



## Программное обучение "Окружающий мир"

**Артикул:** f930\_44

### 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 "Окружающий мир" формируют у детей представление об окружающем его мире, природе, людях и занятиях.

Краткое содержание: на экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью. Для этого ребенок перетягивает изображение предмета на его контур. Если ребенок выполняет задание правильно, картинки соединяются.

Используемые картинки в игре: зубная паста, мыло, зуб щетка, душ, гантель, ролики, велосипед, мяч.

#### **Тема «Здоровей-ка»**

##### **«Здоровое питание»**

Перед ребенком выводится изображение продукта. Ему нужно назвать этот продукт и разместить его в сектор полезной еды (на тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка).

##### **«Соотнеси с образами»**

На экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью.

#### **Тема «Урожай»**

##### **«Разложи по банкам»**

Нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Красные овощи и

## Программное обучение "Окружающий мир"

фрукты положить в красную баночку, желтые – в желтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети должны назвать, какие овощи и фрукты лежат в каждой баночке.

### *Тема «Народная игрушка»*

#### **«Народная игрушка»**

На экране появляется изображение гжельского, городецкого и хохломских узоров. Ребенку нужно выбрать какой из них является гжельским узором, хохломским и где изображен городецкий узор.

#### **«Раскрась узор»**

На экране появляется изображение ваз, чаш, подносов. Ребенку нужно раскрасить предмет подходящими цветами, типичными для данного узора.

#### **«Собери узор»**

На экране появляется контур узора. Ребенку нужно найти подходящие по размеру и цвету детали и «склеить» их.

### *Тема «Краски осени»*

#### **«Осенние листочки»**

На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету.

#### **«Разноцветные листочки»**

На экране появляются изображения листочков и их контуры. Ребенок должен правильно выбрать листочки по размеру и цвету. Отличие в том, что листья не одного, а разных осенних цветов.

#### **«Чей листочек?»**

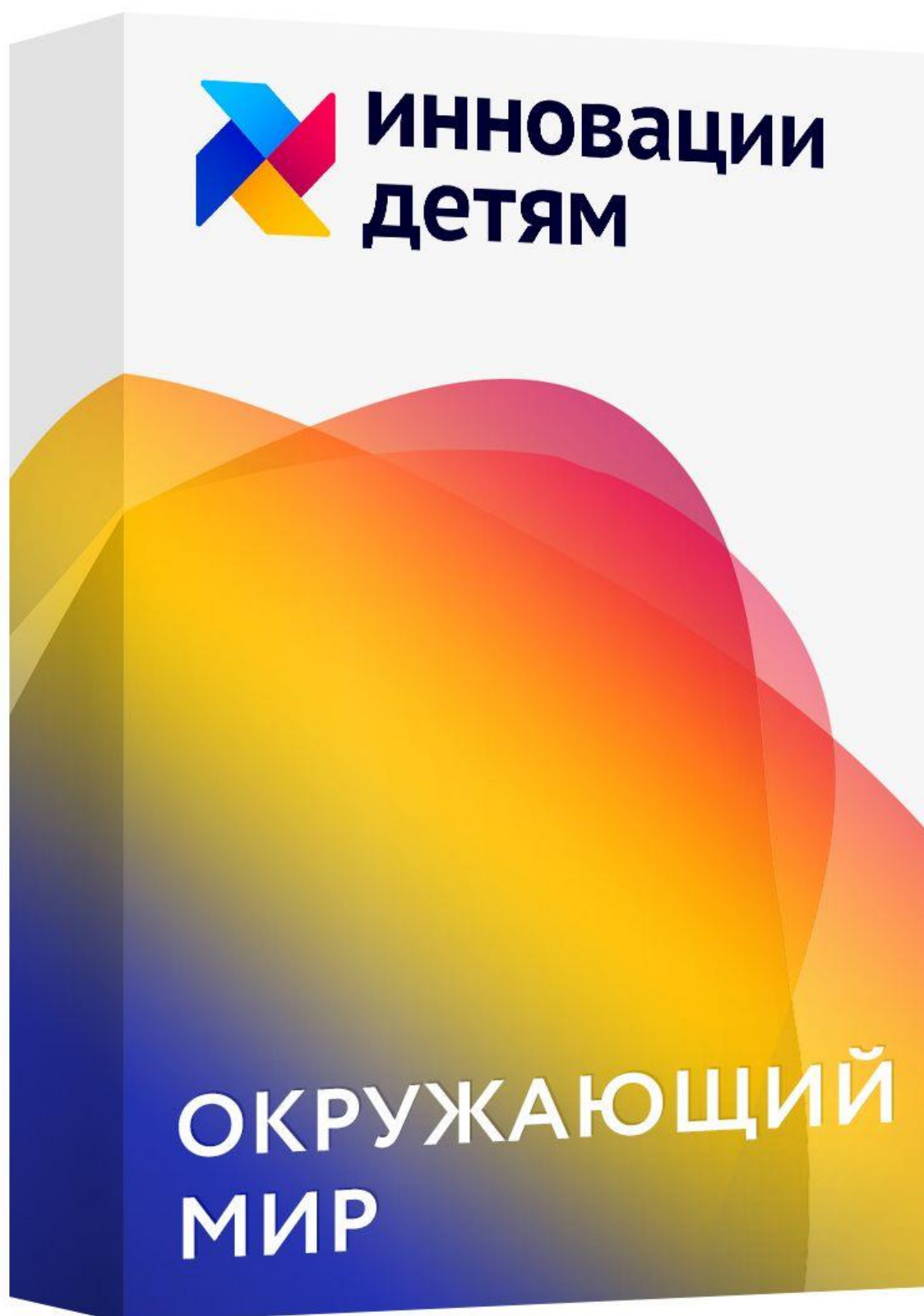
На экране выводится изображение листочка. Ребенок должен внимательно посмотреть на листочек и соотнести его с деревом. Для этого он должен удержать руку на выбранном дереве.

#### **«Считаем листочки»**

На экране выводятся картинки с изображениями разного количества листочков. Ребенку нужно послушать задачу и показать картинку, на которой верное количество листочков.



Программное обучение "Окружающий мир"



# Программное обучение "Окружающий мир"





## Программное обучение "Окружающий мир"



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\\_komplekсы/programmnoe\\_obespechenie\\_/11521/](https://feba.ru/catalog/interaktivnye_komplekсы/programmnoe_obespechenie_/11521/)