

ИНДИВИДУАЛИЗИРОВАННАЯ ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

ЛОГОМЕР 3

ПРОГРАММНЫЙ МОДУЛЬ



Оглавление

Что такое программный модуль	2
Системные требования	3
Установка программы	4
Обновление программы	6
Деинсталляция программы	7
Стартовая страница	8
Запуск программ	9
Профили детей и дневники	10
Электронный дневник ребенка	13
Статистика	19
Речевое экспресс-обследование	22
Звуковой альбом	27
Работа с интерактивными играми	29
Кнопки в играх	32
Печатные задания и печать	36
Программа «Конструктор картинок»	38
Библиотека пособий и сцен	61
Работа со сценами	62
Особенности работы с сенсорными экранами	63
Каталог интерактивных игр с описанием	66
- Раздел «Артикуляционная гимнастика»	66
- Раздел «Воздушная струя»	67
- Раздел «Фонематический слух»	70
- Раздел «Неречевой слух»	74
- Раздел «Звукоподражание»	76
- Раздел «Грамматика»	78
- Раздел «Слоговая структура»	81
- Раздел «Звукопроизношение»	83
- Раздел «Связная речь»	89
- Раздел «Моторика»	91
- Раздел «Подготовка к чтению»	92
- Раздел «Лексика»	95



Что такое программный модуль

Программный модуль – это компьютерная программа, которая включает в себя два блока: диагностики и контроля, коррекции и обучения.

Блок диагностики и контроля позволяет:

- создавать индивидуальные профили детей;
- отслеживать в дневниках детей динамику развития;
- проводить экспресс-обследование речи;
- создавать и хранить индивидуальные звуковые альбомы;
- проводить мониторинг качества и собирать статистику.

Блок коррекции и контроля включает в себя:

- 100 интерактивных игр и упражнений;
- программу «Конструктор картинок»;
- печатные материалы.



Системные требования

Для использования программного модуля «ЛОГОМЕР 3» требуются:

- компьютер под управлением Windows 8, 10;
- 2 USB-порта;
- монитор с разрешением не менее 1280 на 1024;
- наушники или акустические системы;
- клавиатура с мышью или тачпадом;
- принтер (опционально).

Для отработки воздушной струи нужен микрофон. Используйте микрофон, который входит в комплект «ЛОГОМЕР 3».

Обратите внимание!

Микрофон должен стоять на подставке перед лицом ребёнка. Расстояние между ртом ребёнка и микрофоном - от 5 до 20 см. Дуть нужно прямо в микрофон.

При использовании другого микрофона не забывайте его настраивать. Микрофоны, встроенные в ноутбуки или видеокамеры, могут быть неудобны для работы с ребёнком. Крайне нежелательно использовать микрофоны, которые крепятся к голове, или микрофоны гарнитуры, которые располагаются сбоку ото рта.



Установка программы

USB-версия

Установку с USB-носителя (флешки) можно произвести на несколько компьютеров. Однако запуск программы и работа с ней возможны только на том компьютере, в USB-порт которого вставлена флешка с *программным модулем*.

Порядок установки:

- 1) Вставьте флеш-носитель в USB-порт вашего компьютера. Автоматически запустится программа-установщик. Если программа не запустилась, то откройте в «Проводнике» флеш-носитель и запустите программу Setup.exe.
- 2) Выберите версию защиты:
 - Защита с привязкой к USB
- 3) Выберите тип установки:
 - Стандартная версия программного модуля «*Логомер 3*» подходит для установки программы на компьютер или ноутбук.
 - Версия модуля «*Логомер 3*» для сенсорных экранов предназначена для интерактивных столов и панелей с управлением через экран.

Далее следуйте инструкциям программы-установщика. Папка установки программы должна иметь название, написанное латинскими буквами.
- 4) После установки программа автоматически запустится. Если запуск не произошёл, запустите программу, щёлкнув дважды по её ярлыку на «Рабочем столе», или запустите её из «Проводника».
- 5) Программа защищена от нелегального копирования. Поэтому при первом запуске происходит установка специализированных драйверов. Следуйте инструкциям программы-установщика.
- 6) После проверки наличия флешки в USB-порте программа запускается.

Дистрибутивная версия

- 1) Скачайте на любой компьютер файл с установкой программы и перенесите его на тот ПК, на котором будет устанавливаться «ЛОГОМЕР 3».
- 2) Запустите установщик Setup.exe и следуйте указаниям программы.
- 3) Выберите версию защиты:
 - Защита по лицензионному ключу.
- 4) Выберите тип установки:
 - Стандартная версия программного модуля «Логомер 3» подходит для установки программы на компьютер или ноутбук.
 - Версия «Логомер 3» для сенсорных экранов предназначена для интерактивных столов и панелей с управлением через экран.
- 5) После установки программы требуется произвести установку драйверов в автоматическом режиме. Следуйте указаниям программы.
- 6) Запустите программу, щёлкнув дважды по ее ярлыку на «Рабочем столе», или запустите её из «Проводника».

Обратите внимание! Для автоматической активации необходимо подключение данного компьютера к сети Интернет!

- 7) Программа попросит ввести буквенно-цифровой код (лицензионный ключ), который вы получили от поставщика. Введите его и активируйте программу.
- 8) При отсутствии подключения к сети Интернет воспользуйтесь ссылками в программе для ее активации по телефону или e-mail или обратитесь в службу поддержки по телефону 8-800-775-47-36 (звонок по России бесплатный).

Внимание!

При первом запуске любой игры возможен запрос о подключении микрофона. Выберите вариант «Разрешить» и далее нажмите кнопку «Закрыть».



Обновление программы

Возможны периодические обновления программы.

Внимание! Обновление программы возможно только при подключении компьютера к сети Интернет и при участии пользователя.

Предупреждение об обновлении появится в программе внизу справа. Кликните по нему и согласитесь на скачивание и установку обновлений.

Ограничения на использование и гарантии

Внимание!

1. Всё содержимое *программного модуля* будет запускаться только при вставленном в USB-порт флеш-носителе (или лицензионном ключе).
2. Возможны затруднения при запуске программного модуля при наличии на компьютере вредоносных программ, программ-эмуляторов, повышенной активности антивирусных и других защитных программ. В этом случае обратитесь к своему системному администратору.

Компания-разработчик не несёт ответственности за невозможность запуска или нормального функционирования программы из-за действия (или бездействия) третьих программ, установленных на компьютере пользователя.

Гарантийный срок бесплатной замены USB-носителя (флешки) — один год с момента приобретения программно-дидактического комплекса «ЛОГОМЕР 3».

Деактивация дистрибутива

Деактивировать программу для работы с ней на другом устройстве можно при запуске приложения с зажатой клавишей **Shift**.



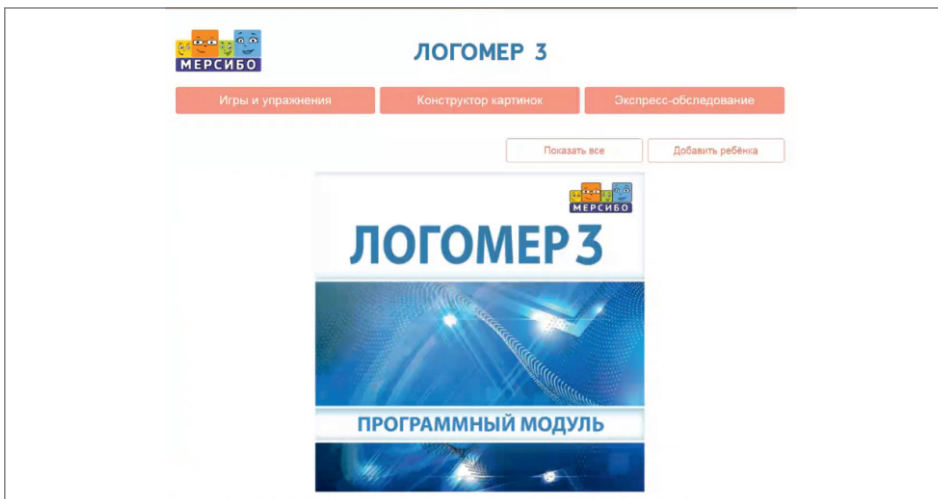
Деинсталляция программы

Вы можете провести деинсталляцию, т.е. удаление содержимого программного модуля, двумя способами:

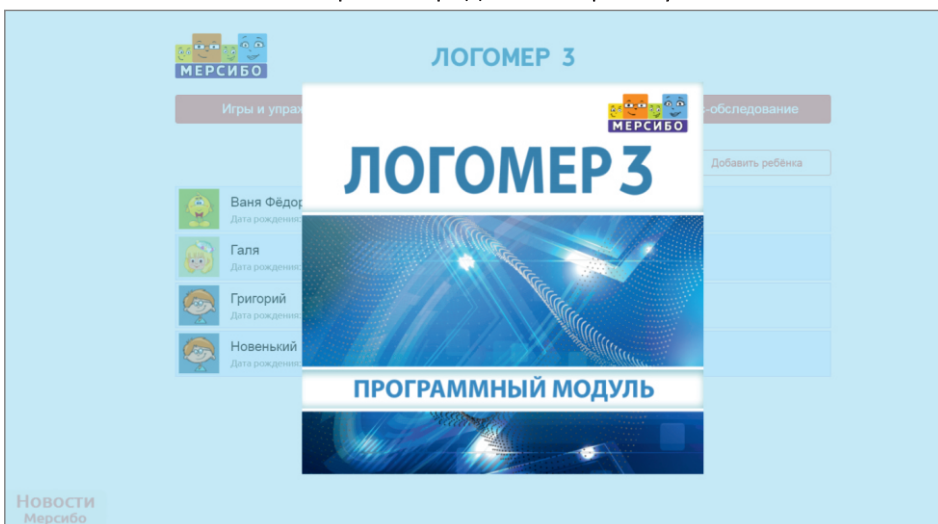
- открыть меню «Пуск», в строке «Все программы» найти «ЛОГОМЕР 3», кликнуть на название и выбрать команду “Удалить программу «ЛОГОМЕР 3»”;
- открыть «Панель управления», выбрать «Программы и компоненты», найти «ЛОГОМЕР 3» и удалить.

Стартовая страница

Кликнув дважды левой кнопкой мыши на ярлык «ЛОГОМЕР 3», вы сразу попадёте на стартовую страницу программного модуля.



Каждый раз при запуске вы будете видеть такую заставку. Просто кликайте в любом месте экрана и продолжайте работу.



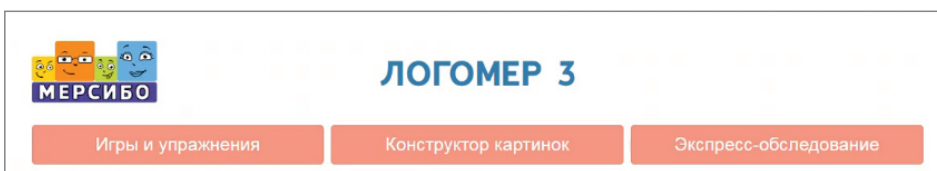


Запуск программ

Работать с программным модулем вы можете двумя способами:

- с помощью «быстрого старта»;
- через профиль ребёнка.

Если вы занимаетесь с ребёнком, на которого не нужно заводить дневник, или просто решили познакомиться с содержимым программного модуля, то можете использовать **«быстрый старт»**. На стартовой странице вы увидите три основные кнопки: «Игры и упражнения», «Конструктор картинок» и «Экспресс-обследование».



Кликнув на кнопку «Игры и упражнения» вы перейдёте в раздел с интерактивными играми.

Кнопка «Конструктор картинок» перенесёт вас на страницу для создания собственных пособий.

Кнопка «Экспресс-обследование» нужна, чтобы перейти на страницу с речевым экспресс-обследованием, где вы можете данное обследование провести.

Работа **через профиль ребёнка** подразумевает, что вы будете заходить в те же программы, о которых мы только что рассказали, но из дневника конкретного ребёнка. Об этом подробно расскажем дальше.

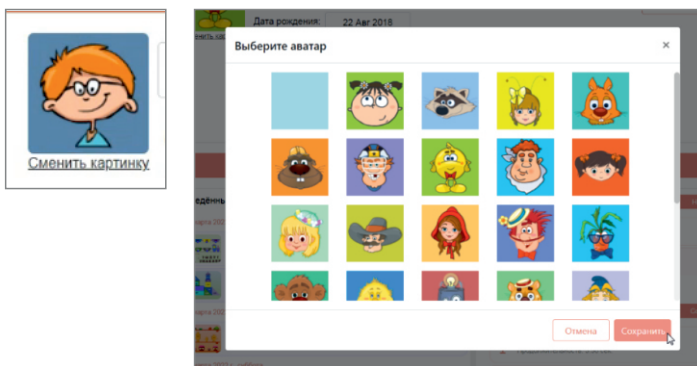
Профили детей и дневники

Создание профиля ребёнка. Списки детей

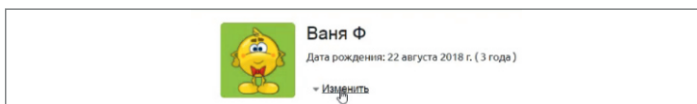
На стартовой странице программного модуля вы имеете возможность создавать электронные **дневники** детей. Нажмите на кнопку «Добавить ребёнка» и создайте его **профиль**. Для этого заполните соответствующие поля, указав данные ребёнка.



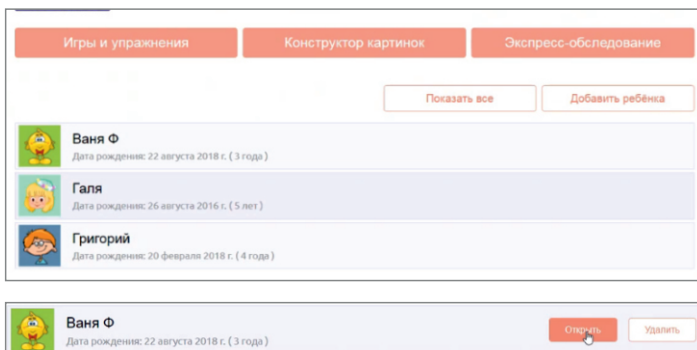
Можете выбрать аватар — например, вместе с ребёнком.



Нажмите кнопку «Сохранить». Профиль создан. Вы всегда можете изменить данные при необходимости.

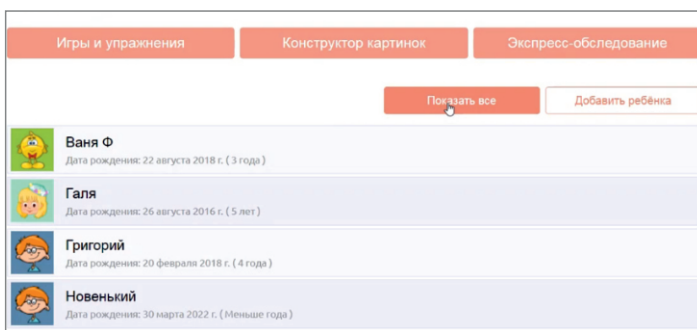


Список детей с профилями будет формироваться на стартовой странице. Прокручивайте его вниз и кликайте на кнопку «Открыть» в строке того ребёнка, с которым планируете заниматься в данный момент. Количество создаваемых профилей неограниченно.

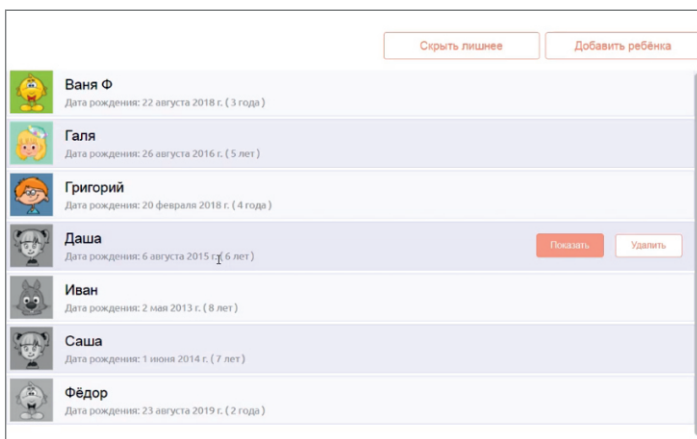


Архивный список детей

На стартовой странице имеется кнопка «Показать все». Она нужна для того, чтобы видеть архив — список всех детей, с которыми вы когда-то занимались на данном ПК, используя при этом как «ЛОГОМЕР 3», так и другие наши приложения (например, «КРП: Школьный логопед», «Читай-пиши без ошибок», «Генератор логопедических заданий» и др.).



Серым цветом будут обозначены дети, чьи профили отключены в данном приложении.



Вы можете сделать профиль ребёнка активным в данной базе, просто кликнув на кнопку «Показать» в строке ребёнка. Кнопка «Скрыть», наоборот, сделает профиль ребёнка неактивным.



Чтобы облегчить поиск нужного профиля, вы можете свернуть весь список с помощью кнопки «Скрыть лишнее». Тогда вы будете видеть только профили детей, с которыми занимаетесь сейчас.



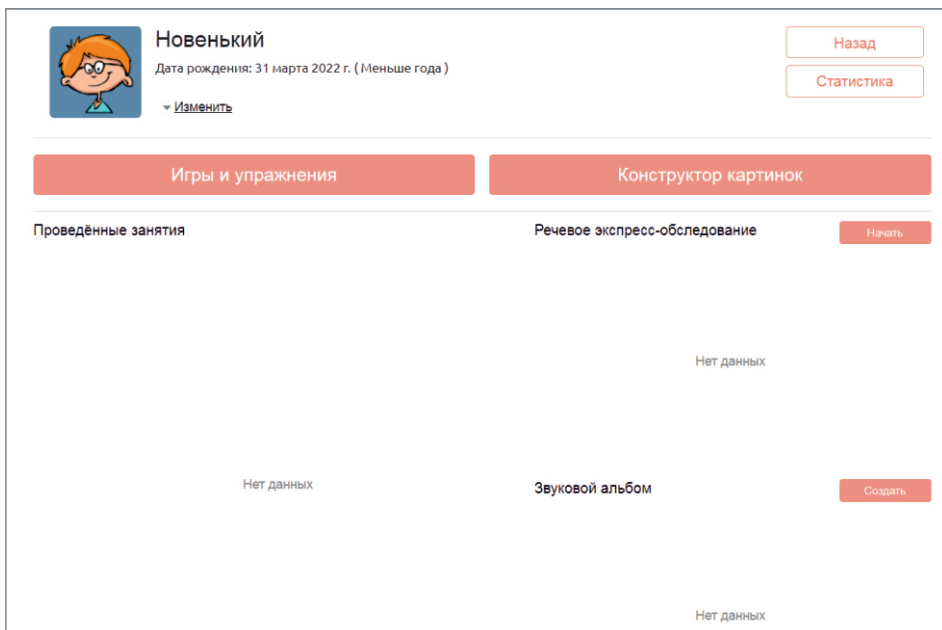
Чтобы удалить профиль ребёнка, наведите курсор на строку с этим профилем и нажмите на кнопку «Удалить». Обратите внимание на то, что данная операция удалит все данные, в том числе списки обследований, звуковой альбом, данные статистики и пр.

Электронный дневник ребёнка

Что такое дневник ребёнка?

Заходя в профиль ребёнка, вы увидите его электронный **дневник**, в котором постепенно будет собираться вся информация об играх и занятиях, проведённых с этим подопечным.

Из дневника можно **перейти к играм и конструктору картинок**. Здесь вы можете **провести экспресс-обследование речи** и записать **звуковой файл**. В дневнике также возможно **редактировать данные** ребёнка и смотреть **статистику**.



Новенький
Дата рождения: 31 марта 2022 г. (Меньше года)
[Изменить](#)

[Назад](#)
[Статистика](#)

[Игры и упражнения](#) [Конструктор картинок](#)

Проведённые занятия Речевое экспресс-обследование [Начать](#)

Нет данных

Нет данных

Нет данных Звуковой альбом [Создать](#)


Нет данных

История работы

Вся история работы с конкретным ребёнком будет собираться и храниться в его дневнике.

В левой части отображается список интерактивных игр, в которые играл этот ребёнок. Сцены, проигранные в программе «Конструктор картинок», также появляются здесь.

В правой части хранятся все проведенные вами речевые обследования и записанные в звуковом альбоме аудиофайлы.



Ваня Фёдоров
Дата рождения: 22 августа 2018 г. (3 года)

[Изменить](#)


[Назад](#)

[Статистика](#)


Игры и упражнения

Конструктор картинок


Проведённые занятия



Упражнение КК
Игр: 2. Время: 25.63 сек. ☆☆☆




Дом чтения
Игр: 1. Время: 12.4 сек. ★




Бедный дракончик
Игр: 3. Время: 42.52 сек. ★


26 марта 2022 г., суббота




Сладкоежка
Игр: 2. Время: 88.33 сек. ★



Лишний слог
Игр: 1. Время: 161.81 сек. ★




Витрина магазина
Игр: 1. Время: 42.78 сек. ☆☆☆




День Барона
Игр: 1. Время: 38.08 сек. ☆☆

[Загрузить больше](#)


Речевое экспресс-обследование [Начать](#)




30 марта 2022 г., 15:13



28 марта 2022 г., 17:33




26 марта 2022 г., 15:20




26 марта 2022 г., 15:17

[Загрузить больше](#)

Звуковой альбом [Создать](#)




24 марта 2022 г., 19:54
Продолжительность: 3.36 сек.




3 марта 2022 г., 20:27
Продолжительность: 6.048 сек.

Все записи в дневнике будут с указанием даты, там же указывается, сколько раз проводилось занятие и его длительность.



Ветерок и жуки
Игр: 1. Время: 69.68 сек.



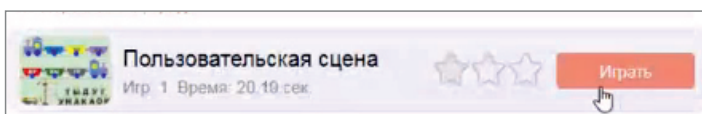
24 марта 2022 г., 19:54
Продолжительность: 3.36 сек.

14

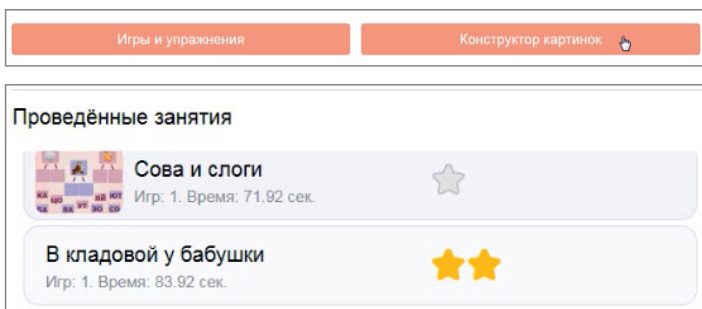
Особенности запуска программ в дневнике

Важно помнить: если вы хотите собирать статистику и отслеживать динамику развития каждого ребёнка, вам необходимо **запускать программы непосредственно из дневника ребёнка**.

Если вы хотите повторить с ребёнком какую-либо игру или позаниматься с ним по уже пройденной сцене из «Конструктора картинок», вы можете это сделать, воспользовавшись списком слева. Кликните на кнопку «Играть» в соответствующей строке — она появляется при наведении курсора.



Если хотите выбрать новую для ребёнка игру, нажмите на кнопку «Игры и упражнения». После того как игра будет сыграна, она появится в списке «Проведённые занятия» в дневнике ребёнка. То же правило распространяется и на сюжеты, проигранные в программе «Конструктор картинок».

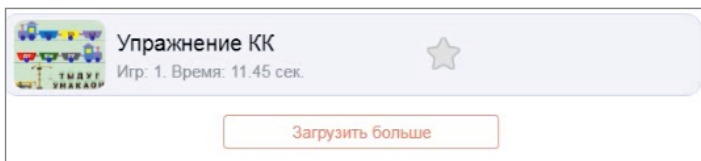


Провести речевое экспресс-обследование вы можете как со стартовой страницы («быстрый старт»), так и из дневника ребёнка. В дневнике будут сохраняться все проведённые обследования при условии, что вы проводили их, заходя на их страницы из дневника ребёнка! Здесь вы всегда можете просмотреть текст обследования или распечатать его.



Обратите внимание! Записать звуковой файл вы можете только из дневника ребёнка! У каждого ребёнка постепенно накопится свой звуковой альбом.

Со временем игр и упражнений, речевых обследований и звуковых записей в списке станет много. Поэтому в программе предусмотрена кнопка «Показать больше». Кликайте на неё и открывайте списки занятий, проведенных ранее. Прокручивайте их вниз и выбирайте то, что вам необходимо.




Выставление оценок

У вас есть возможность **выставлять оценки** за каждую игру и упражнение. Эти оценки способствуют накоплению статистических данных по занятиям с ребёнком, а также всегда будут оперативным индикатором успешности проведённых занятий.

При наведении мышки на строку с игрой станут активными оценки (звёзды):

- одна красная звезда — есть проблемы, обратите внимание;
- две жёлтые — удовлетворительно;
- три зелёные — хорошо или отлично.

Оценивайте старания ребёнка сразу после занятия или позже (если хотите, чтобы ваш подопечный видел оценку). Конечно, вы можете не ставить звёзды, но помните, что в статистике не оценённые задания не учитываются. Если вы хотите в дальнейшем иметь подробные статистические данные по каждому ребёнку, мы советуем фиксировать оценки за каждое проделанное упражнение, игру или сцену.



Ваня Фёдоров
Дата рождения: 22 августа 2018 г. (3 года)
Имя

Назад
Статистика

Игры и упражнения

Проведённые занятия

- Упражнение КК
Игр: 2. Время: 25.63 сек. ★★★
- Дом чтения
Игр: 1. Время: 12.4 сек. ★
- Бедный дракончик
Игр: 3. Время: 42.52 сек. ☆
- 26 марта 2022 г., суббота
- Сладкоежка
Игр: 2. Время: 88.33 сек. ★
- Лишний слог
Игр: 1. Время: 161.81 сек. ☆
- Витрина магазина
Игр: 1. Время: 42.78 сек. ★★★
- День Барона
Игр: 1. Время: 38.09 сек. ★★

Загрузить больше

Конструктор картинок

Речевое экспресс-обследование Начать

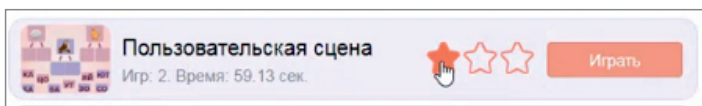
- 30 марта 2022 г., 15:13
- 28 марта 2022 г., 17:33
- 26 марта 2022 г., 15:20
- 26 марта 2022 г., 15:17

Загрузить больше

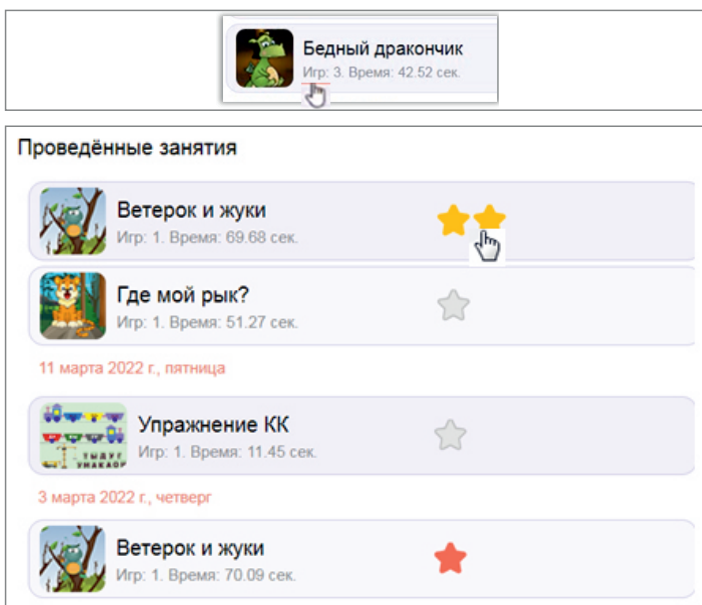
Звуковой альбом Создать

- 24 марта 2022 г., 19:54
Продолжительность: 3.36 сек.
- 3 марта 2022 г., 20:27
Продолжительность: 6.048 сек.

Вы всегда можете сбросить или изменить оценку.




Если вы играли с ребёнком в одну и ту же игру подряд, то она отобразится в дневнике один раз. Соответственно, оценку вы сможете поставить суммарную. Если играли в разное время, то в списке проведённых занятий появится запись о каждой попытке. Тогда оценки вы сможете выставить отдельно. И уже здесь вам будет видно, есть у ребёнка прогресс или он остаётся на том же уровне.

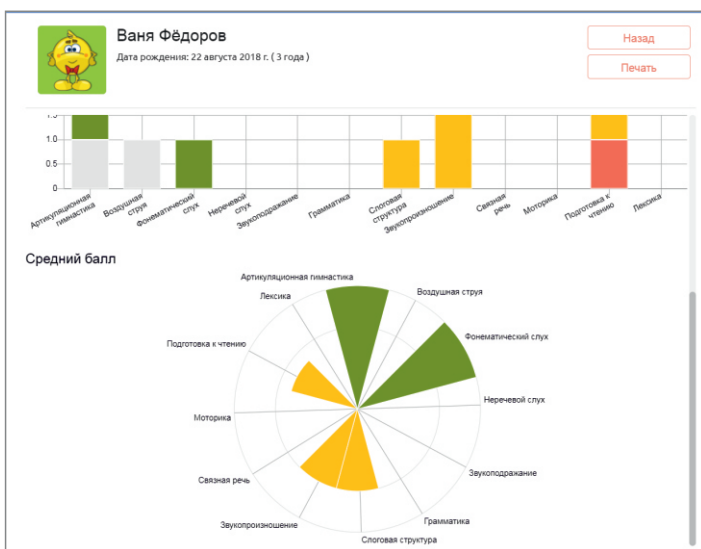


Статистика

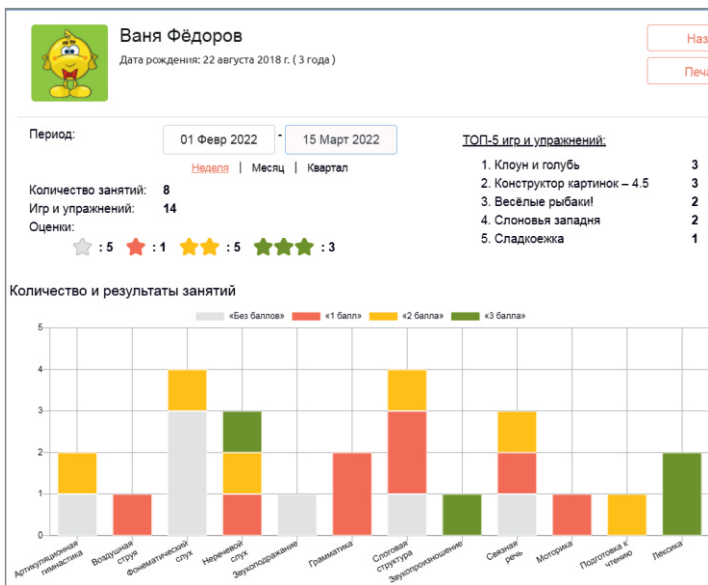
В верхнем правом углу дневника ребёнка есть кнопка «Статистика». Кликнув на неё, вы перейдёте в соответствующий раздел.


Ваня **Фёдоров**
Назад
 Дата рождения: 22 Авг 2018
 Статистика
 Мальчик Девочка

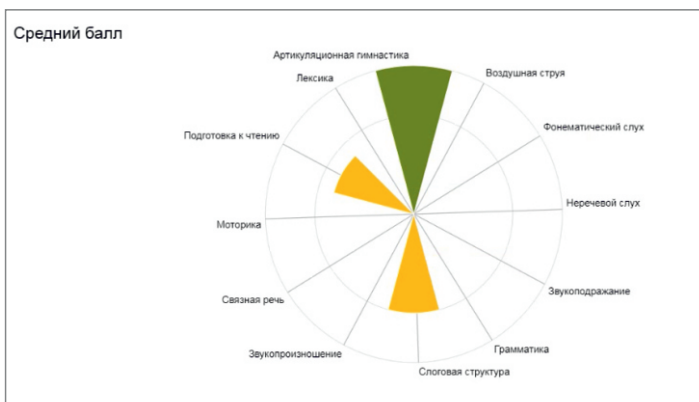
В «Статистике» будет собираться и обобщаться вся информация по ребёнку. Она будет отображаться в цветных графиках и схемах.



Вы можете выбирать период, за который нужно сформировать данные. Выставив нужные даты в соответствующих строках, вы увидите количество занятий, проведённых за данный период, с указанием числа игр и упражнений, и оценки за них.



Внизу сформируются два цветных графика: количество и результаты занятий и средний балл.

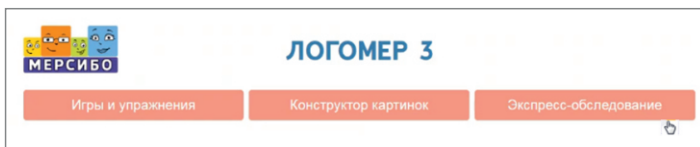


Вы можете распечатать графики: включите принтер и нажмите на кнопку «Печать» в правом верхнем углу изображения на экране



Описание речевого экспресс-обследования.

Речевое экспресс-обследование — это удобный инструмент, предназначенный для того, чтобы быстро и качественно провести обследование речи ребёнка. Вы можете проводить это обследование в режиме «быстрый старт», зайдя с начальной страницы программного модуля. Это удобно, когда вам нужно провести обследование однократно с ребёнком, профиль которого вы не заводили в программном модуле. Помните, что в режиме «быстрый старт» данные обследования нигде не сохраняются.



На стартовой странице нажмите на кнопку «Экспресс-обследование». Заполните данные ребёнка и кликните на кнопку «Далее». Проведите обследование.

Информация о ребёнке

Имя: * Фамилия:

Дата рождения: * Пол: * Мальчик Девочка

< Январь > 2016

Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Если вы хотите провести речевое экспресс-обследование ребёнка, у которого есть дневник в программном модуле, наведите курсор на его профиль и кликните на появившуюся кнопку «Открыть».

В дневнике ребёнка в разделе «Речевое экспресс-обследование» щёлкните на кнопку «Начать». После этого вы перейдёте на страницу с формой для обследования.

Обследование содержит несколько разделов. Открывайте их, кликая на галочки.

Грамматический строй речи	▼
Связная речь	▼
Звукопроизношение	▼
Заключение специалиста	▼

В открывшемся разделе выбирайте задания для ребёнка и отмечайте результат выполнения тут же, в отведённых для этого полях.

Моторное развитие

Общая моторика
Ребёнок смотрит на движения героев и повторяет их.

Проверить

Координация:
Выберите ответ ▼

Согласованность действий:
Выберите ответ ▼

Ловкость движений:
Выберите ответ ▼

Не забывайте сохранять свои ответы.

Общая моторика:
Ребёнок смотрит на движения героев и повторяет их.

Координация:
не нарушена ▼

Согласованность действий:
Выберите ответ ▼
Выберите ответ
хорошая
слабая
выберите ответ ▼

Сохранить Отмена

Экспресс-обследование содержит интерактивные игры, иллюстрации, тематические картинки и предлагает упражнения и задания, изложенные в устной форме.

			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Задание

- Попрыгать на двух ногах.
- Постоять на одной ноге.
- Потопать ногами и похлопать руками одновременно.



В каждом разделе есть итог, в котором следует отметить соответствующий пункт.

Итог

Общая и ручная моторика развиты в соответствии с возрастной нормой, все движения выполняются в полном объёме и нормальном темпе.

Грубых нарушений в состоянии опорно-двигательного аппарата и общей моторики нет, координация удовлетворительная; при выполнении заданий отмечается некоторая неловкость.

Общая и ручная моторика ребёнка развиты несколько ниже возрастной нормы, движения выполняются не в полном объёме, координация движений немного нарушена.

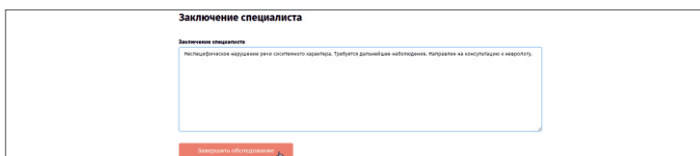
Плохая координация, нарушение согласованности, точности, одновременности в выполнении движений.

Также вы можете при необходимости написать комментарий к каждому разделу обследования. Просто кликните мышью в окне под словом «Комментарий» и напечатайте текст.

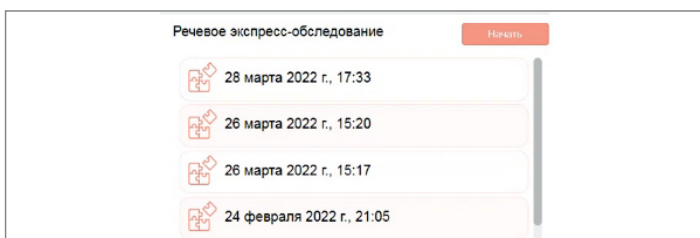
Анатомическое строение Небольшие отклонения ▾

Комментарий

В конце обследования есть окно для заключения специалиста. Напечатайте текст заключения и нажмите на кнопку «Завершить обследование».



Данные обследования появятся в дневнике ребёнка с указанием даты проведения. С этой же страницы вы можете в любой момент повторить обследование, которое также сохранится в дневнике. Таким образом вы можете обследовать речь ребёнка неоднократно и иметь возможность сравнить результаты и отследить динамику.



При необходимости вы можете распечатать текст обследования или сохранить его в формате PDF. Сделать это можно из дневника ребёнка. Найдите нужное обследование по дате, наведите курсор на строку и нажмите на кнопку «Открыть».



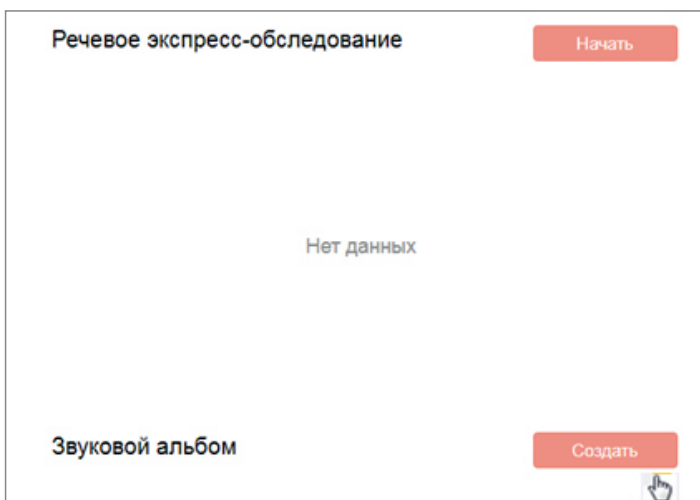
Удалить ненужное обследование вы можете здесь же, нажав на значок с корзиной.



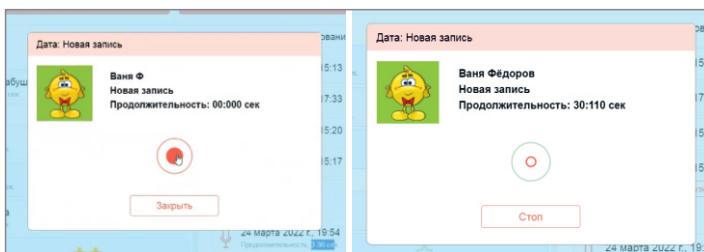
Описание звукового альбома

В ЛОГОМЕРЕ 3 предусмотрена возможность записывать звуковые файлы. Записи речи ребёнка, сделанные в разное время, наглядно показывают динамику речевого развития.

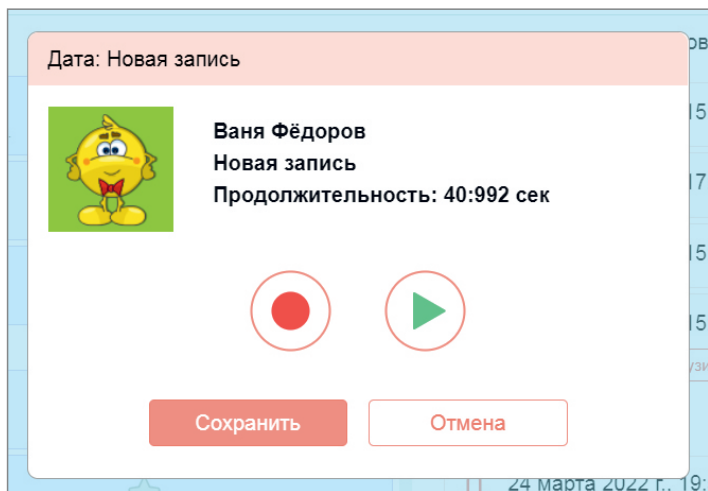
Звуковой альбом доступен *только в дневнике ребёнка*. Зайдите в дневник ребёнка, речь которого вы хотите записать. Убедитесь, что микрофон подключен и стоит на необходимом расстоянии от рта ребёнка. В разделе «Звуковой альбом» щёлкните на кнопку «Создать».



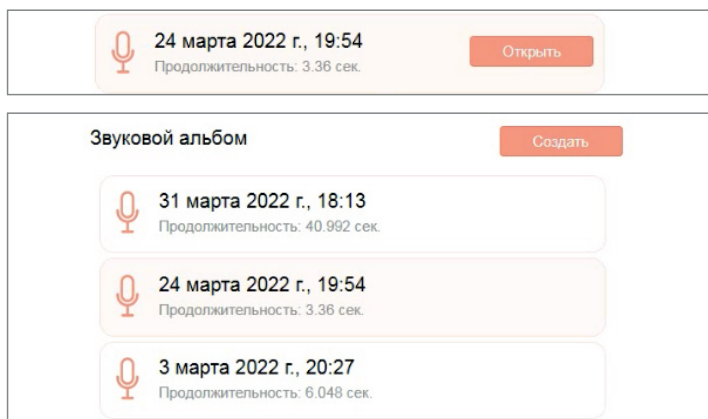
У вас откроется окно записи с красной кнопкой. Нажмите на неё — начнется запись. По окончании кликните по кнопке «Стоп».



Чтобы прослушать только что сделанную запись, нажмите на кнопку с зелёным треугольником. Если вас всё устроило, сохраните запись. Если по какой-то причине не хотите её сохранять, кликните на кнопке «Отмена».



После сохранения файл окажется в звуковом альбоме дневника ребёнка. Там указаны точная дата и время, в которое была сделана каждая запись, а также ее продолжительность. В звуковом альбоме ребёнка вы можете открыть, прослушать или удалить любой звуковой файл. Прокручивайте список вниз и выбирайте нужный файл.



Работа с интерактивными играми


Рубрикатор игр и их поиск

Программный модуль «ЛОГОМЕР 3» содержит 100 различных игр и упражнений. Все они распределены по рубрикам. Список рубрик вы увидите слева. Чтобы **открыть нужную рубрику**, просто кликните на её название.

<ul style="list-style-type: none"> • Артикуляционная гимнастика 5 • Воздушная струя 9 • Фонематический слух 13 • Неречевой слух 7 • Звукоподражание 6 • Грамматика 8 • Слоговая структура 5 • Звукопроизношение 18 • Связная речь 6 • Моторика 4 • Подготовка к чтению 7 • Лексика 12 	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  <p>Ваня Ф 3 года</p> <ul style="list-style-type: none"> • Артикуляционная гимнастика 5 • Воздушная струя 9 • Фонематический слух 13 • Неречевой слух 7 • Звукоподражание 6 • Грамматика 8 • Слоговая структура 5 • Звукопроизношение 18 • Связная речь 6 • Моторика 4 • Подготовка к чтению 7 • Лексика 12 <p style="text-align: center; color: #f08080;">mersibo.ru</p> </div>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"> <input type="text" value=""/> Назад </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ветерок и жуки Игровой слух</p> <p>3-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> <p style="background-color: #f08080; color: white; padding: 2px;">Играть</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Снежинки Игровой слух</p> <p>3-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> <p style="background-color: #f08080; color: white; padding: 2px;">Играть</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Кот и сосиска Речевая игра</p> <p>4-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> <p style="background-color: #f08080; color: white; padding: 2px;">Играть</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Торт со свечами</p> <p>4-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Рассмизи усача</p> <p>4-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Букет для мамы Речевая игра</p> <p>4-4 ⭐⭐⭐ ⬇</p> </div> </div> </div>
--	--	---

Конкретную игру вы можете найти не только в рубрике, но и вверху в строке поиска (с изображением лупы). Воспользуйтесь этой возможностью, если знаете название игры. Программа найдёт нужную игру даже по части слова.


🔍



Бедный дракончик
Соотнесение звука и буквы

4-6 ⭐⭐⭐

Играть

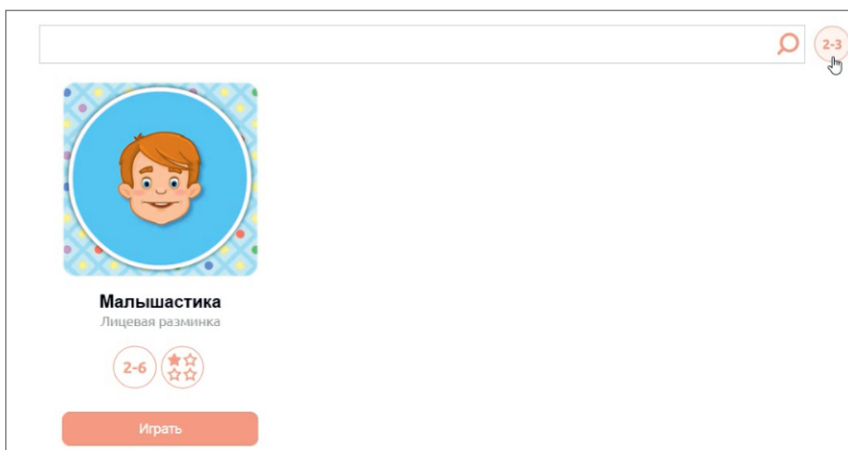
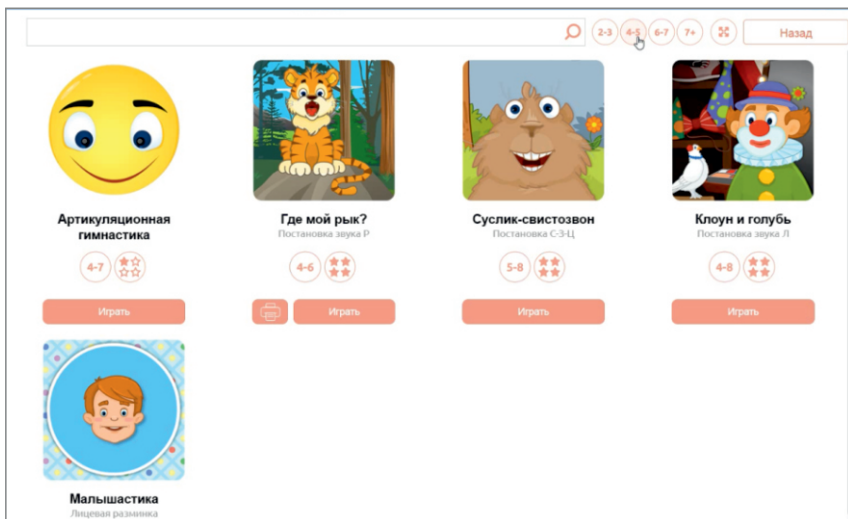


Подражайки
Логоритмика

2-5 ⭐⭐⭐

Играть

Также вы можете отсортировать игры по возрасту. Кликайте на условные обозначения, а программа сама отфильтрует игры по данному параметру.



На иконке каждой игры вы увидите условные обозначения:



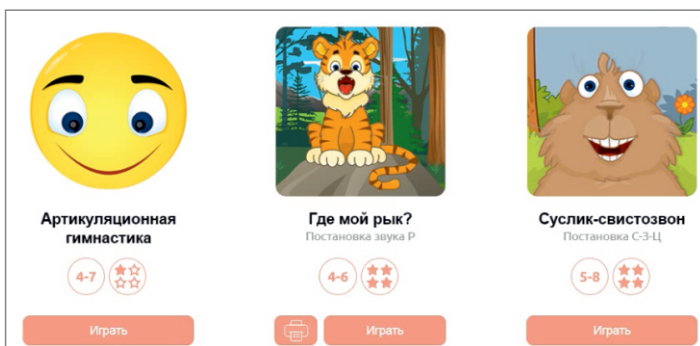
— рекомендуемый возраст ребёнка;



— уровень сложности;



— в игре понадобится микрофон (в играх на воздушную струю).



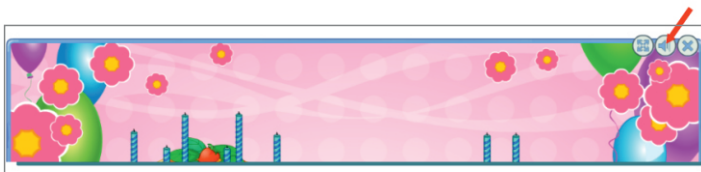
Кнопки в играх

Для **запуска игры** дважды кликните на её картинку или нажмите на кнопку «Играть» под картинкой.



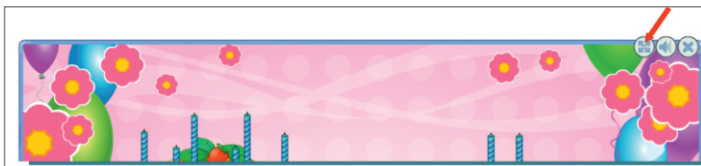
Для **пропуска приветствия и инструкций к игре** нажмите клавишу «Пробел» на клавиатуре.

Для **отключения звука** в игре нажмите кнопку «Звук» в верхнем правом углу экрана игры.



Для **раскрытия игры на весь экран** кликните на кнопке «Раскрыть» в верхнем правом углу экрана игры.

Свернуть игру можно с помощью соответствующей кнопки.



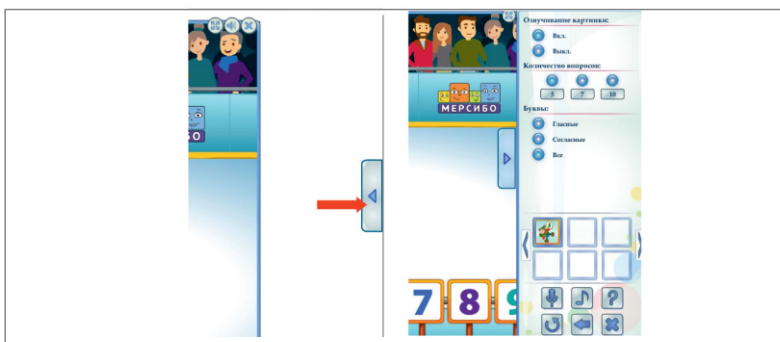
Выход из игры — по кнопке с крестиком, которая также расположена в верхнем правом углу экрана игры.



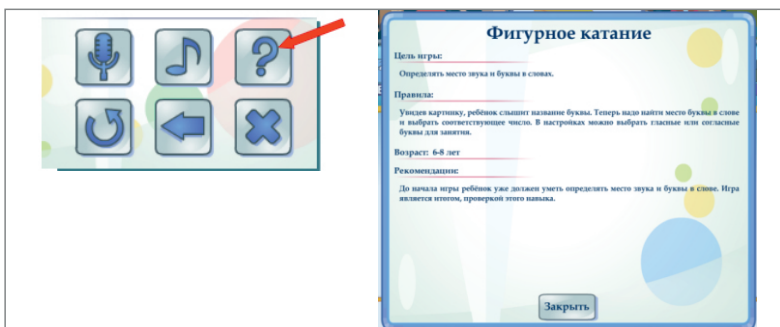
Настройки в играх

Наши игры можно настраивать для удобства их использования и чтобы подстраиваться под особенности детей.

Кликните на синем треугольнике в правой части экрана игры — откроется панель настроек.



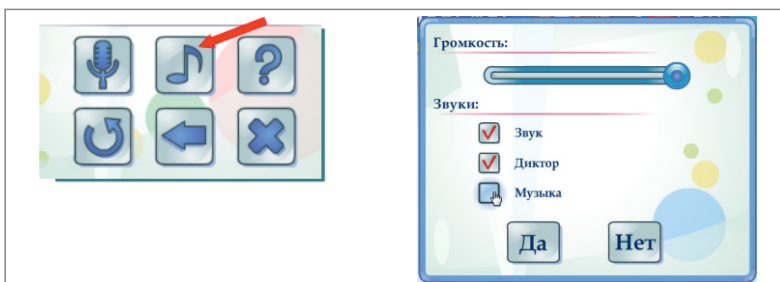
Кнопка «Знак вопроса» открывает описание игры.



Кнопка «Микрофон» открывает настройки микрофона. Он пригодится вам в игре на воздушную струю.



С помощью кнопки «Нота» вы можете отрегулировать настройки звукового сопровождения игр: убрать фоновую музыку, отключить голос диктора, выключить воспроизведение звуков и отрегулировать громкость.



Кнопка «Обновить» перезапускает игру.



Кнопка «Стрелка влево» позволяет быстро перейти к предыдущей игре.

С помощью кнопки «Выход» можно быстро выйти из игры.



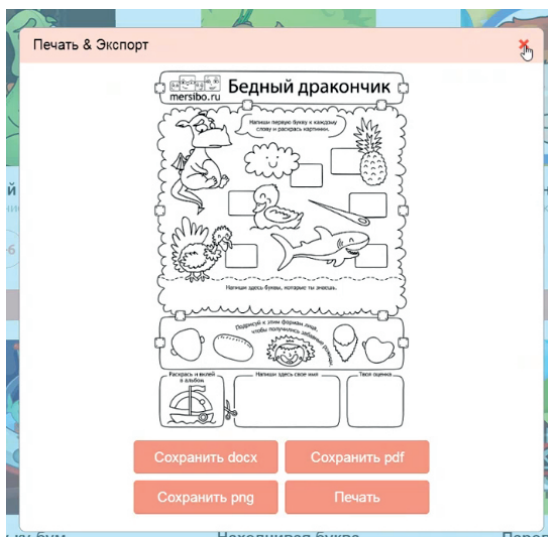
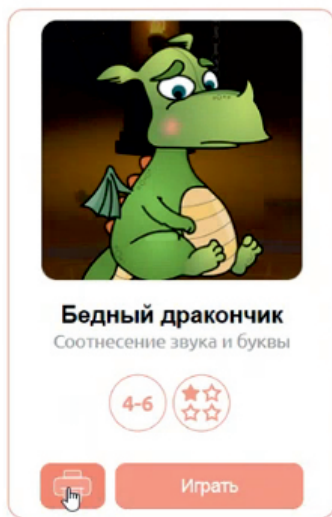
Иконки игр позволяют быстро **выбрать игру** из *текущего раздела*.

Большинство игр имеют **специальные настройки**, которые позволяют менять условия игры и делают её многофункциональной. Данные настройки расположены в верхней части панели настроек. Не забывайте перед игрой заходить в меню и изменять настройки в зависимости от задачи и от потребностей ребёнка.



Печатные задания и печать.

Ко многим интерактивным играм прилагается печатное задание. Подключите принтер, нажмите на соответствующую кнопку на карточке игры и распечатайте задание. В этом же окне вы можете сохранить печатное задание в разных форматах.



По окончании игры задание можно распечатать



Вот так выглядят наши печатные материалы к играм.

Где мой рык?

Громко проанонсируй имена друзей, которые пришли поздравить Тигренку. Придумай, что они ему подарили.

Гроза Кроликов

Суровый Рык

Прыгун

Громкий Рома

нарисуй на цветных карандашах!

Рисовка и наклеивание

Имя для Кандидата животного

55799

Твое животное

Хитрые половинки

Соедини 1 половинку с другой половинкой. Желос и лиса поиграют вместе! Добрука поиграют.

Соедини и наклеивай со вторыми половинками!

Нян

Ма

Жа

Ба

Ня

Жа

Кон

Соедини картинки! Бурый. Соедини со 2-ой вторыми половинками.

Рисовка и наклеивание

Имя для Кандидата животного

31243

Твое животное

Подарок для Плюшкина

Рисовка для Плюшкина-Ватушкина только из предметов в названии которых есть буква П!

Соедини картинки! Обувь и инструменты. Нарисуй, на какие инструменты Плюшка подарил.

Рисовка и наклеивание

Имя для Кандидата животного

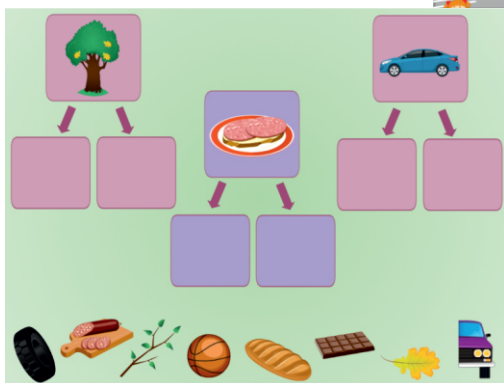
23449

Твое животное

Описание программы «Конструктор картинок»

«Конструктор картинок 4.5» — это уникальная программа, предназначенная для создания собственных пособий. С её помощью можно быстро сделать недостающее пособие практически на любую тему под любую задачу и возраст ребёнка.

Вот пример пособий, созданных в программе «Конструктор картинок».



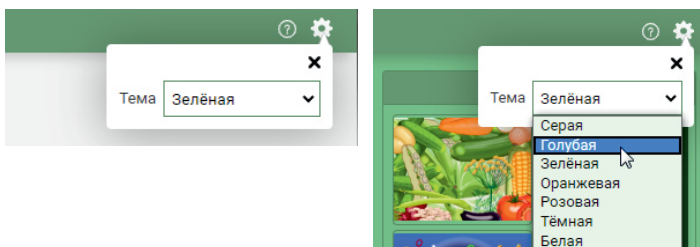
Как создать пособие

1. Настройки интерфейса, коллекция сцен

Когда вы заходите в программу «Конструктор картинок», то видите такую панель:



Прежде чем приступить к работе, вы можете настроить *интерфейс* под себя. Кликните на шестерёнке в правом верхнем углу и выберите цветовую гамму.



Все рабочие инструменты конструктора находятся справа и слева от основного экрана. Т. е. в вашем распоряжении имеются левое и правое меню с разным предназначением и функционалом. Они выдвигаются при клике на галочку (V).

В правом меню открываются окна для будущих и уже созданных вами сцен. Кликните по правой галочке и увидите под надписью «Мои сцены» пустые окна — здесь будут храниться все пособия, которые вы создадите

или скачаете (на нашем примере вы видите окна с 21 уже созданной нами сценой; у вас же здесь будут белые окошки, которые заполнятся по мере создания вами пособий).

Количество сохранённых сцен неограниченно; перемещайте бегунок вниз и выбирайте то пособие, которое нужно именно сейчас.

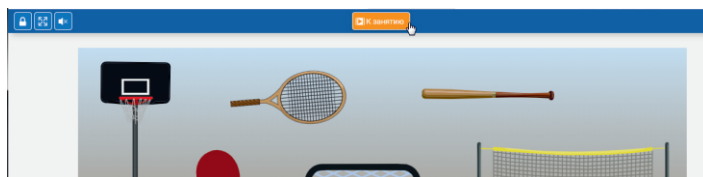


2. Два режима

Для удобства мы сделали два режима работы со сценами в конструкторе: «К занятию» и «Редактировать». У них разный функционал.

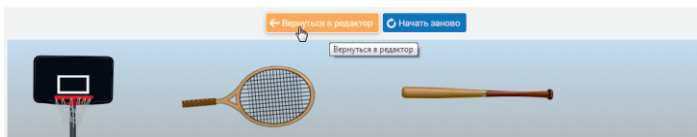
· «К занятию»

В режиме «К занятию» вы играете и занимаетесь с ребёнком, в нём работают все элементы анимации и озвучивания, которые вы назначите.



В этом режиме вам недоступны активные действия с объектами. Картинки в режиме «К занятию» можно только передвигать курсором мыши. Данный режим предусмотрен непосредственно для занятий по готовому пособию. Создавая сцену, время от времени переключайтесь в

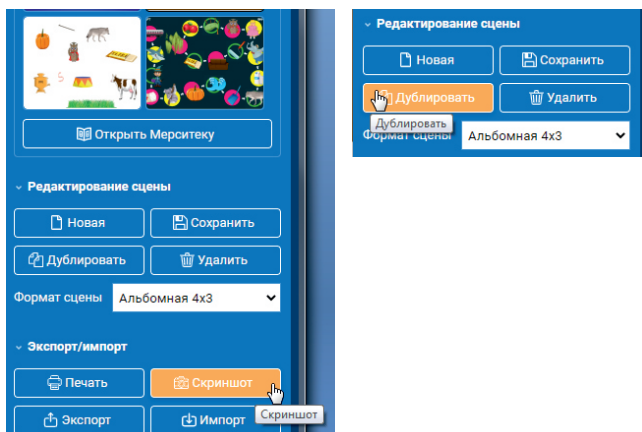
данный режим с целью проверить, как будет работать пособие, чтобы потом, в режиме редактирования, что-то исправить, отменить, добавить или поменять.



· «Редактировать»

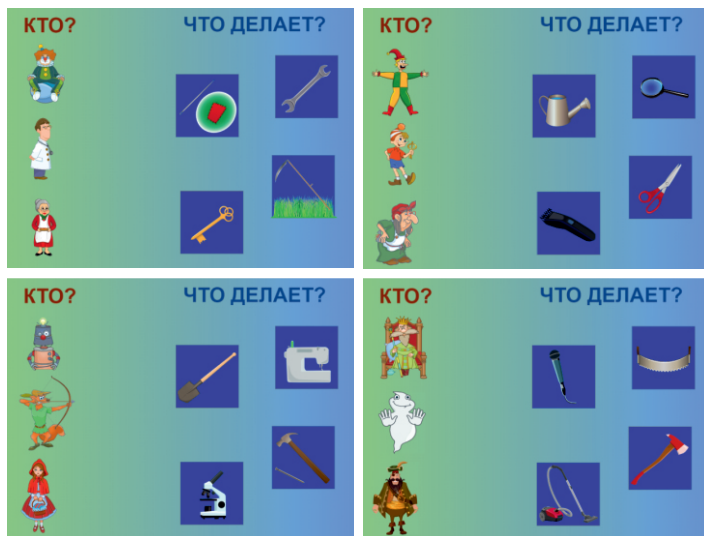
Название режима говорит само за себя. В этом режиме вы сами создаёте пособие, манипулируете объектами с помощью всех возможных функций (ниже мы их рассмотрим).

Сохранение, дублирование, удаление сцены, её печать, возможность сделать скриншот — эти функции доступны только в данном режиме. Все они находятся в правом меню под окошками коллекции сцен.



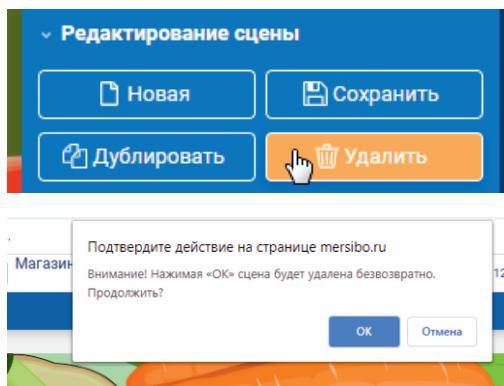
С помощью функции *дублирования* можно делать одно пособие на основе другого. Сохраните общий шаблон, который потом сможете изменять под свои потребности, использовать его, чтобы не начинать каждый раз создание сцены с нуля.

Обратите внимание: возможность дублировать сцену появляется только после того, как вы её сохраните! При дублировании вы автоматически переключитесь на редактирование новой (скопированной) сцены.

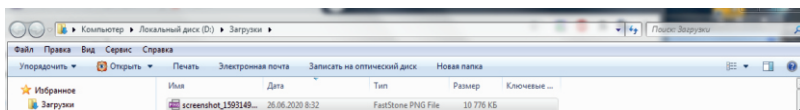
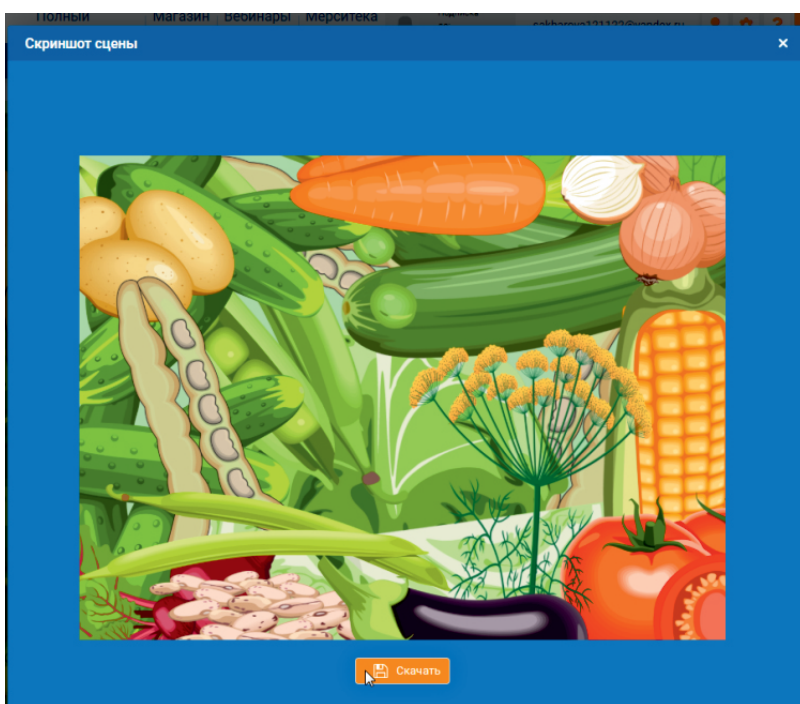
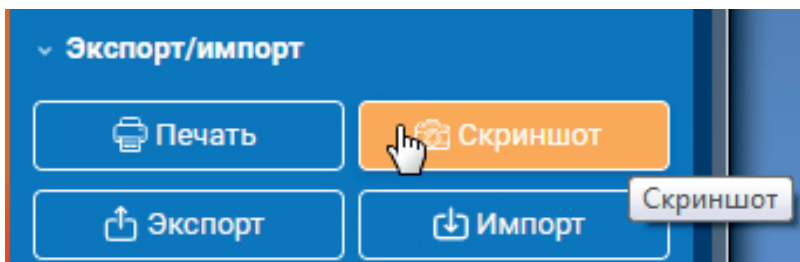


Ненужную сцену вы можете удалить, кликнув по соответствующей кнопке.

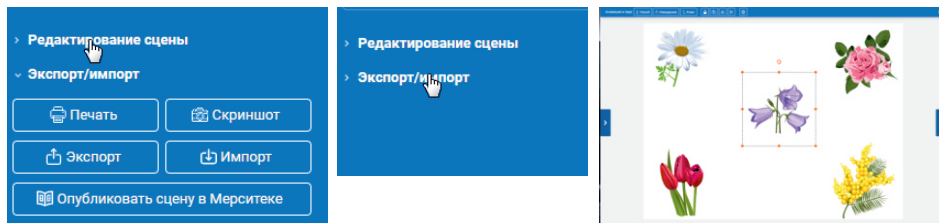
При *удалении сцены*, переходе от одной сцены к другой программа всегда предупреждает вас о том, что произойдёт, с помощью подсказок.



Функция *скриншот* даёт возможность сохранить пособие как картинку у себя на ПК (в папку «Загрузка»). Это может пригодиться для создания своего альбома, для того, чтобы вставлять сцену в различные документы, презентации.



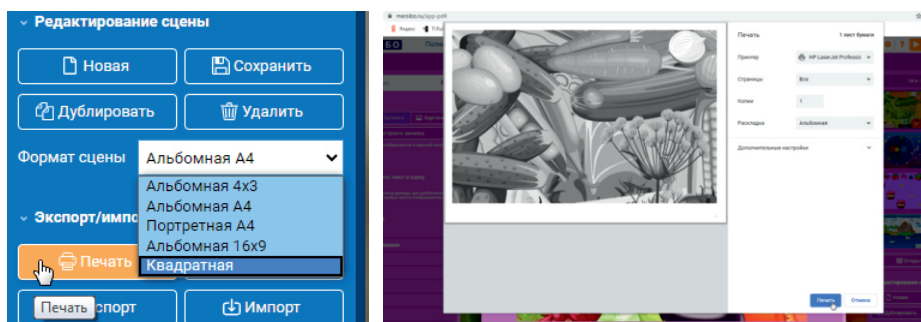
При необходимости вы можете свернуть часть панели правого меню с активными кнопками, чтобы они вам не мешали, и продолжить создавать пособие в режиме «Редактировать».



1) Формат и печать.

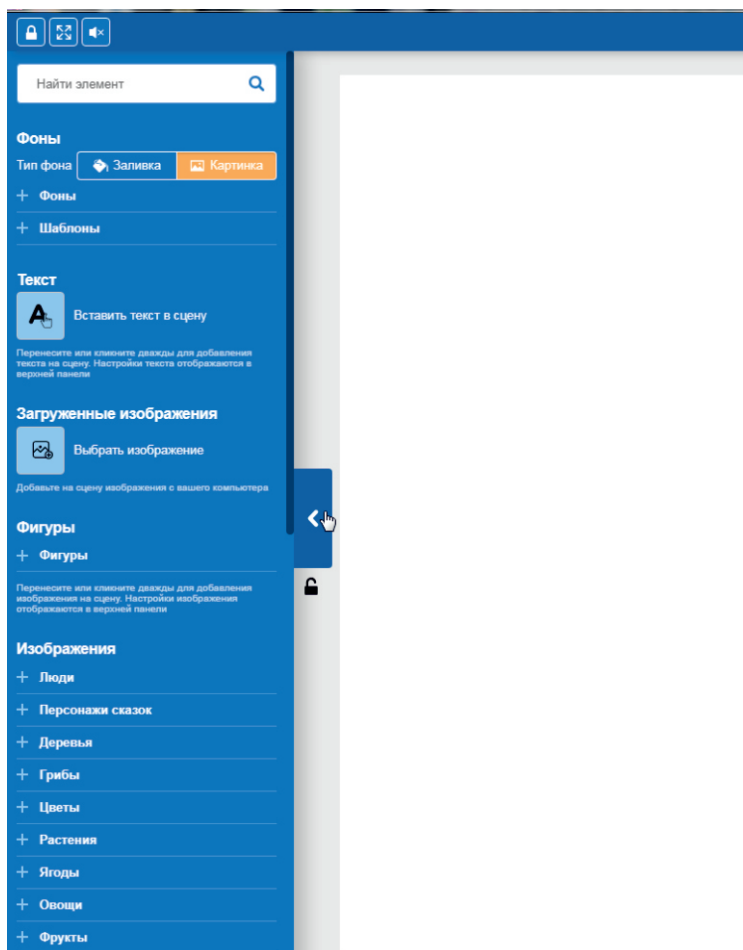
Чтобы приступить к созданию собственной сцены, вам нужно определиться с её форматом. Выберите нужный из пяти предложенных.

Если вы планируете позже распечатать пособие, сразу выбирайте формат А4. Кнопка печати находится в правом меню сразу под выбором формата. Откройте нужную вам сцену в режиме редактирования, нажмите «Печать» и распечатайте сцену.



2) Фоны и шаблоны для сцен.

После того как вы выбрали формат, откройте левое меню. В нём — вся коллекция картинок, объектов, расположенных в алфавитном порядке и рассортированных по темам. Здесь же находятся фоны и шаблоны для сцен и текстовый редактор.

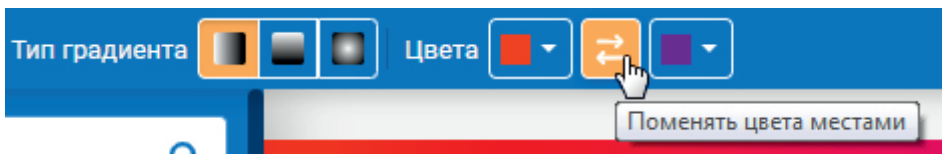
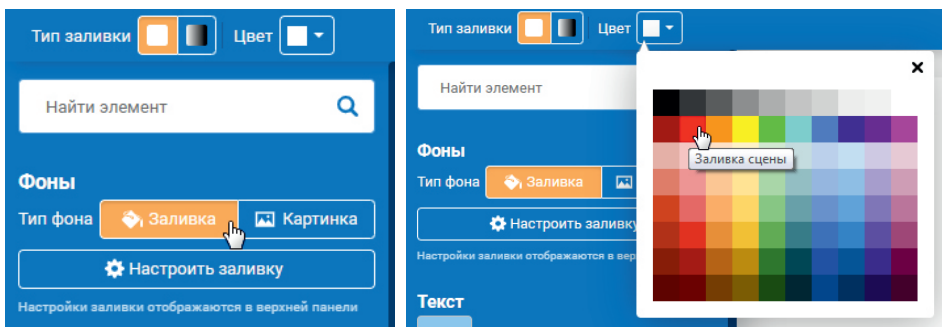


По умолчанию фон сцены белый.

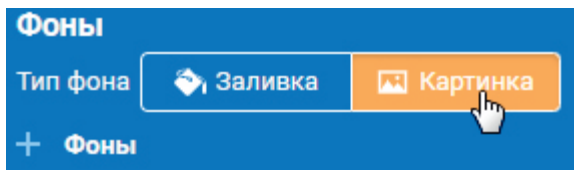
Определитесь, какой фон или шаблон нужен в вашей сцене. У вас есть возможность выбора уже готового фона или шаблона. Кликните на слове «Фоны» (или «Шаблоны»), выберите из предложенных тот, который вам подходит, и перетащите его левой кнопкой мыши на экран или кликните дважды на выбранном фоне. Чтобы сменить фон, выберите другой или воспользуйтесь шаблонами.



Если не подходит ни один из готовых фонов или шаблонов, вы всегда можете воспользоваться заливкой. Для этого щёлкните на слове «Заливка» и «Настроить заливку», выберите цвет из предложенной палитры и кликните на нем. Вы также можете применить *градиент*.

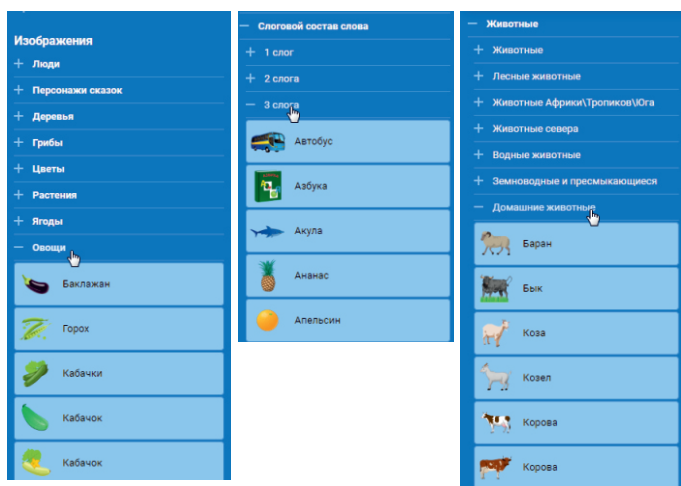


Если вы передумали делать заливку и захотели вернуться к готовым фонам, нажмите на слово «Картинка» и вновь выберите фон или шаблон, перетащив его на экран или кликнув по нему дважды.



3) Коллекция картинок и объектов.

Теперь можно заняться наполнением сцены объектами. Под словом «Изображения» бегунком пролистывайте рубрики, открывайте нужную и выбирайте объект.



Всего в «Изображениях» собрано около 1600 различных объектов. Здесь вы найдёте *картинки по лексическим темам*: «Люди», «Персонажи сказок», «Цветы», «Деревья», «Овощи», «Фрукты», «Птицы», «Растения», «Посуда», «Явления природы», «Обувь», «Одежда» и др. Многие рубрики имеют деление на более узкие темы. Кроме этого в «Изображениях» есть коллекция *геометрических фигур и стрелок, буквы русского и английского алфавита, цифры, схемы, знаки препинания*.

Очень удобно пользоваться рубрикой «Трудные звуки». В ней собраны картинки на все «трудные» звуки русского языка. Вам не нужно искать слова в отдельных темах. Просто откройте данную рубрику, выберите звук, над которым планируете работать, и наполните свою сцену уже отобранными для вас объектами. Также вам может пригодиться рубрика «Гласные и согласные». В ней собраны картинки-слова на определенные категории звуков.



— Гласные и согласные

- + А О У И Э в начале слова
- + Твердые согласные
- + Мягкие согласные
- + Звонкие согласные
- Глухие согласные

Капуста

Кепка

Конфета

Пальто

Поезд

Пульт

Салат

Сок

Танк

— Твердые согласные

Банан

Банка

Баран

Бусы

— Мягкие согласные

Бегемот

Бинт

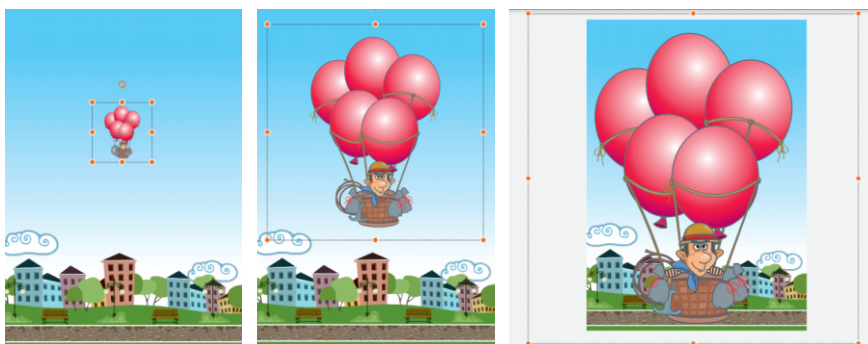
Вилка

Гиря

Вы можете облегчить себе задачу и сэкономить время, если воспользуетесь окном поиска (с изображением лупы). Воспользовавшись поиском, вы можете найти любой объект по названию, слогу или части слова.

Перенести объект на экран можно так же, как и фон, двумя способами: перетащить левой кнопкой мыши или кликнуть дважды.

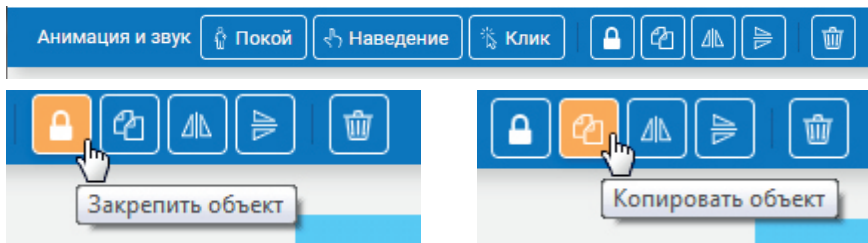
Обратите внимание на рамочку картинки с оранжевыми точками (маркерами). С помощью этой рамки вы можете работать с картинкой: увеличивать и уменьшать её, растягивать, сужать, зеркально переворачивать, вращать.



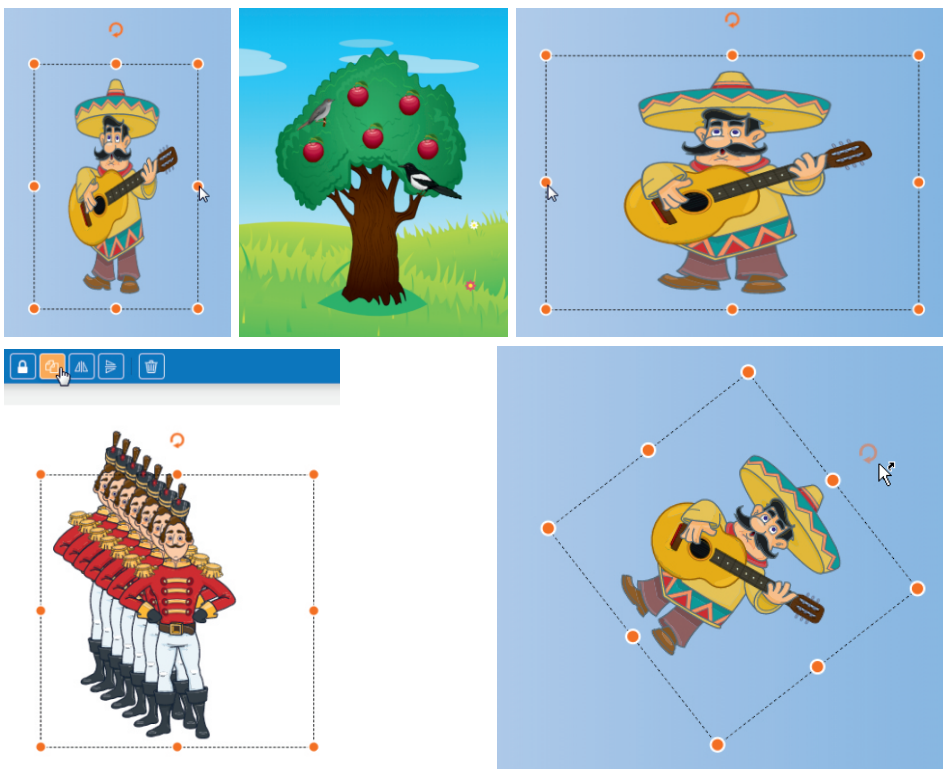
Чтобы произвести какие-то действия с картинкой, щёлкните по ней и дождитесь появления *рамочки с оранжевыми маркерами*. Перемещая угловые маркеры вы можете увеличивать или уменьшать картинку, при помощи боковых — сужать или растягивать. С помощью круговой стрелки на рамке вы можете повернуть картинку под любым углом.

4) Полезные инструменты.

Когда рамка картинки активна, вверху рабочей панели появляются инструменты, которые вы можете дополнительно использовать.

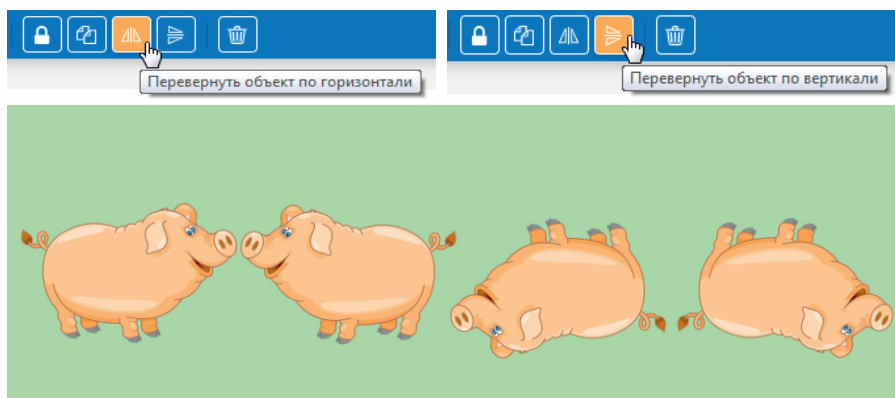


Замочек закрепляет картинку, делая её неактивной во время занятия. Это нужно, чтобы данная картинка случайно не перекрыла собой другие объекты, если вдруг вы нечаянно нажмёте на неё. Например, вы сделали яблоню и посадили на неё птиц. Чтобы при случайном нажатии на дерево яблоки и птицы не оказались закрытыми, мы закрепляем изображение дерева — оно становится частью фона.



Благодаря функции копирования вы можете один и тот же объект размножить столько раз, сколько нужно. Кнопка «Копировать объект» находится там же, на верхней панели, и появляется, когда активна рамочка картинки.

Если вам нужно перевернуть картинку по горизонтали, нажмите кнопку рядом с кнопкой копирования. Если есть необходимость перевернуть картинку по вертикали, кликните по соответствующей кнопке около корзины.

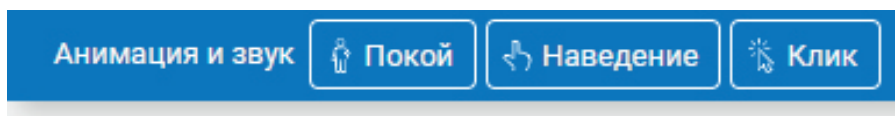


Удалить объект с экрана вы можете двумя способами: перетащить картинку за пределы экрана, зажав левую кнопку мыши, или нажать кнопку с изображением корзины (на верхней панели).

5) Анимация. Озвучивание

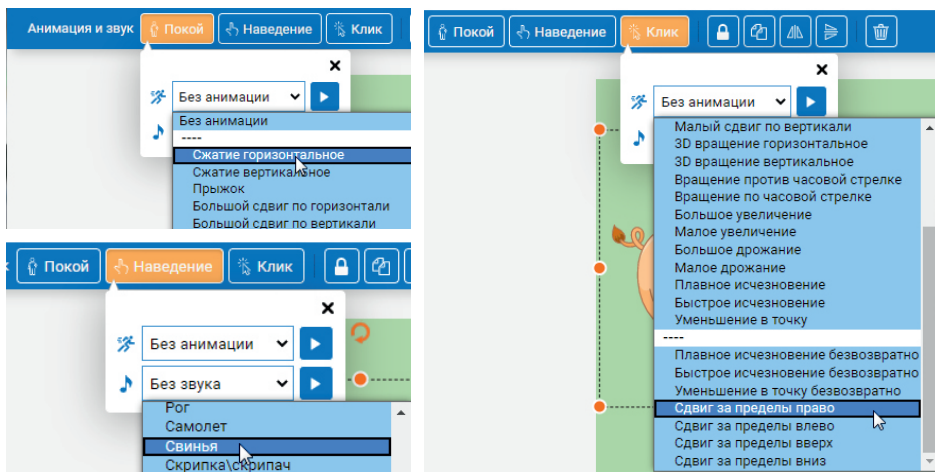
«Конструктор картинок» позволяет анимировать и озвучивать объекты.

На верхней панели при активной рамочке картинки появляются обозначения трёх режимов: «Покой», «Наведение» и «Клик». В каждом режиме есть выбор анимации и звука.



В режиме «Покой» мы можем привязать анимацию и звук к объекту на постоянной основе. Т. е. движение и звук, выбранные для картинке, будут активированы всё время, пока идёт занятие.

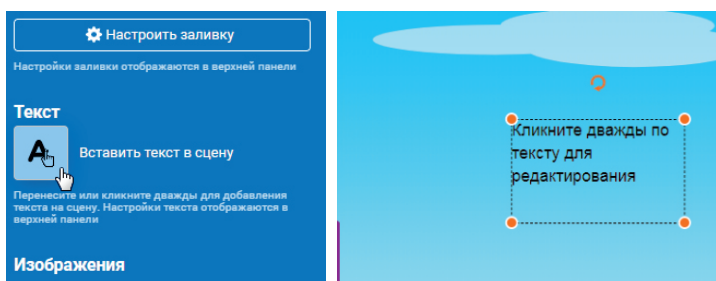
В режиме «Наведение» анимация или звук будут срабатывать при наведении курсора на объект, а в режиме «Клик» — при клике на объекте левой кнопкой мыши.



6) Работа с текстом.

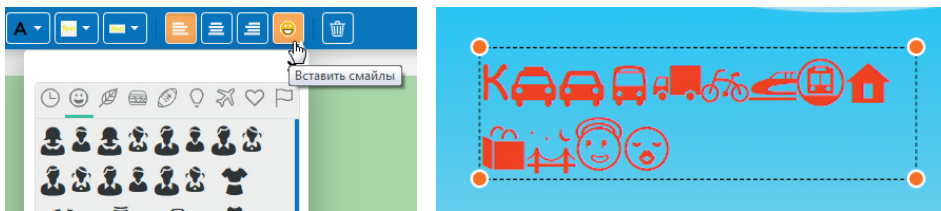
В «Конструкторе картинок» вы можете *работать с текстами* как в любом текстовом редакторе.

Чтобы вставить текст на экран со сценой, найдите в левом меню слово «Текст» и *рамочку под ним с буквой А*. Кликните дважды по рамке или просто перетащите рамку на экран. Появится такая же рамка с оранжевыми кругами (маркерами), как у обычной картинке. При двойном клике по рамке в ней появится курсор, с помощью которого нужно удалить текст с подсказкой и напечатать свой.





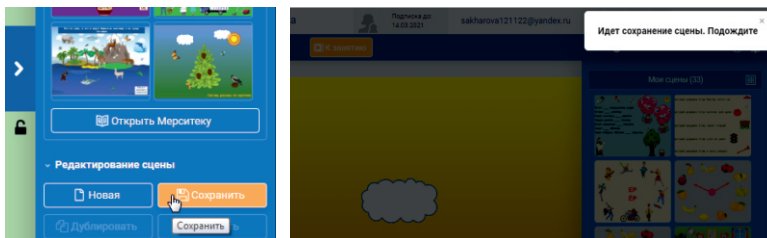
Когда рамка текста активна, на верхней панели появляются инструменты для работы с текстом. Это тот же набор, который доступен при работе с обычными картинками (в том числе анимация и озвучивание). Дополнительно имеются специальные текстовые инструменты: выбор шрифта и его размера, полужирный шрифт, курсив, выбор цвета текста и цвета заливки области текста и под текстом. Также есть возможность выравнивания текста по краю или центру. Кликните дважды по рамке, дождитесь появления курсора в ней и выберите необходимые инструменты.

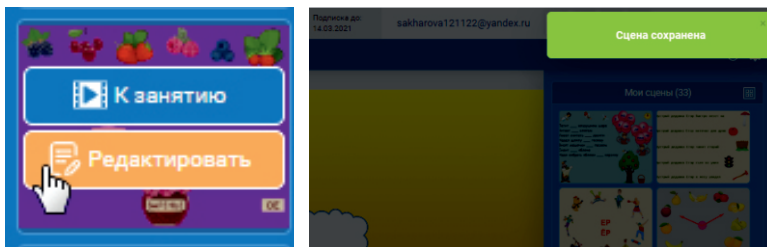


В текст можно вставить смайлики. Коллекция смайлов и схематичных картинок очень большая. Увеличить размер смайлика, поменять его цвет можно так же, как у обычного текста: дважды кликнув по рамке и выбрав нужный цвет или размер.

7) Сохранение сцены.

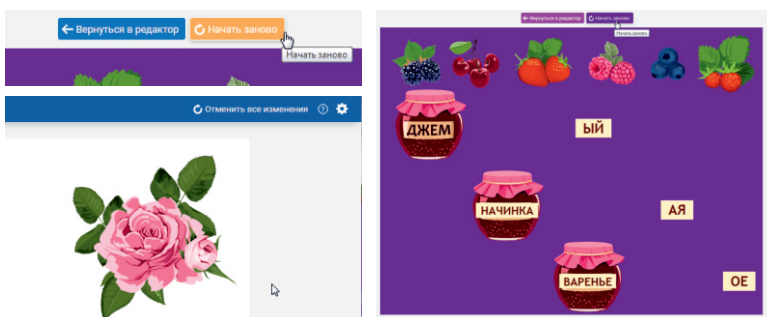
Теперь, когда пособие создано, не забудьте его сохранить. Для этого в правом меню нажмите кнопку «Сохранить» и дождитесь сохранения сцены и появления её в верхнем левом окошечке «Моих сцен». При наведении курсора на окно с пособием вы всегда будете видеть опции открытия данной сцены: «К занятию» или «Редактировать».





В режиме «К занятию» вы можете вернуться к редактированию либо начать занятие.

Кнопка «Начать заново» сбрасывает изменения, которые производились во время занятия. Сцена восстанавливается до исходного состояния.



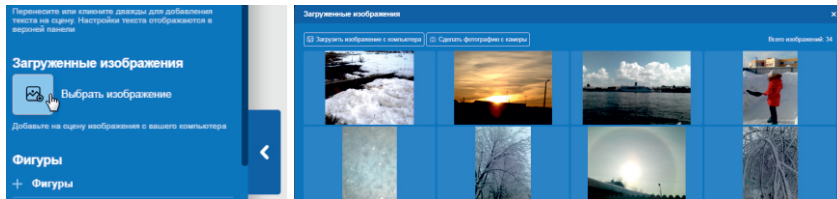
Если вы что-то изменяли в уже сохраненной сцене и решили отменить эти изменения, нажмите на надпись «Отменить все изменения», которая при неактивных рамках объектов находится в верхнем правом углу панели.

8) Дополнительные возможности.

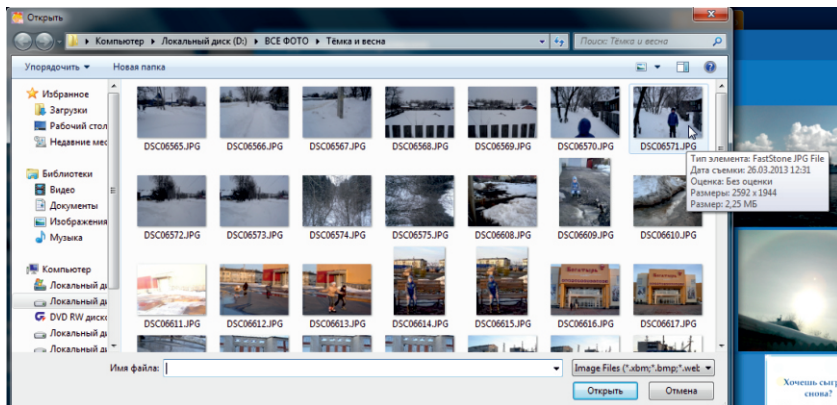
Вы можете добавить свои изображения: личные фотографии, рисунки с любимыми персонажами ребёнка, любые картинки из ваших коллекций. Работать с ними можно так же, как и с другими объектами, находящимися в конструкторе: менять размер и положение, копировать, удалять, сочетать с картинками и текстами из конструктора. Ребёнку будет интересно увидеть на дисплее себя в окружении других героев и предметов. Комбинируя ваши

собственные картинки с уже имеющимися в конструкторе, вы выйдете на новый уровень создания заданий для детей!

Откройте левую панель, кликните на кнопке «Выбрать изображение». В открывшемся окне выберите действие: загрузить изображение с компьютера или сделать фотографию с камеры.

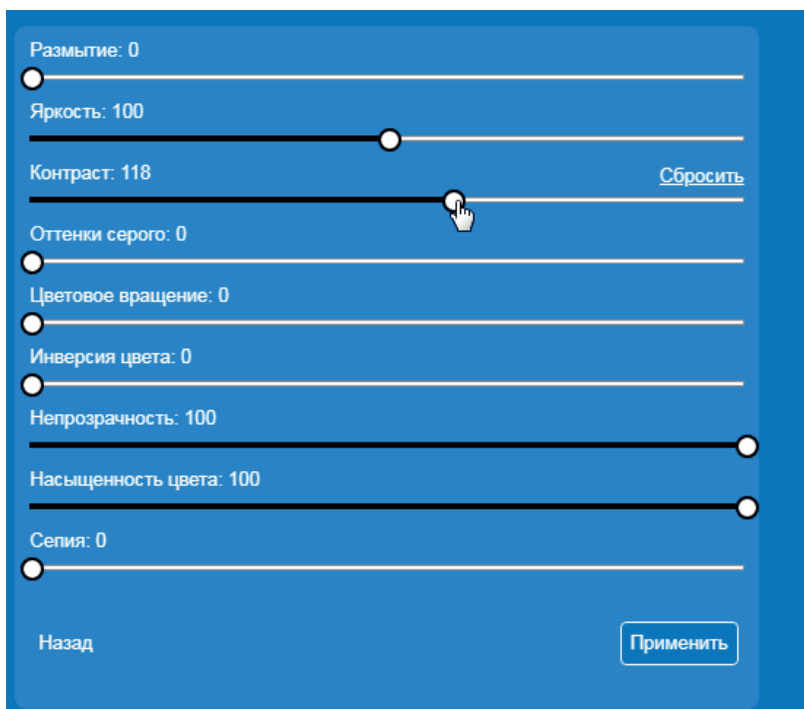
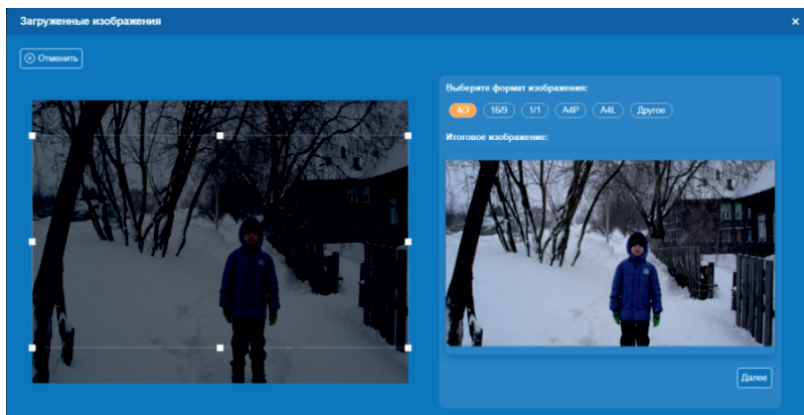


Если у вас на компьютере уже есть подходящее изображение, кликните на кнопку «Загрузить изображение с компьютера», в открывшемся окне найдите и выберите нужное изображение и нажмите «Открыть». Выбранное изображение появится в конструкторе.



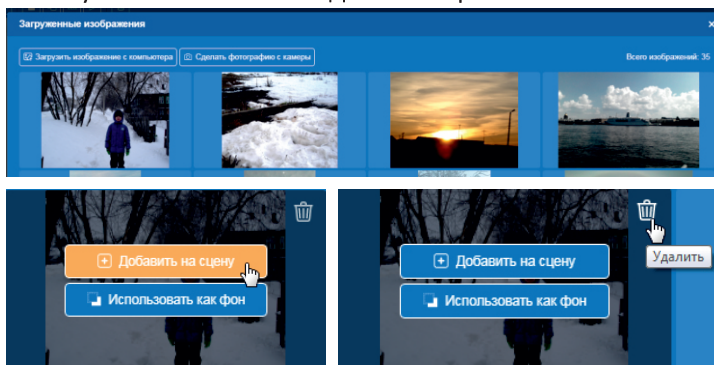
Теперь обработайте его: выберите формат, определитесь, всё изображение будете использовать или его часть.



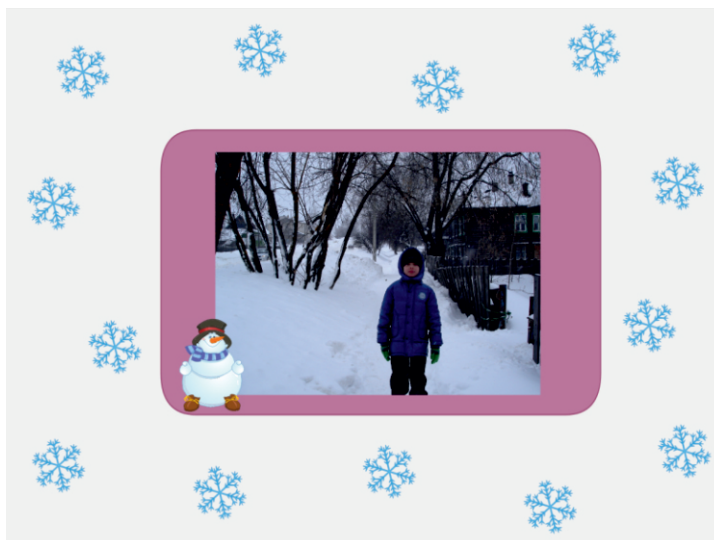


Нажмите «Далее» и при необходимости обработайте изображение с помощью различных эффектов. По окончании щёлкните на кнопке «Применить».

Теперь это изображение появится в галерее. Вы можете использовать его в качестве фона для пособия либо как отдельную картинку. Наведите курсор на изображение и выберите нужную команду. Вы также можете его удалить, кликнув по появившейся здесь же корзине.




Вы можете работать с этим изображением так же, как и с любым другим.

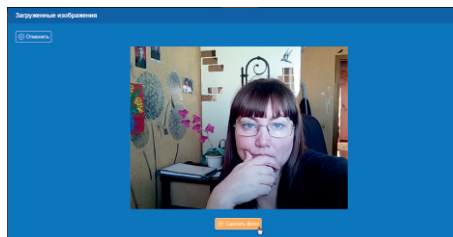
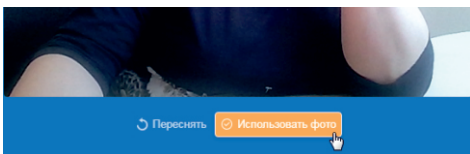


Если вы хотите сфотографировать себя или ребёнка и сразу загрузить фотографию в «Конструктор картинок», нажмите на кнопку «Сделать фотографию с камеры», затем на «Сделать фото».

Загруженные изображения

 Загрузить изображение с компьютера

 Сделать фотографию с камеры




Вы можете тут же переснять фото, если оно вам не понравилось, или нажать на кнопку «Использовать фото», если оно вас устроило. После этого вы обрабатываете и используете фотографию так же, как было описано выше.

У вас есть ещё одна уникальная возможность – *записать собственные звуковые файлы* и привязать их к выбранным объектам.



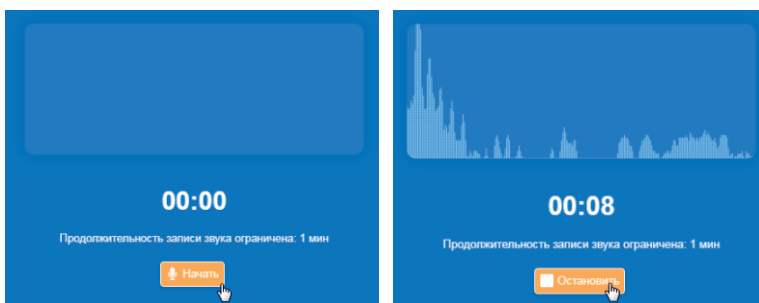
Загруженные звуки

 Загрузить звук

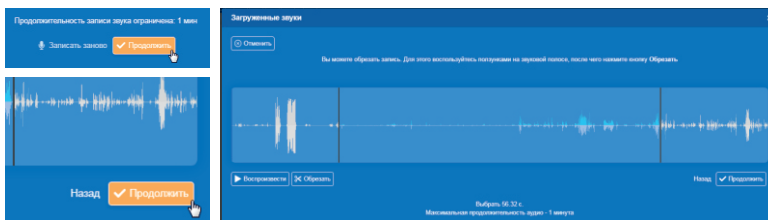
 Записать звук с микрофона

Звуковой файл можно записать с помощью микрофона или выбрать из уже готовых файлов вашей коллекции, сохранённых в папках компьютера. Для этого выделите нужный объект создаваемого вами пособия так, чтобы появилась рамочка с оранжевыми маркерами. В открывшемся окне нажмите на кнопку «Загрузить звук» и выберите файл из папки.

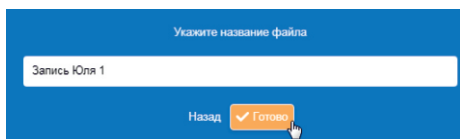
Либо нажмите на кнопку «Записать звук с микрофона», приготовьтесь к записи и щёлкните по кнопке «Начать». Запишите файл и по окончании записи нажмите на кнопку «Остановить».

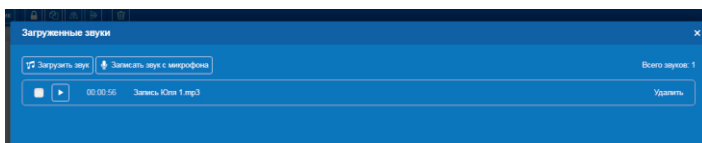



Кликните по кнопке «Продолжить» и при необходимости обрежьте запись. Если это не нужно, просто нажмите «Продолжить».



После этого у вас откроется окно со списком всех голосовых файлов. Придумайте название для только что записанного файла и нажмите «Готово».





Теперь вы можете привязать записанный звук к картинкам и фотографиям при создании пособия. При активной рамке картинки выбирайте тип привязывания и затем в выплывшем окне кликайте по кнопке .



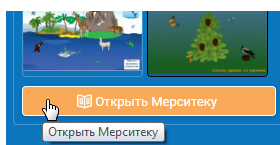
Выберите нужный файл и нажмите на белый квадратик. Всё, файл привязан к выбранной картинке.

Обратите внимание! По закону о защите персональной информации пособия с вашими картинками и звуками нельзя экспортировать или добавлять в библиотеку пособий. Их можно запускать только в вашем конструкторе и там, где вы их создавали. Мы заботимся о вашей цифровой безопасности.

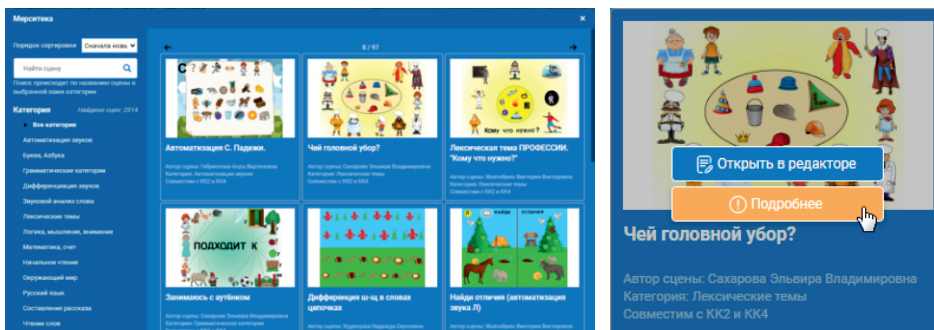
Библиотека пособий и сцен

Библиотека пособий и сцен, *Мерситека*, — это коллекция готовых пособий, созданных коллегами и опубликованных на сайте «Мерсибо».

Мы отобрали для модуля «ЛОГОМЕР 3» более 150 пособий из библиотеки на сайте и поместили их в программу. Чтобы воспользоваться сценами библиотеки, в правом меню кликните на кнопке «Открыть Мерситеку» (находится под окнами с коллекцией ваших сцен), и вы окажетесь на странице с библиотекой пособий.



Здесь вы можете, отсортировав сцены по категории, выбрать нужную и потом либо сразу открыть у себя в конструкторе, нажав кнопку «Открыть в редакторе», либо кликнуть по кнопке «Подробнее», чтобы почитать аннотацию к пособию, узнать, кто его автор, рассмотреть детали.

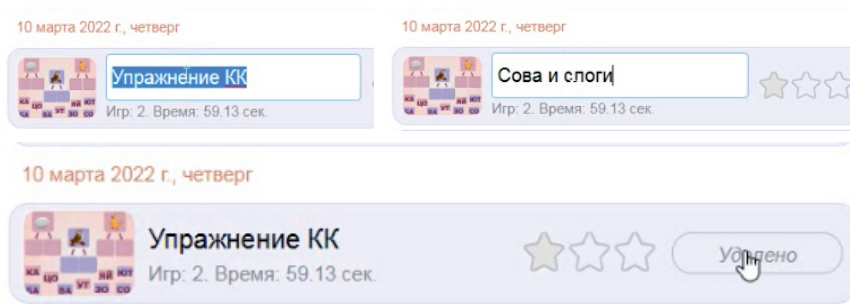


Если вам недостаточно пособий из библиотеки модуля «ЛОГОМЕР 3», вы можете воспользоваться базой пособий из бесплатной библиотеки на нашем сайте — она постоянно пополняется, и вы всегда найдете там что-то новое и полезное для своей работы (<https://mersibo.ru/about-mersiteka>).

Работа со сценами «Конструктора картинок» в дневнике ребёнка

Если вы заходите в программу «Конструктор картинок» из дневника ребёнка, то все сцены, которые вы используете в работе с этим ребёнком, сохраняются в его дневнике.

Обратите внимание! Если вы играли, используя сцену, взятую из Мерси-теки, в дневнике она отобразится с тем названием, которое ей было дано её автором. Если же вы работали со своей сценой, созданной для занятия или во время него, то у данного пособия не будет названия. В дневнике ребёнка в строке предпросмотра будет надпись «Упражнение КК». Выделите её и напечатайте своё название.

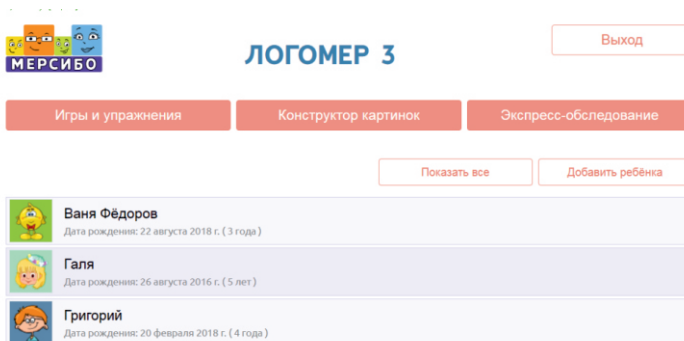


Если вы играли, используя какую-либо сцену в «Конструкторе картинок», а потом удалили её, то в дневнике ребёнка вы будете её видеть: она будет неактивна, а для вас там будет напоминание, что данное пособие удалено.

Программа «Конструктор картинок» предоставляет широкие возможности для создания собственных сцен, дидактических и развивающих пособий. Конструктор экономит время на поиски подходящего материала. С помощью этой программы вы можете реализовать свой творческий потенциал. Ваши занятия с детьми станут интереснее и насыщеннее, а обучение будет в радость.

Особенности работы с сенсорными экранами

Версии для сенсорных экранов всегда запускаются в полноэкранном режиме.



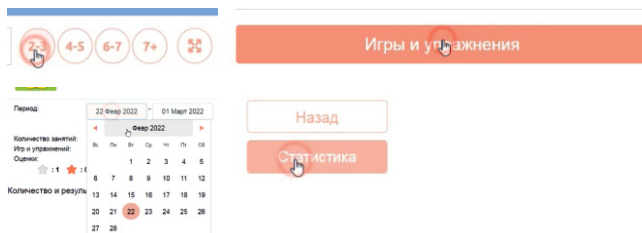
Кнопка выхода из программы находится в правом верхнем углу стартовой страницы.

Для ввода текста должна быть подключена клавиатура, или вы можете использовать «виртуальную» клавиатуру.

Управление в программах модуля осуществляется несколькими основными способами.

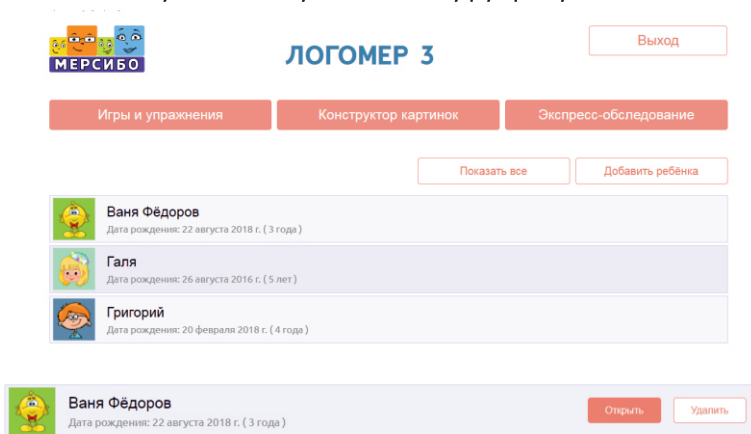
1. **Однократное нажатие.**

Используется для открытия рубрик, секций, кнопок и значков.



Зайти в профиль ребёнка, в обследование или открыть звуковой файл можно с помощью однократного клика.

Обратите внимание: многие кнопки в программе скрыты. Чтобы их увидеть, нужно однократно кликнуть по строке (например, в дневнике ребёнка на строке с игрой), и кнопка появится. Потом так же однократно нажать на появившуюся кнопку и зайти в эту рубрику.



2. Скроллинг.

Он необходим, чтобы прокручивать содержимое страницы вниз или вверх, вправо или влево. Скользите пальцем по экрану и находите нужное место на странице. Двигайте пальцем вправо-влево в интерактивной игре, чтобы переместиться туда, куда нужно.

3. Перетаскивание.

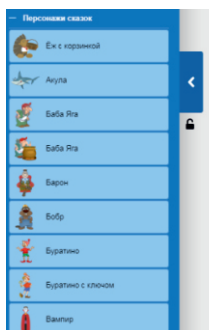
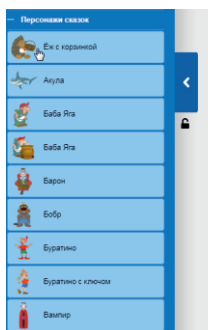
Функция перетаскивания вам понадобится в некоторых играх, когда по ходу выполнения требуется переносить (перетаскивать) объекты.



Перетаскивание объектов вы будете выполнять и в программе «Конструктор картинок». Когда картинка уже на экране, перемещать её нужно перетаскиванием. Подобным образом её можно вынести за пределы игрового поля, если она не нужна.

4. Двойное нажатие.

Также используется в некоторых играх и в программе «Конструктор картинок». Кликните дважды по нужной картинке для добавления ее в сцену в «Конструкторе картинок», и она появится на экране.



Каталог интерактивных игр с описанием

Раздел «Артикуляционная гимнастика»

Артикуляционная гимнастика

4-7 лет.

АГ.

Комплекс упражнений для укрепления мышц артикуляционного аппарата позволяет специалисту провести привычную «зарядку для язычка» под музыку в сопровождении весёлых стишков вместе с дружелюбными героями. Эффективность такой зарядки видна сразу!

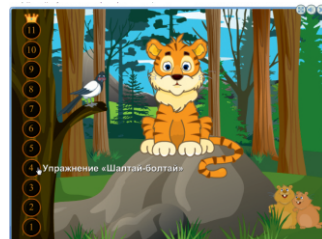


Где мой рык?

4-6 лет.

Постановка звука Р.

Игра содержит комплекс специальных упражнений, с помощью которых ребёнок учится произносить звук Р. Мудрая сойка поможет тигрёнку рычать, а вместе с ним и ребёнок в игровой форме сможет, отработав последовательность артикуляционных упражнений, произнести звук Р. Упражнения можно выбирать в любом порядке.



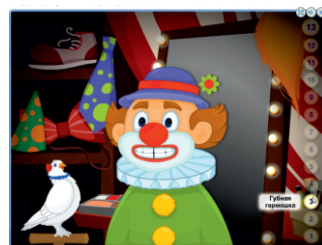
Клоун и голубь

4-8 лет.

Постановка звука Л.

Игра содержит комплекс специальных упражнений, с помощью которых ребёнок учится произносить звук Л.

Следуя указаниям голубя и ориентируясь на артикуляцию клоуна, ребёнок должен выполнить все упражнения по порядку.



Малышастика

2-6 лет.

Лицевая разминка.

Игра помогает расслаблять и стимулировать лицевые мышцы, подготовить их к артикуляционной гимнастике. Выбрав лицо на экране, ребёнок наблюдает за действиями героя и подражает им. Эмоциональная вовлечённость ребёнка в игру делает её более эффективной.



Суслик-свистозвон

5-8 лет.

Постановка звуков С, З и Ц.

Игра содержит комплекс специальных упражнений, с помощью которых ребёнок учится произносить звуки С, З и Ц. Отработав последовательность артикуляционных упражнений вместе с забавным сусликом, ребёнок научится произносить свистящие согласные.



Раздел «Воздушная струя»

Букет для мамы

4-6 лет.

Воздушная струя.

Как приятно подарить маме букет цветов! Собирать букет нужно с помощью микрофона и воздушной струи. Ритмичное повторение слов, слогов или выдохов поможет сделать букет большим и ярким.



Ветерок и жуки

3-6 лет.

Воздушная струя.

Вредные жуки облепили дерево и грызут его кору. Задача ребёнка — дуть в микрофон и сдувать жучков с деревьев. Задача специалиста — объяснить ребёнку, как правильно дуть.



Кот и сосиска

4-6 лет.

Ритмизация речи.

С помощью микрофона, в который надо ритмично дуть, ребёнок помогает хитрому мышонку утаскивать из-под носа у кота сосиску. Ритмичное повторение слов или речевых выдохов необходимо для работы над чистой речью.



Нет сорнякам

3-6 лет.

Воздушная струя.

Для игры с огородным драконом нужен микрофон. Дуть огненной струёй на сорняки очень весело и полезно. Победа достаётся тому, кто искоренил все сорняки в нашем огороде.

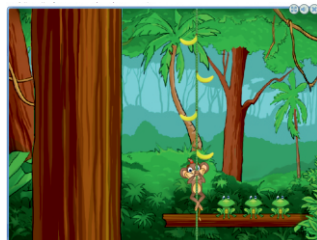


Обезьяна и поцелуй

4-6 лет.

Ритмизация речи.

Игра на автоматизацию произношения поставленного звука в словах. Повторяя слоги, звуки или слова в микрофон в ритме лягушек, ребёнок помогает обезьянке взлезть на лиану. В конце игры в благодарность обезьянка пошлёт ребёнку воздушный поцелуй.



Рассмеши усача

4-6 лет.

Воздушная струя.

Игра начинается с выбора понравившегося героя. Затем нужно дуть в микрофон и наблюдать за усами персонажа. Будет весело и полезно.

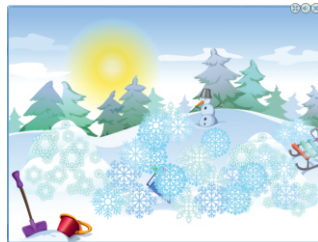


Снежинки

3-6 лет.

Воздушная струя.

Что прячется под снегом в сугробе? С помощью микрофона и сильной воздушной струи ребёнок узнает ответ. Главное — дуть прямо в микрофон. Найденный в сугробе предмет надо отдать одному из героев игры.



Торт со свечками

4-6 лет.

Воздушная струя.

Чтобы задуть на своём дне рождения сразу все свечки на торте, надо сначала потренироваться. Выбираем торт, количество свечек и их цвет. Торт готов, микрофон тоже — можно играть.

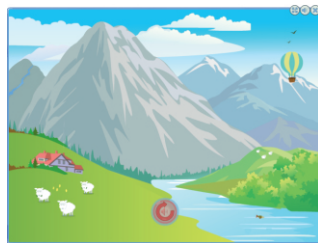


Эхо в горах

3-6 лет.

Отражённая речь.

Игра развивает умение слушать, повторять и анализировать свою речь. Ребёнку необходимо чётко и внятно произносить в микрофон звуки, слова или короткие фразы в зависимости от цели занятия: отработать произношение «трудных» звуков или гласных.



Раздел «Фонематических слух»

Бедный дракончик

4-6 лет.

Соотнесение звука и буквы.

Игра на соотнесение гласного звука и буквы. Звучит гласный — ребёнок должен повторить его и отнести в сундучок к нужной букве. В настройках можно добавить сундучок с неречевым звуком, чтобы ребёнок лучше представлял разницу между речевыми и неречевыми звуками.



Волк и овцы

5-7 лет.

Пятый лишний.

В словах, обозначающих то, что изображено на четырёх овечках, есть указанный гласный звук, на пятой — нет. Ребёнку нужно произнести слова, найти лишнюю картинку и разоблачить хитрого волка, который спрятался под овечьей шкурой.



Две принцессы

4-6 лет.

Ударные гласные.

Игра для работы с гласными звуками. В настройках нужно выбрать гласные. Внимательно слушая слоги или слова, ребёнок распределяет звуки-бусины между принцессами. Услышал «па»? Это принцессе с буквой А на платье. Прозвучало «по»? Эта бусина для принцессы с буквой О.



Ку-ку-бум

4-7 лет.

Слуховое внимание и память.

Инопланетяне произносят незнакомые наборы звуков: бум-тум, та-ба, ти-та-ту и т. п. Задача ребёнка — запомнить эти слова «инопланетного» языка и повторить. Игра помогает развить слуховое внимание и память.



Находчивая буква

4-7 лет.

Место звука в слове.

Игра на определение места согласного звука в слове. Выбираем букву в настройках и начинаем игру. Ребёнок называет слово, определяет, где находится звук: в начале слова, в середине или в конце, и выбирает правильную схему. А забавный тюлень относит картинку со словом к выбранной схеме.

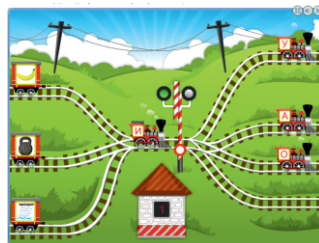


Паровозики

4-7 лет.

Ударные гласные.

С помощью этой игры дети учатся определять ударный гласный звук в слове. На паровозиках с буквами едут только те слова, в которых написанная гласная обозначает ударный звук.



Правильный банан

4-7 лет.

Фонематическое восприятие.

Четыре забавных персонажа спорят, кто из них произносит слово правильно. Хартук или фартук? Бегемот или гебимот? Спор разрешит только внимательный ребёнок. Игра подходит для тренировки и обследования фонематического слуха.



Пять китайский братьев

4-6 лет.

Фонетический анализ.

Игра на развитие произношения первого ударного гласного в слове. Ребёнок слышит слово, определяет первый звук и отправляет его к китайцу с соответствующим именем: Ань, Инь, Онь, Унь или Энь.



Свинки-копилки

4-6 лет.

Фонетический анализ.

На экране — три свинки-копилки с написанными на них гласными. Буквы выбираются в настройках. Ребёнок наводит курсор на монетки вверх, слушает слоги (или слова) и выбирает, в какую свинку полетит монетка со звуком.

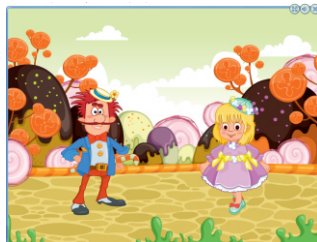


Сладкий дом

6-8 лет.

Твёрдые и мягкие звуки.

В словах звуки бывают твёрдые и мягкие. Отличить их помогут забавные герои — Карамельный Джо и Зефирная Меланья. Вкусно и полезно!



Стройка-перестройка

5-7 лет.

Звуковой анализ слова.

Сначала ребёнок выбирает дом, который будет помогать строить. Затем вместе со строителем мы отправляемся в магазин, где нужно купить необходимые стройматериалы. Строитель говорит загадками: называет первый и последний звук в слове. Ребёнок должен догадаться, о чём идёт речь, и выбрать товар в магазине.



Тачкины задачи

5-7 лет.

Звуковой анализ слова.

Игра помогает анализировать состав слова, обращая внимание на первый или последний звук в нём. Ребёнок видит картинку и называет слово. Потом выбирает из четырёх тачек с буквами ту, которая соответствует поставленной задаче.



Фигурное катание

6-8 лет.

Звуковой анализ слова.

Игра развивает умение находить место звука и буквы в слове. Содержит много слов для звуко-буквенного анализа и отлично тренирует речевой слух.



Раздел «Неречевой слух»

В гостях у жучков

3-5 лет.

Бытовые звуки.

В этой игре можно придумывать свои правила. Обсудить тему семьи и роли всех её членов, послушать звуки, которые окружают нас в быту. Можно составить предложения по картинке, придумать имена героям.



Дикие животные

2-5 лет.

Звуки диких животных.

Дикие животные в этой игре озвучены. Игра отлично подходит для обследования. Она расширяет словарный запас ребёнка, учит подражать звукам животных.



Домашние животные

2-5 лет.

Звуки домашних животных.

Это интерактивная игра с изображением домашних животных на ферме. Все животные озвучены. Игра отлично подходит для общения с малышками.



Загадки звуков

3-5 лет.

Неречевые звуки.

Помимо речевых звуков, нас окружают звуки природы и различных предметов. В этой игре можно проверить лексический объём словаря ребёнка, а также оценить его слуховое внимание и кругозор.

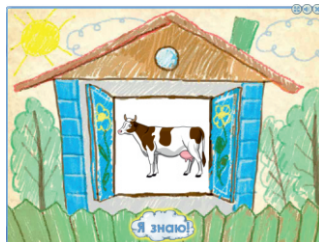


Кто сказал МУ?

2-4 года.

Голоса животных и птиц.

Игра-загадка. Сначала ребёнок слышит звук и только потом, угадав зверя, птицу или предмет, может увидеть картинку и проверить, угадал или нет. Игра отлично подходит для общения с детьми младшего дошкольного возраста, а также в качестве элемента группового или индивидуального занятия.

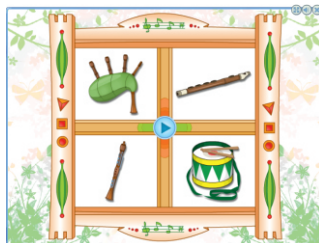


Музыкальная школа

5-7 лет.

Звуки музыкальных инструментов.

Игра знакомит ребёнка с различными музыкальными инструментами и тем, как они звучат. Ребёнок тренирует слуховую память и учится отличать звуки одних музыкальных инструментов от других.

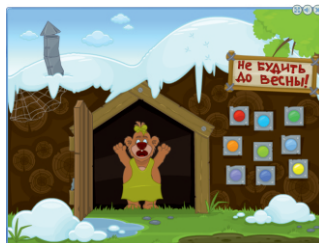


Не будить до весны

4-6 лет.

Слуховое внимание.

Игра с милыми медведями развивает слуховое внимание, умение запомнить набор звуков и их последовательность. Если кнопки со звуками найдены правильно, то мишка обязательно пробудится от зимней спячки.



Раздел «Звукоподражание»

Грибники

4-6 лет.

Слуховое внимание.

Грибники заблудились в лесу. Чтобы их услышали и нашли, они подают разные звуки. Если ребёнок может повторить за грибниками сочетания гласных, то у него отличный фонематический слух.



Игровуки

2-4 года.

Подражание речевым звукам.

Освоение речи всегда начинается с повторения звуков, окружающих малыша. Набор простых, весёлых и эмоциональных звуков речи поможет детям научиться слушать и повторять за героями игры простые звуки: у-у, ох, пи-пи и т. д.



Камнепад

2-4 года.

Звукоподражание.

Дорогу завалило камнями, поэтому машина не может проехать. Задача ребёнка — освободить дорогу от камней. Называя звуки, написанные на камнях, ребёнок постепенно убирает все камни. В настройках можно выбрать уровень сложности: повторять звуки, слоги или слова. Заодно мы развиваем мелкую моторику и учим ребёнка управлять мышкой.



Пожужжим

2-5 лет.

Звукоподражание.

Разные персонажи произносят «трудные» звуки. Ребёнок, подражая им, пытается произнести звуки правильно. Намного интересней повторять такие звуки за животными и насекомыми, чем за логопедом.



Тик-так звуки

2-4 года.

Звукоподражание.

Хорошая речь начинается с повторения простых сочетаний звуков: тик-так, чух-чух, бим-бом, гоп-гоп и т. п. Главное — повторять эти звуки чаще! Делайте это весело, с выражением!



Тик-так звуки 2

2-4 года.

Звукоподражание.

Это продолжение игры «Тик-так звуки». Вокруг нас много всего, что можно озвучить с помощью простых звуковых сочетаний. Выбирайте картинку и повторяйте звуки чётко и выразительно!



Раздел «Грамматика»

Бежит-лежит

2-5 лет.

Слова-действия.

Игра для развития глагольного словаря. Игра учит понимать глаголы и озвучивать их. Глядя на различные действия одного и того же персонажа, можно составлять глагольные словосочетания и простые предложения.



Дискоотека

4-6 лет.

Род имён существительных.

Эта игра учит согласовывать род имён существительных с притяжательными местоимениями «мой», «моя», «моё». Подходит для работы над грамматическим строем у детей с билингвизмом.



Кто за кем?

4-6 лет.

Предлоги.

Данная игра позволяет составлять предложения с предлогами. Помогают в этом сказочные персонажи и весёлые сюжеты. Ребёнок расставляет героев сказки по порядку и называет последовательность, используя предлоги ЗА, ПЕРЕД, ПОСЛЕ, МЕЖДУ, НА, ПОД и т.д.



Кто что делает

2-4 года.

Глагольный словарь.

На солнечном побережье живут забавные герои: симпатичный енот, дружелюбный осьминог, бабочка-красавица. Ребёнок выбирает героя и смотрит, какие действия тот выполняет. Наблюдая, ребёнок учится описывать действия персонажа.



На пеньке

3-6 лет.

Единственное и множественное число.

Игра помогает ребёнку освоить правильное произнесение слов в единственном и множественном числе. Глядя на картинки, которые стрекозы приносят и кладут на пеньки, ребёнок называет, что он видит: дом-дома, гриб-грибы, волк-волки и т. д. В этой игре удобно отрабатывать понятия «один-много».



На рынке

4-6 лет.

Родительный падеж.

Отличная игра для работы со множественным числом в родительном падеже. Позволяет развивать грамматические характеристики речи и тренироваться в правильном употреблении окончаний.



Пчелиные загадки

4-6 лет.

Слова в творительном падеже.

Добрая пчёлка будет задавать вопросы. Задача ребёнка — правильно ответить на вопрос, выбрав в сотах соответствующую картинку и произнеся слово в творительном падеже. Игра помогает уточнить и расширить словарный запас ребёнка.



Рюкзак туриста

4-6 лет.

Предлоги.

В игре с весёлым туристом ребёнок учится слышать, понимать и правильно употреблять предлоги. Пока ребёнок выбирает предметы, специалист может определить, над какими предлогами ещё предстоит поработать.



Раздел «Слоговая структура»

Загадки капитана

4-6 лет.

Парные слоги.

Работа с парами одинаковых (или зеркальных) слогов позволит ребёнку быстро и легко освоить чтение по слогам. Начинайте с простых слогов, выбирайте нужные настройки.



Лишний слог

5-7 лет.

Лишний слог в слове.

Игра, в которой нужно читать то, что написано, убирать лишний слог так, чтобы получилось слово. Задача не из простых! Но дети, которые уже умеют читать, легко справятся. Настройки к игре позволяют усложнить или облегчить задачу.



Сладкоежка

5-7 лет.

Составление слов.

Простая игра для тех, кто уже умеет читать. Сладкоежка ждёт вкусный пирожок и получит его, если игрок поставит буквы (или слоги) в правильном порядке, так, чтобы получилось слово. Слово можно составлять из трёх букв, двух и трёх слогов.



Слоговые домики

5-7 лет.

Чтение слогов.

Игра продолжает работу по обучению послоговому чтению. Слоги на избушке Бабы-Яги можно читать сверху вниз и слева направо. Главное — научиться находить слова, состоящие из этих слогов, и правильно их читать. Великолепная актёрская озвучка настроит ребёнка на нужный лад!



Хитрые половинки

5-7 лет.

Звуковой анализ слова.

Один слог на экране заменён картинкой. Надо выбрать правильный слог из трёх вариантов, тогда картинка восстановится. Разделение слова на слог и картинку облегчает ребёнку процесс обучения чтению на начальном этапе. В то же время, выбирая верный слог, ребёнок тренирует внимание и умение подобрать нужный слог среди похожих.



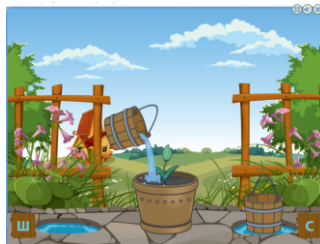
Раздел «Звукопроизношение»

Аленький цветочек

5-7 лет.

Дифференциация звуков.

Волшебное семечко превратится в прекрасный цветок, если его правильно поливать. Выбирая слова для полива, ребёнок учится чисто произносить «трудные» звуки, различать близкие по звучанию согласные.

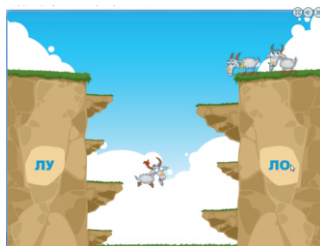


Бедный козлик

4-7 лет.

Автоматизация произнесения слогов.

Нужно помочь козлику выбраться из ямы. Задача ребёнка — чётко произносить слоги, щёлкая по ним мышкой. Повторяя простые слоги с «трудными» звуками, ребёнок быстро закрепляет их в речи. В настройках вы можете выбрать разные звуки и наборы слогов.



Болтушки-хохотушки

4-7 лет.

Скороговорки.

Четыре близняшки произносят скороговорки. Делают они это с ошибками. Задача ребёнка — повторить только правильный вариант, который можно услышать, щёлкнув на окошко. Заданный в игре набор скороговорок поможет улучшить качество речи и развить слуховое внимание.



Вернисаж

4-7 лет.

Звуки Ш и Ж.

Художник нарисовал много картин и готовится к выставке. Помогая художнику выбирать и развешивать картины для вернисажа, ребёнок проговаривает слова со звуками Ш и Ж, что способствует закреплению этих звуков в речи.



Весёлые рыбаки

5-7 лет.

Дифференциация звуков.

Два рыбака разместились с удочками на берегу реки. Рыбку они ловят не простую, а звуковую. В настройках выбираем пару «трудных» звуков и тренируемся в произношении близких звуков: Л и Р, С и З, Ш и Ж и т. д. Уловом станет чистая речь ребёнка.



Корзинка для бабушки

5-7 лет.

Звуки Р и Рь.

Игра насыщена предметами, в названиях которых есть звуки Р и Рь. Рассказывая, что внучка отнесёт бабушке, ребёнок многократно повторяет слова с «трудным» звуком. Так постепенно звук входит в активную речь.



Машки-Матрёшки

4-7 лет.

Автоматизация произнесения шипящих.

Весёлые матрёшки с разными именами помогут незаметно автоматизировать произнесение в словах звука Ш. Каждая матрёшка произносит своё имя и просит ребёнка повторить его трижды.

Игра не только автоматизирует произнесение поставленного звука, но и тренирует память ребёнка.



Мои полкило

4-7 лет.

Автоматизация произнесения звуков Л, Ль.

Игра, которая в непринуждённой форме поможет закрепить в речи звуки Л и Ль. Задача ребёнка — помочь покупателю наполнить пакеты товарами. Перетаскивая мышкой товар в пакет персонажу, ребёнок должен каждый раз начинать свою речь с фразы: «Возьму с полки полкило...».



Шар-недотрога

4-7 лет.

Р, Л в начале, середине и в конце слова.

Игра направлена на автоматизацию звуков Р и Л в словах. Задача ребёнка — называть слова и щёлкать на шарик, не давая ему опуститься слишком низко и коснуться огоньков. В настройках есть возможность выбрать слова, в которых звук расположен в начале, середине или в конце.



На все голоса

5-7 лет.

Звук Р.

Игра многофункциональная. Ребёнок не только повторяет фразы со звуком Р, но и учится различать голоса по тембру и высоте, угадывая, кто произнёс фразу: мама или папа, бабушка или дедушка и т. д.



Ну, заяц, убеги-1

5-7 лет.

Звуки С, З и Ц.

Игра-бродилка на закрепление в речи свистящих звуков. Всё очень просто: надо помочь зайцу убежать от лисы. Для этого нужно выполнять разные задания и называть слоги. Игру можно назвать многофункциональной, ведь по ходу игры ребёнок осваивает и развивает навыки чтения по слогам.



Подарок для Плюшкина

4-7 лет.

Звуки Л и Ль.

Главный герой игры очень любит коллекционировать предметы, в названиях которых есть звуки Л и Ль. Чем больше слов с заданными звуками называет ребёнок, тем быстрее вводит их в активную речь.

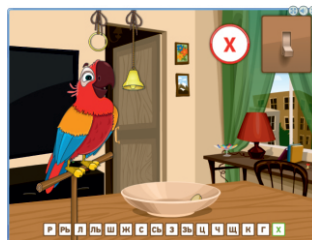


Попугай

4-6 лет.

Звукопроизношение.

Автоматизация звуков в речи — процесс небыстрый и довольно утомительный. Но с нашим попугаем Дормидонтом слова повторять интереснее и веселее. Сначала выберите звук, который будете отрабатывать, а затем нажимайте на выключатель и повторяйте слова за весёлым попугаем.



Приключения Буратино-1

5-7 лет.

Звук Р.

Многоходовая игра-бродилка для детей, которые уже научились произносить звук Р. Чтобы довести Буратино до финиша, ребёнку придётся отгадать множество звуковых загадок. В игре могут принимать участие несколько детей, выполняя ходы по очереди.

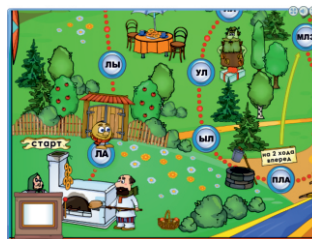


Приключения Колобка-1

5-7 лет.

Звук Л.

Колобок катится по полю, на ходу читая слоги и выполняя разные интересные задания. В такой игре ребёнок незаметно для себя закрепляет звук Л в речи и учится читать. В игре могут принимать участие несколько детей, выполняя ходы по очереди.



Сумка Санты

4-7 лет.

Звуки С и З.

Игра насыщена предметами, в названиях которых есть звуки С и З. Чем больше ребёнок назовёт слов со свистящими согласными, тем быстрее эти звуки войдут в его речь.



Сыщик идёт по следу-1

5-7 лет.

Звук Л.

Тем, кто уже научился произносить шипящие звуки, самое время переходить к закреплению этих звуков в речи. Отправляясь вслед за сыщиком, ребёнок незаметно для себя улучшает свою речь и учится читать. В игру интереснее играть с двумя-тремя игроками, выполняя задания по очереди.



Таинственная картина

5-7 лет.

Звукопроизношение.

Игра поможет в работе по автоматизации «трудных» звуков. Ребёнок, отгадывая предметы по их описанию, неоднократно повторяет слова с «трудными» звуками. Потом составляет рассказ по картине, которая постепенно открывается в процессе отгадывания слов.



Раздел «Связная речь»

День барона

6-9 лет.

Определение времени.

Игра поможет закрепить навык определения времени по часам. Помимо этого, она тренирует память ребёнка и развивает воображение.



Звонок другу

5-7 лет.

Запоминание чисел.

Игра развивает слуховую память на числовые последовательности. Для того чтобы дозвониться другу, лягушонку нужно набрать верный номер. Задача ребёнка — запомнить услышанный номер и набрать его на телефоне. Если порядок цифр был верным, друг обязательно ответит.



Несчастный случай

5-7 лет.

Связная речь.

Больной рассказывает невероятные истории, которые с ним приключились, исходя из того, что в данный момент выберет для него ребёнок. Речь больного насыщена звуками П-Б, Т-Д, К-Г и т. д. Ребёнок учится запоминать и пересказывать историю, попутно разрабатывая дикцию.



Сказочная ошибка

4-6 лет.

Зрительное внимание.

Герои известных сказок изображены в необычных условиях. У Лисы на носу не Колобок, а Чебурашка, а Чебурашка, а Буратино держит в руках не золотой ключик, а молоток. Задача ребёнка — найти ошибку, исправить её щелчком мыши, попытавшись объяснить свои действия, а также вспомнить название сказки и её героев.



Сочиняю на ходу

5-8 лет.

Составление предложений.

Игра даёт возможность ребёнку сочинить свою историю, выбирая понравившихся героев и разные предметы. Он должен не только придумать историю, но и потом правильно пересказать её.



Что сначала?

4-7 лет.

Связная речь.

Перед ребёнком три картинки. Надо расставить их в правильном порядке, чтобы можно было составить по ним небольшой рассказ. Достаточно предложить два или три варианта рассказа, чтобы понять, возникают ли у ребёнка трудности с составлением предложений по картинке и формулированием мыслей, а также видит ли он логику последовательности действий и событий.



Раздел «Моторика»

А ты так можешь?

2-6 лет.

Крупная моторика.

Физкультура укрепляет мышцы и придаёт силы. Делать зарядку с весёлыми героями этой игры очень интересно. А если вместе с движениями повторять вслух стишки, то эффект от игры усиливается в три раза!



Настольные пальчики

4-7 лет.

Гимнастика для пальцев.

Развитие мелкой моторики тесно связано с развитием речи. Глядя на движения милых привидений и подражая им, ребёнок активно разрабатывает свои пальчики, укрепляет межполушарное взаимодействие.



Омар в иллюминаторе

3-6 лет.

Работа мышкой.

Игра помогает развивать моторику, учит управлять мышкой. Двигая курсором в виде тряпки по иллюминатору, ребёнок очищает стекло. После хорошо выполненной работы в качестве вознаграждения он видит через чистое стекло иллюминатора проплывающих морских обитателей.



Раздел «Подготовка к чтению»

Подражайки

2-5 лет.

Логоритмика.

Дети смотрят на персонажа, одновременно слушая педагога, проговаривающего слова. Задача ребёнка — постараться произнести слова и повторить движения героя. Игра помогает включать у ребёнка эмоционально-волевую сферу, создаёт условия для согласованных действий, соединяя речь, движение и эмоции.



Будильник для бабочки

4-6 лет.

Чтение слога.

Игра учит читать простые слоги и подходит для начального этапа обучения чтению. На экране появляются две половинки жёлудя. Необходимо тянуть половинку с гласной слева к правой части жёлудя, как бы пропевая гласную, а затем добавлять согласный звук.



Космические рейнджеры

5-7 лет.

Речевая память.

На первый взгляд, игра простая: надо запомнить имя (позывной) рейнджера, отправляющегося в полёт, и выбрать это имя из множества слов. Но эти слова очень похожи между собой. Поэтому от ребёнка требуется максимум внимания, чтобы успешно довести игру до конца, набрав команду для полёта.



Словенья западня

5-7 лет.

Чтение слогов.

В этой игре забавен сам сюжет: трусливому слону угрожают воинственные мыши! Чтобы спасти слона, ребёнку нужно сначала увидеть слово, запомнить в нём порядок букв, а затем собрать рассыпавшиеся буквы в правильном порядке. Есть несколько попыток, постепенно слон будет подниматься всё выше и, наконец, будет спасён!



Снеговик-слоговик

5-7 лет.

Чтение слогов.

Игра развивает речевой слух. Она состоит из двух этапов. Сначала милый снеговик называет слог. Задача ребёнка — составить названный слог из букв, выбрав их из списка внизу. Потом на экране появляются две картинки. Ребёнку нужно выбрать ту, в названии которой есть заданный слог.



Спасение принцессы

4-6 лет.

Парные буквы.

Вредный дракон унёс принцессу и посадил её в темницу. Чтобы спасти бедняжку, надо разобрать стену из кирпичей с написанными на них буквами. Убирать кирпичи нужно парами: буквы на них должны быть одинаковыми, но они могут быть написаны разным шрифтом и цветом. Это усложняет задачу, но делает игру более полезной. Уточняя образ буквы, игра поможет ребёнку в дальнейшем избегать ошибок при чтении и на письме.



Хочу ням-ням

2-4 года.

Произнесение слогов.

Малыши в колясках издают простые звуки: «Ам!», «Ням!» и т. п. На начальном этапе обучения чтению эта игра поможет детям научиться находить подпись, соответствующую заданному звуку.

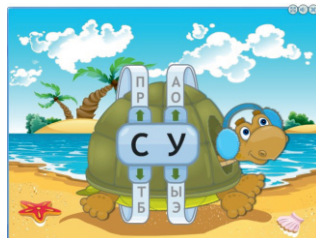


Читаха-черепаха

4-7 лет.

Чтение слогов.

Игра помогает автоматизировать навык чтения простых слогов. Специальные стрелки позволяют двигать ленту и выбирать букву, написанную на ней. В настройках можно выбрать тип слога: прямой или обратный, а также брать гласные первого или второго ряда. Образ современной черепахи в наушниках привлечёт внимание ребёнка и сделает процесс чтения увлекательным.



Раздел «Лексика»

Витрина магазина

4-6 лет.

Сезонная одежда.

В игре ребёнок сможет закрепить не только название той или иной одежды, но знание, для какого сезона она предназначена. Задача ребёнка — сначала выбрать сезон, а потом одеть манекены на витрине в соответствии с выбранным временем года.



Доставка на дом

3-6 лет.

Мебель и бытовая техника.

Игра учит ребёнка различать бытовую технику и мебель. Интернет-магазин осуществляет доставку товаров. Задача ребёнка — дифференцировать мебель и бытовую технику и погрузить её в правильную машину.

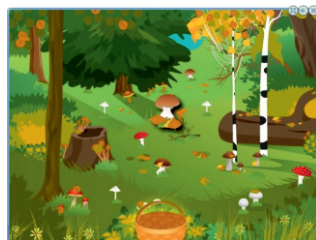


За грибами

4-6 лет.

Знакомство с грибами.

Игра знакомит детей с грибами, учить различать съедобные и несъедобные. Задача ребёнка — внимательно рассматривать картинку и собирать только съедобные грибы, не трогая ядовитые. Когда ребёнок кликает на гриб, тот попадает в корзину.



Комариная школа

3-5 лет.

Части тела.

Игра в очень забавной форме помогает детям запоминать и показывать части тела. Выполняя команды учителя-комара, ребёнок легко запомнит, где у человека щека, а где — колено.



Кто лишний?

5-7 лет.

Четвёртый лишний.

Это интерактивный вариант всем известной игры «Четвёртый лишний». Логически рассуждая, ребёнок находит лишнюю картинку и убирает её щелчком мыши. Игра развивает логику и расширяет словарный запас.



Мышкин завтрак

2-5 лет.

Словарный запас.

Пришло время обеда. Задача ребёнка — найти для каждого животного его пищу. Для этого следует заранее познакомиться с тем, чем питаются звери и птицы. А игра поможет закрепить полученные знания.



Фрукты-овощи

3-5 лет.

Зрительное внимание.

Игра подойдёт для малышек и детей, изучающих тему «Овощи и фрукты». В игре необходимо не только правильно соединять половинки плодов, но и называть их.



Обувная история

5-7 лет.

Повторение темы обуви.

Игра помогает закрепить знания об обуви, её назначении, внешнем виде, использовании в каждом сезоне. Задача ребёнка — внимательно слушать мастера, который описывает заказ на изготовление обуви, и выбрать тот чертёж, который соответствует данному описанию.

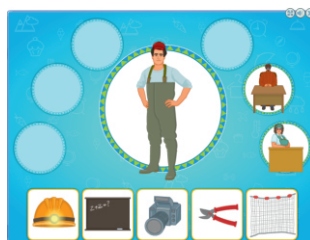


Рабочий инструмент

5-8 лет.

Словарный запас.

Во многих профессиях без специальных инструментов и предметов не обойтись. Цель игры — познакомить детей с рабочими инструментами и приспособлениями представителей разных профессий.

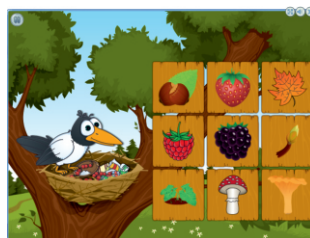


Сорока-белобока

4-7 лет.

Обобщающие понятия.

Эта игра развивает логическое мышление ребёнка, его слуховое внимание, а также расширяет словарный запас. Сорока называет обобщающие понятия, а ребёнку нужно выбрать только те предметы, которые подходят под эти понятия.



Угадай профессию

5-8 лет.

Словарный запас.

Игра знакомит детей с разными профессиями. Слушая описание деятельности каждого персонажа, ребёнок запоминает особенности и специфику отдельных профессий и учится выбирать то, что интересно ему.



Потерянный хвост

3-5 лет.

Путаница.

Наши звери и птицы потеряли свои хвосты. Любознательный ребёнок должен рассмотреть картинку и выбрать для персонажа подходящий хвост из нескольких предложенных. Развитие внимания начинается с простых игр!



«ЛОГОМЕР 3» — прекрасный инструмент для современного логопеда, призванный облегчить каждодневный труд и сделать его более творческим и интересным!