

бус

Игра-тренажер
для автоматизации
звука [ш]

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



Цель игры:

автоматизация звука [З] в словах

Ход игры: *(слайд № 4 с изображением девочки)*

Ребенку предлагается игровая ситуация: «Маша порвала бусы и они рассыпались. Помоги Маше собрать бусы на нитку».

Ребенок, «нанизывая» бусы на нитку, проговаривает название картинок, изображенных на бусинках. После того как все бусы будут собраны на нитку, попросите ребенка еще раз назвать все картинки.

Игра проходит под непосредственным руководством взрослого.

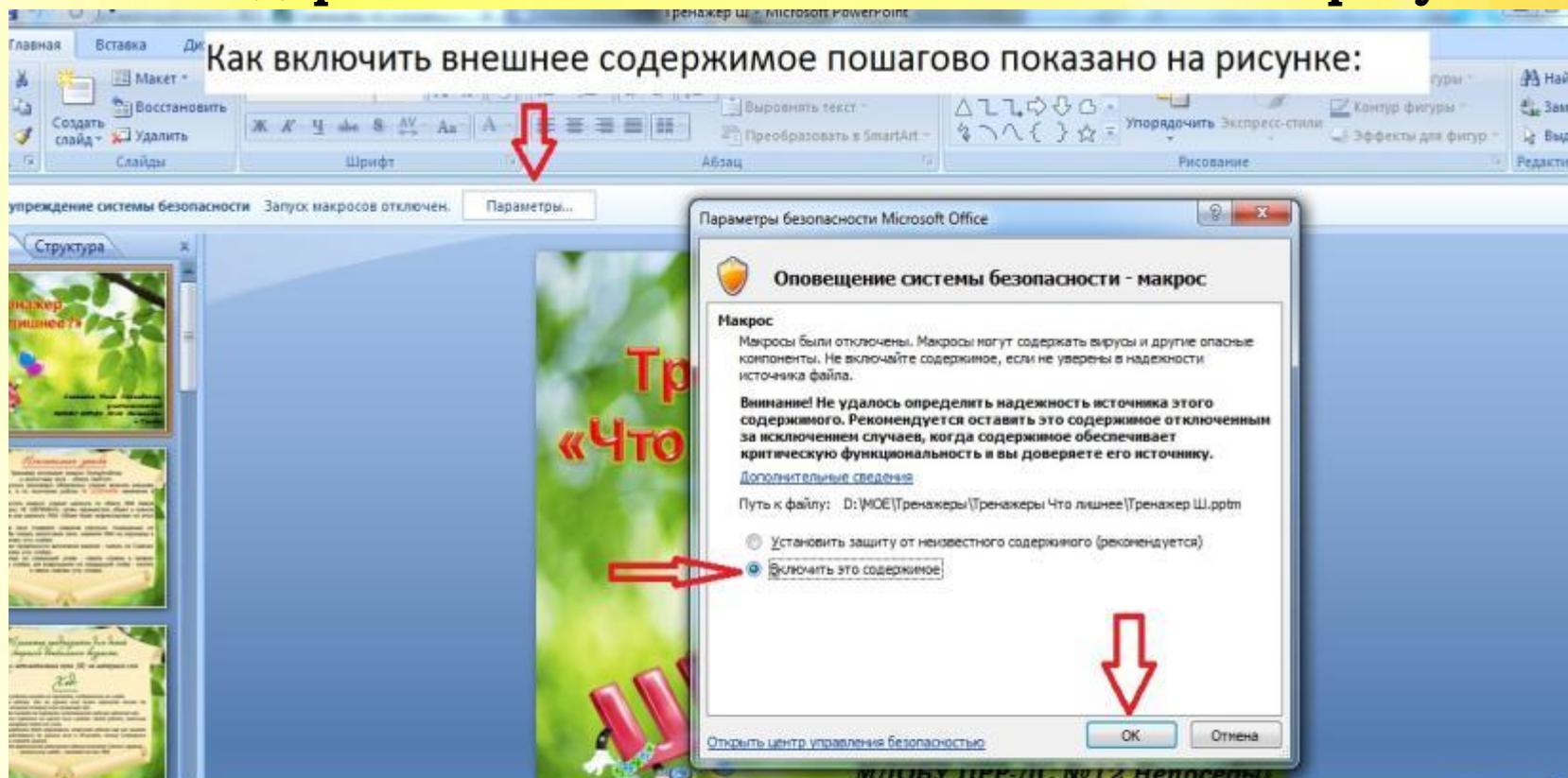
Игра-тренажер «Разноцветные бусы» использует макрос **Drang and Drop**. Чтобы «захватить» картинку, нужно щелкнуть по объекту левой кнопкой мыши, не удерживать, затем переместить объект в заданное место и еще раз щелкнуть левой кнопкой мыши. Объект будет зафиксирован в этом месте. После окончания игры, при закрытии программы

не сохраняйте изменения.

КАК ЗАПУСТИТЬ МАКРОС макрос *Drang and Drop*?

Макрос создан программистом из Германии Хансом Хофманом, русифицированную версию создал А.Н. Комаровский.

Перед запуском тренажера обязательно следует включить внешнее содержимое. Как его включить показано на рисунке.



Если Вы запустили тренажер не включив предварительно "внешнее содержимое", то макросы не будут работать, картинки будут неподвижны. Объект UserFoem тоже будет недоступен. Чтобы все заработало, закройте тренажер и запустите его заново, включив внешнее содержимое как показано выше, затем переходите непосредственно к слайдам.





ПИНА



ШАПКА



ШАМПУН



ШИПОВНИК





ШАР



МЫШКА



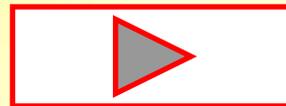
ШАРФ



ШОРТЫ



ХЛОПУШКА





ШТАНГА



ШКАТУЛКА

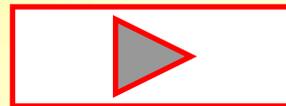


ШЛЮПКА



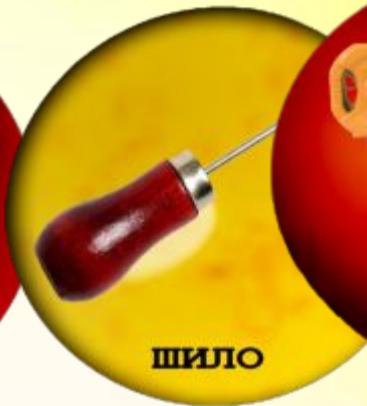
ШМЕЛЬ

ШЛЯПА





ТУШЬ



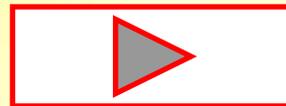
ШИЛО

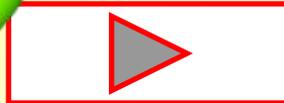


ШТАНГА



ШАХМАТЫ







СПАСИБО!