# [Логопедичні вправи із застосуванням комп’ютера для дітей дошкільного віку](https://www.pedrada.com.ua/article/2005-logopedichn-vpravi-z-zastosuvannyam-kompyutera)

|  |  |
| --- | --- |
| **Четвертий — зайвий** | На екрані з’являються чотири предмети, три з яких об’єднані чимось спільним, четвертий є зайвим. Дитина має знайти зайвий предмет та пояснити, чим саме він вирізняється з-поміж інших.  |
| **Що за формою нагадує предмет?** | У лівій частині екрана послідовно з’являються предмети, які нагадують за формою різні геометричні фігури: * трикутник
* квадрат
* круг
* овал.

У правій частині екрана розміщені чотири кнопки, що відповідають заданим геометричним фігурам. Дитина має визначити, що за формою нагадує зображений предмет (наприклад, м’яч схожий на круг, ялинка — на трикутник), і натиснути на відповідну кнопку.  |
| **Що якого кольору?** | У лівій частині екрана послідовно з’являються предмети різних кольорів:* червоного
* жовтого
* синього
* зеленого.

У правій частині екрана розміщені чотири кнопки, кожна з яких відповідає певному кольору. Дитина має визначити колір предмета і натиснути на відповідну йому кнопку. |
| **Знайди такий самий предмет, як на зразку** | У верхній частині екрана, в рамочці, зображений предмет-зразок, під ним розміщені три інших, схожих предмети, лише один з яких аналогічний зразку. Дитина має обрати аналогічний зразку предмет. Якщо предмет обрано правильно, то при клацанні на ньому мишкою дві зайві картинки зникають.  |
| **Добери предмет, якого бракує** | На екрані у верхньому ряду розміщені зображення чотирьох різних предметів. Під ними в другому ряду зображені ще три предмети, об’єднані певною загальною ознакою (наприклад, предмети однієї категорії: посуд, іграшки, одяг тощо). Також у другому ряду зображений один порожній кружечок. Завдання: в порожній кружечок необхідно з верхнього ряду дібрати відповідну картинку. Вибір роблять натисканням мишкою на необхідне зображення. Дитина обґрунтовує свій вибір, називаючи ознаки, які об’єднують предмети нижнього ряду. |
| **Добери пару** | На екрані у верхньому ряду розміщені зображення чотирьох різних предметів. Під ними, у другому ряду — зображення ще чотирьох предметів. Кожному предмету першого ряду відповідає по смислу один із предметів нижнього ряду. Завдання — дібрати пару кожному з чотирьох предметів верхнього ряду. Для цього потрібно виділити, клацнувши на ньому мишкою, один із предметів верхнього ряду. Цей предмет буде обведено кружечком. Потім з нижнього ряду потрібно дібрати пару першому предмету, клацнувши мишкою на відповідному зображенні. Якщо вибір зроблено правильно, то обидва предмети зникнуть. Обов’язково потрібно попросити дитину обґрунтувати свій вибір незалежно від того, правильний він чи ні. |
| **Обери зайвий предмет** | На екрані одночасно з’являються зображення восьми різних предметів: п’ять із них об’єднані між собою певним спільним смислом (наприклад, канцелярські предмети); три останні предмети виявляються зайвими. Завданням є знайти й видалити всі зайві предмети. При клацанні мишкою на зображенні справді зайвих предметів вони зникатимуть. Дитина має пояснити, чому вважає обрані предмети зайвими. |
| **Розфарбуй усі трикутники на картинці** | На екрані з’являються дві картинки, складені з різних геометричних фігур: кішечка і свічка. Завданням є розфарбувати на малюнку лише трикутники, користуючись інструментами програми — пензликом і фарбами. |
| **Знайди відмінності між малюнками** | На екрані одночасно з’являються два схожих малюнки, які водночас мають між собою певні відмінності. Потрібно порівняти малюнки і з’ясувати, чим вони відрізняються один від одного. Для цього дитина має клацати мишкою на тих елементах малюнка, які вважає різними. Якщо елемент обрано правильно — його буде обведено в кружечок. Завдання слід вважати повністю розв’язаним тоді, коли всі відмінності знайдено. |
| **Розфарбуй метелика по пам’яті** | На екрані з’являється на певний час (близько однієї хвилини) зображення метелика, крила, тулуб і голова якого розфарбовані різними кольорами. Дитина має запам’ятати, що яким кольором розфарбовано. Після цього на екрані з’являється чорно-біле зображення того самого метелика, яке необхідно розфарбувати по пам’яті.  |
| **Що було спочатку, а що — потім?** | На екрані одночасно в рядок з’являються три малюнки. Над ними у верхньому ряду — три порожні клітинки. Завдання —розмістити малюнки за розвитком сюжету в правильній послідовності (що було спочатку, а що — потім). Для цього потрібно на місце першої порожньої клітинки поставити відповідну картинку з нижнього рядка, клацнувши на ній мишкою. У такий самий спосіб заповнити дві інші порожні клітинки. Дитина має пояснити, чому вона розмістила картинки саме в такій послідовності; розповісти про те, що зображено на малюнку; як розвивалися події. |

*Оксана Шаравська, вчитель­логопед центру розвитку дитини № 53 «АБВГДЕЙКА», Житомир*