



Описание блоков электронной игры – тренажёра «Развиваемся играя»

1 блок – «Найди два одинаковых предмета»

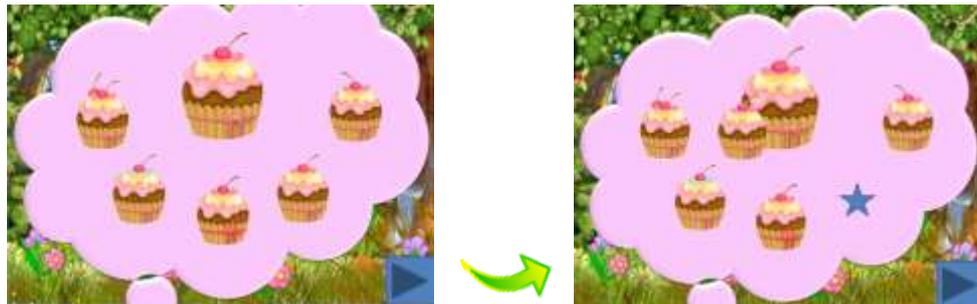
Инструкция: в этой серии заданий тебе нужно найди два одинаковых предмета. Когда найдёшь, наведи на каждый из них стрелочку и нажми левую кнопку мышки. Если задание выполнено правильно, то знак вопроса исчезнет, а коробка переместится не его место. Если нет, то она вернётся на своё место. После выполнения задания переходи к следующей страничке. Как это сделать – ты уже знаешь.





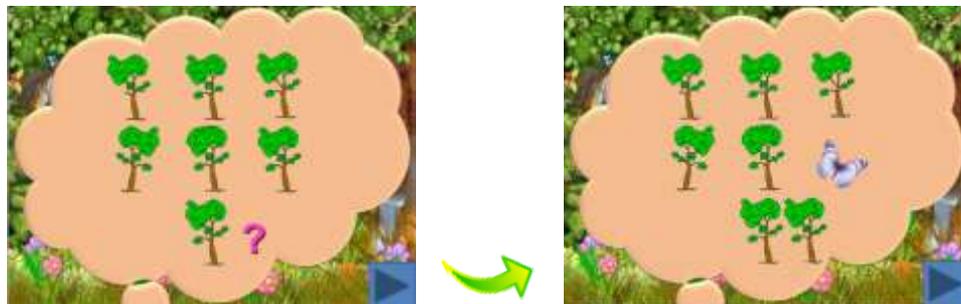
2 блок – «Найди копию большого предмета»

Инструкция: ты уже достаточно внимателен и наблюдателен! К тому же это очень увлекательно всматриваться в практически одинаковые картинки и искать незначительные различия. Тебе следует найти точную копию большого предмета. Следует обращать внимание на любые мелочи, так как отличия могут быть совсем неприметными. Если найдёшь правильно, то маленький предмет переместится к большему. Если нет, то он вернётся на своё место. Найди такое же предмет, выдели его с помощью мышки. Как перейти к следующей страничке – ты уже знаешь.



3 блок – «Найди предмет по образцу»

Инструкция: в этой серии заданий ты можешь проверить свою наблюдательность: найди точно такой же предмет, как тот, который находится внизу. Выдели его с помощью мышки. Если найдёшь правильно, то предмет переместится к образцу. И займёт место вопросительного знака. Если нет, то он вернётся на своё место.



4 блок – «Поиск последовательности»

Инструкция: Эта часть заданий для самых внимательных мальчиков и девочек. Давай проверим, справишься ли ты с ними. Посмотри на рисунок. Видишь три отдельно

лежащих яблочка? Рассмотрим повнимательней. Какого они цвета, есть ли у них листочки; если есть, то в какую сторону они повернуты?

Наверно, интересно узнать, зачем тебя просили обратить внимание на все эти детали? Ты сам сможешь ответить на этот вопрос, когда узнаешь суть задания. Найди точно такую же последовательность из трёх яблок среди остальных яблок, выдели его с помощью мышки. Если ты выбрал правильно, то она займёт место вопросительного знака. Если нет, то вернётся на своё место. Вот тебе подсказка: данная последовательность встречается три раза. Аналогично выполняются все задания этой серии.



5 блок – «Поиск одинаковых деталей»

Инструкция: В этой серии упражнений тебе предстоит выполнить ещё более увлекательные задания на развитие внимания.

Ты уже наверняка без труда находишь самые незначительные различия между похожими картинками. Но на этот раз нужно искать во всех четырёх картинках детали, которые повторяются в каждом предмете. Ищи их и выделяй их с помощью мышки на картинке большего размера. Это задание может потребовать особой внимательности и концентрации. Но мы уверены, что у тебя обязательно всё получится!



6 блок – «Поиск предмета на картинке»

Инструкция: стать более внимательным и наблюдательным тебе поможет игра "Спрятанные яблоки". На весёлой картинке с изображением трудолюбивого фермера тут и там спрятаны румяные яблоки, а тебе необходимо их найти. Некоторые из яблочек отыскать просто, другие же спрятаны очень тщательно. Находи и выделяй их с помощью мышки. Количество яблок соответствует количеству солнышек.



7 блок – «Поиск правильной тени»

Инструкция: практически все предметы и живые существа способны отбрасывать тени. Особенно они заметны, когда светит солнце или горит яркий свет: в этом случае тени получаются наиболее тёмными и чёткими. Тень повторяет форму того предмета, который её отбрасывает, поэтому всегда можно определить, где чья тень. В данной серии заданий тебе предстоит выбрать правильную тень для зверушки из нескольких похожих вариантов. Выделяй их с помощью мышки и переходи к следующему заданию.

Итак, где правильная тень?



8 блок – «Поиск отличий»

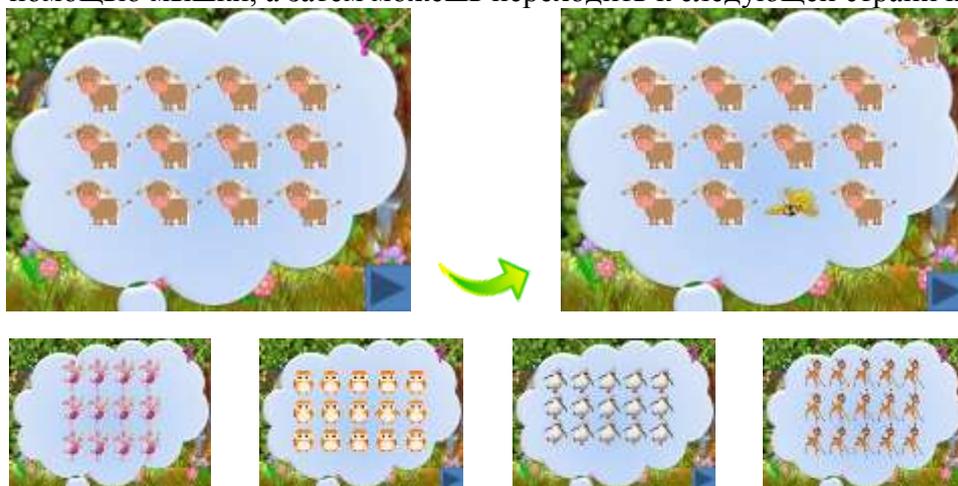
Инструкция: представляем твоему вниманию серию заданий на поиск различий между картинками. Тебе следует внимательно присмотреться к красочным изображениям и найти между ними отличия. Обрати внимание, что как только ты находишь отличие, щёлкая по нему мышкой на большей картинке, исчезает знак вопроса. Таким образом, ты всегда будешь знать, сколько отличий ещё предстоит найти.

Вот для тебя подсказка: отмечать отличия следует с помощью мышки на картинке большего размера.



9 блок – «Поиск отличной от других картинки»

Инструкция: новая серия заданий потребует от тебя особого внимания, ведь среди множества картинок надо найти одну, которая чем-то отличается от остальных. И это отличие может быть совсем незначительным. Как только ты найдёшь лишнюю картинку, выдели её с помощью мышки, а затем можешь переходить к следующей страничке.



10 блок – «Поиск фрагментов картинок»

Инструкция: тебе уже приходилось находить предметы на картинках. А в этой серии заданий предстоит найти фрагменты картинок, которые ты увидишь рядом. Находи их на картинке и выделяй с помощью мышки.



11 блок – «Считаем по порядку»

Инструкция: в этой серии заданий нам предстоит заняться математикой. Давай проверим, как ты умеешь считать. Счёт начинаем с цифры 1, выделяем её с помощью мышки. Тогда она переместится на первый цветок. Далее считаем по порядку. Если ты будешь выполнять задание правильно, то цветочки будут закрываться цифрами по очереди друг за другом. Итак, первое задание: сосчитай от 1 до 9.



12 блок – «Лабиринты»

Инструкция: эта серия заданий посвящена прохождению лабиринтов. Тебе необходимо определить правильный путь и выбрать свой ответ с помощью мышки, нажимая на соответствующий синий кружок.

Найди тропинку, которая приведёт зверька к подарку.



Приложение 5





Приложение 6



Приложение 7

Корректурная проба (Тест Б.Бурдона)

Концентрация внимания

Результаты подсчитываются по формуле $K = C2/P$

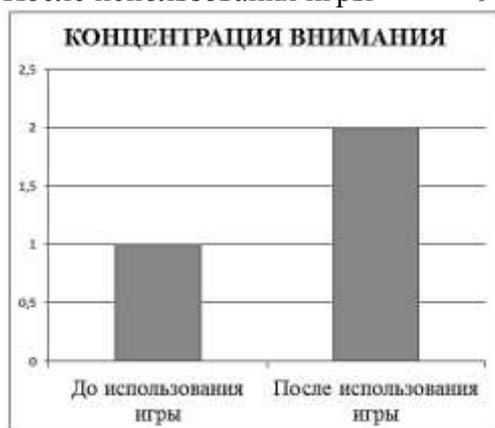
Критерии:

- C - число строк таблицы, просмотренных испытуемым;
- П - количество ошибок.

Показатели: не имеет числовых значений. Если К превышает половину показателя С, то это показывает очень низкий уровень концентрации внимания и означает, что испытуемый нуждается в специальной помощи.

До использования игры $9 \cdot 2 : 23 = 0,78 \approx 1$

После использования игры $9 \cdot 2 : 9 = 2$



Устойчивость внимания

Результаты подсчитываются по формуле $A = S/t$

Критерии:

- A - темп выполнения
- S - количество символов в просмотренной части корректурной таблицы;
- t - время выполнения.

Показатели:

Результат	Значение
0 – 2	Очень высокая устойчивость
3 – 4	Высокая
5 – 6	Средняя
7 – 8	Низкая
9 – 10	Очень низкая

До использования игры $88 : 10 = 8,8 \approx 9$

После использования игры $69 : 10 = 6,9 \approx 7$



Переключаемость внимания

Результаты подсчитываются по формуле $C = (So/S) \cdot 100$

Критерии:

- So – число строк с ошибками;
- S – общее количество обработанных строчек.

Показатели:

Результат в %	Расшифровка
0 – 20	Очень высокая переключаемость
21 – 40	Высокая
41 – 60	Средняя
61 – 80	Низкая
81 – 100	Очень низкая

До использования игры $9 : 9 \cdot 100 = 100 \%$

После использования игры $6 : 9 \cdot 100 = 66,6 \approx 70 \%$

