

Мерсибо Интерактив

Корпоративные и соревновательные игры
и упражнения для групповых занятий детей
Специально для интерактивных столов и панелей.



2018



Оглавление

| | |
|---|----|
| 1. Описание продукта..... | 2 |
| 2. Системные требования..... | 4 |
| 3. Комплект поставки | 5 |
| 4. Установка программы | 6 |
| 5. Ограничения по работе с программой | 8 |
| 6. Работа с играми | 9 |
| 7. Работа с меню | 11 |
| 8. Список игр ПДК «Мерсибо Интерактив»..... | 27 |

Программно-дидактический комплекс «Мерсибо Интерактив» является принципиально новым продуктом на российском образовательном рынке. Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные педагоги.

Большинство кабинетов и групп ДОУ оборудовано компьютерами или ноутбуками, но при этом, в них часто нет интернета, а также специализированных программ, позволяющих специалисту оперативно подбирать и использовать материалы для обследования детей и проведения развивающих занятий.

В соответствии с положениями ФГОС (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования") всестороннему развитию детей в дошкольных учреждениях придается особое значение.

База интерактивных игр и упражнений нового ПДК позволяет решить эти и другие задачи по всестороннему развитию детей наиболее эффективным для ребенка способом – в игре. ФГОС подчеркивает статус ребенка как «человека играющего», то есть акцентирует внимание педагогов на необходимости больше уделять внимания процессу игры.

Все 45 игр и упражнений комплекса «Мерсибо Интерактив» обеспечивают специалисту выбор: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, фронтальных занятиях, повышая мотивацию детей к учебно-игровой деятельности.

Инновационный компонент «Мерсибо Интерактив»

Использование интерактивного оборудования с функцией «мультитач» позволяет активно внедрять, ставшую столь популярной и востребованной на современном этапе, проектную деятельность в ДОУ.

Решая игровую задачу совместными усилиями, дети учатся:

- действовать сообща, слаженно;
- договариваться о порядке действий в игре;
- помогать «отстающему»;
- отслеживать результат по итогам проведенной игры;
- стремиться улучшить свои достижения.

Описание продукта



Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры Мерсибо:

- являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;
- требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- формируют у детей навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- создают ситуацию успеха и достижения цели;
- стимулируют познавательное развитие детей;
- развивают коммуникационные навыки, умение действовать в команде.

Программно-дидактический комплекс «Мерсибо Интерактив» работает автономно, не требуя подключения к сети Интернет. Для полноценного использования всех возможностей игр ПДК необходимо иметь монитор или интерактивную доску с функцией «мультикас».



Системные требования

Для использования программно-дидактического комплекса «Мерсибо Интерактив» требуются:

- Компьютер (или интерактивная доска) под управлением Windows 7, 8, 10
- Процессор 1.8 ГГц
- 4 Гб оперативной памяти
- Интерактивная доска или стол с функцией «Мультитач» (минимум 6 касаний)



USB-носитель или дистрибутив с 45-ю интерактивными играми для индивидуальных и групповых занятий по рубрикам:

- Игры для малышей
- Работа с экраном
- Звуки и буквы
- Математика
- Чтение
- Русский язык
- Окружающий мир
- Внимание, память, логика



Установку с USB носителя можно произвести на несколько компьютеров. Однако, запуск программы и работа с ней возможна только на том компьютере, в USB-порт которого вставлен флеш-носитель.

USB версия

- 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
- Далее следуйте инструкциям программы-установщика. Папка установки программы должна иметь название, написанное латинскими буквами.
- После установки программы она автоматически запустится. Если запуск не произошел, запустите программу, щелкнув дважды по ярлыку программы на Рабочем столе или запустите ее из Проводника.
- Программа защищена от нелегального копирования. Поэтому при первом запуске происходит запуск и установка специализированных драйверов.

Установка программы с помощью дистрибутива

- Скачайте на любой компьютер файл с установкой программы и перенесите его, на тот компьютер, на котором будет устанавливаться «Мерсибо Интерактив»
- Запустите установщик Setup.exe и следуйте указаниям программы.
- После установки программы требуется произвести установку драйверов в автоматическом режиме. Следуйте указаниям программы.
- Запустите программу «Мерсибо Интерактив», щёлкнув дважды по ярлыку программы на рабочем столе.
- Внимание! Для автоматической активации необходимо подключение к сети Интернет. В дальнейшем подключение к сети не обязательно.
- Программа попросит ввести буквенно-цифровой код (Лицензионный ключ), который вы получили от поставщика. Аккуратно введите его, соблюдая все знаки и активируйте его.
- При первом запуске любой игры возможен запрос о подключении микрофона. Для этого нужно выбрать вариант «Разрешить» и далее нажать кнопку «Заккрыть»
- При отсутствии подключения к Интернету воспользуйтесь ссылками в программе для активации лицензионного ключа по телефону или e-mail или обратитесь в службу поддержки по тел. 8-800-775-75-20 (звонок по России бесплатный)



Ограничения по работе с программой

Обратите внимание!

- 1) Игры и упражнения будут запускаться только при вставленном в USB-порт флеш-носителя.
- 2) Возможны затруднения при запуске программы при наличии на компьютере вредоносных программ, программ-эмуляторов, повышенной активности антивирусных и других защитных программ. В данном случае обратитесь к Вашему системному администратору.

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

Компания-разработчик не несет ответственности при невозможности запуска или работы при наличии механических повреждений на носителе с программой, возникших по вине пользователя.

Для удобства пользования, игры распределены по функциональной составляющей – совместные, соревновательные и индивидуальные, а также по тематическим направлениям – для малышей, русский язык, чтение, окружающий мир и т.д.

Совместные игры (15 игр) проводятся с подгруппой детей от 2 до 8 человек, расположившихся у интерактивной доски (стола, экрана). Дети могут играть стоя или сидя. Отличительные особенности этой категории игр:

- игра открывается и идет на одном экране для всех,
- очередность ходов оговаривается заранее специалистом или решается в процессе игры,
- во время игры дети действуют по очереди или одновременно, в зависимости от задачи игры.

Таким образом, игры этого раздела учат детей добиваться победы сообща, вместе идти к результату, понимать ценность правила «Победила дружба».

Соревновательные игры подразделяются на рубрики «Чемпионат» и «Последовательные игры».

Каждая игра может быть развёрнута как на одном, так и на двух или четырёх экранах. Экраны можно ориентировать по-разному, исходя из возможностей стола или интерактивной доски.

Чемпионат (29 игр) - набор игр, где каждый играет «сам за себя». Выигравший ребенок - тот, кто закончил игру первым. Он сразу получает 1 место. Остальные дети играют на опережение, не дожидаясь действий другого ребенка, и получают, соответственно 2, 3 и 4 место.

Последовательные (8 игр) – набор игр, где игры состоят из нескольких раундов. Каждый следующий раунд начинается после ответа всех игроков. Те, кто выполнил задание раунда, должны дождаться, пока остальные игроки не закончат.

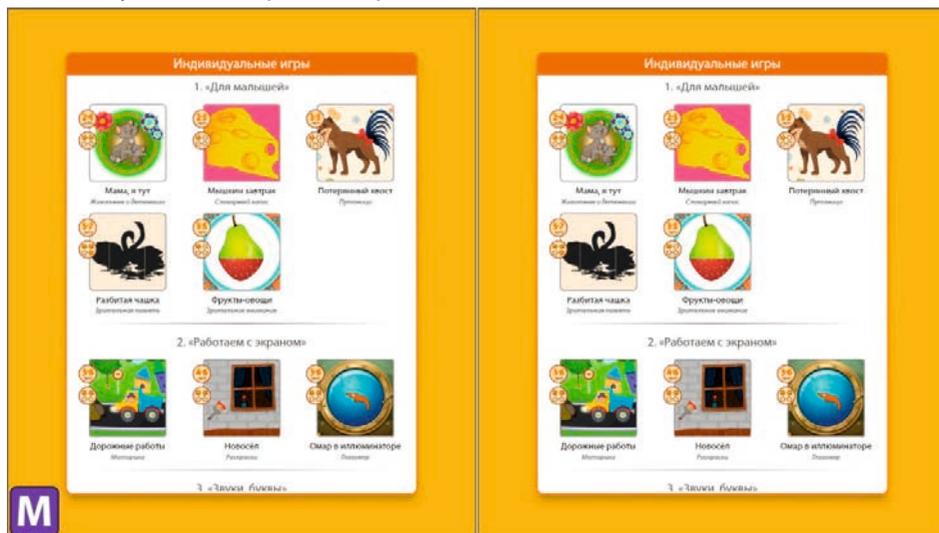
В каждом раунде может быть разное соотношение побед и заработанных очков, поэтому заранее трудно узнать победителя. Призовое место выдается по сумме заработанных очков во всех раундах.

Соревновательные игры учат детей необходимости дожидаться действий других игроков, быть более внимательным и терпеливым во время решения игровой задачи, помогать «отстающим».

Индивидуальные игры

Игры этого раздела можно открыть на 1, 2 или 4 экранах. Каждый ребенок выбирает и играет в свою игру, независимо друг от друга.

Индивидуальные игры на экране



Рубрики индивидуальных игр

Для малышей (5 игр)

Работаем с экраном (3 игры)

Звуки-буквы (5 игр)

Математика (3 игры) (2 работают в 1 окне, 1 - для 2 и 4 экранов)

Чтение, русский язык (8 игр)

Окружающий мир (4 игры) (3 из них работают в 1 окне)

Внимание, память, логика (9 игр)

1. Главный экран



2. **Общее меню.** При щелчке на кнопку Меню разворачивается.



3. Кнопка настройки звука



Раскрытое меню настройки звука.

С помощью этой кнопки можно произвести следующие действия:



Отключение/включение звука и музыки



Отключение/включение только музыки



Кнопка убавления звука и музыки



Индикатор звука. Показывает актуальный уровень звука.



Кнопка увеличения громкости звука.



4. Меню игр

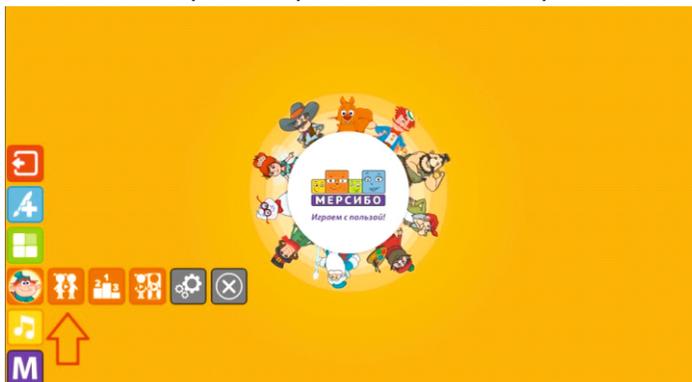


При нажатии на кнопку меню разворачивается.



Обозначение кнопок меню игр

Выбор категории Совместные игры:



Выбор категории Соревновательные игры:

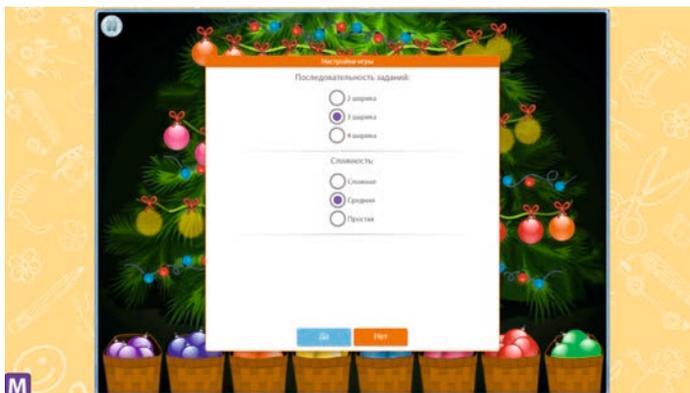


Выбор категории Индивидуальные игры:

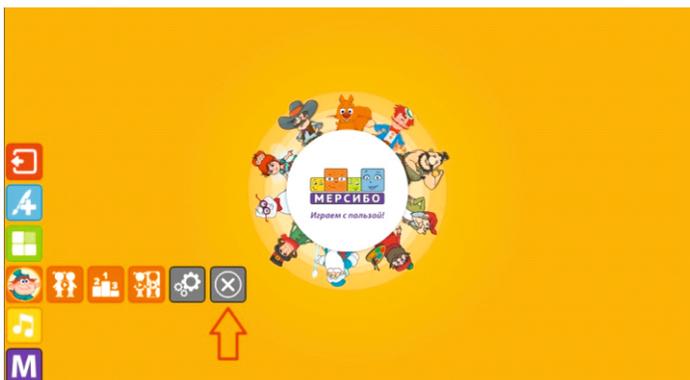


Кнопка Настройка игр – доступна только при запущенной игре





Кнопка закрытия игр



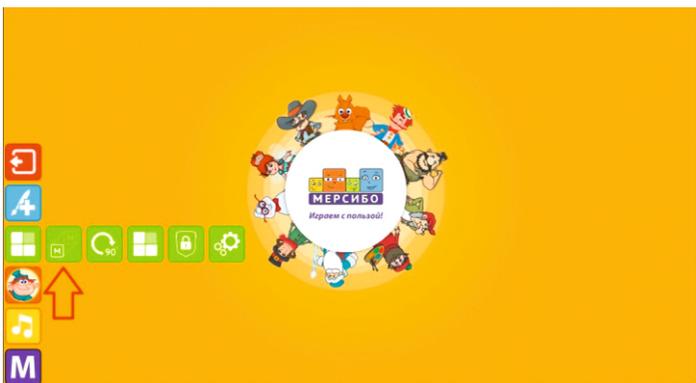
5. Меню настроек

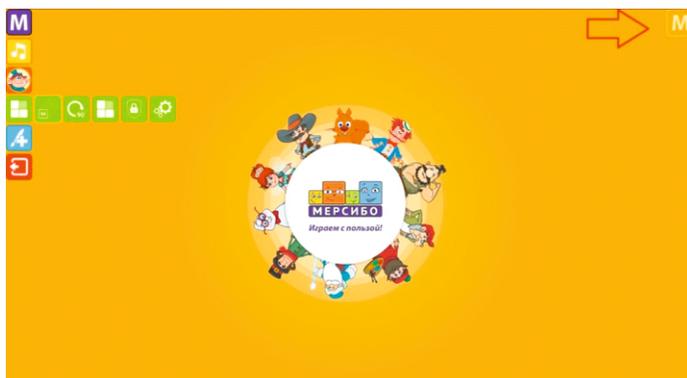


Развернутое меню настроек



Кнопка переноса меню. При нажатии на эту кнопку меню можно переносить в разные углы экрана.





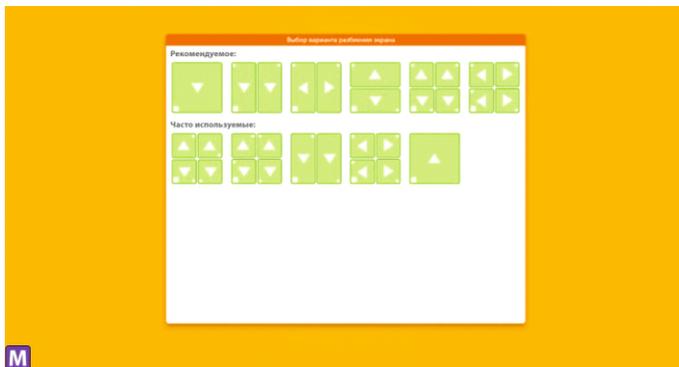
Кнопка поворота экрана на 90° по часовой стрелке. Она позволяет ориентировать экран с учетом положения ребенка у экрана или интерактивного стола.



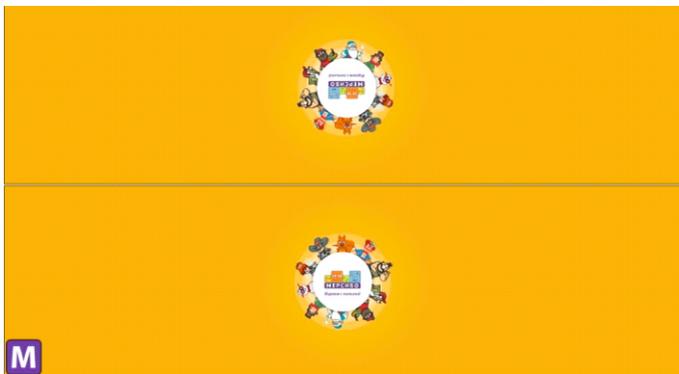
Разбиение экрана на несколько окон. Выбор варианта с учетом количества игроков и их ориентации около экрана.



Варианты разбиения экрана с учетом выбора положения детей перед интерактивной доской или столом. Стрелка указывает на местоположение ребенка.



Вариант - два экрана. Двое детей располагаются друг напротив друга за интерактивным столом. Могут быть использованы индивидуальные и соревновательные игры.



Два экрана. Дети сидят рядом. Могут быть использованы индивидуальные и соревновательные игры.



Четыре экрана.

Две пары детей сидят друг напротив друга за интерактивным столом. Могут быть использованы соревновательные и индивидуальные игры.

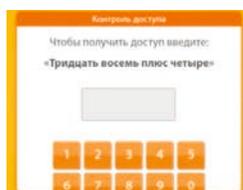


Блокировка кнопки меню.

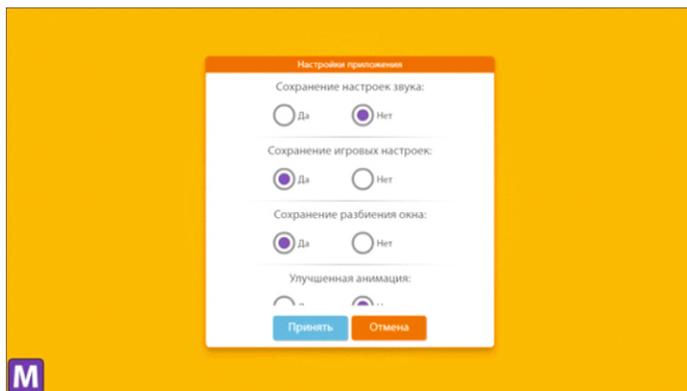
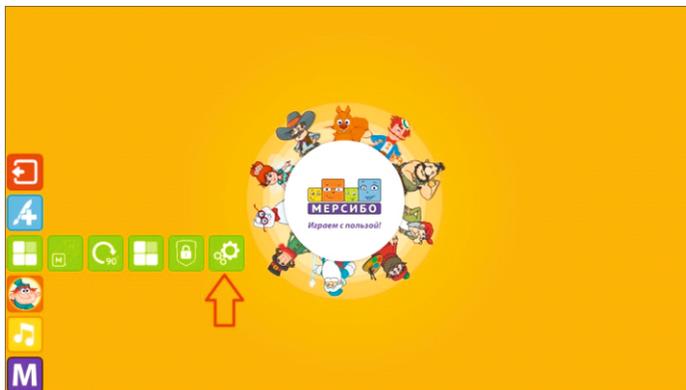
При ней работает только игра, запущенная в данный момент.



Для разблокировки
надо выполнить
предложенный пример:



Настройки приложения



С помощью настроек можно:

- Сохранить или не сохранять настройки звука при перезапуске
- Сохранить или не сохранять игровые настройки при перезапуске
- Сохранять или не сохранять разбиение экрана на окна
- Отключение или включение улучшенной анимации в зависимости от характеристик компьютера
- Использовать папку для сохранения скриншотов, сделанных в программе «Рисовалка».
- Кнопка возможности сохранения отчета о работе системы.

6. Программа рисовалка



При нажатии на кнопку меню раскрывается



Раскрытое меню Рисовалки



Звездочка. Выбор линии или узор для рисования.



- Рисование на экране с нажатием на выбранный рисунок (снежинка, цветок, капля) увеличивает и вращает его.
- При длительном нажатии на линию она превращается в точку.
- В зависимости от темпа ведения линии по экрану, рисунок будет изображать мелкие или крупные детали.

Палитра



При нажатии на палитру открывается меню выбора цвета кисти.



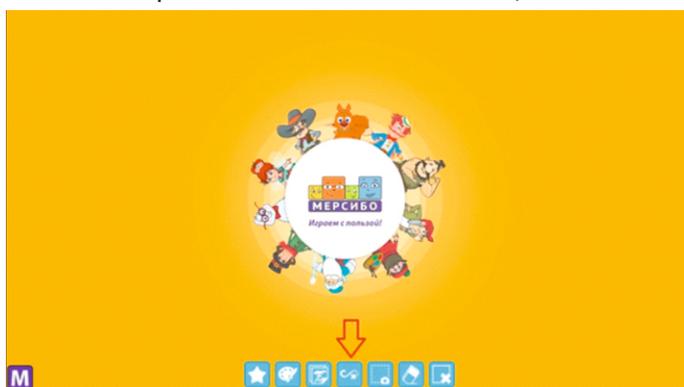
Выбор готового или белого фона для рисования



Набор фонов для рисования



Выбор постоянной или исчезающей линии



Кнопка создания скриншота. Сохраняется в папке с помощью решения примера (для защиты от хаотичных действий детей).



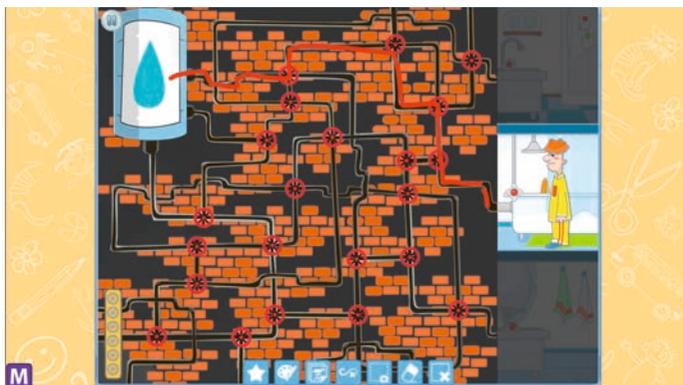
С помощью ластика можно очистить все линии и элементы фона на экране.



Кнопка выхода из программы Рисовалка



Программа Рисовалка может запускаться поверх игры. Это дает возможность уточнить детали игры, показать траекторию действий героев для ребенка, обвести любые элементы.



7. Кнопка выхода из ПДК «Мерсибо Интерактив»



1. Елочка, гори!

Задача игроков – украсить елочку разноцветными гирляндами из разноцветных шаров, соблюдая заданную последовательность. Шары находятся в корзинах около елочки.

Дети могут договориться, кто какой шарик добавляет или кто какую линию заполняет.

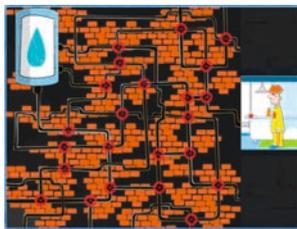


2. Братья-снеговики

Игра на парные картинки. Дети должны найти одинаковых снеговиков и соединить их в пару. Игра требует внимания и слаженных действий от всех участников.

3. Водные процедуры

Для того чтобы вода появилась в кране, необходимо проследить движение воды по трубе. Для прохода воды по нужной траектории надо поставить пальцы на вентили, действуя одновременно, тогда вода польется по трубам в кран к герою игры.



4. Ловицыплят

Надо помочь медведю собрать всех цыплят в свою корзину. Сделать это непросто, так как цыплята очень подвижные и сидеть в корзинке не хотят.

5. Ма-зайцы

Зайчики промокли и замерзли. Участники игры должны сообща перенести дрова под чайник, согреть воды и напоить чаем бедных зверюшек.



6. Непослушный карандаш

Чтобы рассыпанные карандаши собрать и перенести в пенал, команде игроков надо действовать слаженно и ловко. Только так можно навести порядок.



7. Новое созвездие

Ночное небо полно звезд. Чтобы открыть новое созвездие, надо найти его по мерцающим звездам и удержать пальцами на экране. Тогда с ним можно будет познакомиться поближе.

8. Новосел

Новый дом будет еще красивее, если его покрасить в выбранный цвет. Выиграет тот, кто сделает это быстро и аккуратно.



9. Омар в иллюминаторе

Чтобы увидеть, кто скрывается в морских глубинах, надо тщательно протереть иллюминатор. Делать это надо быстро и аккуратно, не выходя за рамки окошка.

10. Осенние прятки

Под разноцветными осенними листьями лежат несколько ключей. Любители играть в прятки сумеют справиться с этой задачей и найти все потерянные ключи.



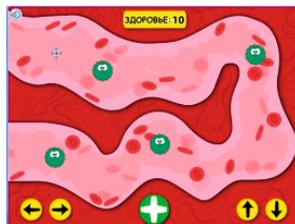


11. Пингвины-невидимки

Пингвины-невидимки исчезают сразу, как только играющий запомнил их положение на льдинке. Задача ребенка - дотронуться до того места, где только что был пингвин.

12. Победи вирус

Слаженными действиями и общими усилиями можно победить вредоносный вирус, который «портит кровь». С помощью «лечебного модуля» надо вылечить все пострадавшие клетки и прийти к победе.



13. Смотритель маяка

Игра для тех, кто уже научился читать. Услышав просьбу смотрителя маяка, дети должны собрать слова из набора предложенных букв. Тогда просьба будет исполнена, а смотритель доволен.

14. Строим мост

Задача игроков – помочь поезду миновать пропасть. Для этого надо построить мост из специальных блоков и удерживать его в «рабочем состоянии», пока поезд по нему не проедет.



15. Цифровой сыр

Все кусочки сыра в игре помечены цифрами. Те, кто знает правильное написание чисел, легко справятся с этой игрой.

16. Близкие родственники

Игра развивает у детей зрительное внимание. Это интерактивная меморина, в которой надо «ловить» и соединять в пары одинаковых персонажей.

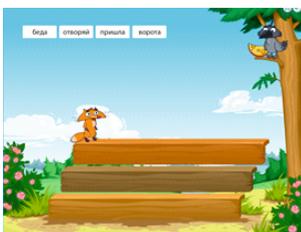


17. Буквокрас

Игра для закрепления понятия «гласный» и «согласный» звук. Появившиеся буквы необходимо раскрасить в красный (гласные) и синий (согласные) цвет.

18. Волк учит буквы

На начальном этапе обучения буквы для ребенка - абстрактный символ. Запомнить образ буквы, ее правильное написание можно в игре с Волком. Надо внимательно смотреть на доску и исправлять те буквы, которые Волк написал неправильно.



19. Ворона и лисица

Игра для детей постарше, умеющих читать. Из нескольких слов надо составить предложение (поговорку), поставив слова в правильной последовательности.

20. Дорожные работы

Машина проедет тогда, когда все камни будут убраны с дороги. Действовать надо быстро и слаженно, тогда машина быстро поедет по свободной дороге.





21. Дружные гусеницы

Сравнивая наряды из разноцветных пуговиц у гусениц-модниц, надо поставить все элементы в одинаковом порядке, ориентируясь на наряд верхней гусеницы.

22. Карибский круиз

Игра на уравнивание грузов. На весы надо по очереди выбирать и выкладывать предметы так, чтобы грузы были уравновешены.



23. Лишний слог

В этой игре надо читать слова и убирать лишний слог. Закрепляется навык слогового чтения и понимания прочитанных слов.

24. Мама, я тут

Любимая игра малышей. Надо найти для мамы ее единственного детеныша и соединить их.

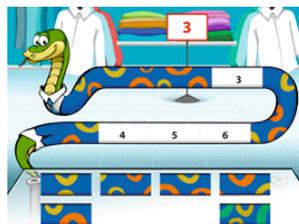


25. Маша ест кашу

Это игра на составление предложений из трех слов. Слова надо выбирать те, что соответствуют картинке на экране. Правильно составленное предложение «оживет» на экране.

26. Модный удав

Игра на тренировку зрительного внимания. Новый наряд удава Аполлона надо выложить из предложенных кусочков «материи», соединяя рисунок в определенном порядке.



27. Мышкин завтрак

Эта игра - простое упражнение для малышей. Из двух продуктов питания нужно выбрать то, что любит то или иное животное.

28. Незаконченная картина

Художник нарисовал картинку и подписал ее. Одна буква в слове пропущена. Надо взять нужную букву под картиной и вставить ее в слово.



29. Отважный Фридрих

Отважный Фридрих только тогда проедет по мосту, когда игрок обнаружит в длинном слове другое слово. Игра обостряет внимание и совершенствует навык чтения.

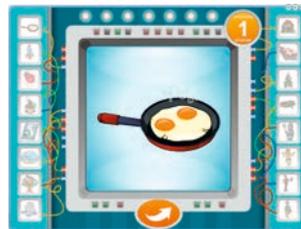
30. Паровозики

Игра предназначена для работы над гласным ударным звуком. Произнеся слово на картинке и выделив ударную гласную, надо найти тот паровозик, на котором эта гласная нарисована.



31. Переменка

Игра на сравнение двух картинок и нахождение отличия между ними. Количество и степень сложности растёт от картинке к картинке. Справится только самый внимательный.



32. Потерянный хвост

Упражнение на выбор правильного хвоста для животных поможет детям повторить названия животных и проверит, какие они внимательные.

33. Разбитая чашка

Интерактивное упражнение на развитие зрительного внимания и логики. Из частей черно-белой картинки надо сложить силуэт показанного предмета. Делать это надо с помощью стрелок,двигающих части картинки вверх-вниз.



34. Словомер

Слова на экране написаны с ошибкой. Задача игроков – найти и убрать лишнюю букву в каждом слове.



35. Спасение Принцессы

С помощью этой игры дети быстро запомнят буквы. Надо найти и выбрать две одинаковые буквы. Тогда Принцесса будет спасена.



36. Цветочный базар

Игра поможет детям научиться выделять в слове гласный звук, выбранный для игры. Услышав в слове ударный гласный, надо «посадить» картинку на лепесток цветка с соответствующей буквой.



37. Беличий переполох

Белки хвастаются своими успехами и делами. Внимательно слушая вопрос, надо сравнить их достижения, выбрав правильный ответ.

38. Гномик и часы

Выбирая время на часах веселого Гнома, дети закрепляют умение ориентироваться во времени по часам с циферблатом.



39. Комариная школа

Комариная школа изучает анатомию человека: как и куда правильно укусить. Дети, в свою очередь, запоминают и называют части тела, показывая их на спящем мальчике.

40. Королевский указ

Младшие школьники справятся с этой игрой, если хорошо изучили тему «предлоги». Необходимо вставить в предложение именно тот предлог, который прозвучал в Указе Короля.



41. Кто прав

Викторина для самых любознательных и внимательных детей. В игре дети выбирают правильный ответ из предложенных вариантов.



42. Магазин игрушек

В магазине игрушек игрокам предлагается прочитать названия «товаров» и расставить «ценники». Одновременно тренируются навыки математики и чтения.

43. Наши превращения

Викторина из вопросов и ответов на тему социальных ролей человека в обществе. Внимательно выслушав вопрос, надо выбрать один из трех вариантов ответов.



44. Умная ворона

Игра на закрепление правила о непроизносимых и оглушенных согласных в корне слова. Из рассыпавшихся букв надо собрать слово. Тогда Ворона доберется до своего подарка.

45. Фрукты-овощи

Веселые картинки-половинки помогут детям запомнить названия фруктов и овощей. Необходимо соединить «правильные» половинки плодов и назвать получившийся результат.





mersibo.ru

© ООО «Мерсибо» 2018

