

«Мультимедийный дидактический комплекс»  
«Веселые картинки» (интерактивная игра для детей с ОВЗ)

**Тема:** «Веселые картинки» (интерактивная игра для детей с ОВЗ)

**Цель:** Развитие связной речи и наглядно-образного мышления у детей с ОВЗ способом сравнения героев мультфильмов «Незнайка и его друзья» и «Смурфики».

**Задачи:**

- развитие и обогащение словаря;
- развитие грамматического строя речи;
- развитие связной речи;
- развитие наглядно-образного мышления;
- развитие операций мышления (анализ и синтез);
- развитие восприятия, внимания и памяти;
- развитие наблюдательности, усидчивости, умения взаимодействовать со взрослым и сверстниками;
- развитие мелкой моторики

**Возраст:** 6-7 лет (дети с ограниченными возможностями здоровья)

**Уровень и направленность игры:** Обучить детей 6-7 лет с ОВЗ работать с новой интерактивной игрой, которая способствует развитию связной речи и наглядно-образного мышления.

Данная игра является частью методической разработки, в которой детей познакомили с героями мультфильмов «Незнайка и его друзья» и «Смурфики» (1 сезон), в виде просмотра мультфильмов, презентаций, чтения рассказов, комиксов, истории создания героев, выступлений детей с сообщениями, выполнения заданий в рабочих тетрадях и обобщающих бесед. Одним из практических заданий было, придуманная и разработанная, игра для детей 6-7 лет с ОВЗ.

**Специфика использования:** С помощью этой игры дети познакомятся с героями мультфильмов: «Незнайка и его друзья» и «Смурфики». Научатся находить сходство и различия между ними.




Интерактивная игра состоит из нескольких слайдов-заданий - это презентация в формате Power Point. Каждое новое задание сложнее предыдущего. В игре могут участвовать один ребенок, а также группа детей. К игре прилагается звуковое оформление инструкций, музыка.

**Планируемый образовательный результат:** Научить детей пользоваться данной интерактивной игрой самостоятельно и уметь научить других детей.

- Алгоритм работы со слайдами:

Данная игра создана на основе триггеров, которые прописываются для каждого действия, триггеры переключаются по щелчку мыши.

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
	<p><b>Кнопка переход слайда.</b> Переход слайдов выполняется при нажатии на кнопку это действие прописано «Вставка, действие, по щелчку мыши, перейти по гиперссылке, следующий слайд».</p>
	<p> <b>Кнопки выбора ответа.</b></p> <p>Кнопка ответа при нажатии на нее выполняется действие, если ответ верен, то слышим речевое сопровождение «Правильно, молодец», если ответ не верный, то слышим речевое сопровождение «Попробуй еще раз» (действия кнопок прописаны с помощью триггеров)</p>
<p><b>№1</b></p>	<p>Интерактивная игра «Веселые картинки» При включении игры педагог и дети (ребенок) слышат название игры, далее педагог нажимает манипулятором на кнопку «Переход слайда» и переходит ко второму слайду» (Кнопка пуск, прописана с помощью триггера: Text Vox22: пуск)</p> 
<p><b>№2</b></p>	<p> <b>«Помоги героям найти свой предмет»</b> Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос, далее педагог предлагает детям ответить на вопрос с помощью трех предложенных ответов. Кнопки «ответ» находятся под каждым героем, если ребенок отвечает правильно, то он слышит «Правильно, молодец» и совершается манипуляция (Герой получает свой предмет), а если ребенок выбирает предмет неправильно, то слышит «Попробуй еще раз». Далее можно предложить детям повторить, кому какой предмет принадлежит (полным ответом). Кнопки ответа прописаны с помощью триггеров: Первый герой: триггер: Text Vox 12: палитра, триггер: Text Vox13: шляпа, триггер: Text Vox 14: книга, picture 16; Второй герой: триггер: Text Vox 24: палитра, триггер: Text Vox25:</p>

	<p>книга, триггер: Text Box 22: шляпа, picture 3; Третий герой: триггер: Text Box 26: книга, триггер: Text Box 21: шляпа, триггер: Text Box 23: палитра, picture 14;</p>
<p><b>№3</b></p>	<p><b>«Помоги «смурфам» найти свой домик»</b> Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос, далее педагог предлагает детям ответить на вопрос с помощью стрелок - дорожек, при помощи манипулятора выбирается ответ (дорожка) нажимается на нее: Ответ правильный: дорожка окрашивается в зеленый цвет, слышим звуковой сигнал «Правильно, молодец» Ответ неверный: дорожка окрашивается в красный цвет, слышим звуковой сигнал «Попробуй еще раз» Далее дети объясняют (по желанию), почему «смурфик» живет в этом домике. Действия прописаны с помощью триггеров: Первый герой: триггер: стрелка вправо 16, триггер: стрелка вправо 17; Второй герой: триггер: стрелка вправо 12, триггер: стрелка вправо 14;</p> 
<p><b>№4</b></p>	<p><b>«Найди друзей Незнайки»</b> Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос, далее педагог предлагает детям ответить на вопрос с помощью выбора героя. С помощью манипулятора нажимаем на героя. Затем дети (ребенок) называют всех выбранных друзей Незнайки. Ответ правильный: герой поднимется вверх, слышим речевой сигнал «Правильно, молодец». Каждое действие, прописано с помощью, триггеров: Picture 4, Триггер: Picture 2. Ответ неправильный: герой исчезает, слышим речевой сигнал «Попробуй еще раз». Каждое действие, прописано с помощью триггеров: Триггер: Picture 15, Триггер: Picture 13;</p> 
<p><b>№5</b></p>	<p><b>«Пончик решил сварить фруктовый компот, а Обжора испечь ягодный пирог, помоги им подобрать нужные продукты»</b> Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос, далее педагог предлагает детям ответить на вопрос.</p> 

1. Сначала следует предложить детям испечь пирог, для этого выбираете нужные ингредиенты, нажимаете на них, они перемещаются в форму для выпечки, после того как все ингредиенты собраны нажимаете на форму, **появляется пирог**. Каждое действие прописывается с помощью триггеров: Триггер: Picture 2, Триггер: Picture 11, Триггер: Picture 9, Триггер: рисунок 3, Триггер: Picture 20, Триггер: Picture 22, и слышим звуковой сигнал «Правильно, молодец».

2. Далее следует предложить детям сварить компот, для этого выбираете нужные ингредиенты, нажимаете на них, они перемещаются в кастрюлю, после того как все ингредиенты собраны нажимаете на кастрюлю, **появляется компот**. Каждое действие прописывается с помощью триггеров: Триггер: Picture 26, Триггер: Picture 12, Триггер: Picture 9, Триггер: рисунок 22, и слышим звуковой сигнал «Правильно, молодец».

Действия детей (ребенка) сопровождаются речью.

№6



### «Отгадай, кто спрятался за деревом»

Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям ответить на четыре вопроса, у каждого вопроса есть два варианта ответа. Ребенок отвечает на вопрос (желательно полным ответом), педагог выбирает

соответствующую кнопку.

Ответ правильный: слышим звуковой сигнал «Правильно, молодец», исчезает часть картинка «дерева».

Ответ не правильный: слышим звуковой сигнал «Попробуй еще раз» картинка «дерева» остается неподвижной.



Каждое действие прописывается с помощью триггеров:



Первое облачко: Триггер:Text Vox 12 Дедушка, Триггер: Text Vox 13 Папа.

Второе облачко: Триггер:Text Vox 14 Умник, Триггер: Text Vox 15 Папа.

Третье облачко: Триггер:Text Vox 16 Умник, Триггер: Text Vox 17 Папа.

Четвертое облачко: Text Vox 18 Смурфетта, Триггер: Text Vox 19 Папа.

<p><b>№7</b></p>	<p><b>«Собери картинку, отвечая на вопросы»</b></p> <p>Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям ответить на четыре вопроса, у каждого вопроса есть два варианта ответа. Ребенок отвечает на вопрос. Педагог, а после обучения и ребенок, выбирает соответствующую кнопку. Далее педагог предлагает детям повторить, что они узнали о Незнайке.</p> <p>Ответ правильный: слышим звуковой сигнал «Правильно, молодец», появляется часть картинки.</p> <p>Ответ не правильный: слышим звуковой сигнал «Попробуй еще раз» картинка не появляется</p> <p>Каждое действие прописывается с помощью триггеров:</p> <p>Первый вопрос: Триггер: Скругленный прямоугольник 22 Пончик, Триггер: Скругленный прямоугольник 28 Незнайка.</p> <p>Второй вопрос: Триггер: Скругленный прямоугольник 25 Винтик, Триггер: Скругленный прямоугольник 27 Незнайка.</p> <p>Третий вопрос: Триггер: Скругленный прямоугольник 30 Незнайка, Триггер: Скругленный прямоугольник 24 Тюбик.</p> <p>Четвертый вопрос: Триггер: Скругленный прямоугольник 26 Знайка, Триггер: Скругленный прямоугольник 31 Незнайка.</p>	
<p><b>№8</b></p>	 <p><b>«Смурфики любят играть в прятки, попробуй найти их»</b></p> <p>Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям найти «смурфиков».</p> <p>Ребенок, рассмотрев картинку, находит смурфиков за предметами, сопровождая свои действия речью «Смурфик спрятался за елью и т.д.» нажимает на предмет за которым спрятался смурф и предмет исчезает, ребенок слышит звуковой сигнал «Правильно, молодец».</p> <p>Каждое действие прописывается триггером: Триггер: Picture 4, Триггер: Picture 20, Триггер: Picture 30, Триггер: Picture 24, Триггер: Picture 26, Триггер: Picture 28;</p>	<p><b>«Смурфики любят играть в прятки, попробуй найти их»</b></p> <p>Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям найти «смурфиков».</p> <p>Ребенок, рассмотрев картинку, находит смурфиков за предметами, сопровождая свои действия речью «Смурфик спрятался за елью и т.д.» нажимает на предмет за которым спрятался смурф и предмет исчезает, ребенок слышит звуковой сигнал «Правильно, молодец».</p> <p>Каждое действие прописывается триггером: Триггер: Picture 4, Триггер: Picture 20, Триггер: Picture 30, Триггер: Picture 24, Триггер: Picture 26, Триггер: Picture 28;</p>
<p><b>№9</b></p>	<p><b>«Как ты думаешь, с кем из Смурфов могли бы подружиться коротышки?»</b></p> <p>Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям подумать и предложить варианты ответов. Педагог или ребёнок, с помощью манипулятора выбирая героя, нажимает на него, и герой перемещается на платформу, на платформе появляется имя героя и звуковой сигнал «Правильно, молодец».</p> <p>Перемещение героев прописано с помощью триггеров:</p>	<p><b>«Как ты думаешь, с кем из Смурфов могли бы подружиться коротышки?»</b></p> <p>Педагог и дети (ребенок) слышат вопрос. Далее педагог предлагает детям подумать и предложить варианты ответов. Педагог или ребёнок, с помощью манипулятора выбирая героя, нажимает на него, и герой перемещается на платформу, на платформе появляется имя героя и звуковой сигнал «Правильно, молодец».</p> <p>Перемещение героев прописано с помощью триггеров:</p>

	<p>Триггер: Picture 8, Триггер: Picture 4 вниз, Триггер: Picture 4 влево, Триггер: Picture 2;</p> <p>Далее педагог предлагает детям повторить, кто с кем подружился и почему (по желанию).</p>	
<p><b>№10</b></p>		<p><b>«Молодец!»</b></p> <p>По окончании игры, педагог нажимает на кнопку «пуск» надпись «Молодец!» увеличивается и слышим звуковой сигнал «фонфары» действие прописано триггером: Триггер: Picture 4;</p>