


## Образователни компютърни игри

### от „ВИКСИС“ ООД

Представяме Ви образователните компютърни игри на "ВИКСИС" ООД, създадени от нашия колектив и предназначени за деца в Предучилищна възраст, Първи клас и Втори клас на Основното училище .

Всеки от продуктите ни представлява една увлекателна приказна история, в която са включени образователни задачи и предизвикателства. Анимационните герои създават приятна игрова атмосфера. Децата са насърчени да откриват правилни отговори на различни въпроси. Показват се награди. Попълва се заключителна забавна част, която може да е: красив албум, концерт от песни, интересна на приказка или анимация.

Упражненията в игрите са според учебния материал по предметите: „Български език“, „Математика“, „Роден край“, „Английски език“ и „Музика“.

Заглавие, корица, цена, издание	Описание
<p><b>БУКВЕНКА</b></p>  <p><b>Цена, с вкл. ДДС (9%): 16 лв.</b></p> <p>Издание на CD за компютър с Windows</p> <p>Автори: инж. Ирина Стоянова, колектив „ВИКСИС“</p> <p>За повече информация и поръчки: <a href="http://www.viksysbg.com">www.viksysbg.com</a></p>	<p>„<b>БУКВЕНКА</b>“ е компютърна образователна програма-игра с българските букви, срички, думи. Предназначена е за деца в Предучилищна възраст и Първи клас, (4 - 7 г.). <u>„<b>БУКВЕНКА</b>“ е подходяща за деца със специални образователни потребности (СОП) и за упражнения с логопед.</u> Играта е на български език. Анимационни герои: Мечо, Зайко, Ежко и Костенурка.</p> <p>Съдържанието включва игрите:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Запознаване с буквите от българската азбука и звуците, които се изобразяват с тях. Всяка буква се асоциира със звук, картинка и дума, започваща с тази буква. За всяка от буквите се изпълнява мелодия, изпълнена от инструмент, чието име започва със съответната буква.</li><li>- Игра - пъзел със задача за подреждане на изгледа на всяка от буквите от нейни елементи.</li><li>- Занимание за откриване срички по звученето на тяхното изговаряне.</li><li>- Предизвикателство за писане на определени думи чрез избор и улавяне на движещи се по екран букви от думата.</li><li>- Албум за награди – вид пъзел за подреждане на малки елементи към няколко по-големи картини, рисувани специално за играта от нашия художник. Самите елементи за подреждане на албума се печелят като надгради за успехи в другите съставни игри от съдържанието.</li></ul>
<p><b>Обобщение:</b> „<b>БУКВЕНКА</b>“ предизвиква интереса на децата към буквите, сричките, писането на думи, по един привлекателен за тях начин - като интерактивна компютърна игра. Укрепва позитивна нагласа към света - с красиви илюстрации, актьорско присъствие в озвучаването, атмосферата и героите от народните български приказки. „<b>БУКВЕНКА</b>“ е одобрена от Министерство на образованието и науката като учебно помагало по български език за Предучилищна подготовка. Играта е подходяща и за деца със специални образователни потребности и подпомага успешно техния напредък в обучението.</p>	

## ЦИФРЕНКА



Цена, с вкл. ДДС (9%):

**16 лв.**

Издание на CD за компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
колектив „ВИКСИС“

За повече  
информация и  
поръчки:

[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

„ЦИФРЕНКА“ е компютърна образователна игра за запознаване с математиката - цифрите от 1 до 10, броене от 1 до 10, решаване на задачи за събиране и изваждане от 1 до 10, упражнения за показанията на часовник със стрелки, разпознаване на основни геометрични фигури –квадрат, триъгълник, правоъгълник и цветове – червено, жълто, синьо, зелено, кафяво. В допълнение има картинни пъзели, звукови задачи, лабиринти.

Предназначена е за деца в предучилищна възраст и Първи клас (4 - 7 г.).

Играта е двуезична - на български език и английски език.

Анимационни герои: Мечо, Зайко, Ежко и Костенурка.

Съдържанието включва игрите:

- Запознаване с цифрите от 1 до 10 като изображение и изговор
- Задача за събиране на различни по вид плодове, като е необходимо да се брои от 1 – до 10
- Влакче, на което се качват и слизат пиленца, но за да тръгне влакът, е нужно да се брои и реши задача за събиране и изваждане до 10.
- Предизвикателство за нагласяване на стрелките на часовник, така, че анимационния герой да се събуди в определен час.
- Игра със самолет, свързана със задачи за събиране и изваждане
- Движение и управляване на топче по лабиринт
- Упражнение за улавяне на движещи се елементи, с различни геометрични фигури и цветове, така че да се построи къща
- Пъзел за подреждане на елементи по визуално сходство
- Пускане и разучаване за пет кратки забавни песнички
- Събиране на награди от успехи в отделните модули
- Пускане на весели песнички в игра - концерт

### Обобщение:

В „ЦИФРЕНКА“, под формата на забавни игри, малчуганите броят, събират, изваждат, използват показанията на часовника, боравят с геометрични фигури и цветове, сортират предмети по признаци, ориентират се в сложни пътечки, "аранжират" музика, слушат и пеят весели песнички. По всяко време, когато детето желае, езикът на който протича играта може да се промени - от български - на английски език и обратно, от английски - на български език. Всички реплики се изписват на екрана, което стимулира децата да четат. Програмата носи естетическа наслада с красиви илюстрации и актьорско присъствие в озвучаването. В „ЦИФРЕНКА“ децата се забавляват с познатите анимационни герои от играта „БУКВЕНКА“: Мечо, Ежко, Зайко и Костенурката, които, пеят, свирят и говорят.

## ПИСМЕНКА



Цена, с вкл. ДДС (9%):  
**16 лв.**

Издание на CD за  
компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
колектив „ВИКСИС“

За повече  
информация и  
поръчки:  
[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

„ПИСМЕНКА“ е компютърна образователна игра за упражнения по български език в следните насоки:

- как се пишат думи със съмнителни съгласни звуци
- определят се думите като части на речта - вид, род, число, лице
- съставят се нови думи от букви на друга дума
- как се поставя правилно пунктуация в изречения
- откриват се и се свързват по двойки думи - антоними и синоними
- съгласуват прилагателни и съществителни имена по род и число
- словоред - съставят правилни изречения от думи

„ПИСМЕНКА“ е предназначена основно за деца във Втори клас, но може да се ползва и от деца в Първи клас - за някои от игрите в съдържанието. Най-общо: за деца на възраст ( 7 -10 год.)

Играта е двуезична – Репликите на героите са на български език и английски ез.

Анимационни герои: Мечо, Зайко, Ежко и Костенурка.

Съдържанието включва игрите:

- Предизвикателство за пътуване на героите с планински лифт . Детето трябва правилно определи текуща дума като част на речта и да посочи липсващата в думата буква.
- Комбиниране думи при съгласуване на прилагателни и съществителни имена. Упражнения за словоред - избор, съставяне и подреждане на изречения по зададено множество от думи. В играта детето помага на приказните герои да преминат през мост над река, като използва и упражнява знанията си.
- Героите от играта са изправени пред задачата да построят стълбичка от пет стъпала. Всяко стъпало се изгражда от различна дума. Детето трябва да помогне на героите, като предложи пет различни думи, които са изградени само от буквите на първоначално изтеглена дума
- Отгатване на гатанки, писане на пословици и поговорки - Играта стимулира асоциативното мислене на детето, упражнява знанията за буквения състав на думите и писането на изречения
- Правилно отделяне на изречения в текст и откриване на мястото и вида на необходимите препинателни знаци. Детето участва с мултимедийните герои в изкачване на скалиста стена. За постигане на успех са необходими знания за правилната пунктуация.
- Ново предизвикателство - преплуване на езеро със сал. Детето помага на героите в техните усилия, като показва своята досетливост в намирането на двойки антоними в българския език, както и синоними на посочена дума.
- Забавна част с песни - Забавлението е достъпно при получен златен ключ, в резултат на успешно преминаване на всички нива на играта като цяло. Горските феи поздравяват децата с песни.

### Обобщение:

С „ПИСМЕНКА“ се упражняват и обогатяват знанията по български език. Във формата на едно увлекателно планинско пътешествие, заедно с анимационните герои, децата с удоволствие решават гатанки и ребуси, пишат думи с правописни особености, съставят нови думи, откриват синоними и антоними, съгласуват думи по род и число, съставят изречения. В резултат на усилията си, децата получават златен ключ, с който отварят приказен дворец и там горските феи ги поздравяват с песни.

## РАЗГОВОРКА



Цена, с вкл. ДДС (9%):  
**16 лв.**

Издание на CD за  
компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
колектив „ВИКСИС“

За повече  
информация и  
поръчки:  
[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

"РАЗГОВОРКА" - е компютърна образователна игра за подпомагане на развитието на устната и писмената реч на децата, разширяване на речниковия запас и развитие на асоциативното мислене. Съдържа и упражнения за определяне на първи звук и начална буква в дума. В допълнение, като вид игра, могат да се разучат с текст и мелодия три весели детски песнички от български автори.

Предназначена е за деца в Предучилищна възраст и Първи клас (3 - 8 г.).

"РАЗГОВОРКА" е подходяща за деца със специални образователни потребности (СОП) и за упражнения с логопед.

Играта е двуезична - на български език и английски език.

Анимационни герои: Лили и Ники.

Съдържанието включва игрите:

- Разновидност на игра за памет - Запаметяване на мястото на показване на картинка, асоциирана с дума, с изговор и изписване. При показване на нова, същата като първата картинка, детето трябва да я премести до запомнено място на първата картинка.
- Игра за асоциации в обстановка на детска пързалка. Целта е детето да свърже понятията, представени с думи, изговор и картинка, и да намери връзката на една, две и три картинки към определена тема.
- Определяне на първи звук и начална буква в дума. Върху детски колички-играчки се появяват картинки асоциирани с думи и техния изговор. Търси картинката, за дума, започваща със зададен начален звук, или, която започва със зададена буква.
- В света на звуците. В играта се развива слуховата памет на детето: в първа стъпка трябва да се свърже възприет звук - с буква, на втора стъпка - прослушана дума - с картинка, а на трета стъпка – характерен звук от околната среда трябва мислено да се свърже с определен обект, който го издава и да се избере съответната картинка.
- Игра с награди. Събират наградите, получени за постигнати верни отговори в предходните упражнения. Подреждат се по цветове. Наглася се ключалка – кръгов пъзел.
- Пускане на песен. На екрана се вижда текста на песента, а в долната част на екрана – бутони за пускане и спиране на песента. Може да се прави избор за пускане и спиране на изпълнението на отделните инструменти или вокала в песента.
- Статистика за играта на детето. При избор на "бутон-звезда" от главния екран се вижда се в кои игри, на какъв език български или английски детето е играло. В червен цвят са броя верни отговори, а в син - броя грешни.

### Обобщение:

"РАЗГОВОРКА" помага на децата на възраст от 3 до 8 год. да подобрят своите речеви умения по български и английски език, да разширят своите познания за думите, да упражнят слуховата си памет, с разбиране на думите и логика, като в същото време се забавляват, играят и се наслаждават на специално написана за тях музика. „РАЗГОВОРКА“ е адаптирана и за деца със специални образователни потребности и подпомага успешно техния напредък в обучението.

## ДАР ОТ СЪРЦЕ



Цена, с вкл. ДДС (9%):  
**16 лв.**

Издание на CD за  
компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
колектив „ВИКСИС“

За повече  
информация и  
поръчки:

[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

" ДАР ОТ СЪРЦЕ" - е компютърна образователна игра за упражнение и преговор на научения в училище материал в Първи клас по предметите : „Български език“, „Математика“ и „Роден край“. Децата играят и се забавляват да намерят отговори на въпроси за:

- Брой на букви, звуци, срички думите
- Как се разделят думите на части за пренасяне
- Правопис на думи, откриване на грешно изписани думи
- Как се подреждат думи по азбучен ред
- Брой на думи в изречение
- Задачи по математика за събиране и изваждане до 10, и до 20
- Неравенства до 10, и до 20
- Геометрични фигури
- Задачи по математика с условие
- Въпроси от предмета "Роден край"

Предназначена е за деца в Първи клас ( 6-8 год.).

Играта е на български език.

Анимационни герои: Трима братя, Момиче, Дядо.

Съдържанието включва игрите:

- Игра "Хвърляне на топка"- В играта се упражняват: брой звукове и брой срички в думите и въпроси по роден край.
- "Пътечки към извора – За избор на правилна посока на движение на анимационните герои се търси верния отговор за: правилно пренасяне на думи; задачи с условие по математика; въпроси по роден край
- "Почисти поляната от нежеланите растения"- В играта се търсят най-голямото и най-малкото от три числа
- Звънчета за стадото - Трябва да се избере как да се попълнят празните места в думи с "ьо" или "йо". Решават се и задачи и неравенства по математика до 20.
- Игра с въпроси по съдържанието на първа част на разказаната приказка
- Събиране на плодове: Откриват се кои са правилните отговори на задачи по математика за: умаляемо, умалител, разлика, събираемо, събираеми и сбор. Следват и въпроси за видове храни, които са зададени с картинки и текст
- Правопис на трудни думи и решаване задачи по математика до 20 – при анимационно забавление за събиране на мляко от овце
- Задания, свързани с правопис на думи и проверката за тях, както и със задачи с условие по математика – игра с прибиране на стадо овце
- Използване на знания за геометрични фигури, видове животни и растения - за определяне на избора в игра за магазин
- В игра се открива грешно написана дума и се броят думи в изречения – градина на героите се почиства от плевели.
- Занимание за правопис на думи и задачи по математика - до 20 , с цел - за да отидат агънца при овците-майки.
- Определяне поредното място на думи по азбучен ред в игра с колело
- Откриване на елементи, слушане и гледане на представяне на българската народна приказка „Дар от сърце“

### Обобщение:

Играта „ДАР ОТ СЪРЦЕ“ е изградена върху сюжета на едноименната българска народна приказка. В нея се разказва за трима братя, които тръгват за чужбина да спечелят богатство. Най-малкият брат стига до фермата на един стар овчар и започва да работи при него. Тук разказът преминава в образователна игра. Започват образователни занимания за децата, с цел - да се изпълнят поръченията на Дядото към момчето. По забавен за децата начин се правят редица образователни упражнения. Като поощрение за успехите се отварят нови епизоди от продължението на приказката и се вижда цялата приказка.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА МУЗИКАЛНИТЕ ТОНОВЕ И ТЕХНИТЕ НОТИ



Цена, с вкл. ДДС (9%):  
**20 лв.**

Издание на CD за  
компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
проф. Милена  
Куртева

За повече  
информация и  
поръчки:

[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

### „Приключенията на музикалните тонове и техните ноти”

е образователна компютърна игра за деца, която допринася за обогатяване на музикалната култура на децата и спомага за общото им интелектуално развитие. Играта е уникална по съдържание, като има за цел преподаде на децата на любов към музиката и познания за нотите. С нея малчуганите се учат да пеят песнички, да разпознават музикалните тонове в тях по слух, да подреждат нотите върху петолиние, да се записват с ноти конкретна лека мелодия.

Играта може да се използва за изучаване от децата на над 30 кратки и весели детски песнички.

Предназначена е за деца в предучилищна възраст, Първи клас, Втори клас и по-големи деца, в зависимост от интереса им ( 4-10 год.)

Играта е на български език.

Анимационни герои: Куклички-ноти - До, Ре, Ми, Фа, Сол, Ла, Си, Горно До

Съдържанието включва игрите:

Първа част:

- Игра приказка, в която се представят героите - куклички-ноти. Всяка от тях изпява своя кратка песничка
- Игра с групи от куклички-ноти и техните тонове. Изисква се разпознаване по слух на еднакви и различни тонове
- Композитор: Детето може избира и да нарежда куклички-ноти по желание и да чува мелодията, която се получава
- Подреждане на куклички-ноти за конкретни групи тонове
- Разучаване на пет кратки лесни песнички за пеене с текст и с имена на тоновете. Илюстрациите към песничките са с анимация и с представяне подредбата на тоновете с куклички
- познаване на научените пет песнички по музикални откъси , отделяне на повтарящи се тонове
- Начално упражнение за разпознаване на тонове по слух, по височина
- Подреждане на куклички-ноти за изпълнени мелодии от компютъра. При успешен край се показва анимация.
- Хващане на движещи се куклички-ноти за подреждането им по мелодия. При успех се появява забавна анимация.

Втора част:

- Игра приказка, в която се представя петолинието и вълшебното появяване на графичните знаци на нотите
- Поставяне на куклички, носещи графични знаци върху петолинието и други игри с ноти
- Нагледно и звуково представяне на дължината на тоновете и обозначението им с ноти. Обучение и за други елементи на нотния запис
- Няколко нива игри за подреждане на нотите с графичните им знаци върху петолиние за научените песнички от Първа част
- Отначало с по-лесни примери, а по-нататък – с по-трудни, се овладява умението за записване на мелодия с ноти върху петолинието.

### Обобщение:

Играта „Приключенията на музикалните тонове и техните ноти” е създадена по уникална методика за обучение по музика от известния в България преподавател по музика - проф. Милена Куртева. Чрез увлекателни приказки, около тридесет популярни детски песнички, анимация и задачи към тях, започват да подреждат анимационни герои куклички-ноти по техните изображения и тонове, развива се музикалният им слух. В течение на играта се придобиват понятията за музикалните знаци - ноти, за мястото им върху петолинието, дължина на звука и много други. Във втората част на играта малчуганите усвояват записването на проста мелодия с ноти върху петолиние.

## РЪКОПИСКА



Цена, с вкл. ДДС (9%):  
**6,90 лв.**

Издание на CD за  
компютър с Windows

Автори:  
инж. Ирина Стоянова,  
колектив „ВИКСИС“

За повече  
информация и  
поръчки:  
[www.viksysbg.com](http://www.viksysbg.com)

„РЪКОПИСКА“ е компютърна образователна игра, която запознава децата с българските ръкописни букви, техните елементи и особености.

Подходяща е за деца в Предучилищна възраст и Първи клас, на възраст 4-7 год.

Играта е на български език.

Анимационни герои: Мечо, Ежко, Зайко.

В програмата се упражняват кои са частите на главните и малките ръкописни български букви, как се изписват и как се подреждат. В същото време в течение на играта се печелят части от забавни къщички и като вид пъзел се сглобяват в цялостен вид. Любими герои от българските приказки съпровождат действията на детето и се радват на неговите постижения. След сглобяването на къщичките, се отваря чудно съкровище с пословици от българския народен фолклор. Репликите на анимационните герои са на български език, като всяка реплика се изписва на екрана като текст. Програмата е изпълнена с красиви илюстрации, музика и актьорско присъствие в озвучаването.