

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №7 «Сказка»
городского округа город Мантурово Костромской области

Мастер - класс

*по изготовлению интерактивного пособия для детей
5-7 лет с ограниченными возможностями здоровья*

«Умкина грамота»



Выполнила:
учитель – логопед
Шевелева Вера Викторовна

Аннотация к игре

Интерактивная игра «Умкина грамота» изготовлена своими руками из бросового материала и предназначена для обучения чтению и элементарным вычислительным навыкам детей от 5-7 лет с ограниченными возможностями здоровья.

Ни для кого не секрет, что одни дети при обучении достаточно быстро усваивают предложенный материал, другим же все дается с трудом. И, чтобы обучить ребенка чтению и счету, педагоги задействуют одновременно несколько психических процессов ребенка: внимание, память, слух. Привлекают в работу тактильные упражнения и мелкую моторику, активно используют мотивацию и поощрение.

При создании интерактивной игры «Умкина грамота» были учтены все эти нюансы. Используя пособие, пользователь сможет применять в работе с ребенком элементы глобального чтения и вычисления, мнемотехники, знаковую систему разбора слова на звуки, тренировать вычислительные навыки. Предусмотрена так же система поощрения ребенка за правильно выполненное задание.

В игровой комплект входит: коробка, игровое поле и главный герой. Медвежонок Умка может принимать участие в обучении малыша: подбадривать, подсказывать, назначать или выбирать задание, выполнять задание вместе с ребенком.

При открытии коробки мы видим 2 экрана (большой и маленький). Они предназначены для размещения информации. 1 экран – предметные картинки для составления слов и задач, 2 экран – для размещения слова или готового решения задачи в виде примера.

Игровое поле разделено на 4 сектора:

1 сектор – буквенный. По образцу на экране ребенок запоминает слово и собирает его из букв, прикручивая крышечки самостоятельно после того, как взрослый убирает слово с экрана.

2 сектор – звуковой. Ребенок вместе со взрослым разбивает составленное слово на звуки и составляет звуковую схему.

3 сектор – математический. По заданному образцу на экране ребенок повторяет условие задачи, проговаривает пример. Взрослый убирает заготовленное решение, ребенок составляет его самостоятельно.

Варианты игры могут быть различными. Используя как анализ, так и синтез, ребенок может составить слово из представленных букв или решение из представленных математических знаков и затем выставить соответствующую картинку или схему задачи на экран. Роли ученика и учителя могут меняться, задания усложняться и дополняться.

4 сектор – рефлексия. За правильно выполненное задание ребенок прикручивает себе на поле смайлик. Таким образом, он сможет оценить свою работу в данный момент. Так же это подтолкнет его к старанию, стремлению улучшить свой результат.

К игре прилагается небольшой волчок. Дети с ОВЗ очень быстро утомляются, им требуется разгрузка и переключение внимания. Их часто привлекают движущиеся предметы, выполняющие повторяющиеся действия (особенно дети с РАС). Поэтому волчок позволит эмоционально разгрузить ребенка, снять утомляемость и напряжение.

Важное значение так же имеет и цветовая гамма полей для игры. Каждое поле обозначено своим цветом и соответствующим значком. Менять местами назначение полей нежелательно. Дети с ОВЗ предпочитают постоянство и предсказуемость.

Надеемся, что игра вам пригодится. Желаем удачи!

1. Превращаем коробку из под оргтехники в чемоданчик для размещения игры.

Используем для работы канцелярский нож, мебельный степлер, малярный скотч.



2.Снаружи и изнутри обклеиваем коробку остатками обоев



Используем в работе клей ПВА, ножницы, линейку

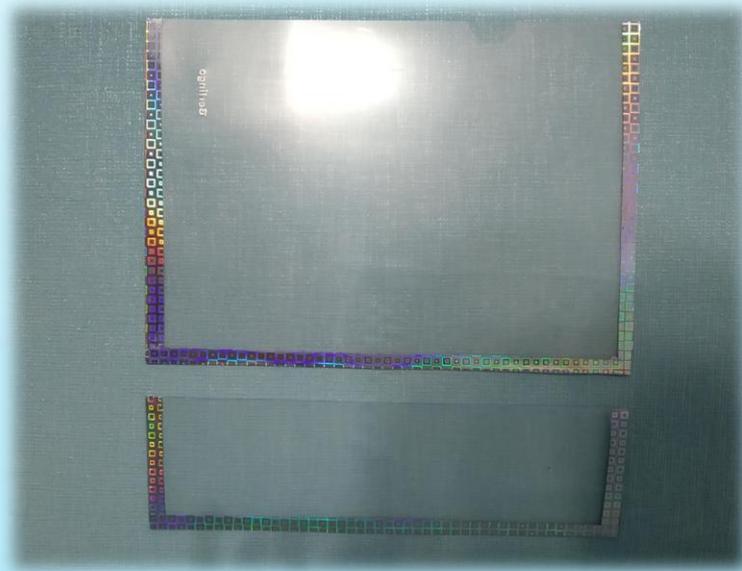
3. Делаем крышку коробки яркой и привлекательной. Для этого подойдут остатки потолочной плитки и яркие картинки.



Вырезаем картинки, наклеиваем на потолочную плитку, вырезаем канцелярским ножом по плитке, приклеиваем на коробку



4. На внутреннюю часть крышки размещаем экраны. Это могут быть файлы или пластиковые карманы.



Край пластикового кармана выделяем яркой самоклежкой. Прикрепляем карманы на внутреннюю сторону коробки на двойной скотч.

5. Делаем игровое поле. Для основы возьмем кусок тонкой фанеры. Это может быть часть старой мебели. Выпиливаем прямоугольник нужного размера.



6. Разделим получившийся кусок на 4 части. Проклеим самоклеякой. С лицевой стороны – 4 цвета. С обратной – 1 цвет.



7. На обратную сторону игрового поля приклеиваем ножки, чтобы поле не касалось дна коробки. Для этого мы взяли остатки от упаковки.



8. На каждое игровое поле лицевой части наклеиваем горлышки от пластиковых бутылок и маркеры-картинки для обозначения назначения полей.



Горлышки пластиковых бутылок с винтом отрезаем при помощи канцелярского ножа и приклеиваем на поле клеем через одинаковое расстояние.

9. Готовим крышки. Вырезаем и наклеиваем на них буквы, цифры, знаки, смайлики.

а	а	я	н	м	с
и	л	и	о	у	а
ш	8	7	+	=	д
р	п	т	2	3	4
ы	1	к	5	г	б
м	2	3	4	ю	6



Игровое поле готово



10. Распечатываем предметные картинки и сюжеты к задачам. Их всегда можно добавить. А так же слова и примеры.



Нарезаем карточки со словами и примерами нужного размера.

11. Главного героя – медвежонка Умку изготавливаем из потолочной плитки, подставку из пенопласта.

Картинку распечатываем на цветном принтере, наклеиваем, вырезаем предметы с помощью канцелярского ножа.



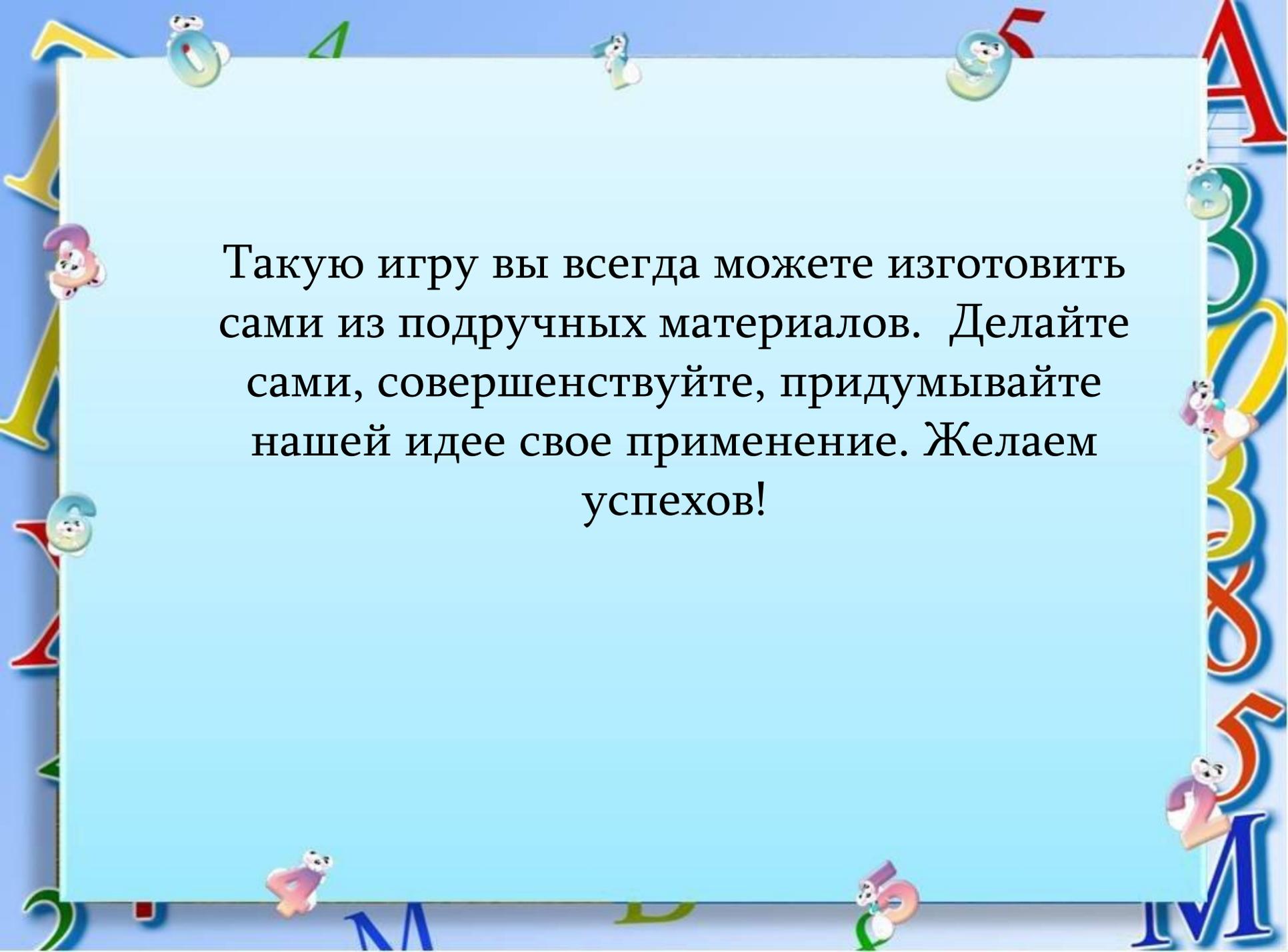
12. Изготавливаем волчок



Вырезаем цветной круг по размеру, распечатанный на принтере. Наклеиваем на диск. Из потолочной плитки вырезаем 2 кружка по форме пробки, приклеиваем в центр сверху и снизу. Разрезаем старую гелевую ручку пополам. Протыкаем диск по центру. Волчок готов.

Игра готова



A decorative border surrounds the central text area. It features large, colorful numbers (1, 2, 3, 4, 5) and small cartoon characters (a blue bear, a pink pig, a white rabbit) placed around the numbers. The background is a light blue gradient.

Такую игру вы всегда можете изготовить сами из подручных материалов. Делайте сами, совершенствуйте, придумывайте нашей идее свое применение. Желаем успехов!