

## Описание серии игр приложения «Riverdeep»

**Игра «Домик времени и пространства Труни»** знакомит с понятиями пространства и времени, помогая детям приобрести прочную основу для освоения естественных наук. Труня поможет научиться узнавать время, освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени, понять связь между землей, земным шаром и картой мира, узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, научиться составлять карты и различать направления (как абсолютное, так и относительное), научиться соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности... и многое другое.

Игра «Домик времени и пространства Труни» поощряет исследование и настойчивость. У каждой игры есть режим изучения и режим заданий. Это позволяет ребенку или свободно двигаться по игре, направляя свое обучение, или получать ненавязчивую помощь, подсказки и обратную связь. Сложность игры можно изменять, чтобы дети были заинтересованы, но не перегружены.

### **Исследователь Земли**

Откройте взаимосвязь между Землей, глобусом и картой мира. Делайте снимки своих любимых мест. Напечатайте картинки, которые потом можно раскрасить.

### **Собери мармеладки**

Обучает использовать относительные и абсолютные направления, заставляя голодного муравья двигаться влево, вправо и вперед, а также на север, юг, восток и запад.

### **Песочница**

Разместите элементы на карте песочницы и посмотрите, как холмы, дороги и города вырастают у вас на глазах.

### **Часы с календарем**

Обучает различать единицы времени (месяцы, дни, часы, минуты и секунды) с помощью продвижения вперед и назад по мультфильму.

### **Веселые часики**

Механическая Аня и Электронный Ваня. Обучает узнавать время по часам обоих типов (с точностью в час, полчаса и четверть часа).

**Игра «Математика с Буренкой»** состоит из семи игр, которые помогают детям выучить цифры, научиться считать, складывать, вычитать, решать примеры и задачи, узнавать геометрические фигуры и делать многое другое. В шести из семи игр есть режим изучения и режим заданий, а также режим вопросов и ответов, поэтому дети смогут научиться выбирать как несколько правильных ответов, так и единственно правильный ответ. Эти игры помогут создать базу для дальнейшего изучения математики и развития мышления, что необходимо детям для понимания и осознания окружающего мира.

### **Малышка, Серединка и Великан**

Задача: сравнить размеры и подобрать нужную пару обуви трем разным персонажам.

### **Мышкин дом**

Задача: определите геометрические фигуры и подберите нужную. Стройте на пустом рабочем поле или воспользуйтесь голубой схемой. Печатайте и раскрашивайте свою постройку.

### **Угадай мое число**

Задача: тренировка в счете и операции сложения и вычитания. Читайте задания и угадывайте число, которое задумала Кряка.

### **Бим и Бом**

Задача: создать модель ориентируясь на словесную инструкцию, развивать умение ориентироваться в сенсорных эталонах (цвет, форма, величина, звук) Создавайте и дополняйте интересные модели, которые можно увидеть и услышать. Записывайте звуки к картинкам.

### **Нарисуй гусеницу**

Задача: развивать умение выполнять задания на слух; слушайте, как называются цифры, и запоминайте, как они пишутся и какому количеству предметов соответствуют. Помещайте на гусеницу от одного до десяти глаз, ушей, пятнышек и так далее. Печатайте и раскрашивайте свою гусеницу и записывайте для нее звуки.

### **Числовая машина**

Задача: формировать навык узнавания цифр, развивать умение соотносить количество предметов с цифрой. Определяйте цифры. Смотрите и слушайте, как считают животных, которые вылезают из ящика.

### **Фабрика печенья**

Задача: формировать навык счета, выполнять задания на слух. Используйте свои знания и навыки счета. Попробуйте использовать механизмы в разной последовательности, чтобы получить разные результаты. Считайте мармеладки, которые украшают печенье.

*Игра «Научный домик Шуры»* включает пять игр, развивающих такие качества, как умение классифицировать предметы и устанавливать последовательность, наблюдательность, умение прогнозировать и конструировать. Дети обучаются простой научной классификации и узнают о жизни животных и растений рядом с водоемом. Дети собирают игрушки и машины, изображения которых затем можно напечатать. Кроме того, они могут прочитать и распечатать «Блокнот натуралиста», содержащий любопытные сведения о разных животных.

Для четырех игр предусмотрен режим изучения и режим заданий, таким образом, дети пользуются и дивергентным, и конвергентным мышлением. Все это способствует развитию навыков как творческого, так и логического мышления у детей.

### **Мастерская**

Соберите игрушки и машины. Можно воспользоваться чертежами или придумать собственные конструкции. Раскрасьте и напечатайте свои творения.

### **Погодная машина**

Поиграйте с погодой. Прослушайте прогноз и посмотрите ролик, соответствующий созданной погоде.

### **Сортировочная станция**

Нужно разложить картинки по бакам в соответствии с указанными категориями. Названия растений, животных и полезных ископаемых проговариваются.

### **Киноцех**

Расположите кадры в определенном порядке и создайте свой фильм. Фильм можно прокрутить как вперед, так и назад.

### **Лесное озеро**

Изучите способность различных растений и животных приспосабливаться к смене времен года. Можно напечатать «Блокнот натуралиста», содержащий интересные факты, и использовать его для справки в будущем.

С помощью игры **«Размышлялки. Сборник 1»** они смогут развивать такие мыслительные навыки, как **память, критическое мышление, решение проблем и творчество.**

«Размышлялки. Сборник 1» – это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Игра с Гариком-Гагариком и его ксилофонами рассчитана на развитие музыкального и ритмического мышления. Игры с летающими объектами – на развитие визуального и пространственного мышления, а «Чудо-Юдный магазин» и игра с пернатыми друзьями направлены на развитие логических и математических способностей детей. В ситуациях, которые могут представлять сложность для детей, «Размышлялки. Сборник 1» создает дружелюбную атмосферу, в которой повышается уверенность ребенка в себе, развиваются исследовательские и творческие способности, а настойчивость вознаграждается.

Особое внимание в игре «Размышлялки. Сборник 1» уделено тому, каким образом дети обучаются. Запоминает ли ребенок лучше то, что видит (зрительное восприятие), или то, что слышит (слуховое восприятие)? Каким образом ребенок обучается? Сначала высказывает предположение, а затем проверяет свою догадку? Узнав что-либо, пробует ли использовать эту информацию другим способом, чтобы посмотреть, что произойдет? Играя в Чудо-Юдном магазине, предпочитает ли ребенок, чтобы покупатели заходили в магазин (слуховое и зрительное восприятие), или чтобы заказы поступали по телефону (слуховое восприятие) либо по факсу (зрительное восприятие)? Набор игр «Размышлялки. Сборник 1» помогает успешному развитию наклонностей ребенка и, наряду с этим, развивает его навыки в других областях.

### **Ударник Оранга**

Развивайте творческие способности, слух и память, импровизируя на разных инструментах или повторяя мелодии за Орангой.

### **Игры с летучими фигурами**

Познакомьтесь с пространственными связями. Управляя движением фигур и производимыми ими звуками, создайте собственные произведения кинетического искусства.

### **Чудо-Юдный магазин**

Прочитайте определения Чудиков-Юдиков, обращая особое внимание на слова И, ИЛИ и НО НЕ, и помогите каждому посетителю найти своего Чудика.

### **Пернатые друзья**

Развивай аналитическое мышление, выявляя закономерности и создавая пернатых друзей.

### **Гарик-Гагарик**

Развивайте память и музыкальные навыки, повторяя на ксилофоне мелодии Гарика-Гагарика или создавая собственные.

### **Игры с летучими шарами**

Совмещайте музыку, искусство, науку и игру, экспериментируя с движением и иллюзией глубины. Создавайте уникальные визуальные эффекты для различных мелодий.

**«Размышлялки. Сборник 2»** (для детей 1-6 классов) – это вторая из серии уникальных занимательных игр, разработанных для развития таких навыков мышления, как **память, критическое мышление, решение задач и творчество.**

«Размышлялки. Сборник 2» способствует развитию мышления. Традиционно общество считало интеллект единым измеряемым фактором, который определяет успех ребенка в будущем, теперь это представление изменилось, и человеческий потенциал оценивают как совокупность множества способностей. Вы заметите, что восприимчивость детей к музыке и чувство ритма станут гораздо выше, после того как они разучат песенки с Гарик-Гагариком или создадут собственную ритмичную музыку для группы Оранги.

Вы заметите развитие у детей пространственного мышления, по мере того как они будут осваивать «Объемные картинки» и «Шуструю змейку». Каждая игра является прекрасным упражнением для ума, стимулирующим интеллектуальное развитие детей. Каждая игра повышает уверенность ребенка, побуждает к исследованию, эксперименту и творчеству, и настойчивость вознаграждается.

Особое внимание в игре «Размышлялки. Сборник 2» уделено тому, каким образом дети обучаются. Как ребенок обнаружил новые инструменты в играх «Объемные картинки» и «Шустрая змейка»? Узнав о возможностях одного инструмента, совмещает ли ребенок этот инструмент с другими, чтобы увидеть, что произойдет? Заметили ли вы, что, играя с Чудиками-Юдиками, одни дети лучше запоминают то, что видят (зрительное восприятие), а другие

– то, что слышат (слуховое восприятие)? Вы можете контролировать успехи детей с помощью шкал сложности «Смотреть» и «Слушать».

Мы думаем, что сочетание проверенных методов обучения и новаторских технологий представляет собой уникальный способ обучения, стимулирующий познавательную активность детей. *«Размышлялки. Сборник 2»* – прекрасная обучающая программа, направленная на развитие умственных способностей ребенка.

### **Группа Оранги**

Создавая музыкальную партию для одного, двух и трех музыкантов и сопоставляя то, что видите, с тем, что слышите, вы тем самым развиваете творческие способности к созданию ритма и понимание ритмического рисунка.

### **Объемные картинки**

Придумайте и нанесите двухмерное изображение на объемный предмет. Развивайте представление о пространстве и объеме.

### **Шустрая змейка**

Используйте инструмент «маскирования», чтобы выделить слои переднего и заднего плана. Изучая видеоэффекты, проложите для своей «змейки» из геометрических фигур дорожки между слоями, чтобы создать собственные видеоролики.

### **Мелодии Гарика**

Чтобы развить музыкальный слух и творчество, составьте и сохраните собственные оригинальные песенки. Развивайте слуховую память и навыки прослушивания с помощью разучивания интересных песенок.

### **Поиграем с Чудиками-Юдиками**

Традиционная игра на нахождение пары, но с новым интересным дополнением. Выберите вариант «Смотреть» или «Слушать», чтобы развить зрительную или слуховую память

Игры, представленные в этом сборнике, помогут детям развивать мыслительные навыки, которые в будущем помогут им эффективно справляться с различной информацией, научиться мыслить критически и успешно разрешать возникающие проблемы.

Детский ум поразительно быстро развивается, чему способствуют различные упражнения, основанные на творческих способностях и стремлении к исследованию, а также на умении логически мыслить.

Игра *«Размышлялки. Сборник 3»* была разработана для детей 8-12 лет. Игры, представленные в этом сборнике, вырабатывают навыки решения проблем, знакомят детей с основами программирования, развивают дедуктивные и индуктивные способности, знакомят с простыми физическими понятиями, такими как трение, сила тяжести, движение и инерция.

*«Размышлялки. Сборник 3»* – это набор игр, богатых обучающими возможностями, для детей, занимающихся самостоятельно, вместе с другими детьми или со взрослыми. Пусть дети показывают вам свои творения и

рассказывают о том, с какими проблемами им пришлось столкнуться и как они их разрешили. Игры «Биржа Осьминога» и «Квартирный вопрос» помогут детям развивать навыки логического умозаключения, «Сценарий шоу» и «Затейники» – навыки пространственного и последовательного мышления, а «Игры с силой притяжения» – способность экспериментировать и предсказывать результаты.

### **Биржа Осьминога**

С помощью брокера Осьминога обменивайтесь предметами с торговцами со всего мира. Заключайте нужные сделки, чтобы приобрести необходимые предметы.

### **Сценарий шоу**

Наступил футбольный сезон, и вам нужно создать оригинальное представление для перерыва между таймами. Развивайте навыки программирования на компьютере, соединяя различные команды и управляя передвижением марширующих музыкантов, футболистов или групп поддержки.

### **Квартирный вопрос**

Чудики-Юдики ищут свои кратеры и летающие тарелки. Прочитав подсказки на кратерах или тарелках, найдите место каждому Чудику.

### **Игры с силой притяжения**

Вы попадаете в мир, где на виртуальной доске катаются и сталкиваются цветные шарики. Вы можете изменять форму доски или сверлить в ней отверстия. Создавая наклонные плоскости, расставляя желобки и лунки, вы экспериментируете с такими физическими свойствами, как притяжение, трение, движение, инерция и т.д.

### **Затейники**

Маленькие зеленые Затейники, снаряженные 22-мя различными приспособлениями, изменили фотографию. Проанализируйте изображение и сформируйте команду из изменивших его Затейников. Используя их возможности, создавайте собственные уникальные картинки.