм», а также антонимами и палиндромами, учатся систематизировать материал, делать логические выводы, находить общее в различных предметах, развивают воображение, наблюдательность, память, внимание, мелкую моторику.

Установка и удаление программы

Установка программы

Перед установкой программы убедитесь, что компьютер отвечает минимальным системным требованиям, указанным на обложке диска.

1.1. Платформа Windows®

Вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков. Если на компьютере работает функция автозапуска, через несколько секунд начнется установка программы.

Если установка не запускается автоматически, откройте содержимое диска и запустите файл `win_installer.exe`. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

1.2. Платформа macOS®

1. Вставьте компакт-диск с программой в устройство для чтения компакт-дисков. Нажмите появившуюся на рабочем столе иконку, обозначающую CD-диск.

2. В появившемся окне запустите двойным щелчком распаковщик архива macOS Installer, а затем — полученный после распаковки файл.

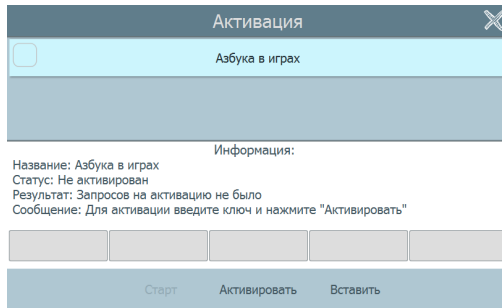
3. Следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Переустановка приложения

Если по указанному пути установки содержатся файлы — инсталлятор предложит удалить их, чтобы установить файлы с диска.

Запуск и активация

В открывшемся после установки окне активации введите серийный номер продукта и нажмите «активировать». Вкладыш с серийным номером находится внутри упаковки.



При правильном вводе ключа происходит активация пособия. Для запуска активированного пособия необходимо нажать «Старт».

В дальнейшем активированное пособие может запускаться ярлыком на рабочем столе или ярлыком с соответствующим названием в группе установленных приложений «ЭКЗАМЕН-МЕДИА / Готовимся к школе».

ВНИМАНИЕ!!! Для подтверждения активации продукта необходимо, чтобы компьютер был подключен к сети Интернет. Если подключения к Интернету нет, то происходит временная активация, после которой пособие будет работать ограниченное время. По истечении этого времени пособие перестанет открываться. Пособие с подтвержденной активацией работает неограниченное время.

Деактивация

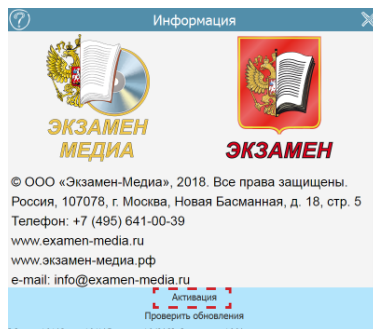
Деактивация позволяет аннулировать активацию пособия. После деактивации пользователь может установить и активировать пособие на другом компьютере без потерь количества активаций.

Для переноса пособия на другой компьютер с сохранением количества использованных активаций необходимо:

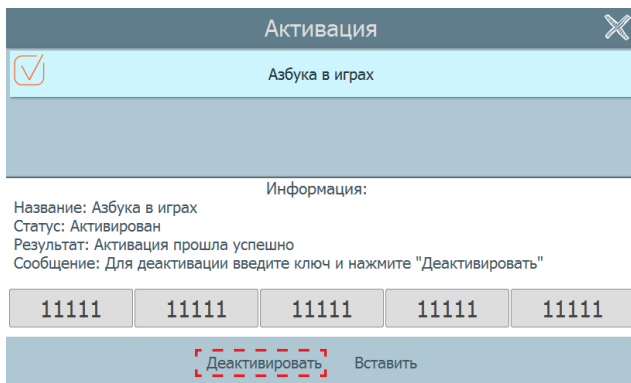
- 1) деактивировать пособие на данном компьютере,
- 2) установить пособие на другом компьютере и активировать его.

Функция деактивации находится в окне «Информация». Это окно открывается нажатием кнопки «?» на панели заголовка.

В открывшемся окне информации о программе необходимо нажать «Активация».



Открывается панель, аналогичная панели активации. Необходимо ввести серийный номер, которым было активировано пособие, и нажать кнопку «Деактивировать».



Управление программой

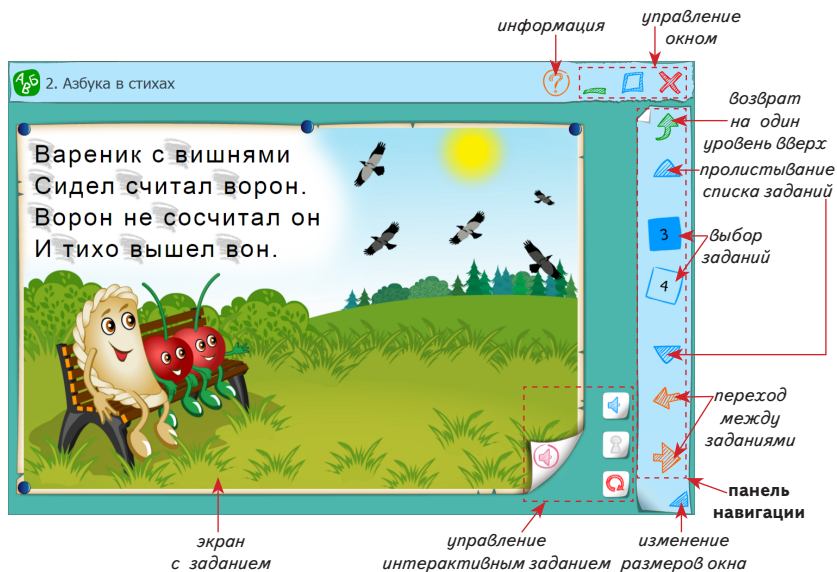
После установки и активации пособия на рабочем столе компьютера появится соответствующий ярлык, запускающий программу.

Все экраны пособия сгруппированы по темам. На основном экране отображаются картинки-кнопки перехода к темам.












При нажатии на картинку с названием темы открывается экран выбора интерактивных заданий.

Рабочий экран состоит из различных кнопок управления материалом:



Управление окном и панель навигации

-  информация — содержит краткую справку о всех доступных кнопках в приложении, кнопки активации/деактивации и проверки обновлений.
-  свернуть окно
-  закрыть окно
-  полноэкранный режим
-  выйти из полноэкранного режима
-  подняться в содержании на один уровень вверх
-  пролистывание списка заданий и счётчик заданий. Также можно нажимать на кнопки с номерами (10) и перейти к соответствующему заданию
-  переход к следующему или предыдущему заданию
-  изменить размер окна приложения

Управление интерактивными экранами

-  «прослушать задание» — проигрывает задание или условия к нему.



«прослушать инструкцию» — проигрывает краткую инструкцию по работе с заданием.



«проверить ответ» — проверяет правильность выполнения задания на экране.



«показать/скрыть ответ» — показывает ответы на задание.

ВАЖНО! Пока кнопка активна, дальнейшее выполнение задания блокируется.



«показать/скрыть ошибки» — показывает ошибки в ответах.

ВАЖНО! Пока кнопка активна, дальнейшее выполнение задания блокируется.



«сбросить» — переводит задание в первоначальное состояние.



«показать/скрыть подсказку» — позволяет получить подсказку к выполнению задания.



«увеличить» — увеличивает изображение.



«печать» — распечатать задание.

Управление видеоплеером



«плэй» — начать воспроизведение видео.



«пауза» — приостановить воспроизведение видео. При повторном нажатии кнопки «плэй» воспроизведение начнётся с текущего момента.




«стоп» — остановить воспроизведение видео. При повторном нажатии кнопки «плэй» воспроизведение начнётся с начала видео.



«звук» — отключение и включение звука у видео.

В пособии представлены разнообразные интерактивные задания различного типа.

В многоэтапных заданиях есть индикатор —  «звёздочка», который заполняется по мере выполнения задания.

ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

к серии интерактивных развивающих пособий «Готовимся к школе»

АЗБУКА В ИГРАХ РАЗВИТИЕ РЕЧИ. СМОТРИМ, СЛЫШИМ, ГОВОРИМ

Авторский материал — *Синицына Е. И.*

Главный редактор — *Карташева Т. А.*

Сценарии интерактивов — *Кудрявцев А. А.*

Дизайн, оформление, иллюстрации — *Самсонов М. А., Михайлова М. С.,
Захаркина И. Р.*

Программирование — *Третьяков В. Ю., Кузнецов К. Ю.*

Компьютерная вёрстка — *Цепелев И. С., Птицын Д. Е.,*

Юдина Т. И., Вахонин П. В.

Вёрстка — *Демина М. В.*

Корректоры — *Иванова Л. И., Краденых Л. В.*

© ООО «**Экзамен-Медиа**». Все права защищены
107078, Россия, Москва, ул. Новая Басманная, д. 18, стр. 5
Телефон: +7 (495) 641-00-39
www.examen-media.ru
www.экзамен-медиа.рф
e-mail: info@examen-media.ru

© ООО «Издательство «**ЭКЗАМЕН**». Все права защищены
107045, Россия, Москва, Луков пер., д. 8
Телефон/Факс (495) 641-00-30
www.examen.biz
E-mail: info@examen.biz