

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №10 «Гнездышко»**

(МБДОУ «Детский сад №10 «Гнездышко»)

658210 г. Рубцовск ул. Красная, 60

тел.: 4-14-03, 4-01-40 факс: 8 (38557) 4-14-03

[ds10rubtsovsk@yandex.ru](mailto:ds10rubtsovsk@yandex.ru)

[сайт: www.ds10.educrub.ru](http://www.ds10.educrub.ru)

**«Создание развивающих игр для детей с тяжёлыми нарушениями речи с помощью программы PowerPoint: от идеи до реализации»**

Подготовил: воспитатель  
Цывцына А.А.

Рубцовск, 2026 г

**PowerPoint** — доступный инструмент для педагогов групп компенсирующей направленности: он не требует глубоких технических навыков, при этом позволяет создавать яркие, интерактивные материалы, которые хорошо вписываются в коррекционно-развивающие занятия с детьми с ТНР. Ниже — пошаговый разбор, как из простой идеи сделать готовую игру, с учётом специфики работы с детьми с тяжёлыми нарушениями речи.

### **Почему PowerPoint подходит для коррекционной работы**

Для детей с ТНР важна наглядность, предсказуемость и повторяемость. PowerPoint даёт сразу несколько нужных возможностей:

**Визуальная опора.** Картинка, схема, пиктограмма помогают ребёнку понять инструкцию, даже если устная речь пока недоступна.

**Поэтапность и структура.** Можно выстроить игру как цепочку слайдов: «задание — подсказка — правильный ответ — поощрение».

**Интерактивность без перегрузки.** Триггеры, гиперссылки и простые анимации позволяют сделать игру «живой», но не превращать её в хаотичный поток стимулов.

**Адаптация под уровень ребёнка.** Один и тот же сюжет можно сделать проще (выбор из 2–3 вариантов) или сложнее (составление фразы, подбор признаков).

**Мобильность и воспроизводимость.** Файл легко перенести на другой компьютер, показать на проекторе, распечатать отдельные слайды как карточки.

### **От идеи до концепции: с чего начать**

Сначала определите цель игры в терминах коррекционной педагогики. Не «сделать красивую презентацию», а «отработать понимание предлогов» или «сформировать фразовую речь на уровне 2–3 слов».

### **Примеры целей и соответствующих игр**

Цель: различение звуков на слух (С/Ш).

Игра: «Выбери картинку со звуком С».

На слайде — 4 картинки, ребёнок кликает на нужную; при правильном выборе — анимация «плюс», при ошибке — мягкое возвращение к выбору.

Цель: расширение словаря по теме «Одежда». Игра: «Одень куклу». На слайде — кукла и набор одежды; ребёнок перетаскивает (через гиперссылки/триггеры) нужные предметы, проговаривая: «шапка», «куртка».

Цель: формирование простых фраз. Игра: «Что делает мишка?». На слайде — мишка и 3 действия (спит, ест, идёт). Ребёнок выбирает действие и вместе с педагогом произносит: «Мишка ест».

Цель: понимание инструкций с предлогами. Игра: «Положи мяч». На слайде — мяч и сцена с коробкой/стулом. Ребёнок кликает на действие «в коробку»/«на стул»; при правильном выборе появляется соответствующая картинка.

Важно сразу продумать речевой компонент: что будет говорить педагог, какие фразы будут доступны ребёнку (от жеста/выбора картинки до 2–3 слов).

Подготовка материалов: что понадобится

Картинки и пиктограммы. Используйте однотипные по стилю изображения, без лишних деталей. Для детей с ТНР лучше работают чёткие фото или простые пиктограммы (например, из системы PECS).

Звуковые эффекты и озвучка. В PowerPoint можно добавить короткие звуки (аплодисменты за успех, мягкий сигнал при ошибке), а также запись голоса педагога с инструкцией.

Цветовая схема и размер элементов. Контрастный фон, крупные объекты (не меньше 1/3 слайда), минимум текста для ребёнка (лучше пиктограмма + 1–2 слова).

Система поощрений. Слайды-«награды» с анимацией, короткие фразы поддержки («Молодец!», «Ты справился!»).

## **Пошаговая реализация в PowerPoint**

Шаг 1. Структура презентации

Создайте «скелет» из слайдов:

Титульный слайд с названием игры и картинкой-символом.

Слайд с инструкцией (пиктограмма + короткая фраза педагога, можно озвучить).

Игровые слайды (1 задание = 1–2 слайда).

Слайды обратной связи («верно»/«попробуй ещё»).

Финальный слайд-поощрение (анимация, короткая песенка, картинка с похвалой).

Шаг 2. Добавляем интерактивность

Есть три основных способа сделать игру интерактивной.

Способ А. Гиперссылки (самый простой)

Подходит для выбора ответа.

Разместите на слайде 3–4 картинки-варианта.

Для «правильной» картинки настройте гиперссылку на слайд «Верно».

Для «неправильных» — на слайд «Попробуй ещё».

На слайдах «Верно/Попробуй ещё» добавьте кнопку «Далее» со ссылкой на следующее задание.

Плюс: легко и быстро. Минус: ребёнок сразу видит все варианты; для сложных заданий лучше использовать триггеры.

Способ Б. Триггеры (более «игровой» эффект)

Позволяет «оживить» объекты: при клике появляется подсказка, звук, правильный ответ.

Пример: игра «Найди звук С».

На слайде — картинки: слон, шар, стол, шуба.

Добавьте анимацию «появление» к текстовой метке «С» и к зелёной галочке.

В «Области анимации» назначьте эти анимации триггерами на картинку «слон».

Для остальных картинок можно настроить анимацию «качание» или звуковой сигнал «неверно».

Так ребёнок не видит сразу «правильный ответ», а получает обратную связь в момент клика.

Способ В. Перетаскивание (имитация)

В PowerPoint нет «drag-and-drop» как в специализированных программах, но можно имитировать:

Сделайте «зону ответа» (рамка/фигура).

Разместите рядом объекты для выбора.

При клике на объект настройте анимацию «путь перемещения» к зоне ответа + триггер появления правильного/неправильного результата.

Это сложнее, но очень мотивирует детей.

### Шаг 3. Анимации и обратная связь

Для детей с ТНР критически важна понятная и щадящая обратная связь:

Правильный ответ: короткая анимация (звезда, салют), звук одобрения, фраза педагога («Молодец, ты нашёл!»).

Ошибка: мягкое «покачивание» объекта, нейтральный звук, подсказка без критики («Посмотри ещё раз»).

Избегайте громких «неправильных» сигналов и резких переходов — это может вызвать тревожность.

### Шаг 4. Озвучка и упрощение инструкции

Добавьте аудиоинструкцию (запись голоса педагога) на первые 2–3 слайда.

Дальше ребёнок запоминает алгоритм, и озвучку можно убрать. Если ребёнок не читает, текст для него должен быть минимальным: пиктограмма или 1–2 слова.

### Примеры готовых мини-игр

Игра 1. «Кто что ест?» (словарь, простые фразы)

Слайд: на полянке зверёк (заяц). Вокруг — морковка, рыба, яблоко.

Задача: выбрать, что ест заяц.

Речевой компонент: педагог задаёт вопрос «Что ест заяц?», ребёнок показывает на морковку и произносит «морковка» или использует пиктограмму.

Реализация: триггер на «морковку» ведёт к слайду «Верно» с анимацией и фразой «Заяц любит морковку». Остальные варианты — на «Попробуй ещё».

Игра 2. «Один — много» (грамматика)

Слайд: одна машина. Варианты: машины, машыны, машина.

Задача: выбрать правильное слово.

Речевой компонент: проговаривание пары «машина — машины».

Реализация: гиперссылки на «Верно/Попробуй ещё», на слайде «Верно» — анимация нескольких машин.

Игра 3. «Где мячик?» (предлоги)

Слайд: мячик и сцена (стол, коробка, пол).

Инструкция: «Положи мячик на стол».

Задача: кликнуть на действие «на стол».

Речевой компонент: фраза «Мячик на столе».

Реализация: анимация перемещения мячика к столу, появление фразы на слайде.

Как адаптировать игру под разные уровни ТНР

Уровень речевого развития    Как упростить игру    Как усложнить игру

Нет речи, использует жесты/пиктограммы    Выбор из 2 вариантов; крупные картинки; озвученная инструкция    Добавить 3-й вариант, но с очень контрастными изображениями

Фразы из 1–2 слов    Выбор из 3 вариантов; проговаривание 1–2 слов с опорой на пиктограмму    Ввести выбор «лишнее слово», подбор признака («большой/маленький»)

Простые фразы (2–3 слова)    Составление фразы по шаблону: «Это \_\_\_», «Мячик \_\_\_»    Добавить вопросы «Почему?», «Что будет дальше?», выбор действия из сюжета

### **Практические советы и частые ошибки**

*Не перегружайте слайд.* Максимум 3–4 объекта для выбора, крупный размер, контрастный фон.

*Соблюдайте ритм.* После каждого задания — пауза, время на проговаривание, поддержка педагога.

*Чередуйте сложные и лёгкие задания.* Чтобы ребёнок не уставал и сохранял мотивацию.

*Фиксируйте успехи.* Можно в конце игры показать «лист достижений» (звёздочки за выполненные задания).

*Избегайте «автоматической гонки».* Не ставьте таймер и не ускоряйте переходы — детям с ТНР нужно больше времени на обработку информации.

### **Интеграция в занятие**

Развивающая игра в PowerPoint — это не «развлечение», а часть коррекционного занятия. Включите её в структуру:

Организационный момент (приветствие, настрой).

Разминка (артикуляционная гимнастика, ритмические упражнения).

Основная часть (игра в PowerPoint как этап отработки целевого навыка).

Закрепление в реальной деятельности (перенос навыка: после игры «Кто что ест?» — раскладывание карточек на столе, проговаривание фраз).

### **Рефлексия и поощрение (что получилось, что было трудно).**

#### **Где брать материалы**

Пиктограммы: системы PECS, бесплатные наборы пиктограмм в интернете (обращайте внимание на лицензию).

Картинки: фотостоки с открытыми лицензиями, собственные фото, тематические наборы для логопедов.

Звуки: бесплатные библиотеки звуковых эффектов (для поощрения/обратной связи).

#### **Заключение**

Создание развивающих игр в PowerPoint для детей с ТНР — это сочетание коррекционной логики и простых технических приёмов. Определите чёткую цель, подберите понятные визуальные опоры, настройте щадящую обратную связь и обязательно включите речевой компонент на доступном ребёнку уровне. Такая игра станет эффективным инструментом на занятиях, поможет закрепить навыки и повысит мотивацию ребёнка за счёт наглядности и игрового формата.