Программа раннего обучения IBM Kidsmart

Программа раннего обучения Kidsmart предназначена для обучения детей младшего возраста (3-6 лет) путем использования информационных и коммуникационных технологий и создания стимулирующей среды обучения, способствующей социальному и когнитивному развитию детей. Программа IBM Kidsmart в течении 7 лет успешно реализуется в более чем 60 странах мира; благодаря программе миллионы детей дошкольного возраста получили доступ к информационным технологиями в игровой форме осваивают основы естественных наук. Благодаря достигнутому соглашению с компанией IBM, в 2009 году два компьютера с программой Kidsmart появились и в нашем детском саду. Компьютерный блок Kidsmart оборудован местами для двух детей с целью стимулирования взаимодействия между учащимися. Нужно отметить, что наличие таких компьютеров значительно обогащают образовательную деятельность любой направленности. У педагогов появилась возможность использовать копьютерные презентации, а для детей - возможность непосредственное обучения, в том числе и просмотра тематических видеофильмов.

Образовательная программа IBM Kidsmart знакомит детей с понятиями пространства и времени, помогает узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, учит составлять карты и различать направления, соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, помогает узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности, помогая детям сформировать прочную основу дальнейшего освоения естественных наук.

Вопросы безопасности

Комплект «KidSmart» представляет собой яркую пластиковую парту, встроенный персональный компьютер, безопасный для зрения 19-дюймовый экран с высоким разрешением и русифицированное программное обеспечение с так называемыми «научными домиками», предназначенных для формирования навыков счета, логического мышления, анализа, развития творческих способностей детей.Пластик для корпуса прошёл всю надлежащую сертификацию для того, чтобы его можно было использовать в детских дошкольных учреждениях кроме того, такой корпус защищает сам компьютер от "неверных шагов" со стороны детей.

Комплект включает: Системный блок Монитор Клавиатура Мышь Наушники Пластиковая парта Принтер ПО Riverdeep

Домик времени и пространства Труни

Игра 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. 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.

| Что находится внутри | |
|----------------------|---|
| 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). |

Научный домик Шуры

«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.

| Что находится внутри | |
|----------------------|---|
| 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. |

Размышлялки Сборник 1

«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.

Что находится внутри

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.

Сборник 2

«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.

Что находится внутри

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, настойчивость эксперименту творчеству, И И 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».

Сборник 3

«Размышлялки 3» — это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Детям приходится сталкиваться с быстро увеличивающимся потоком самой разнообразной информации, и обеспечить их всеми знаниями, которые понадобятся им в будущем, просто невозможно. Но 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.