

# **Программно-интерактивный комплекс «NextMultitouch»**

---

Корпоративные и соревновательные игры  
и упражнения для групповых занятий детей

Специально для интерактивных столов и панелей



# Содержание

---

1. Описание продукта .....	4
2. Работа с играми.....	5
3. Работа с меню.....	7
4. Список игр ПИК «NextMultitouch».....	30

# 1. Описание продукта

---

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

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 ПИК 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 49 игр и упражнений комплекса «NextMultitouch» 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. 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.

## **Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры:**

- являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;
- требуют совместной деятельности с участием взрослых;
- 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-интерактивный комплекс «NextMultitouch» работает автономно, не требуя подключения к сети Интернет.

## 2. Работа с играми

---

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 интерактивного 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 развернута как на одном, так и на двух или четырёх экранах. Экраны можно ориентировать по-разному, исходя из возможностей стола или интерактивной панели.

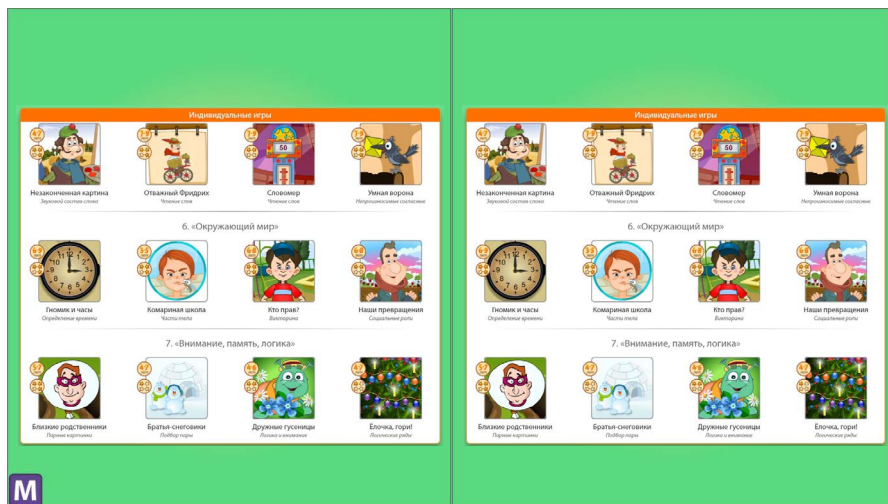
1. **Чемпионат (29 игр)** – набор игр, где каждый играет «сам за себя». Выигравший ребенок – тот, кто закончил игру первым. Он сразу получает 1 место. Остальные дети играют на опережение, не дожидаясь действий другого ребенка, и получают, соответственно 2, 3 и 4 место.
2. **Последовательные (8 игр)** – набор, 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 на экране

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



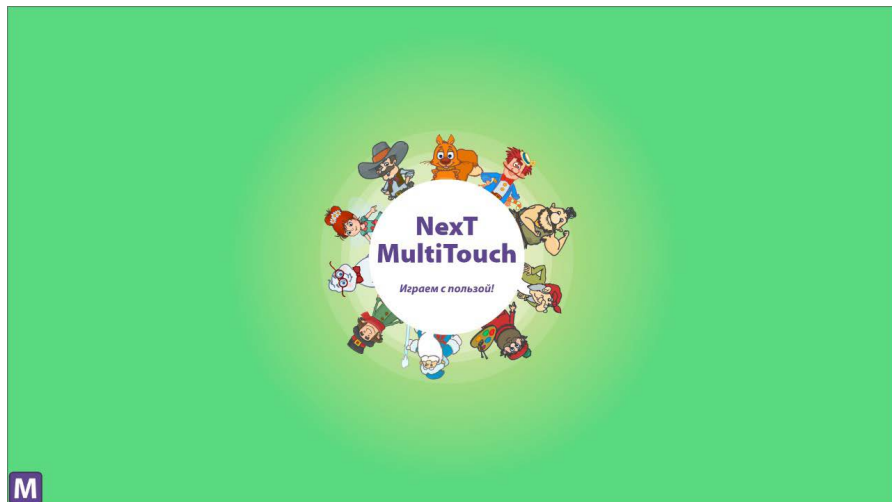
### Рубрики индивидуальных игр:

- 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).

### 3. Работа с меню

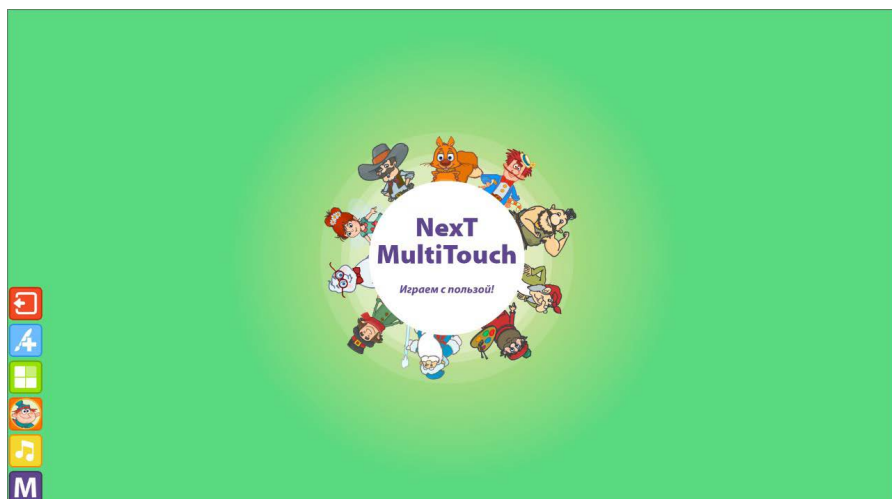
---

Главный экран



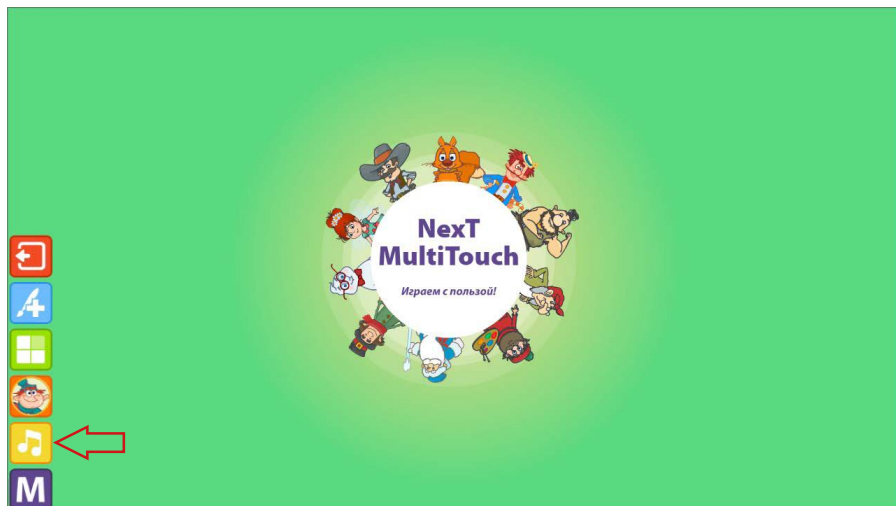
Общее меню

При щелчке на кнопку Меню раскрывается.

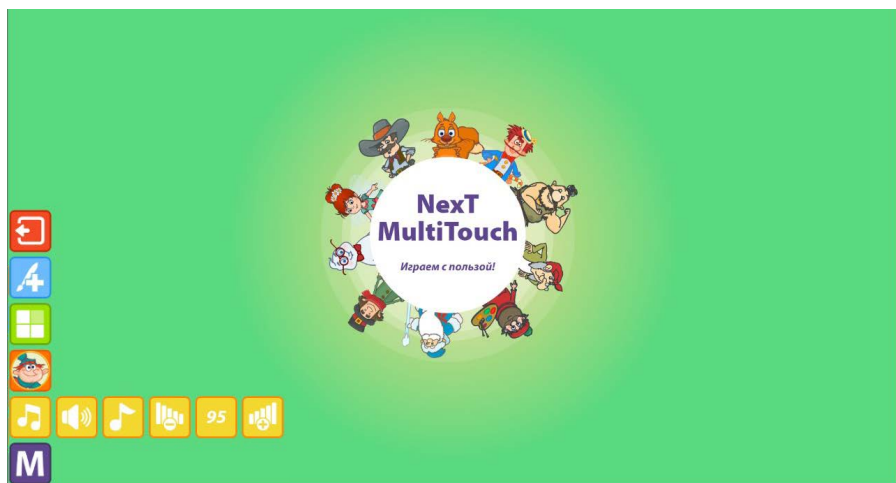


## Меню настройки звука

При нажатии на кнопку **Меню настройки звука** раскрывается.

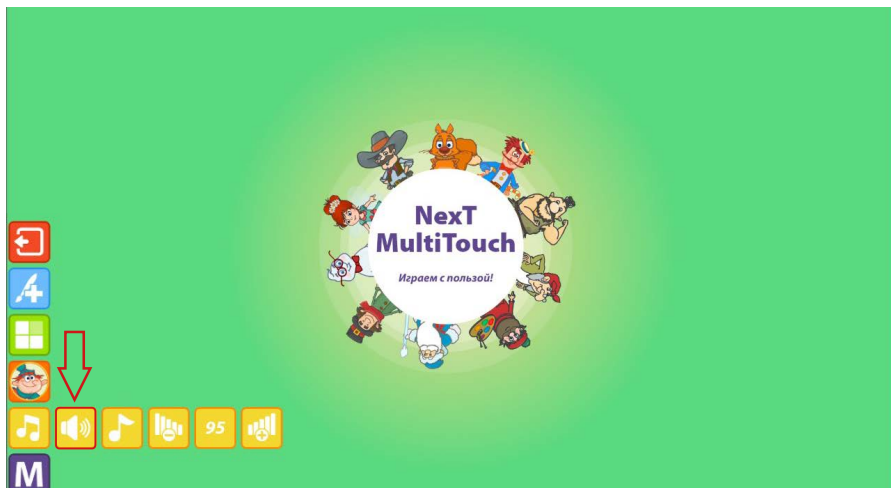


### Обозначение кнопок Меню настройки звука

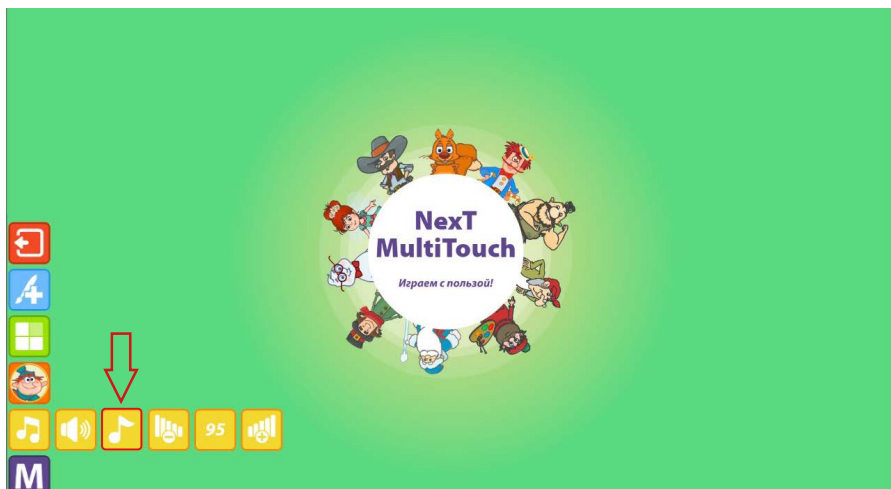




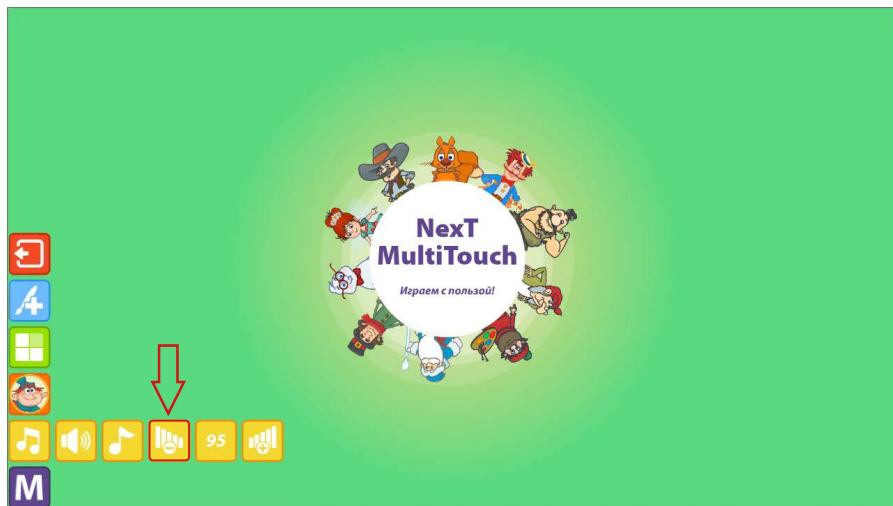
## Отключение/включение звука и музыки



## Отключение/включение только музыки

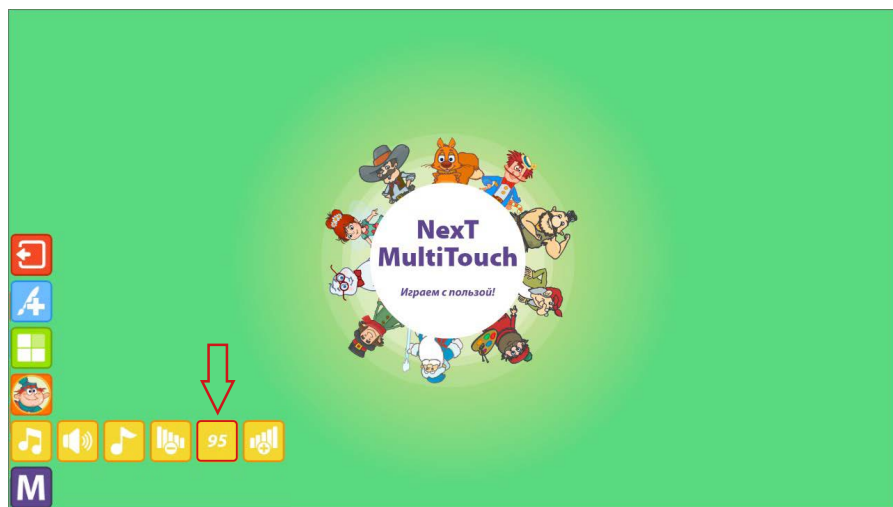


## Управление звука и музыки

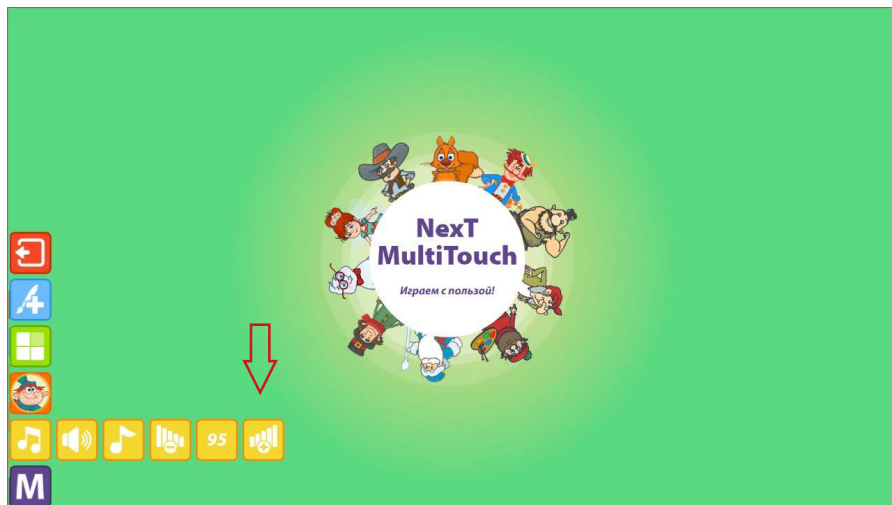


## Индикатор звука

Показывает актуальный уровень звука.



## Увеличение громкости звука

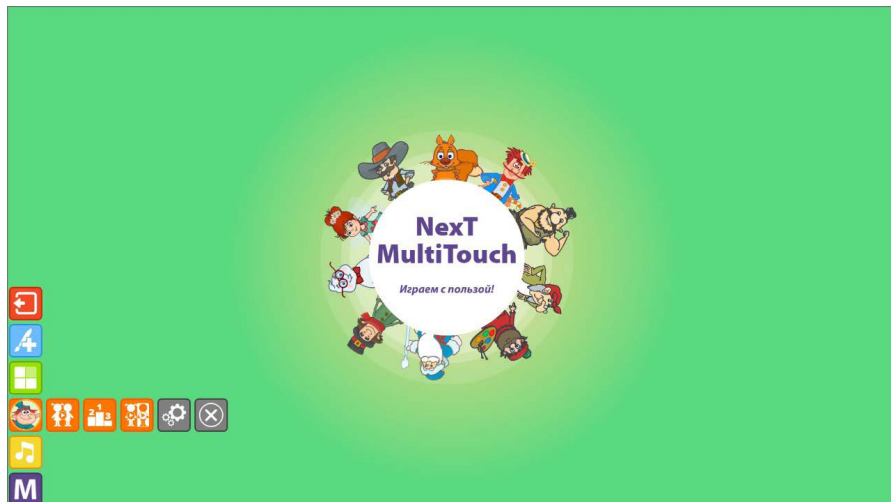


## Меню игр

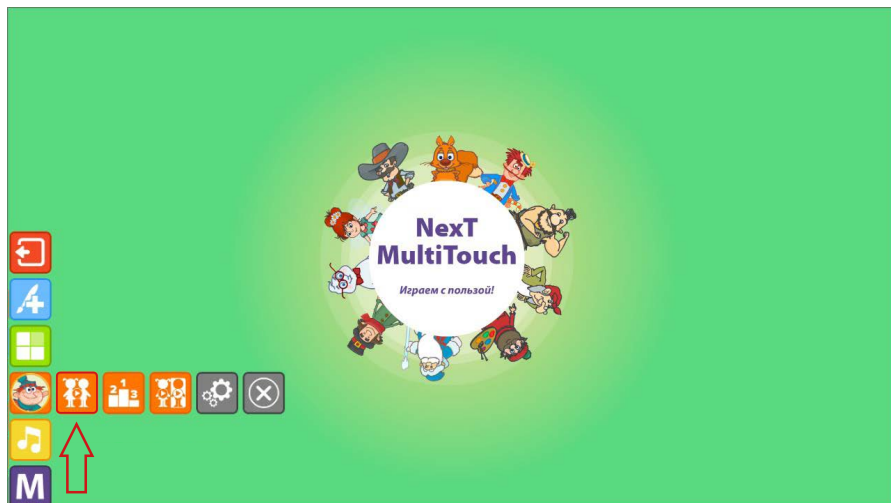
При нажатии на кнопку Меню игр разворачивается



## Обозначение кнопок Меню игр



## Выбор категории совместные игры



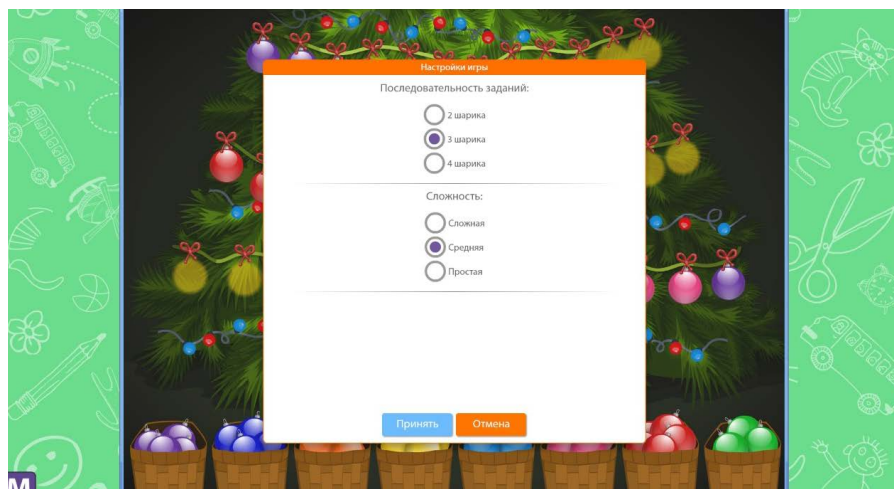
## Выбор категории соревновательные игры



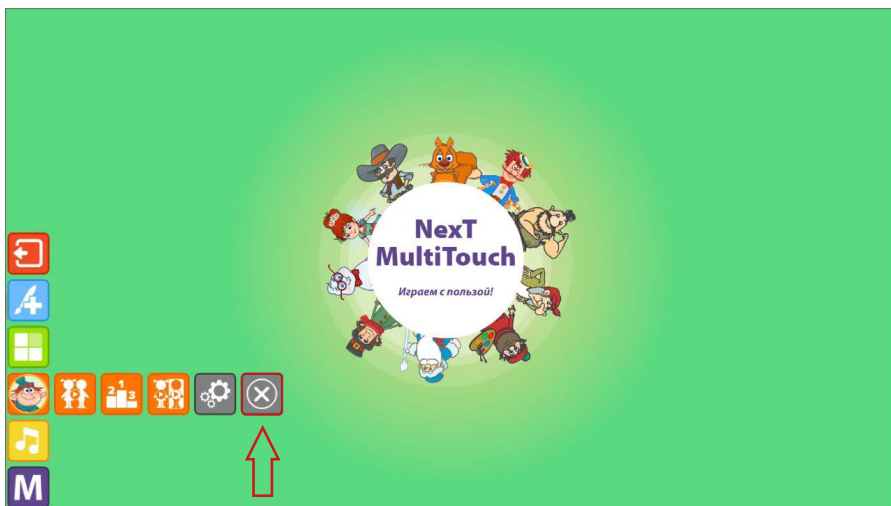
## Выбор категории индивидуальные игры



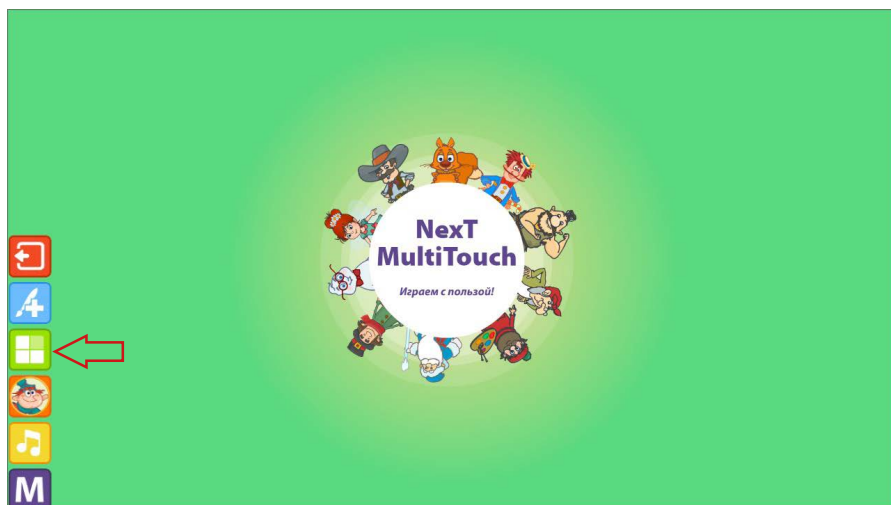
## Кнопка настройка игр – доступна только при запущенной игре



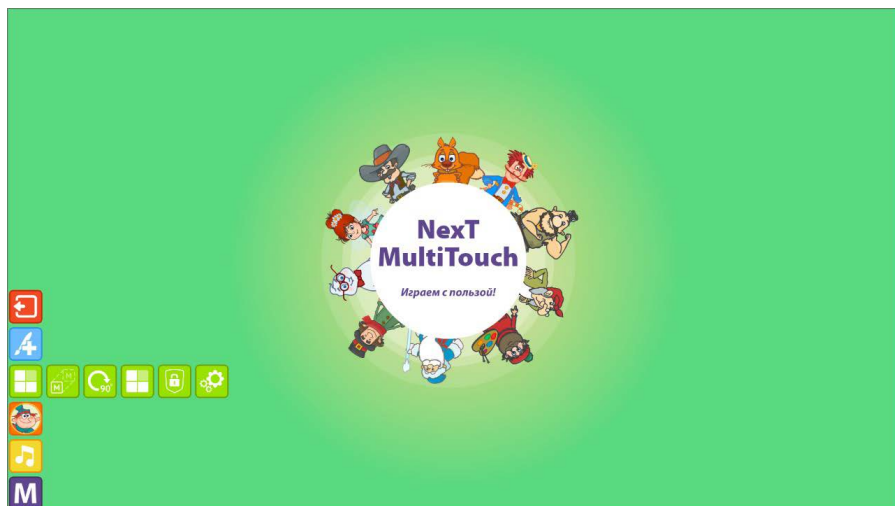
## Кнопка закрытия игр



## Меню настроек



## Развернутое Меню настроек

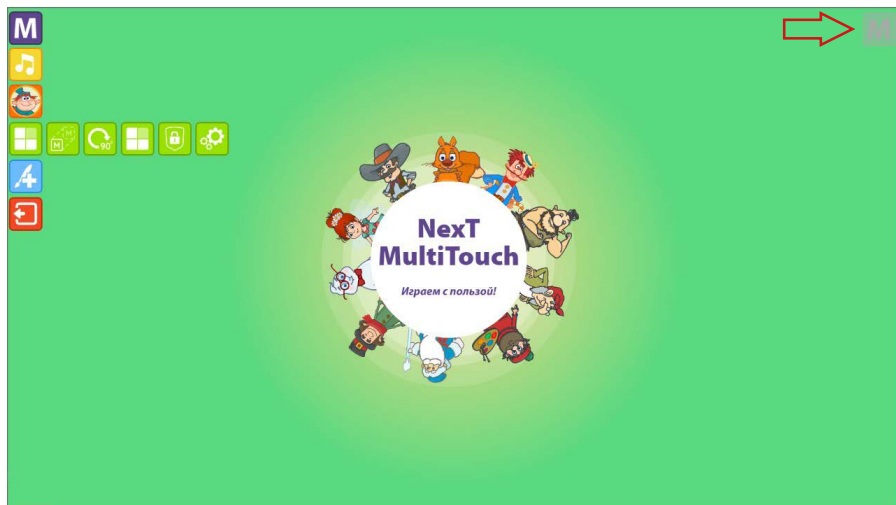


## Кнопка переноса Меню настроек

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

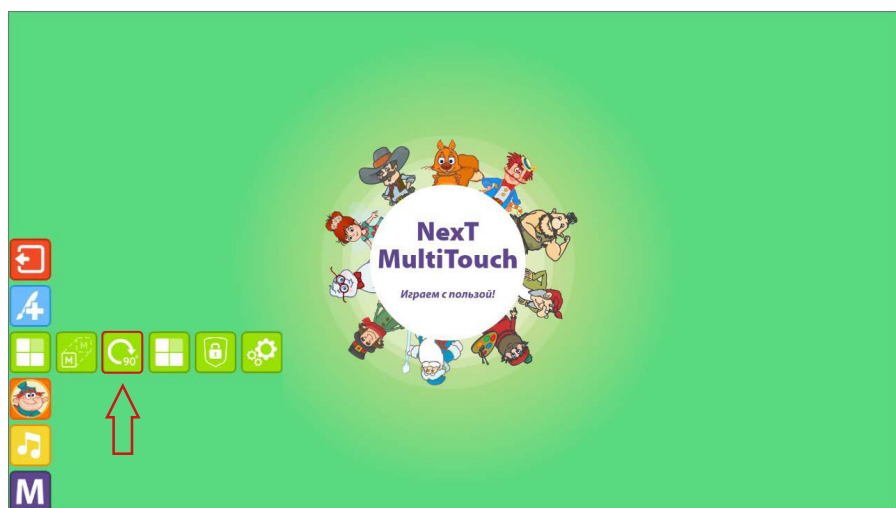






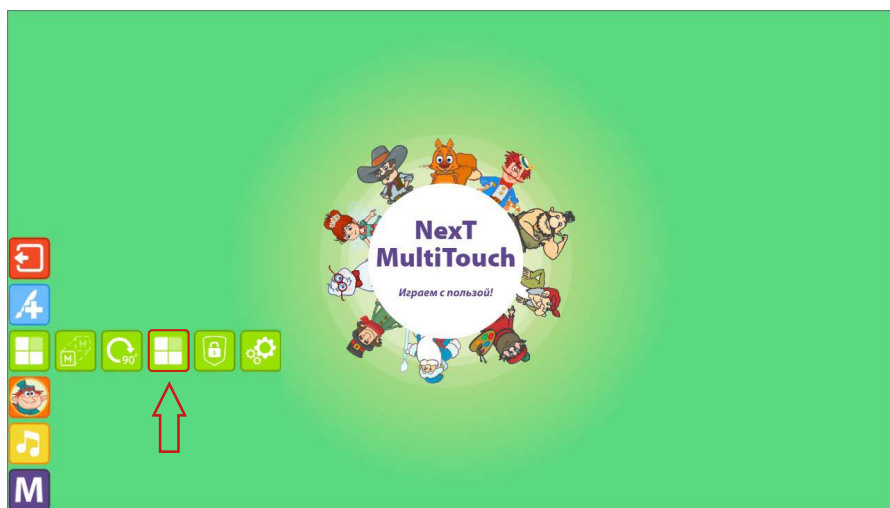
### Кнопка поворота экрана на 90° по часовой стрелке

Она позволяет ориентировать экран с учетом положения ребенка у экрана или интерактивного стола.



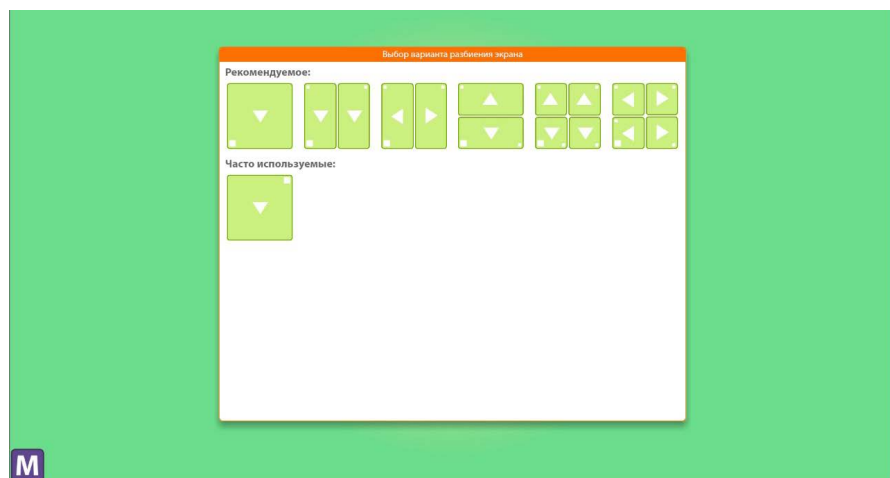
## Разбиение экрана на несколько окон

Выбор варианта с учетом количества игроков и их ориентации около экрана.



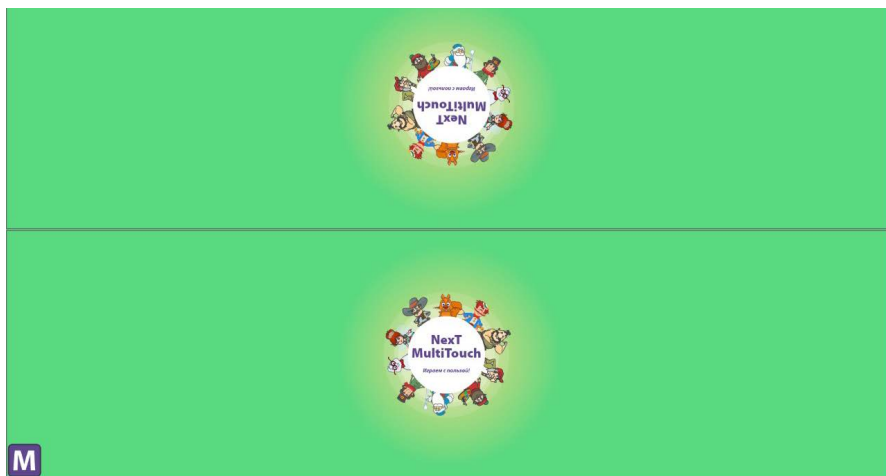
## Варианты разбиения экрана с учетом выбора положения детей перед интерактивной доской или столом

Стрелка указывает на местоположение ребенка.

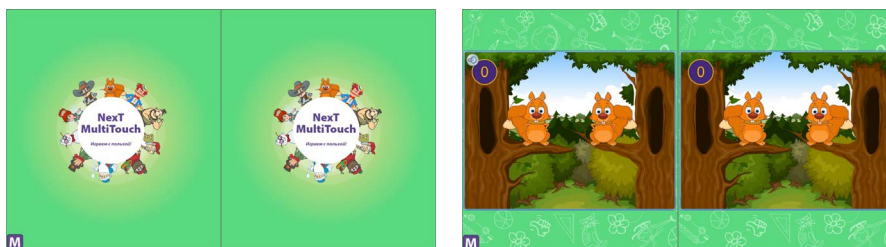


## Вариант – два экрана

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

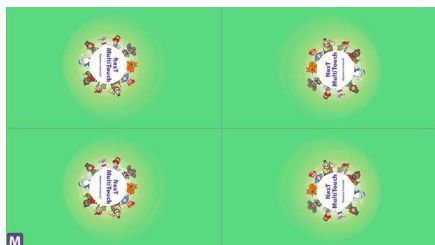


Два экрана. Дети сидят рядом. Могут быть использованы индивидуальные и соревновательные игры.



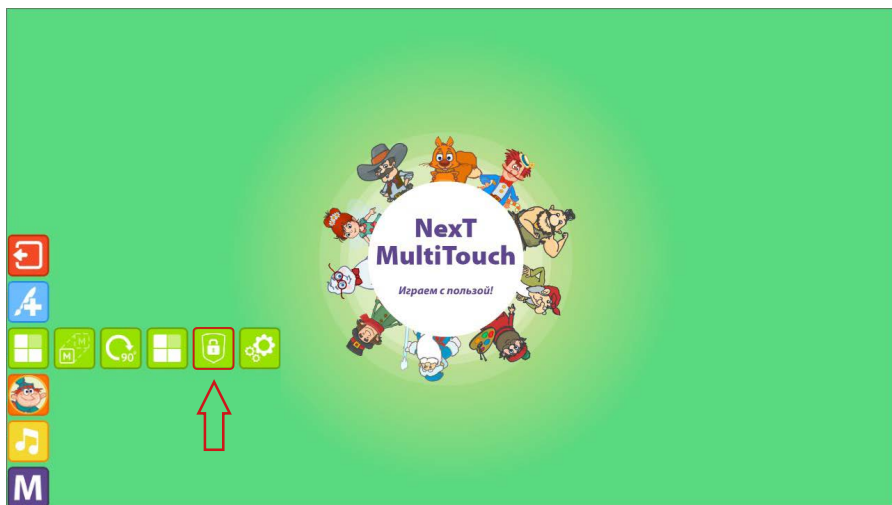
## Четыре экрана

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

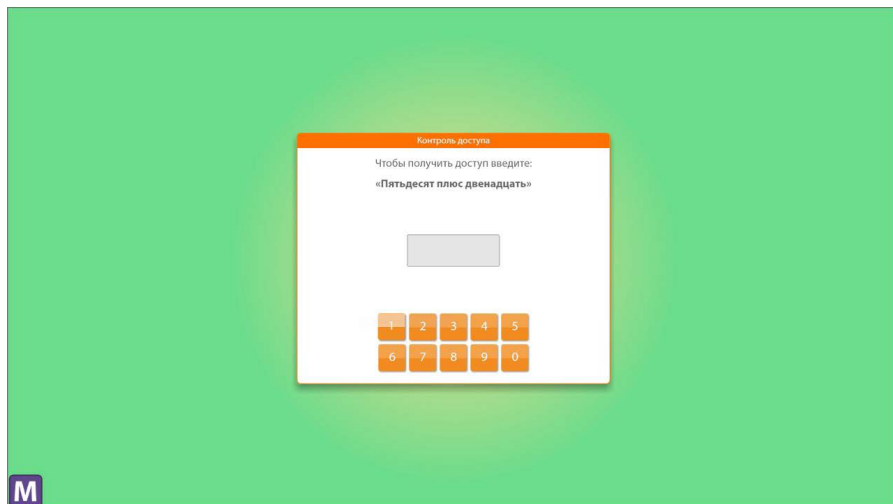


## Блокировка кнопки меню

При ней работает только игра, запущенная в данный момент.

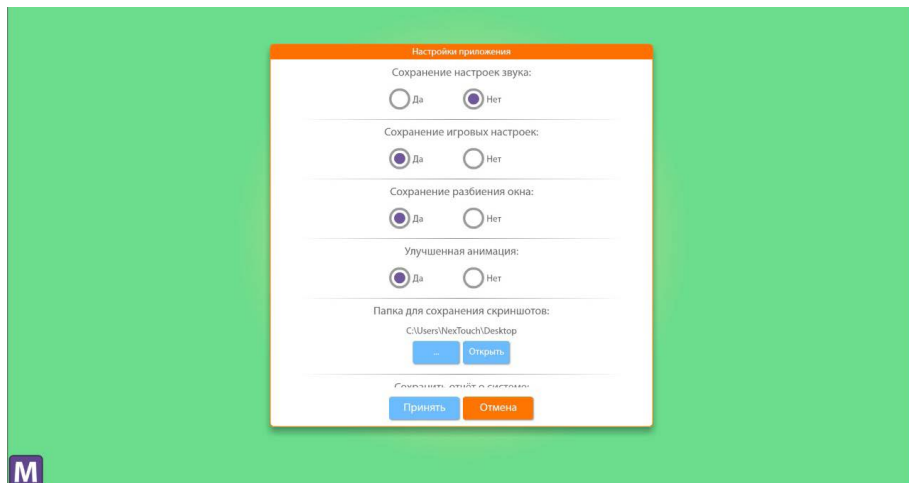


Для разблокировки надо выполнить предложенный пример



Настройки приложения



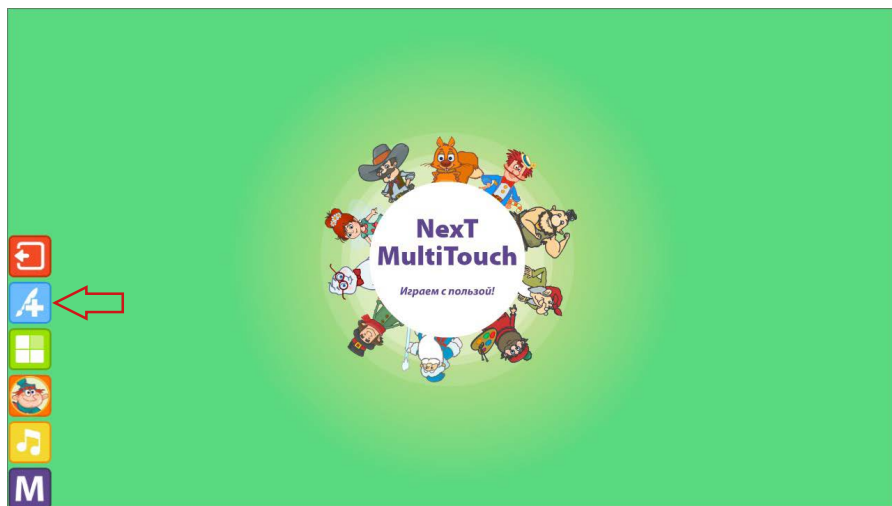


С помощью настроек можно:

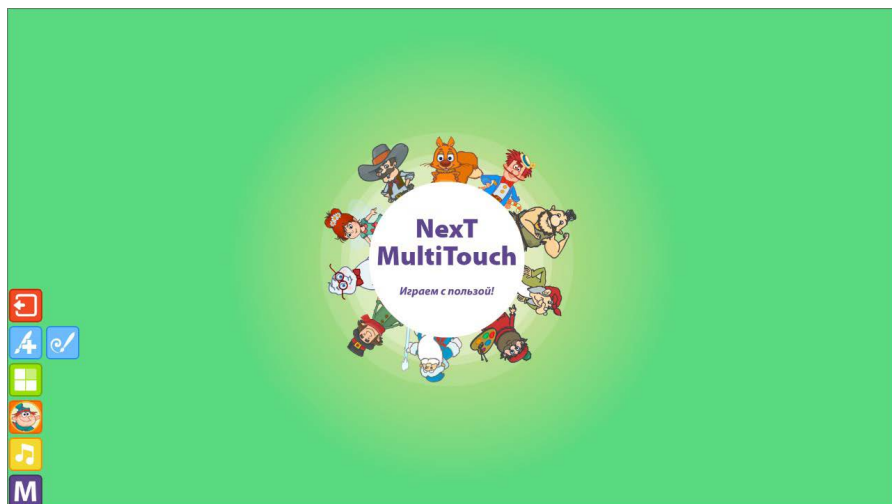
- сохранять или не сохранять настройки звука при перезапуске;
- сохранять или не сохранять игровые настройки при перезапуске;
- сохранять или не сохранять разбиение экрана на окна;
- отключать или включать улучшенной анимации в зависимости от характеристик компьютера;
- использовать папку для сохранения скриншотов, сделанных в программе «Рисовалка»;
- использовать кнопку возможности сохранения отчета о работе системы.

## Программа Рисовалка

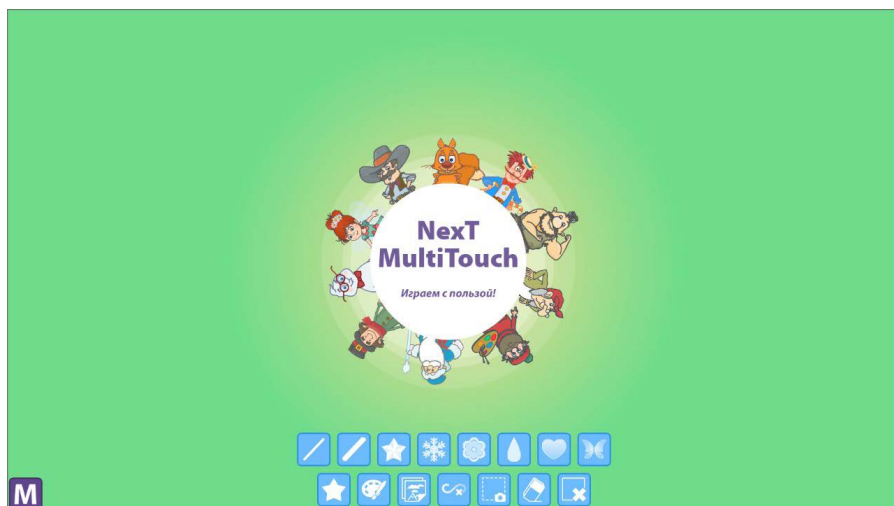
Для активации необходимо нажать кнопку Рисовалка.



При нажатии на кнопку меню раскрывается

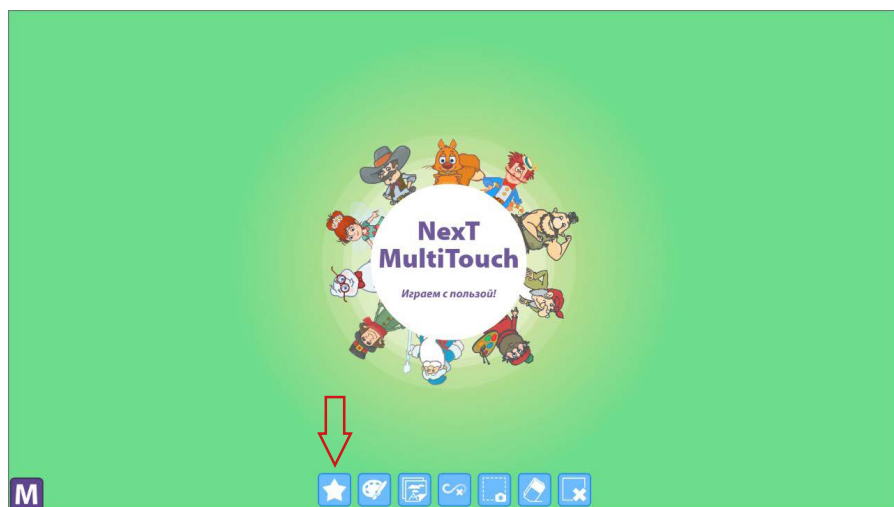


## Раскрытое меню Рисовалки



## Звездочка

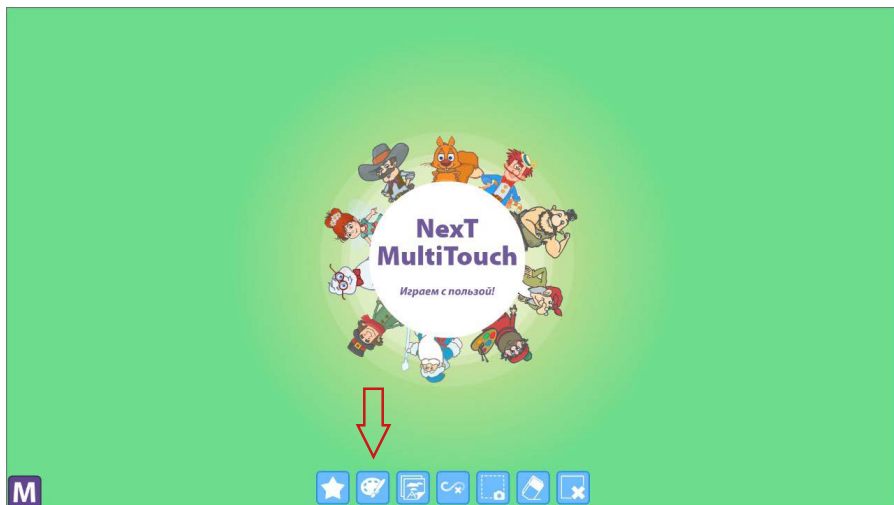
Выбор линии или узор для рисования.





- 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.

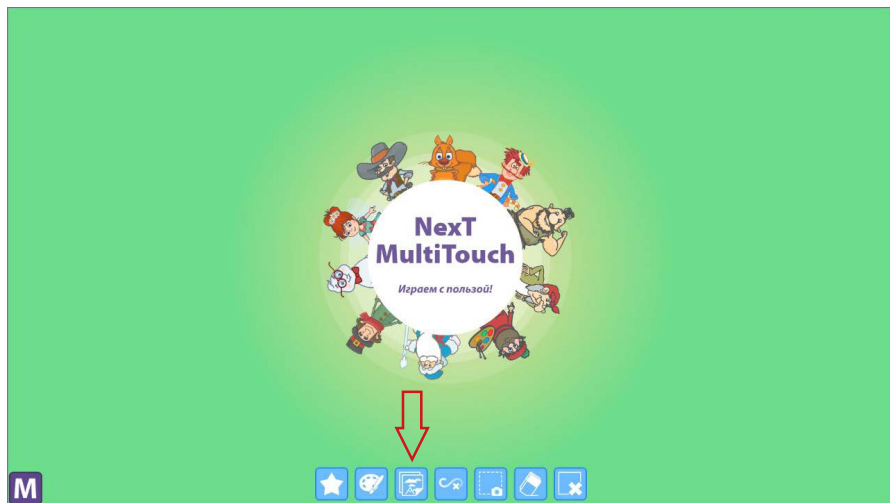
## Палитра



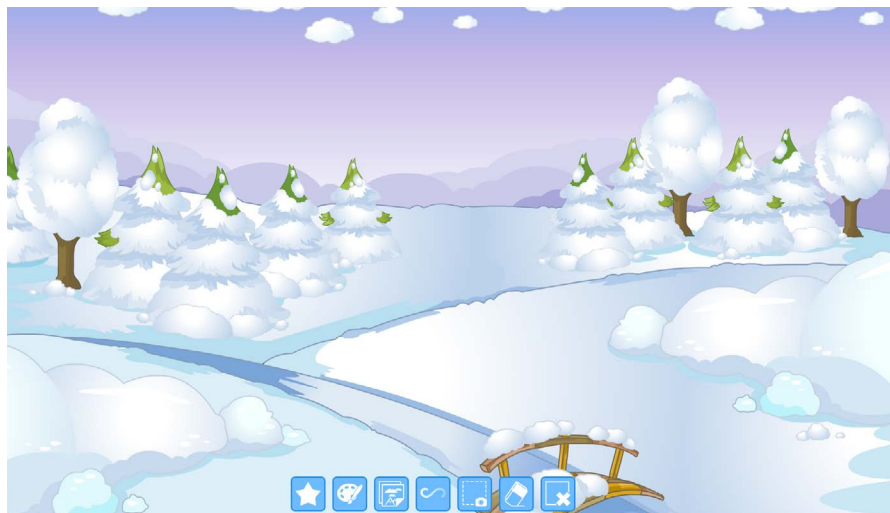
При нажатии на палитру открывается меню выбора цвета кисти.



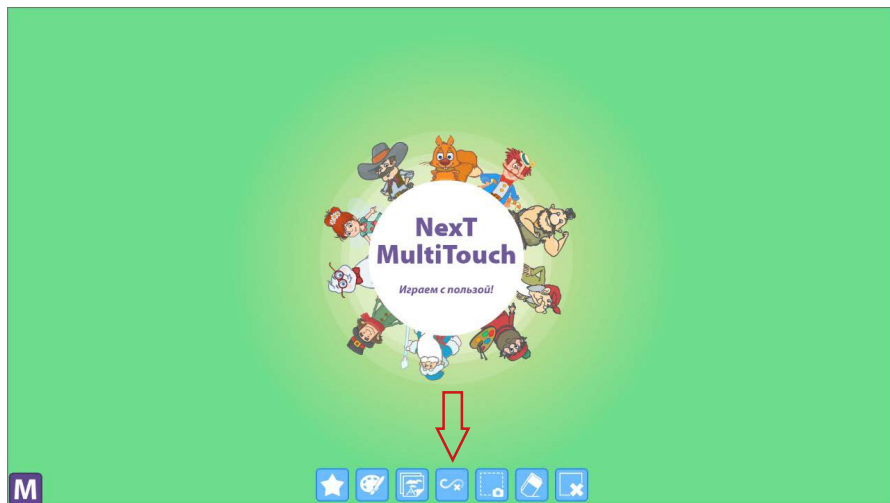
## Выбор готового или белого фона для рисования



## Набор фонов для рисования

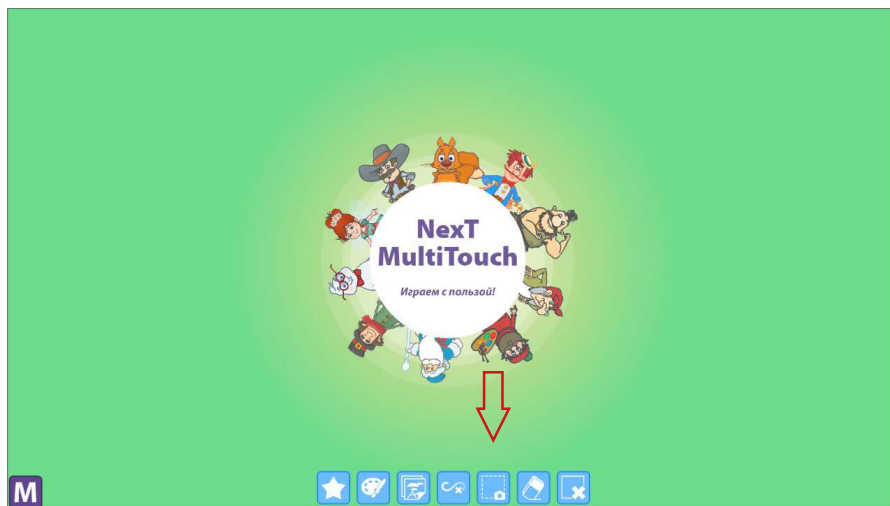


## Выбор постоянной или исчезающей линии



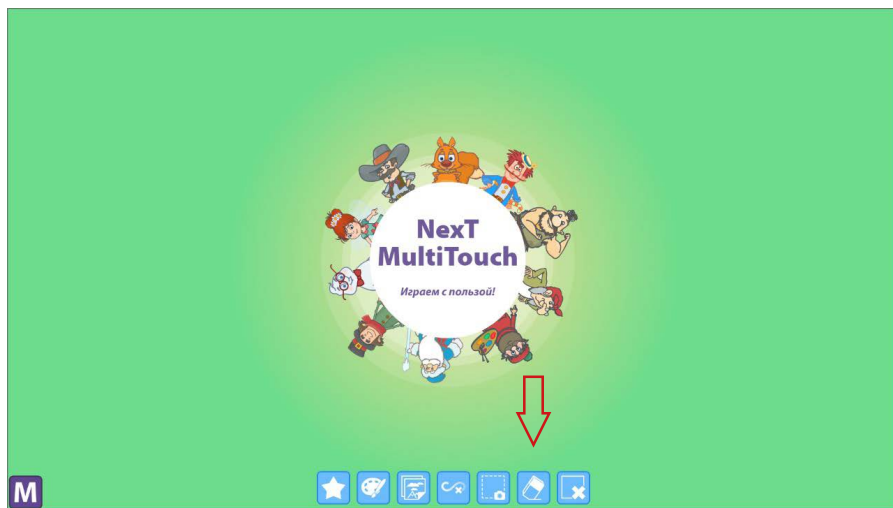
## Кнопка создания скриншота

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

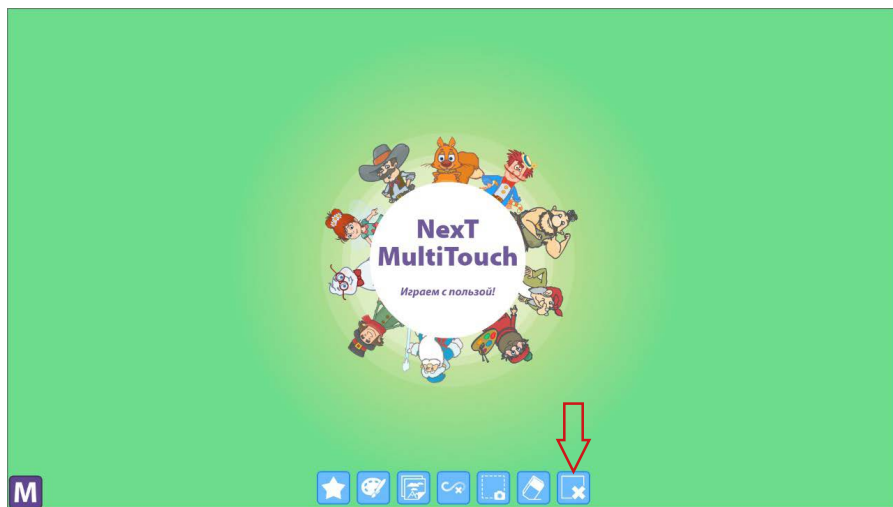


## Кнопка ластика

С помощью ластика можно очистить все линии и элементы фона.

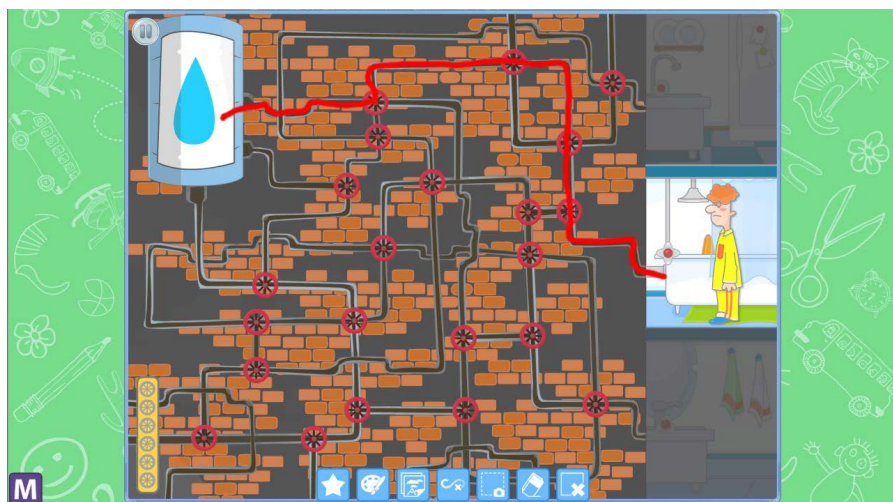


## Кнопка выхода из программы Рисовалка

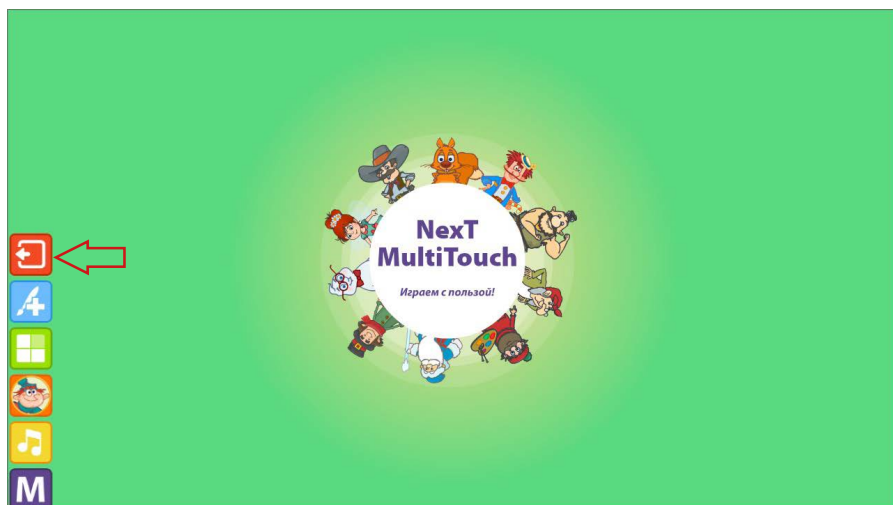


**Программа Рисовалка** может запускаться поверх игры.

Это дает возможность уточнить детали игры, показать траекторию действий героев для ребенка, обвести любые элементы.



**Кнопка выхода из ПИК «Некст Мультитач»**



## 4. Список игр

---



### 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. Лови цыплят

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 удерживать 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

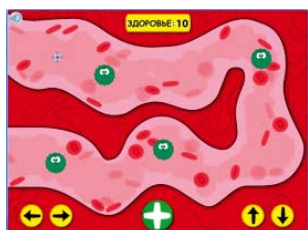
Под разноцветными осенними листьями лежат несколько ключей. Любители играть в прятки сумеют справиться с этой задачкой и найти все потерянные ключи.





### 11. Пингины-невидимки

Пингины-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.



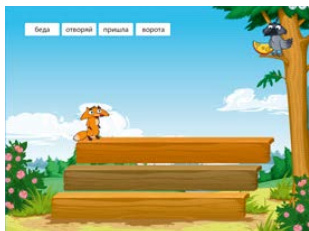
### 17. Буквокрас

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.



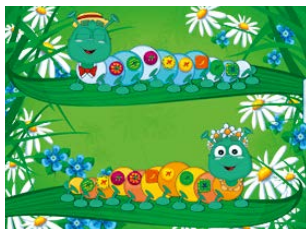
### 19. Ворона и лисица

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



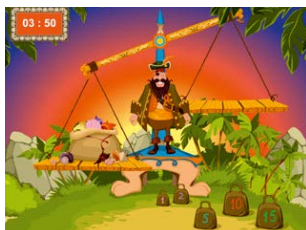
### 20. Дорожные работы

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 кризис

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 понимание прочитанных слов.



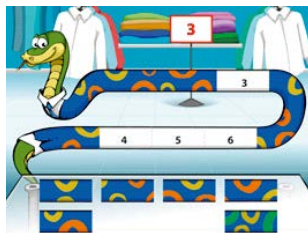
## 24. Мама, я тут

Любимая игра малышей. Надо найти для мамы 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.



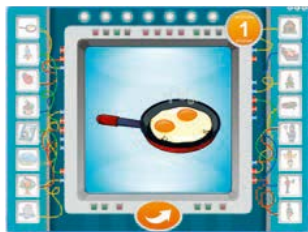
### 29. Отважный Фридрих

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 растет от картинке к картинке. Справится только самый внимательный.



### 32. Потерянный хвост

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



### 33. Разбитая чашка

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



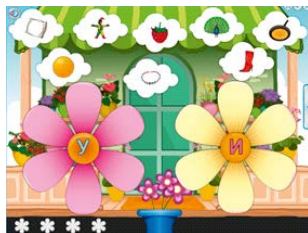
### 34. Словомер

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 переполюх

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.



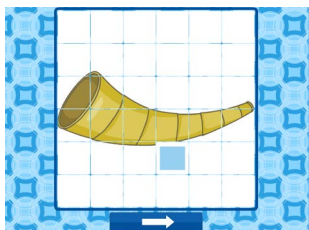
#### 44. Умная ворона

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.



#### 46. Музыкалка

На свете много разных музыкальных инструментов, но дети, как правило, знают очень малую их часть. Игра поможет услышать и запомнить, как звучат разные музыкальные инструменты и познакомиться с теми, которые они никогда не видели.



#### 47. Чудо-спички

Предметы можно не только нарисовать, слепить или построить. Их можно выложить из спичек. А кто угадает предмет, тот молодец!



#### 48. Сто лиц

Игра на развитие внимание и повторение цветов. В круге находится образец, глядя на который, дети должны выбирать и переносить в круг тех героев, у которых в костюме есть такой же цвет.



#### 49. Склей-ка

Игра на образное мышление.

Предмет рассыпался на части. Задача игроков – зажав пальцами отдельные части, собрать их вместе, объединив в предмет. Залог успеха – слаженность действий.



NexTouch  
INNOVATION LAB