



Программное обучение "Английский язык"

Артикул: f930_43

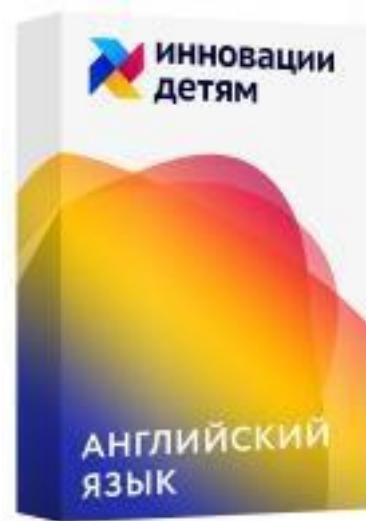
Габариты:

Длина (см): данные в процессе обновления

Высота (см): данные в процессе обновления

Ширина (см): данные в процессе обновления

Вес (кг): данные в процессе обновления



Описание:

Лицензионный ключ на 10 ПК

Занятия для интерактивных досок и столов "Английский язык" создают условия для изучения иностранного языка в формате подвижных занятий. Благодаря этому у ребенка повышается мотивация к обучению, визуальное и аудиальное запоминание. Применение данного образовательного комплекса создает условия для проведения занятий по изучению иностранного языка в наиболее интересном формате.

Тематическое разделение курса дает возможность преподавателям без труда внедрять игры в процесс развития ребенка.

«Рыбалка» – «Fishing»

На экране плавают рыбы, над ними есть крючок. Задача заключается в том, чтобы ловить нужных рыбок по заданию.

Ребенок управляет крючком с помощью своей руки, он должен навести крючок на нужную рыбу и удержать, пока она не поймается. Пойманные рыбы собираются в ведерке.

«Идем в зоопарк» – «Going to the zoo»

На экране изображен зоопарк, персонаж и 4 разных животных. Ребенку нужно перемещаться перед датчиком вперед-назад и в стороны, чтобы персонаж перемещался по экрану. Для выбора правильного ответа по заданию нужно подвести персонажа к животному.

«Пузыри» – «Bubbles»

На экране ребенок видит себя и мыльные пузыри. Задача заключается в том, чтобы лопнуть нужный мыльный пузырь (хлопком на месте пузыря) по заданию. Ребенок должен развести руки за пределы пузыря, чтобы пузырь

Программное обучение "Английский язык"

был между руками и затем быстро хлопнуть в ладоши.

«В магазине» - «In the supermarket»

На экране ребенок видит себя, в центре нарисована корзина для покупок. Слева и справа нарисованы полки магазина с различными продуктами. Задача заключается в том, чтобы сложить в корзину те продукты, которые называет программа.

«Разноцветные зверушки» - «Rainbow animals»

На экран вылетают

воздушные шары в виде животных, слева находится палитра с цветами. Ребенок управляет кистью, с помощью которой можно выбирать цвет и раскрашивать шары.

«Давайте сфотографируемся» – «Let's take a photo»

В верхней части экрана изображен герой, ниже расставлены родственники. Задача ребенка заключается в том, чтобы помочь герою сделать фото семьи, для этого нужно перенести родственников к герою.

«Мой портфель» - «My school bag»

В центре экрана изображен портфель, вокруг которого расположены различные школьные предметы и канцелярские принадлежности. Задача сложить портфель (или в некоторых случаях пенал).

«Моя тетрадка» - «My exercise book»

На начинающем и среднем уровнях задача заключается в том, чтобы соединить точки по порядку и получить

картинку. На продвинутом уровне программа называет букву и показывает ее контур из штрихов. Ребенок должен сам нарисовать нужные штрихи используя виртуальную ручку.

«Моя одежда» – «My clothes»

На экране отображается игровой персонаж и разная одежда на полке и/или на вешалке. Задача заключается в том, чтобы выбирать правильную одежду по заданию.

«Утренняя зарядка» – «Morning exercises»

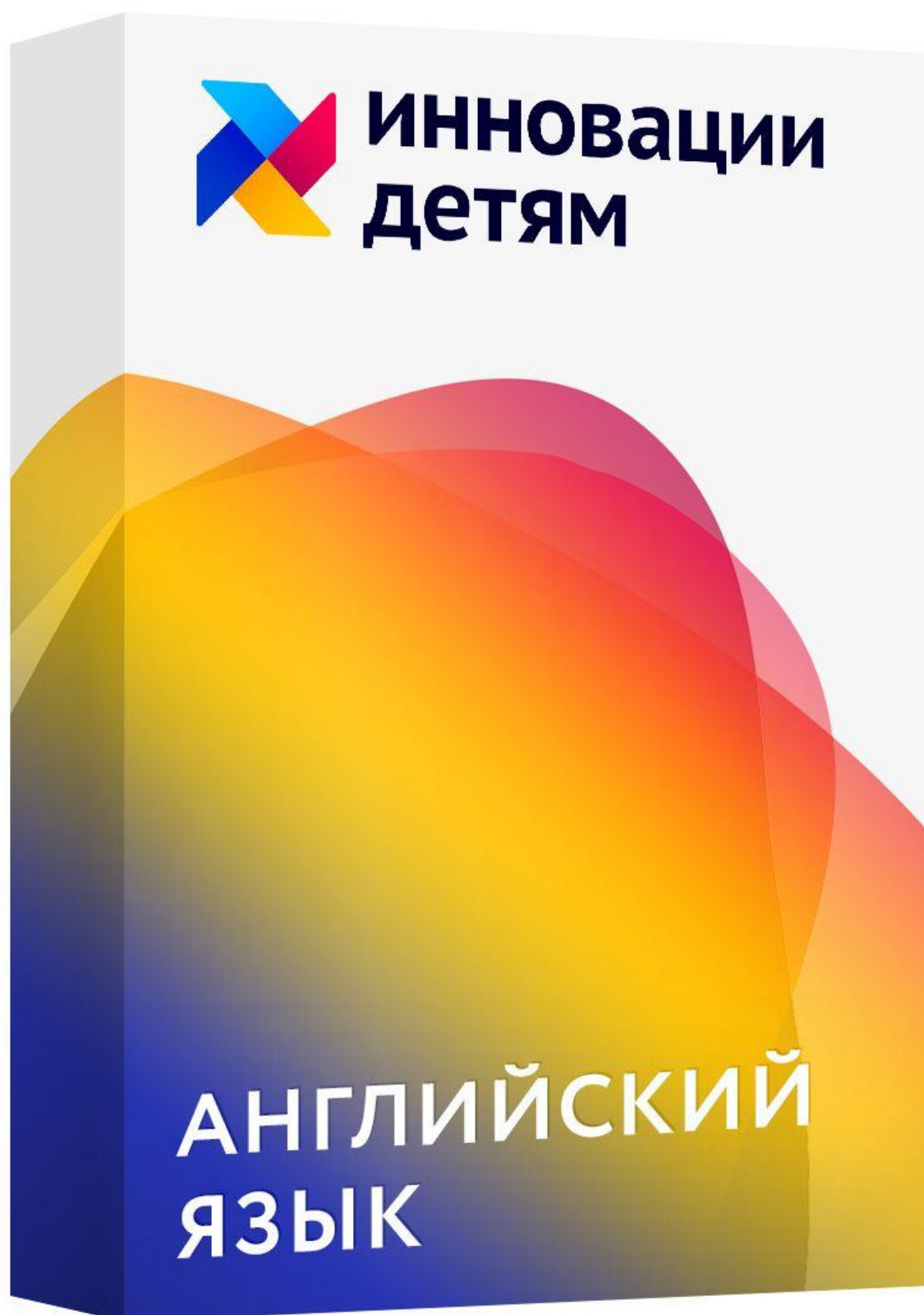
На начальном уровне на

экране изображены персонаж, которые показывают движения. Игрет песенка и дети должны повторять движения, при этом они видят себя на экране. На среднем уровне программа называет движение, которое

должен сделать ребенок и проверяет правильность выполнения. На продвинутом уровне ребенок выбирает персонажа на экране, который делает заданное движение.



Программное обучение "Английский язык"





Программное обучение "Английский язык"

Внешний вид товара, включая цвет, вес, объем, размеры, в зависимости от партии, могут незначительно отличаться от представленного в описании.

Ссылка на страницу товара на сайте:

https://feba.ru/catalog/interaktivnye_kompleksy/programmnoe_obespechenie_/11520/