

Доклад на методическое объединение 2026 г.

Уважаемые коллеги!

Представляю вашему вниманию авторскую разработку интерактивной игры «Добро пожаловать в музей». Игра посвящена теме «Народные промыслы России» и предназначена для работы с детьми, имеющими умственную отсталость, а также с неговорящими детьми.

Актуальность

Дети с интеллектуальными нарушениями и речевыми проблемами нуждаются в особых коррекционно-развивающих приёмах. Интерактивные визуальные задания позволяют закрепить знания без опоры на речь, активизируют зрительное восприятие, внимание и мышление. Игра «Добро пожаловать в музей» решает эти задачи через знакомство с народными промыслами – дымковской игрушкой, хохломой, гжелью, городецкой росписью и другими.

Цель игры

Основная цель: закрепление и обобщение знаний о народных промыслах России через выполнение игровых заданий на классификацию, сравнение, подбор цвета и формы.

Коррекционные задачи:

- развитие зрительного внимания и памяти;
- формирование умения выделять лишнее, находить одинаковое;
- закрепление представлений о цвете (подбор цветов узора);
- развитие пространственного восприятия (вставка недостающего фрагмента);
- формирование навыка сортировки предметов по группам (посуда, игрушки, музыкальные инструменты).

Структура и уровни игры

Игра состоит из 5 залов (уровней). Каждый уровень имеет 4 варианта сложности, что позволяет дифференцировать материал.

1. **Зал внимания («Найди лишний»)**. На экране – три картинки. Ребёнок должен найти одну, не относящуюся к данному промыслу или отличающуюся по элементу. Развивает логическое мышление.

2. **Зал знакомства («Найди такую же»)**. Вверху три варианта изображений, внизу по центру – образец. Нужно подобрать идентичную картинку. Формирует навык сравнения и идентификации.

3. **Зал мастера («Подбери цвет по картинке»)**. В центре – узор

народного промысла. По бокам столбики из 8 цветов. Ребёнок выбирает только те цвета, которые реально используются в данном узоре. Закрепляет знание цветовой гаммы каждого промысла.

4. **Зал реставратора («Заплатки»).** Изображение с недостающим фрагментом. Внизу – три варианта заплаток, нужно выбрать одну правильную. Развивает внимание и зрительный анализ.

5. **Зал хранителя («Сортировка по коллекциям»).** Ребёнку необходимо распределить предметы (картинки) по трём группам: музыкальные инструменты, посуда, игрушки. Закрепляет умение классифицировать.

Методические особенности для детей с ОВЗ

- Отсутствие речевого ответа – все действия выполняются нажатием на экран (или кликом мыши), что подходит для неговорящих детей.
- Чёткая визуальная поддержка – крупные изображения, контрастный фон, минималистичный интерфейс.
- Пошаговая подача – ребёнок сам выбирает уровень и тип задания, не перегружается информацией.
- Многократное повторение – игра позволяет возвращаться к любому уровню, что важно для закрепления.
- Дифференциация – учитель может выбрать только те задания, которые соответствуют актуальным возможностям ребёнка.

Техническая реализация

Игра написана на языке программирования Python с использованием приложения PyCharm. Игра предназначена для компьютеров с операционной системой Windows. Все картинки и правильные ответы загружены в медиатеку. Интерфейс адаптирован для детей – крупные кнопки, подсказки, отсутствие лишнего текста.

Заключение

Интерактивная игра «Добро пожаловать в музей» – это готовый коррекционно-развивающий инструмент, который:

- знакомит детей с народными промыслами России;
- помогает закрепить знания о цвете, форме, группировке предметов;
- доступен неговорящим детям и детям с умственной отсталостью;
- легко встраивается в занятия по ознакомлению с окружающим миром, изобразительной деятельности и коррекционным курсам.