

Тренажер «Что лишнее?»



**Лиханова Нина Леонидовна,
учитель-логопед
МДОБУ ЦРР-ДС №12 Непоседы»
г.Тынды**

Пояснительная записка

Тренажер использует макрос DragAndDrop и диалоговые окна - объекты UserForm.

Перед запуском тренажера обязательно следует включить внешнее содержимое, а по окончании работы **НЕ СОХРАНЯТЬ** изменения в тренажере.

Чтобы запустить макрос следует щелкнуть по объекту ЛКМ (левой кнопкой мыши), НЕ УДЕРЖИВАТЬ, затем переместить объект в нужное место и еще раз щелкнуть ЛКМ. Объект будет зафиксирован на этом месте.

Диалоговые окна содержат название картинок, помещенных на слайде. Чтобы открыть диалоговое окно, нажмите ЛКМ на карандаш в правом верхнем углу слайда.

Для проверки правильности выполнения задания - нажать на Совенка в левом нижнем углу слайда.

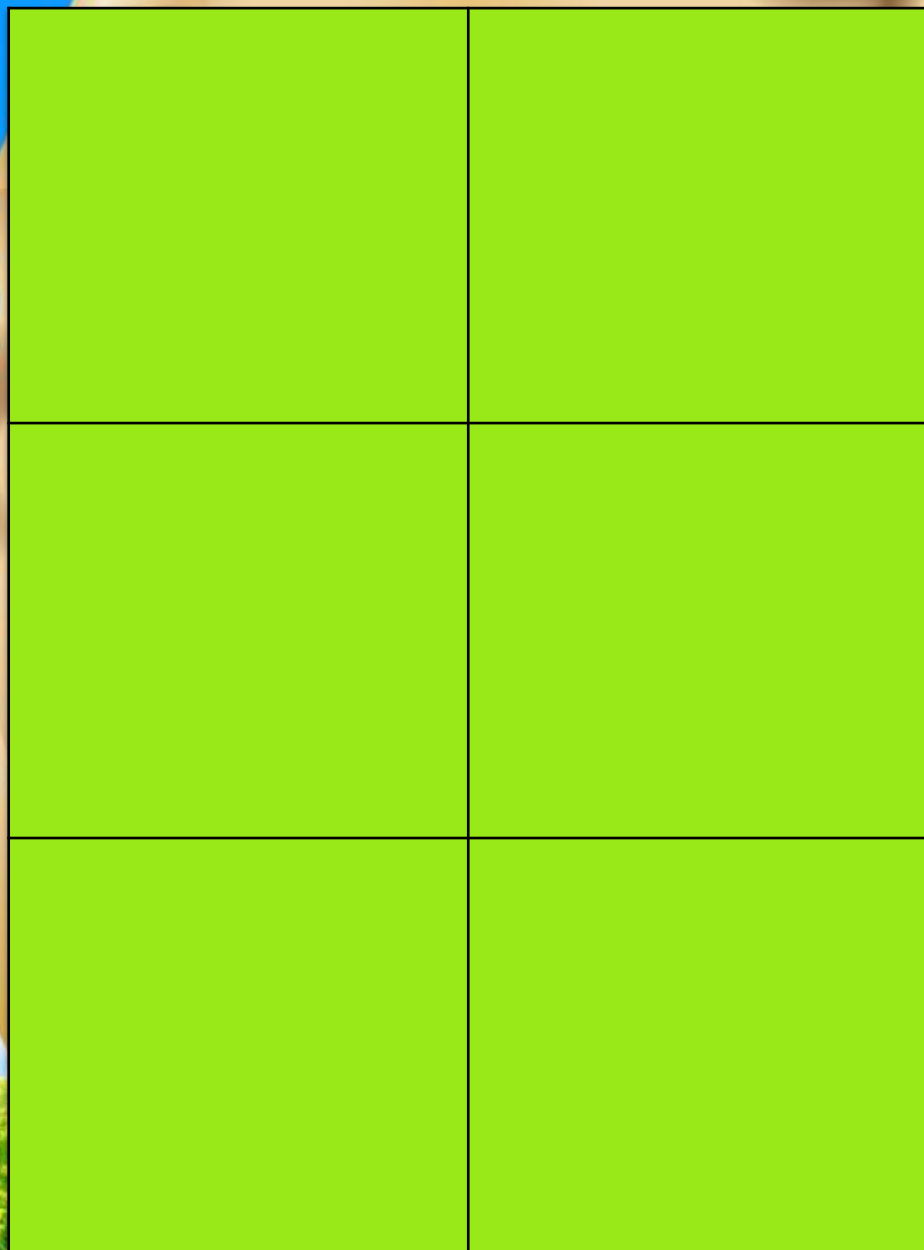
Для перехода на следующий слайд - нажать стрелку в правом нижнем углу слайда, для возвращения на предыдущий слайд - кнопка в левом нижнем углу слайда.

Тренажер предназначен для детей
старшего дошкольного возраста.

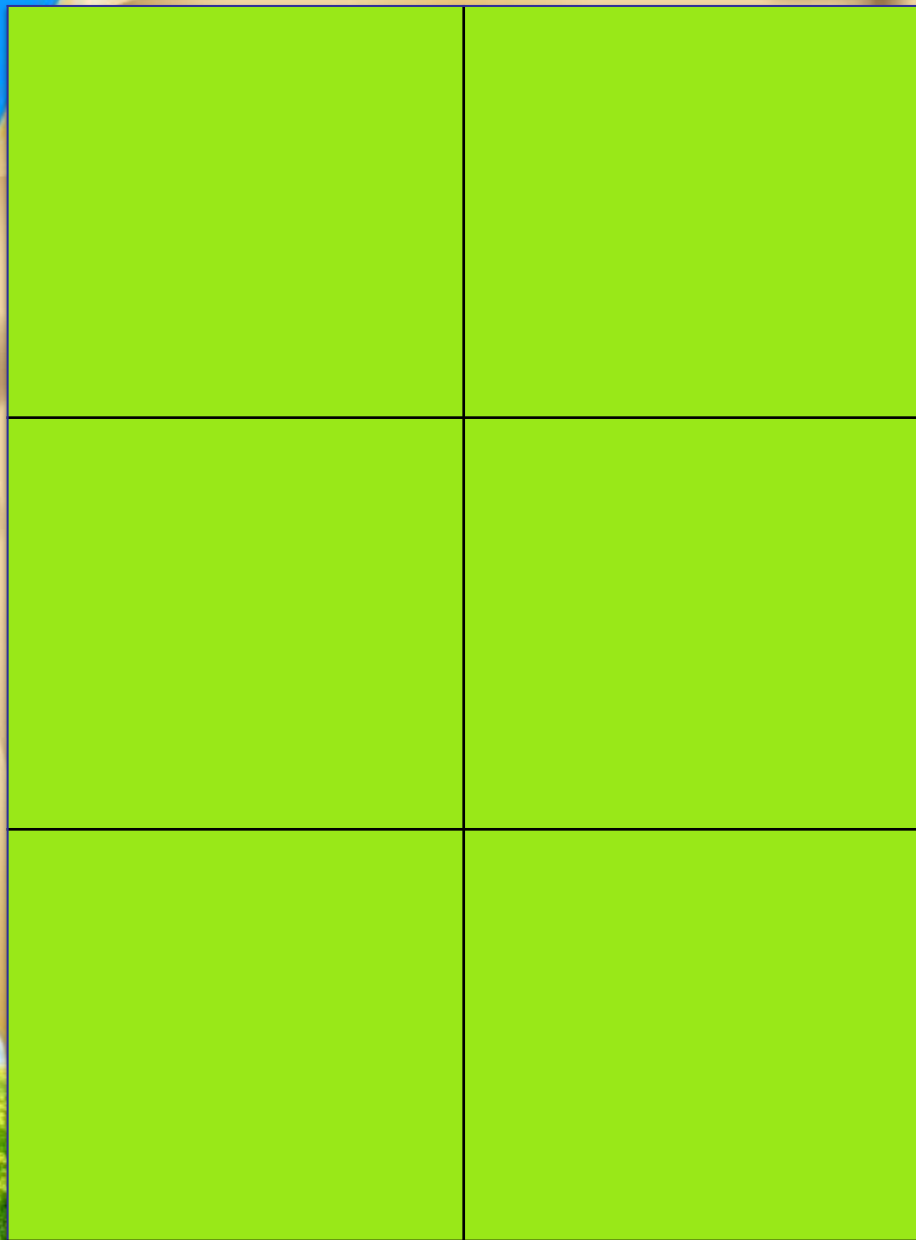
Цель: автоматизация звука [С] на материале слов.

Ход:

- Попросите ребенка назвать все предметы, изображенные на слайде.
- Объясните ребенку, что на игровое поле нужно перенести только те предметы, в названии которых есть изучаемый звук.
- Предложите назвать все картинки, интонационно выделяя заданный звук.
- При переносе картинок на игровое поле следите, чтобы ребенок, выполняя задание, проговаривал четко все слова.
- Когда все картинки будут перемещены, попросите ребенка еще раз назвать картинки, находящиеся на игровом поле и объяснить, почему оставшуюся картинку он считает лишней.
- Проверить правильность выполнения задания поможет Совенок в правом нижнем углу слайда – нажмите на него ЛКМ.



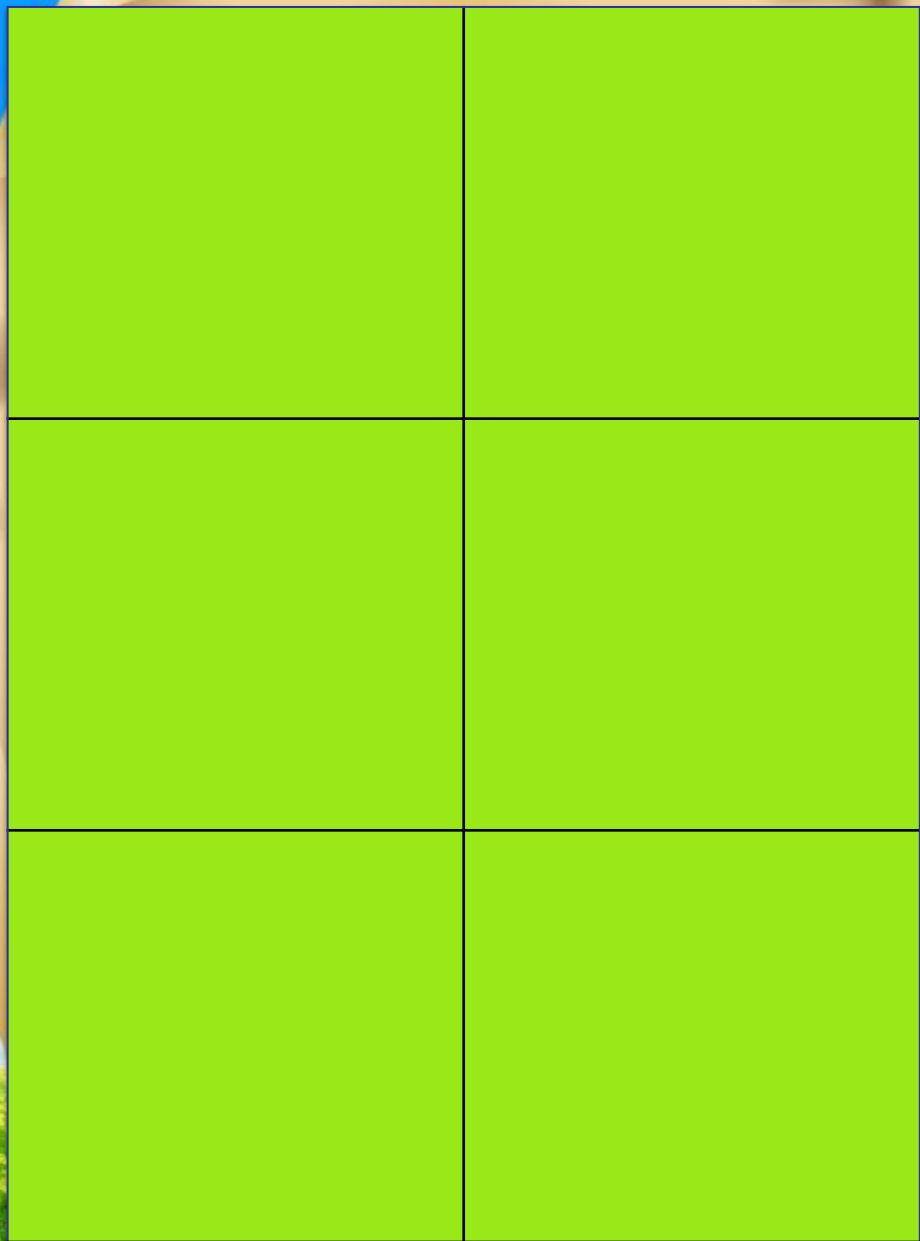














КОНЕЦ

Тренажер использует макрос Drag and Drop, созданный программистом Хансом Хофманом (Германия), русифицированную версию макроса Drag-and-Drop создал программист А.Н. Комаровский.

Все картинки взяты из Интернет-ресурсов



ВЫХОД