Описание проекта и методические рекомендации:

Используя гиперссылку «Фортепьяно», можно вернуться на страницу с содержанием. Используя «Стрелки», можно передвигаться вперед и назад. Задания представлены в виде выдвижных вкладок со знаком «скрипичного ключа», а также «нот».

Проект включает в себя три части (первая часть – 22 страницы; вторая часть – 24 страницы; третья часть – 29 страниц).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***№***  ***страницы*** | ***Наименование страницы*** | ***Описание*** | ***Примечания*** |
| **№1** | | | |
| 1 | Титульный лист «Акт 1» | При нажатии на шмеля, находящемся на титульном листе, появляется свиток с более подробной информацией о проекте и авторе. При нажатии на Маски «Комедии и Трагедии» занавес открывается, показывая название сказки. Если на него нажать, то оно увеличивается в размере. |  |
| 2 | Содержание | Представляет собой перечень страниц первой части проекта с гиперссылками. |  |
| 3 | **Краткая биография Н.А. Римского-Корсакого** | При нажатии на фотографию композитора появляется окно с его краткой биографией. | Есть музыкальная вставка в нижней части портрета, проигрывающая музыкальное произведение Н.А. Римского-Корсакого «Море». |
| 4 | Игра **«Кто в сказке живет?»** | **Задача**: развивать зрительное внимание и память.  **Задание**: Поместить всех персонажей сказки за изображение виниловой пластинки.  ПРОВЕРКА: персонажи, которых нет в сказке, не исчезают за пластинкой. | При нажатии на изображение пластинки со сказкой проигрывается отрывок из сказки-оперы Н.А. Римского-Корсакого «Сказка о царе Салтане…». |
| 5 | Сюжетная страница **«Три девицы под окном…»** | При нажатии на изображение сказочных персонажей проигрывается музыкальная композиция. | При нажатии на окна со словами персонажей идет переход по гиперссылке на страницы с играми-заданиями. Для возврата на страницу «Три девицы…» нужно нажать на значок «фортепьяно». |
| 6 | Игра **«Накрой на стол»** | **Задача**: развивать умение классифицировать.  **Задание**: подобрать предметы, необходимые для сервировки стола для трапезы. | Предметы посуды клонированы.  ПРОВЕРКА: те предметы, что не должны быть на столе, на стол не попадут. |
| 7 | Игра **«Раскрась полотно»** | **Задача**: Развивать тонкое моторное действие, цветовое восприятие и фантазию.  **Задание**:Раскрасить картинку с изображением станинной вышивки. |  |
| 8 | Игра **«Найди богатыря»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание, память.  **Задание**: Правильно разместить окна с названиями воинов. | ПРОВЕРКА: При нажатии на изображение воина срабатывает звуковой сигнал «правильно», «не правильно». |
| 9 | Игра **«Страница за страницей»** | **Задача**: Развивать логическое мышление.  **Задание**: Правильно и последовательно разложить страницы с текстом сказки, восстанавливая ход сюжета. | При нажатии на ноты появляются страницы с фрагментами текста сказки. |
| 10 | Игра **«Собери письмо»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: собрать пазл «Письмо». | ПРОВЕРКА: чтение отрывка из сказки, получившегося после сбора пазла. Можно выдвинуть вкладку с нотой. |
| 11 | Игра **«Указ царя Салтана»** | Задача: развивать умение классифицировать.  Задание: помочь царю Салтану издать указ. | При нажатии на «жёлтый треугольник» на картинке с изображением царя появляется свиток. При нажатии на «чернильницу с пером»появляется надпись на свитке. При нажатии на «печатку» появляется королевская печать на свитке. |
| 12 | Игра **«Собери письмо»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: собрать пазл «Письмо». | ПРОВЕРКА: чтение отрывка из сказки получившегося после сбора пазла, а также можно выдвинуть вкладку с «нотой». |
| 13 | Сюжетная страница  **«В бочку с сыном посадили…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «синий треугольник», расположенный на картинке, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 14 | Сюжетная страница  **«Бочка по морю плывет…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «голубой треугольник», расположенный на картинке, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 15 | Сюжетная страница  **«Мать и сын теперь на воле…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «коричневый треугольник», расположенный на картинке, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 16 | Игра: **«Помоги царевичу!»** | **Задача**: развивать глазомер, чувство времени, внимание.  **Задание**: лопнуть все шарики как можно быстрее, чтобы царевич мог поразить коршуна. | При нажатии на изображение лебедя звучит музыкальная композиция. Перед выполнением задания нужно включить секундомер. |
| 17 | Сюжетная страница  **«Молвит лебедь русским языком…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «белый треугольник», расположенный на картинке, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 18 | Сюжетная страница  **«Видит город он большой…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «бежевый треугольник», расположенный на картинке, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 19 | Игра **«Найди княжью шапку»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание; расширять представления о царских головных уборах разных государств и племен.  **Задание**: найти среди царских головных уборов Княжью шапку. | При нажатии на изображение острова звучит музыкальная вставка «Колокольный перезвон».  ПРОВЕРКА: при нажатии на правильный головной убор вокруг него образуется зеленое поле. Если выбран неправильный головной убор, то вокруг него образуется красное поле. |
| 20 | Игра **«Лабиринт** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до града князя Гвидона. | При помощи инструмента Карандаш нарисовать путь через лабиринт от корабля до острова.  При нажатии на остров проигрывается музыкальная композиция «Колокольный перезвон». |
| 21 | Игра **«Кем торговали купцы?»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание; расширять представления о пушных зверях.  **Задание**: найти среди разных животных тех, которыми торговали купцы. | При нажатии на животное звучит звуковой сигнал «правильно» или «не правильно».  Также можно обозначить каждого зверя, назвав его. В сундуке есть вкладыши, которые можно перемещать, поместив над каждым животным. |
| 22 | **Конец первого акта «Антракт»** |  | Страница полностью анимирована. |
| **№2** | | | |
| 1 | Титульный лист **«Акт 2»** | При нажатии на Маски «Комедии и Трагедии» занавес открывается, показывая название сказки. Если на него нажать, то оно увеличивается в размере. |  |
| 2 | Содержание | Представляет собой перечень страниц второй части проекта с гиперссылками. |  |
| 3 | Сюжетная страница.  Игра-задание **«Нарисуй и раскрась лебедя…»** | **Задача:** развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости, порядковый счет; развивать зрительное восприятие, внимание, умение читать.  **Задание**: нарисовать лебедя, соединяя точки и раскрасить. | При нажатии на «коричневый треугольник» появляется свиток с фрагментом текста сказки. |
| 4 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до царства царя Салтана. | При помощи пера МИМИО нарисовать путь через лабиринт от корабля до царя Салтана.  При нажатии на царя проигрывается музыкальная композиция «Колокольчики». |
| 5 | Сюжетная страница **«Диалог царя Салтана и купцов»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «красный треугольник», расположенный на картинке с царем, появляется свиток со словами царя.  При нажатии на «белый треугольник», расположенный на картинке с купцами, появляется свиток со словами купца. |
| 6 | Сюжетная страница **«Повариха говорит...»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «красный треугольник», расположенный на картинке с царем, появляется свиток со словами царя.  При нажатии на «желтый треугольник», расположенный на картинке с поварихой, появляется свиток со словами поварихи. |
| 7 | Сюжетная страница **«А комар-то злится, злиться...»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | При нажатии на «коричневый треугольник», расположенный на картинке с боярами, появляется свиток с отрывком из сказки. |
| 8 | Сюжетная страница **«Диалог лебедя и князя Гвидона»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Первой говорит лебедь: надо нажать на большой «треугольник» на картинке с лебедем. Князь ей отвечает: надо нажать на большой «треугольник» на картинке с князем.  Завершение диалога ‑ ответ лебедя: надо нажать на маленький треугольник на картинке с лебедем. |
| 9 | Игра **«Белочкины изумруды»** | **Задача**: развивать цветовое восприятие, навыки счета.  **Задание 1**. Надо помочь белочке собрать все изумруды в шкатулку;  **Задание 2**. Надо сосчитать все драгоценные камни, поместив их на поля соответствующего цвета. | При нажатии на изображение белочки проигрывается отрывок из музыкального произведения Н.М. Римского-Корсакого «Сказка о царе Салтане…».  ПРОВЕРКА:   1. В шкатулку можно поместить только «изумруды» (зеленые драгоценные камни). «Рубины» (красные драгоценные камни) и «Сапфиры» (синие драгоценные камни) в шкатулку не попадают. 2. Три нотки внизу справа на странице показывают количество драгоценных камней (сверху вниз: рубины, изумруды, сапфиры). |
| 10 | Музыкальная игра **«Во саду ли, в огороде…»** | **Задача**: развивать умение играть на музыкальных инструментах, воспроизводить музыкальную композицию.  **Задание**: составить и проиграть мелодию, русской народной песни «Во саду ли, во городе…» для белочки. | Музыкальная композиция состоит из двух музыкальных фрагментов. Вверху страницы дана нотная расшифровка проигрышей. На клавишном инструменте даны подсказки, как нужно проиграть мелодию. Цифры в кружках на клавишах говорят сколько раз нужно нажать на ту или иную клавишу. Стрелочки под клавишами обозначают сколько раз нужно повторить музыкальную комбинацию клавиш. После того как будет составлена музыкальная композиция, нажимаем на кнопку «ПЛЭЙ» чтобы ее прослушать. Параметры скорости заданы. Инструменты можно менять по желанию. |
| 11 | Игра **«Найди и сосчитай все орехи»** | **Задача**: развивать навыки счета, развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: найти, пересчитать и поместить все орехи в мешок. | Проверка: количество орехов на картинке можно определить при нажатии на звезду. |
| 12 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до града князя Гвидона. | При помощи инструмента Карандаш нарисовать путь через лабиринт от корабля до острова.  При нажатии на остров проигрывается музыкальная композиция «Колокольный перезвон» |
| 13 | Сюжетная страница **«Диалог князя Гвидона и купцов»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Первым говорит князь Гвидон: надо нажать на большой «желтый треугольник» на картинке с изображением князя.  Ответ купцов: надо нажать на большой серый «треугольник» на картинке с изображением купцов.  Ответ князя Гвидона: надо нажать на маленький «серый треугольник» на картинке с изображением князя.  Ответ купцов: надо нажать на маленький серый «треугольник» на картинке с изображением купцов. |
| 14 | Игра **«Помоги мухе долететь до корабля»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание, порядковый счет.  **Задание**: открыть все поля с числами и провести муху к кораблю, передвигая муху последовательно от поля к полю. | Можно усложнить задание, попросив ребенка открывать поля с цифрами так, чтобы допустить как можно меньше ошибок в порядковом счете. Прежде чем провести муху, можно соединить числа по прядку между собой, используя инструмент Карандаш. |
| 15 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до царства царя Салтана. | При помощи пера МИМИО нарисовать путь через лабиринт от корабля до царя Салтана.  При нажатии на изображение царя проигрывается музыкальная композиция «Колокольчики». |
| 16 | Сюжетная страница **«Купцы царю Салтану о белочке»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Надо нажимать на треугольники в соответствии с нумерацией. При нажатии на «треугольник» под номером «4» появляется свиток со «звездой», при нажатии на которую происходит переход к игре «**Построй палаты князя Гвидона**». |
| 17 | Игра **«Построй палаты князя Гвидона»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание, умение соотносить геометрические фигуры.  **Задание**: собрать пазл «Палаты князя Гвидона». | После сбора пазла надо нажать на стрелочку «Назад» или «Вперед», чтобы вернуться к диалогу царя Салтана и купцов. После завершения диалога нажать на стрелочку «Вперед» ‑ для перехода к следующей сюжетной странице. |
| 18 | Сюжетная страница **«Молвила ткачиха…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на большой «красный треугольник», для появления свитка с отрывком из сказки. 2. Нажать на маленький «желтый треугольник» для появления свитка с отрывком из сказки. |
| 19 | Сюжетная страница **«А Гвидон-то злиться, злиться…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | По очереди сверху вниз нажимать на «треугольники» рядом с картинками.  На второй картинке, при нажатии на муху, включается звук «укус». |
| 20 | Сюжетная страница **«Диалог князя Гвидона с царевной лебедь»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Царевна лебедь: надо нажать на большой «Белый треугольник на картинке с лебедем. 2. Князь Гвидон: надо нажать на большей «черный треугольник» на картинке с изображением князя Гвидона. 3. Царевна лебедь: надо нажать на маленький «белый треугольник» на картинке с изображением царевны лебедь. |
| 21 | Игра **«Выведи из вод 33 богатыря»** | **Задача**: развивать навыки счета, глазомер, чувство времени и развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.  **Задание**: вывести из вод 33 богатыря, разместив их на странице. | При нажатии на изображение Черномора проигрывается отрывок из музыкального произведения Н.М. Римского-Корсакого «Сказка о царе Салтане…».  Изображение витязя за волной клонировано. Можно усложнить задание, попросив ребенка выполнить его как можно быстрее пока звучит музыка. |
| 22 | Сюжетная страница **«Диалог князя Гвидона с дядькой Черномором»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Князь Гвидон: надо потянуть за «скрипичный ключ». 2. Черномор: надо нажать на «треугольник» рядом с изображением Черномора. |
| 23 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до града князя Гвидона. | При помощи инструмента Карандаш нарисовать путь через лабиринт от корабля до острова.  При нажатии на остров включается музыкальная композиция «Колокольный перезвон». |
| 24 | Конец второго акта **«Антракт»** |  | Страница полностью анимирована. |
| **№3** | | | |
| 1 | Титульный лист **«Акт 3»** | При нажатии на Маски «Комедии и Трагедии» занавес открывается, показывая название сказки. Если на него нажать, то оно увеличивается в размере. |  |
| 2 | Содержание | Представляет собой перечень страниц третьей части проекта с гиперссылками. |  |
| 3 | Сюжетная страница **«Гости князя Гвидона»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Потянуть за «скрипичный ключ» на картинке с кораблем. 2. Нажать на верхний «треугольник» на картинке с пиром, появится свиток с отрывком из сказки. 3. Нажать на монетку на свитке для перехода к игре «Разложи золото, серебро и булат по сундукам». 4. Нажать на стрелочки «вперед» или «назад», чтобы вернуться на предыдущую страницу. 5. Нажать на нижний треугольник рядом с картинкой пира, чтобы появился последний свиток с отрывком из сказки. |
| 4 | Игра **«Разложи золото, серебро и булат по сундукам»** | **Задача**: развивать цветовое восприятие, зрительное восприятие, внимание, умение соотносить геометрические фигуры.  **Задание**: вынуть из мешков все слитки и разложить по сундукам. |  |
| 5 | Сюжетная страница **«Князь Гвидон и царевна лебедь»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажав на пузырьки, чтобы лопнуть их. 2. Нажать на картинку, чтобы перейти к игре «Убери лишних насекомых». |
| 6 | Игра **«Убери лишних насекомых»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание, память.  **Задание**: найти шмеля, убрав остальных насекомых. | При нажатии на насекомое, оно исчезает. При нажатии на шмеля проигрывается отрывок из музыкального произведения Н.М. Римского-Корсакого «Полет шмеля». |
| 7 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до царства царя Салтана. | При помощи инструмента Карандаш нарисовать путь через лабиринт от корабля до царя Салтана.  При нажатии на царя проигрывается музыкальная композиция «Колокольчики». |
| 8 | Сюжетная страница **«У царя Салтана»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на треугольник рядом с картинкой корабля, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 2. Нажать на треугольник рядом с картинкой пира, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 9 | Сюжетная страница **«Рассказ купцов о втором чуде»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на «треугольник» рядом с картинкой купца, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 2. Нажать на изображение богатыря на свитке, чтобы перейти к игре «Найди всех богатырей». 3. Нажать на стрелочки «вперед» или «назад», чтобы вернуться к диалогу царя Салтана и купцов. 4. Нажать на «треугольник рядом с картинкой царя Салтана», чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 10 | Игра **«Найди всех богатырей»** | **Задача**: развивать навыки счета, развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости, развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: найти 33 богатыря. | При нажатии на изображение богатыря, изображение исчезает.  ПРОВЕРКА: При нажатии на «роту» опускается шторка, показывая, все ли были найдены богатыри. |
| 11 | Сюжетная страница **«Сватья баба Бабариха»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Нажать на «треугольник» рядом с картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 12 | Сюжетная страница **«Шмель»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | По очереди сверху вниз нажимать на «треугольники» рядом с картинками.  На второй картинке, при нажатии на кружок рядом со шмелем включается звук «укус». |
| 13 | **Сюжетная страница «Князь у синя моря…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Потянуть за скрипичный ключ, чтобы вытянуть вкладку с отрывком из сказки. 2. Нажать на «треугольник» над картинкой с лебедем, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 3. Нажать на треугольник на картинке с князем Гвидоном, картинке с лебедем, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 4. Нажать на «треугольник» под картинкой с лебедем, картинкой с лебедем, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 14 | Сюжетная страница **«Царевна лебедь»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на «треугольник» на картинке, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 2. Нажать на звезду на свитке (лебедь превратится в царевну). |
| 15 | Игра **«Найди отличия»** | **Задача**: развивать зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия.  **Задание**: найти десять отличий. | При нажатии на предметы они исчезают. Задание можно усложнить, не сказав, сколько отличий нужно найти. Под большой звездой указано количество отличий. В правом нижнем углу есть музыкальная вставка с арией царевны лебедь из Сказки-оперы Н.М. Римского-Корсакого. |
| 16 | Сюжетная страница **«Свадьба»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на «треугольник» рядом с маленькой картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 2. Нажать на «треугольник» рядом с большой картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 17 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до града князя Гвидона. | При помощи инструмента Карандаш нарисовать путь через лабиринт от корабля до острова.  При нажатии на остров включается музыкальная композиция «Колокольный перезвон». |
| 18 | Сюжетная страница **«Купцы в гостях у Князя…»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Нажать на «треугольник» рядом с картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 19 | Игра **«Лабиринт»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: помоги купцам доплыть до царства царя Салтана. | При помощи пера МИМИО надо нарисовать путь через лабиринт от корабля до царя Салтана.  При нажатии на царя проигрывается музыкальная композиция «Колокольчики». |
| 20 | Сюжетная страница **«Гости царя»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на «треугольник» под картинкой с изображением корабля, чтобы появлялись свитки с отрывками из сказки. 2. Нажать на «треугольник» над картинкой с изображением царя, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 21 | Сюжетная страница **«Рассказ купцов о трех чудесах»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | По порядку слева направо нажимать на «треугольники», чтобы появлялись свитки с отрывками из сказки. |
| 22 | Сюжетная страница **«Царь Салтан собирается в гости к князю»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Потянуть за скрипичный ключ, чтобы появлялосьокошкос отрывкам из сказки. 2. Нажать на «треугольник» рядом с нижней картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. |
| 23 | Сюжетная страница **«Князь ждет царя Салтана»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | 1. Нажать на «треугольник» рядом с картинкой, чтобы появился свиток с отрывком из сказки. 2. Нажать на звездочку на свитке чтобы перейти к игре «Найди корабли». |
| 24 | Игра **«Найди корабли»** | **Задача**: развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости; развивать зрительное восприятие, внимание.  **Задание**: найти семь кораблей царя Салтана, открыв как можно меньше клеток. | При нажатии на клетку с изображением волн она исчезает. |
| 25 | Сюжетная страница **«Царь Салтан и князь Гвидон»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Надо нажимать на треугольники рядом с картинками сверху вниз, чтобы появлялись свитки с отрывками из сказки. |
| 26 | Сюжетная страница **«Три чуда»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Надо нажимать на треугольники рядом с картинками сверху вниз, чтобы появлялись свитки с отрывками из сказки. |
| 27 | Сюжетная страница **«Пир на весь мир»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать.  **Задание**: следить за развитием сюжета сказки. | Надо нажимать на треугольники рядом с картинками сверху вниз, чтобы появлялись свитки с отрывками из сказки. |
| 28 | Игра **«Кроссворд»** | **Задача**: развивать внимание и память, умение читать, закрепление пройденного материала.  **Задание**: ответить на вопросы кроссворда. | Потянув за «ноту», появляется окошко с вопросом. Все окошки пронумерованы в соответствии с нумерацией ответов в кроссворде. При нажатии на клетки кроссворда появляются буквы. Если ребенок затруднятся с ответом, можно открыть некоторые буквы в кроссворде. |
| 29 | Конец третьего акта **«Конец»** |  | Страница полностью анимирована. |

Желаю приятного просмотра и удачи в работе с детьми.