

Пояснительная записка

Название интерактивной игры: коррекционно-развивающая игра – сказка «Путешествие гномика»

Автор: Истомина Наталия Анатольевна, педагог-психолог, Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы "Школа № 1619 имени М.И. Цветаевой" дошкольное отделение корпус «Прага»

Целевая аудитория: воспитанники старшего дошкольного возраста.

Диапазон использования: интерактивная игра - сказка может быть проведена в рамках индивидуальных коррекционно-развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Цель игры – развитие когнитивной сферы ребенка.

Коррекционные задачи:

- *развитие восприятия, внимания, памяти, мышления, речи;*
- *расширение запаса сведений и представлений об окружающем мире;*
- *обогащать активный и пассивный словарь.*

Ценность игры – сказки

Игра-сказка позволяет разнообразить работу педагога-психолога, привлечь внимание дошкольника, активизирует мыслительные операции у старших дошкольников, экономит время. Используется для организации индивидуальной работы.

Преимущества использования интерактивной игры для ребенка:

- 1) Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС. В процессе работы на их основе у детей формируются необходимые речевые навыки, а в дальнейшем и самоконтроль за своей речью;
- 2) Повышается мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;
- 3) Развитие мелкой моторики детей, за счет управления мышью.
- 4) Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т.к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за изображением, отдает команды пальцами, а также активизирует умственную деятельность;

- 5) Повышение самооценки ребенка за счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно;
- 6) Формирование активной позиции, за счет представления себя в новой роли;
- 7) Побуждение детей к познавательной деятельности;
- 8) Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала (это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно — образное мышление)
- 9) Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей
- 10) Формирование навыка самостоятельной продуктивной деятельности;
- 11) Развитие активного восприятия, которое является опорой прочных знаний;
- 12) Восприятия образной информации, понятной детям, которые пока не владеют навыками чтения и письма;
- 13) Формирование у детей рефлексии. Задания дают возможность, наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана;
- 14) Развитие таких волевых качеств, как самостоятельность, собранность, усидчивость (т.к. решая проблемную задачу, ребенок стремится к достижению положительного результата, подчиняет свои действия поставленной цели)

Примечание. Интерактивная игра-сказка используется мной как часть занятия и может длиться не более 10 минут.

Содержание слайдов

№ слайда	Содержание	Навигация
1.	Титульный слайд: - тема; - автор.	Управляющая кнопка 
2.	Цели и задачи <u>Цель:</u> Развитие когнитивной сферы ребёнка. <u>Задачи:</u> - <i>развитие восприятия, внимания, памяти, мышления, речи;</i> - <i>расширение запаса сведений и представлений об окружающем мире;</i> - <i>обогащать активный и пассивный словарь.</i>	Управляющая кнопка 

3.	Голосовое сопровождение Правила игры: - Внимательно выслушай задание. - Затем выбери правильный ответ и объясни свой выбор. Подведи к нему курсор-палец мышки и нажми левой кнопкой; - Если ответ правильный, то услышишь звук колокольчика, картинка будет качаться. <i>Нажми на колокольчик (ребенок нажимает)</i>  Вот так! И получишь смайлик. - Если ответ не правильный, ты услышишь звук взрыва, и картинка будет пульсировать. <i>Нажми на мину.</i>  Следует подумать ещё и найти правильный ответ. - После можно нажать на стрелочку для перехода на следующую страницу. 	На картинках «колокольчики» и «мина» настроены триггеры. Управляющая кнопка 
4.	Название сказки Голосовое сопровождение	Управляющая кнопка 
5.	Начало сказки Голосовое сопровождение - В одной далёкой сказочной стране, в волшебном лесу стоял маленький домик. А в домике том жил сказочный человечек гномик. Он был очень похож на нас, только очень маленького роста. А звали маленького гномика - Любопытка, потому что он хотел знать всё, всё. Домик гномика был жёлтенький, с красной крышей и коричневой трубой.	Управляющая кнопка 
6.	Задание Голосовое сопровождение	На картинках домиков

	<i>👁 Ты запомнил, в каком домике живёт гномик?</i> <i>Внимательно посмотри на рисунки домиков, и покажи с помощью мышки домик гномика. За правильный ответ ты получишь смайлик и сможешь перейти по стрелочке на следующую страницу.</i>	настроены триггеры. Переход на следующий слайд по управляющей кнопке 
7.	Похвала «Молодец!» Голосовое сопровождение; анимация текста	Смена слайда через 2 секунды без щелчка
8.	Продолжение сказки Голосовое сопровождение - А больше всего на свете он любил читать книги о далёких странах, о бесстрашных походах через дремучие леса, жаркие пустыни, высокие горы. И всегда мечтал стать великим и храбрым путешественником.	Управляющая кнопка 
9.	Продолжение сказки Голосовое сопровождение - И вот однажды ранним утром, когда солнышко только проснулось, гномик Любопытка вышел из своего домика и пошел на железнодорожный вокзал. В руке у него была палка, а за плечами котомка с едой. Но попасть туда можно только по волшебной тропинке, которая должна состоять из геометрических фигур. Задание Голосовое сопровождение <i>👁 Найди закономерность между геометрическими фигурами и выбери подходящий по смыслу фрагмент тропинки. Помоги Гномику добраться по волшебной тропинке до железнодорожного вокзала.</i>	На картинках фрагментов тропы настроены триггеры. Переход на следующий слайд по управляющей кнопке 
10.	Похвала «Умничка!» Голосовое сопровождение; анимация текста	Смена слайда через 2 секунды без щелчка
11.	Продолжение сказки Голосовое сопровождение - С твоей помощью Любопытка добрался до железнодорожного вокзала.	На картинках «нелепицах» настроены триггеры.

	Задание Голосовое сопровождение ☞ <i>Посмотри на картинку и найди, что неправильно нарисовал художник. Нажимай на все неправильные картинки и получай смайлики. Когда заполнятся все квадратики смайликами, ты сможешь перейти на следующую страницу.</i>	Переход на следующий слайд по управляющей кнопке, после получения 5 смайликов 
12.	Похвала «Отлично!» Голосовое сопровождение; анимация текста	Смена слайда через 2 секунды без щелчка
13.	Продолжение сказки Голосовое сопровождение; анимация смена вида за окном - Гномик Любопытка сел в вагон, и поезд тронулся. Сначала он двигался медленно, но постепенно набирал ход, и вскоре он помчался, унося гномика к далёким странам. А Гномик сидит в вагончике, веселится, радуется и смотрит в окно. А за окном проплывали города, поля, леса. И вдруг он увидел лесную полянку, а на полянке лесные жители играли в прятки. Задание Голосовое сопровождение ☞ <i>Помоги гномику найти всех лесных жителей, которые спрятались на картинке, на следующей страничке. Перейди на страницу с заданием, нажав на стрелку.</i>	Переход на следующий слайд с заданием по управляющей кнопке 
14.	Слайд – задание Черно белое изображение лесных жителей, спрятанных в линиях. Голосовое сопровождение ☞ <i>Помоги гномику найти всех лесных жителей, которые спрятались на картинке. Подведи курсор-пальчик к лесному жителю, которого ты нашёл и нажми левой кнопкой мышки. Картинка окрасится. Собери в клеточки все смайлики. После этого можешь перейти на следующую страничку.</i>	На картинках лесных жителей настроены триггеры. Переход на следующий слайд по управляющей кнопке, после получения 7 смайликов 

15.	Похвала «Отлично!» Голосовое сопровождение; анимация текста	Смена слайда через 2 секунды без щелчка
16.	Концовка сказки-игры Голосовое сопровождение; анимация поезда; звуковое сопровождение поезда - Путешествие гномика Любопытки продолжается. Поезд мчит его к новым приключениям. А что с ним произойдет, мы узнаем на следующей встрече.	Управляющая кнопка 
17.	Слайд – благодарность за работу Голосовое сопровождение; анимация текста; музыкальный фрагмент	

Техническое обеспечение:

- компьютер или ноутбук;
- программа Microsoft Office PowerPoint.

Игра-сказка «Путешествие гномика» упакована в архив. Архив содержит презентацию, созданную в программе Microsoft Office Power Point, пояснительную записку.