

*ООО «Дэльфа М»*

**Компьютерная программа**  
**«Жизненные компетенции»**  
**для детей с ограниченными**  
**возможностями здоровья**

**Практическое руководство**

**Москва**  
**2026**

УДК 376  
ББК 74.3+32.973  
К63

**К63 Компьютерная программа «Жизненные компетенции» для детей с ограниченными возможностями здоровья: Практическое руководство.** – М.: Дэльфа М, 2026. – 30 с.

Практическое руководство включает в себя основные правила установки и настройки компьютерной программы «Жизненные компетенции», описание работы с упражнениями; содержит сведения о технической поддержке, адрес и контактные данные изготовителя.

УДК 376  
ББК 74.3+32.973

© ООО «Дэльфа М», программа, текст  
практического руководства, 2026

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Основные термины и сокращения</b> .....	5
<b>Описание программы</b> .....	5
Назначение .....	5
Кому адресована программа.....	7
Новизна и оригинальность концепции .....	7
Комплектация .....	7
Системные требования.....	7
Установка программы .....	8
<b>Главное меню</b> .....	9
<b>Настройки</b> .....	9
<b>Список учеников</b> .....	10
<b>Избранное</b> .....	11
<b>Основные принципы управления программой</b> .....	11
<b>Ознакомительный блок</b> .....	12
Знакомство .....	12
Что на экране?.....	13
Покатаем грузовик .....	14
Поиграем в поезд.....	14
Качели.....	14
Космический стрелок .....	14
<b>Познавательное развитие</b> .....	14
Сутки (слайд-фильм).....	14
Времена года (слайд-фильм) .....	15
Времена года.....	15
Покажи предмет.....	15
Покажи часть предмета.....	16
Покажи часть тела .....	16
Покажи часть лица .....	16
Грузовик .....	17
Поедем на поезде .....	17
Поезд.....	17
<b>Социально-бытовая ориентировка</b> .....	18
Режим дня дошкольника (слайд-фильм) .....	18
Режим дня школьника (слайд-фильм) .....	18
Город в разное время суток (слайд-фильм).....	18
Город в разное время суток .....	19
В городе.....	19
В комнате .....	19
На кухне .....	20

Ванная комната.....	20
В классе .....	21
В парке.....	22
На детской площадке .....	22
В магазине .....	22
Вверх и вниз.....	23
<b>Речевое развитие.....</b>	<b>23</b>
Матрешки .....	23
Цветные ниточки .....	24
Машины.....	25
Маяк.....	26
Найди букву .....	26
<b>Эмоциональное развитие .....</b>	<b>27</b>
Найди эмоцию.....	27
Подбери эмоцию.....	28
Деревня малышей .....	28
Найди домик .....	29
Правильно ли называется домик .....	29
Найди домик для человечка.....	30
<b>Техническая поддержка и адрес изготовителя .....</b>	<b>30</b>

## ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ

Настоящее практическое руководство рассчитано, в первую очередь, на использование педагогами и воспитателями образовательных учреждений, обладающими базовыми навыками работы на персональном компьютере. Поэтому в тексте используется минимальное количество специальных компьютерных терминов и профессиональных сокращений. Среди тех, которые нуждаются в дополнительной расшифровке и комментировании, можно указать следующие:

ФГОС ДО	Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования
ФГОС НОО	Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования
Дети с ОВЗ	Дети с ограниченными возможностями здоровья
Щелкнуть мышью	Навести курсор на нужный объект на экране и нажать левую кнопку мыши
Drag&drop	Навести курсор на нужный объект на экране, нажать левую кнопку мыши; не отпуская кнопку перенести объект на новое место и отпустить кнопку
Экранная кнопка	Кнопки на экране, управляющие действиями в программе
Нажать на клавишу	Использовать кнопку клавиатуры
ЛКМ	Левая кнопка мыши
ПКМ	Правая кнопка мыши

## ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Назначение

Компьютерная программа «Жизненные компетенции» является новейшей разработкой компании «Дэльфа М». Ее основная направленность – коррекционная и развивающая работа с детьми с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). А жизненные компетенции – это та самая сфера, в которой эти дети нередко плохо ориентируются: соответствующих знаний, умений и навыков им часто не хватает для

максимального возможной независимой и самостоятельной жизнедеятельности. Программа не просто знакомит детей с устройством быта и повседневной жизни, но и помогает им освоить применение полученных знаний и умений в реальности.

Содержание упражнений основано на требованиях федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования и начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. Они содержат положения о важности овладения жизненными компетенциями, важности формирования полноценной речевой деятельности, умения активно использовать речевые средства и средства информационно-коммуникационных технологий для социализации, решения коммуникативных и познавательных задач.

С учетом специфического характера развития детей с ОВЗ и дисбаланса сфер их деятельности упражнения программы направлены на решение следующих основных задач:

- установление первоначального контакта с ребенком;
- повышение мотивации коммуникативной деятельности за счет использования наиболее привлекательных для ребенка средств обучения;
- расширение речевого (сценарного) репертуара для поддержания вербального взаимодействия в разных жизненных ситуациях;
- коррекция агнозии, проблем невербального, аудиального восприятия и негативных эмоциональных реакций на незнакомые звуки;
- улучшение общего эмоционального фона занятий;
- коррекция и развитие социальных и коммуникативных возможностей ребенка в рамках ведущей деятельности;
- расширение словарного запаса ребенка и работа над содержательной стороной речи;
- коррекция и развитие функциональных сторон речи;
- получение устойчивых результатов занятия за счет многократного дублирования графического, текстового и звукового материала;
- реализация индивидуально ориентированного подхода в коррекционной работе: отбор материала разного уровня сложности, определение темпа и содержания работы в зависимости от особенностей развития ребенка и др.

Наличие в составе программы логопедических упражнений позволяет выполнять артикуляционную гимнастику и автоматизацию отдельных звуков.

## **Кому адресована программа**

Программа полезна в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста с ОВЗ, имеющими нарушения развития различной этиологии, в том числе аутистический спектр нарушений – от легких признаков до тяжелых проявлений, – а также для детей, имеющих интеллектуальную недостаточность, задержку психического развития и другие особенности, сопровождающиеся нарушением познавательного развития и социализации.

## **Новизна и оригинальность концепции**

Применительно к детям с проблемами коммуникации, используя их интерес к телевизору, компьютеру, смартфону, в этой программе реализуется система занятий по методу создания полисенсорного виртуально-реального учебного пространства, защищенного патентом на изобретение № 2722673 (2020 г.).

Метод предполагает погружение ребенка в мир желанных ему объектов, введения его в состояние психологического комфорта путем поощрения его интереса к работе на компьютере с целью развития или коррекции эмоциональной сферы и экспрессивной речи.

Предметно-пространственная среда помещения для занятий по методу работы в полисенсорном виртуально-реальном учебном пространстве включает в себя:

- монитор компьютера, на котором ребенок выполняет задания;
- рабочий стол, на котором размещается монитор компьютера, а также учебные пособия и предметы, необходимые для переноса отрабатываемого навыка в реальную, но игровую среду;
- учебное помещение с обстановкой, включающей в себя предметы, отраженные на рабочем столе и демонстрируемые на мониторе, для переноса навыка в реальную среду.

## **Комплектация**

Поставляемый комплект включает:

- программу «Жизненные компетенции» на USB-флеш-накопителе;
- практическое руководство;
- паспорт изделия;
- упаковочную коробку.

## **Системные требования**

Операционная система (ОС): MS Windows 10, 11; РЕД ОС 7.3.6.

Оперативная память: 4 ГБ.

Свободный порт USB 2.0, 3.0, 3.1 (для установки программы).

Обязательна полная русификация ОС с установкой стандартного набора шрифтов.

## **Установка программы**

Описание процесса установки на жесткий диск компьютера обучающей программы ориентировано на пользователей, обладающих базовыми знаниями по работе с компьютером. В случае затруднений рекомендуем обратиться к соответствующим руководствам или воспользоваться помощью специалиста.

### **Для Windows 10, 11**

Установка должна производиться под учетной записью администратора компьютера.

1. Завершите работу со всеми программами.

2. Запустите файл «LC.exe» с USB-флеш-накопителя. Программа будет автоматически установлена в папку: C:\DELFA\_LC. В главном меню будет создана программная группа «Delfa», а на рабочий стол помещена иконка программы.

Не пытайтесь устанавливать программу в другую папку или на другой логический диск. Это может привести к неработоспособности программы!

### **Для РЕД ОС 7.3.6**

Установка программы производится с помощью оригинальной графической оболочки инсталляции. Обязательным условием при этом является наличие в операционной системе интерпретатора Python, который, как правило, устанавливается в операционную систему по умолчанию. Для проверки наличия и текущей версии Python в терминале надо выполнить команду: `python3 --version`. Если Python установлен, то отобразится версия интерпретатора. В противном случае помощь должен оказать специалист.

1. Запустить установку программы. Для этого использовать поставляемый инсталлятор с USB-флеш-накопителя или с его копии, помещенной на Рабочий стол. Щелкнуть по файлу «delfa\_installer.py» правой кнопкой мыши. Во вкладке «Свойства/Права» отметить галочкой опцию «Выполнение» для Владельца и выйти нажатием на кнопку «Закрыть».

2. В следующем окне нажать на кнопку «Запустить».

3. В окне с текстом Лицензионного соглашения ознакомиться с ним и либо принять, продолжив установку путем нажатия кнопки

«Принимаю», либо отказаться от установки, нажав кнопку «Отмена». Для возвращения к предыдущему окну нажать кнопку «Назад».

4. Начать инсталляцию, нажав на кнопку «Установить программу». Ввести пароль администратора, нажать на кнопку «Аутентификация». Об успешном завершении установки Программы будет сигнализировать выход окна с подтверждением. Если при первом запуске программы появится сообщение о необходимости перезагрузить компьютер, сделать это. На этом установка завершена.

5. Для создания ярлыка на рабочем столе пройти в главное меню системы, выбрать пункт «Образовательные» и щелкнуть правой кнопкой мыши по строке с названием программы «Жизненные компетенции». В появившемся меню выбрать пункт «Поместить на рабочий стол», либо перенести ярлык на рабочий стол методом drag&drop (захватив его левой кнопкой мыши).

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ

При запуске программы появляется заставка. Чтобы закрыть ее, нажмите любую кнопку на клавиатуре или мыши.

В главном меню представлены основные блоки (меню) упражнений и окно основных настроек программы. Также в главном меню можно завести учетную запись ученика, чтобы сохранять в ней индивидуальные настройки.

## НАСТРОЙКИ

Настройки, установленные в главном меню (глобальные), сохраняются для всех упражнений даже при выходе из программы. Чтобы изменить настройки конкретного упражнения, воспользуйтесь настройками внутри этого упражнения.

В настройках главного меню можно выбрать следующие параметры.

**Внешность главного персонажа**, которая будет использоваться во всех упражнениях. Внутри самих упражнений внешность менять нельзя (за исключением цвета волос и глаз у некоторых персонажей). Голос главного персонажа определяется автоматически и соответствует полу.

### **Звуковые эффекты:**

- громкость голоса главного персонажа (эмоции, задания);
- озвучивание эмоций (персонаж будет сопровождать свои эмоции соответствующими репликами во всех упражнениях);
- звуки, сопровождающие действия (звуки поезда, грузовика и др., которые производят объекты на экране);

– фоновые звуки (звуки окружения, включаемые кнопкой «Фонограмма» в упражнениях меню «Социально-бытовая ориентировка»: шум города, звуки кухни и др.).

#### **Визуальные эффекты:**

- включение/отключение следа нажатия на экран (мышью или пальцем) в виде расходящейся окружности (используется по умолчанию, чтобы отметить то, на что указывает ребенок).

Особые настройки, присущие только конкретным упражнениям, можно устанавливать непосредственно в настройках этих упражнений, они будут действовать только для текущего сеанса работы с упражнением.

## **СПИСОК УЧЕНИКОВ**

Программа позволяет сохранить те настройки, которые педагог сделает в работе с конкретным учеником, чтобы на следующем занятии не тратить время на их возобновление. Для этого занесите ученика в список, выбрав для него любое имя и заполнив по своему выбору остальные поля. Примите во внимание необходимость соблюдения требований Федерального закона «О персональных данных» от 27.07.2006 № 152-ФЗ. Вместо имени можно использовать число, слово и др. Все данные списка вносятся исключительно на усмотрение пользователя, не проверяются, никуда не отправляются и хранятся только на компьютере с программой.

Чтобы начать работу с учеником из списка и затем сохранять его индивидуальные настройки, щелкните по строке с его именем, а затем по кнопке «Начать с учеником». Вы можете также работать и не выбирая ученика, если щелкните по кнопке «Начать без выбора ученика». В этом случае программа тоже будет сохранять настройки, но без привязки к конкретному ученику; уже имеющиеся настройки отдельных учеников это никак не затронет.

В окне настроек каждого упражнения можно увидеть статус учетной записи (ученик / без выбора ученика) в левом верхнем углу.

## **Архивация и перенос данных программы «Жизненные компетенции»**

Если вам нужно обновить или переустановить программу, позаботьтесь о сохранении списка учеников. Для этого с главным меню программы в правом верхнем углу нажмите кнопку «К списку учеников» и нажмите кнопку «Экспорт списка учеников». Откроется окно «Сохранение списка учеников», в этом окне **вверху дайте имя файлу**, в котором будут сохранены данные, затем укажите место сохранения,

например Рабочую папку, Рабочий стол или внешний носитель, нажмите ОК. Полученный файл будет иметь вид **имя\_файла.docx** (для Windows) или **имя\_файла.delfad** (для РЕД ОС).

Чтобы перенести сохраненные настройки из файла, в главном меню программы в правом верхнем углу нажмите кнопку «К списку учеников», далее – «Импорт списка учеников», а затем в окне «Открытие списка учеников» выберите файл с настройками, который вы создали, и нажмите ОК. Подтвердите выбор, и данные будут перенесены.

**Внимание!** При переносе все данные полностью заменяются на перенесенные, объединить два списка нельзя.

## ИЗБРАННОЕ

В меню «Избранное» педагог может составлять подборку упражнений, например, для конкретного занятия.

Чтобы добавить упражнение в «Избранное», щелкните по экранной кнопке «**Работа с меню**»<sup>1</sup>. В открывшемся окне слева будет выведен перечень всех упражнений, доступных для переноса. Щелкните по стрелке справа от названия, и упражнение будет скопировано. Для удаления упражнения из «Избранного» щелкните по значку (X).

Щелкнув по кнопке «**Сохранить**», вы фиксируете произведенные изменения и выходите в меню. Кнопка «**Отмена**» позволит выйти без внесения каких-либо изменений в прежний перечень упражнений.

Далее с меню «Избранное» можно работать так же, как с другими разделами – там появятся все выбранные упражнения. Состав упражнений можно подобрать индивидуально для каждого ученика, он сохранится так же, как сохраняются настройки. Для этого при запуске программы нужно выбрать ученика из списка или создать новую запись и выбрать опцию «Начать с учеником».

## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ УПРАВЛЕНИЯ ПРОГРАММОЙ

1. Фонограммы (задания) в упражнениях можно переключать произвольно, они выбираются из списка на левой панели мышью или стрелками клавиатуры и клавишей **Enter**.

---

<sup>1</sup> Здесь и далее имеется в виду щелчок левой кнопкой мыши, если не указано иное.

Щелчок по кнопке «Настройки» или нажатие клавиши **F6** открывает окно, в котором можно установить различные параметры упражнений<sup>1</sup>, например:

- отображение панели с лицом главного персонажа и списком фонограмм;

- цвет волос и глаз главного персонажа;
- звуковые эффекты (включение, громкость);
- визуальные эффекты;
- отображаемые на экране объекты и др.

2. Переключение эмоций главного персонажа осуществляется кнопками W, A, S, D на клавиатуре.

3. Если ученик не пользуется мышью сам и показывает объекты пальцем, в некоторых упражнениях можно установить в настройках эффект «Маркер»: тогда при помощи мыши можно ставить на экране галочку или крестик там, куда указывает ребенок (левой кнопкой мыши и правой кнопкой мыши соответственно). Повторное нажатие на ту же кнопку снимает маркер.

4. Воспроизведением слайд-фильмов можно управлять: останавливать (щелчок по центру экрана проигрывателя) или перематывать к нужному месту (щелчок по полоске воспроизведения внизу окна проигрывателя).

## ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ БЛОК

### Знакомство

В этом и других упражнениях программы педагог может выбрать способ представления задания: включить фонограмму главного персонажа, либо давать задания самостоятельно.

Упражнение готовит ученика к выполнению заданий педагога. Оно не отличается сложностью, но при этом очень удобно для освоения ребенком навыка реагирования на вопросы педагога и главного персонажа, получая эмоциональную поддержку на каждом шаге. Главный персонаж может демонстрировать пять эмоций (выражений лица, включая нейтральное). Научившись определять эмоции персонажа, ученик в следующих упражнениях сможет ориентироваться на них и понимать, правильно ли он действует.

Упражнение разделено на два задания. Первое – собственно знакомство ребенка и персонажа. Оно необходимо для подготовки ребенка к общению, создавая вербальный сценарий знакомства. Второе

---

<sup>1</sup> Параметры для разных упражнений отличаются, но перечисленные присутствуют в большинстве упражнений.

задание предназначено для детей, избегающих визуальных контактов с людьми. В нем присутствуют вопросы, побуждающие ребенка рассмотреть лицо собеседника.

При входе в упражнение лицо имеет нейтральное выражение. Для смены эмоций воспользуйтесь клавиатурой компьютера. Для возвращения к нейтральному выражению нажмите любую из закрепленных за эмоциями клавишу.

### Кнопки выбора эмоций главного персонажа

Эмоция	Клавиатура
Радость	W
Удивление	A
Огорчение	S
Строгость	D

Для выбора фонограмм с приветствиями и заданиями воспользуйтесь клавишами-стрелками на клавиатуре компьютера<sup>1</sup>. Перемещение вверх-вниз по строкам с надписями соответствует стрелкам ↑ и ↓. Для запуска выбранной фонограммы воспользуйтесь клавишей **Enter** или щелкните по нужной строке мышью.

### Что на экране?

Демонстрация видеороликов (со звуком) и фотографий подходит для детей, испытывающих проблемы с организацией внимания на занятии. Оно помогает заинтересовать ребенка изображением на экране, а также может применяться в работе с детьми с чувствительным слухом. Используются фото: «Кошка», «Собака» и видео: «Огонь», «Вода», «Сказочный замок» и «Поезд». Во время демонстрации можно переключаться между сюжетами, щелкая мышью по зонам экрана:

Кошка	Огонь	Сказочный замок
	ВЫХОД	
Собака	Вода	Поезд

Для выхода щелкните по центру экрана или нажмите клавишу **Esc**.

<sup>1</sup> Схема выбора фонограмм главного персонажа действует и в других упражнениях с его участием.

## **Покатаем грузовик**

Упражнение для отработки простого взаимодействия ребенка с программой. Нужно катать грузовик по дороге, используя стрелки влево и вправо на клавиатуре.

## **Поиграем в поезд**

Вариант предыдущего упражнения. Нужно двигать поезд по рельсам, используя стрелки влево и вправо на клавиатуре.

## **Качели**

Здесь нужно раскачивать качели, используя стрелки влево и вправо на клавиатуре. При этом не надо спешить. Если в «Настройках» включить опцию «Звуки, сопровождающие действия», при нажатии на клавишу до момента достижения качелями крайнего положения прозвучит предупреждающий сигнал.

## **Космический стрелок**

Упражнение можно использовать как инструмент для тренировки реакции и мышления. В верхней части экрана располагается космическая тарелка, а в нижней – космический корабль, стреляющий по ней (клавиша *Пробел*).

Скорость перемещения тарелки меняется кнопками «+» и «-» на нижней панели. Тарелка может неподвижно висеть над ракетой (скорость «0») или передвигаться влево-вправо (от медленного (1) до быстрого (5)). Скорость выстрела всегда одинаковая.

# **ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ**

## **Сутки (слайд-фильм)**

Слайд-фильм, демонстрирующий смену дня и ночи на примере приморского пейзажа.

Во время просмотра фильм можно остановить и продолжить кнопкой паузы в проигрывателе или щелчком мыши по окну с фильмом. Слайд-фильм можно перематывать, мышью перемещая указатель воспроизведения на линии внизу проигрывателя<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Здесь и в других слайд-фильмах.

## Времена года (слайд-фильм)

Слайд-фильм, демонстрирующий смену времен года на примере загородного пейзажа.

Доступны функции остановки и перемотки фильма.

Из слайд-фильма можно сделать переход к соответствующему упражнению, нажав во время воспроизведения клавишу **Пробел** или экранную кнопку «**Открыть упражнение**» в нижней панели слева. Время года в упражнении будет соответствовать времени в фильме на момент перехода.

## Времена года

Упражнение помогает научиться определять времена года, отмечая их характерные признаки.

В настройках упражнения можно выбрать два типа заданий. Первый рассчитан на изучение картинки с пейзажем, соответствующим одному из времен года. На ней нужно найти и показать определенные объекты, обсуждая их состояние. Второй тип заданий – сравнение двух картинок с разными временами года, которые программа выводит в случайном порядке.

Возможен вход в упражнение через слайд-фильм «Времена года» (см. описание слайд-фильма).

## Покажи предмет

В процессе работы с этим упражнением у ребенка формируется связь названия предмета и его образа. Задача ученика – показать пальцем или щелкнуть мышью одну картинку с требуемым предметом.

Щелчок мыши по картинке обозначает выбор и вызывает один из эффектов (выбирается в настройках): след нажатия вокруг курсора, окружение картинки рамкой, верчение картинки, а также маркер – галочку (левая кнопка мыши) или крестик (правая кнопка мыши). Также можно отключить все визуальные эффекты.

Если ученик не пользуется мышью сам и показывает объекты пальцем, при этом нуждается в дополнительном подтверждении оценки ответа, можно установить в настройках эффект «Маркер»: тогда при помощи мыши можно ставить на экране галочки и крестики (левой кнопкой и правой соответственно). Повторное нажатие на ту же кнопку снимает маркер.

При выборе эффектов «рамка» и «верчение» повторный щелчок по картинке меняет ее на следующую.

После щелчка по экранной кнопке «**Обновить**» или нажатия на клавишу **Пробел** на экран выводится новый набор картинок.

В настройках упражнения можно выбрать:

- количество картинок, выводимых на экран (1–9);
- метод выделения выбранной картинке (окружение рамкой и др.);
- цвет рамки (выбор из палитры для всех картинок, случайный или переливающийся);
- мгновенное или плавное появление картинке на экране;
- мгновенное или плавное исчезновение выбранной картинке, скорость исчезновения;
- фон (контрастный, однотонный).

В настройках можно выбрать один из четырех наборов картинок. В перечне сюжетов по умолчанию выбраны все картинке набора. Убрать или выбрать все сюжеты можно кнопкой «Убрать все / Включить все». Картинке также можно выбирать и убирать по одной и в любом порядке.

## **Покажи часть предмета**

Задача ученика – выбрать на картинке с предметом названную деталь (указать мышью или пальцем).

Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог. Для перехода к следующему заданию нажмите **Пробел** или экранную кнопку «*Следующее задание*».

В настройках можно выбрать картинке, которые будут предложены в качестве задания, порядок их вывода на экран, способ выделения выбранной детали (либо отключение выделения).

Педагог может выбрать, какие фонограммы – обычные или короткие – предлагать ученику от имени главного персонажа («Покажи, где у петуха хвост» или «Покажи хвост»). Чтобы использовать короткие фонограммы, войдите в окно настроек и выберите опцию показа нижней панели с деталями. Теперь внизу экрана вы сможете выбирать короткие фонограммы, а слева – обычные.

## **Покажи часть тела**

Упражнение аналогично предыдущему, но с одушевленными объектами.

## **Покажи часть лица**

Выполняется по аналогии с упражнением «Покажи часть тела», но в отличие от него содержит вопросы о частях лица.

## Грузовик

Задача ученика – определить, к какому дому грузовик отвезет деталь.

На экране – два дома. У одного из них отсутствует часть крыши. Эту часть везет грузовик. Ученик выбирает направление движения грузовика клавишами-стрелками на клавиатуре, либо щелкает мышью по правильному дому. Если выбор верен, загорается зеленый сигнал светофора, и грузовик едет в указанном направлении. Для включения подсказки (указывает контур детали») нажмите кнопку с изображением лампочки в нижней части экрана. В случае ошибки загорается красный сигнал светофора, грузовик не движется.

## Поедем на поезде

Данное упражнение предназначено для детей с когнитивными нарушениями и способствует развитию внимания и памяти. Соберите железнодорожный состав в поле для образца (вверху) и предложите ребенку его повторить. Максимальное количество вагонов в составе – четыре, минимальное – один. Когда ребенок повторит образец, составленный им поезд отправится в путь. Во время движения поезд можно замедлять, останавливать или ускорять клавишами-стрелками влево (торможение и остановка) и вправо (ускорение).

В настройках можно выбрать объекты пейзажа, настройки звуков, способ составления образца (вручную или автоматически), вагоны, которые будут использоваться в заданиях, и один из двух режимов сборки: перенос (по умолчанию) и копирование.

В режиме переноса на месте взятого учеником вагона остается пустое место, вагоны в нижнем поле постепенно заканчиваются. В режиме копирования вагоны в нижнем поле не заканчиваются, и можно собирать состав из одинаковых вагонов.

## Поезд

Задача ученика – составить поезд по образцу, захватывая и перетаскивая мышью вагоны. Как только задание окажется выполненным, поезд уезжает. В отличие от предыдущего упражнения, вагонов в составе может быть больше и акцент сделан на правильную сборку более длинного состава.

Экран упражнения условно разделен на три зоны (поля). В верхнем поле педагог собирает состав-образец, перенося туда вагоны из нижнего поля. В среднем поле работает ученик, перенося вагоны из нижнего поля и выстраивая их по образцу. При этом локомотив всегда присутствует во всех зонах, убрать его нельзя.

Как и в предыдущем упражнении, в настройках можно выбрать объекты пейзажа, настройки звуков, способ составления образца, вагоны, и режим сборки (перенос или копирование).

В режиме переноса на месте взятого учеником вагона остается пустое место, вагоны в нижнем поле постепенно заканчиваются. В режиме копирования можно собирать состав из одинаковых вагонов.

Можно усложнить задание, используя сборку состава по памяти – скрыть образец при помощи кнопки с изображением глаза в верхнем поле. Повторное нажатие возвращает образец.

Для перехода к следующему заданию или сброса текущего, нажмите **Пробел** или экранную кнопку **«Следующее задание»**.

## СОЦИАЛЬНО-БЫТОВАЯ ОРИЕНТИРОВКА

### Режим дня дошкольника (слайд-фильм)

Слайд-фильм демонстрирует обычный день дошкольника с узнаваемыми местами, связанными с привычными ситуациями – домашними (спальня, кухня, ванная комната) и остальными (детская площадка, парк и др.).

Доступны функции остановки и перемотки фильма.

Из слайд-фильма можно сделать переход к соответствующему упражнению, нажав во время воспроизведения клавишу **Пробел** или экранную кнопку **«Открыть упражнение»** в нижней панели слева. При переходе из кадра с комнатой происходит переход в упражнение «В комнате», из кадра с магазином – в упражнение «В магазине» и т.д. Время суток в упражнении будет соответствовать времени в фильме на момент перехода.

### Режим дня школьника (слайд-фильм)

Слайд-фильм демонстрирует обычный день школьника с узнаваемыми местами, связанными с привычными ситуациями. В отличие от предыдущего фильма, эпизод с игровой площадкой заменен на школьный класс, где проходит урок.

### Город в разное время суток (слайд-фильм)

Слайд-фильм демонстрирует городскую улицу, изменяющуюся в течение суток – утром, днем, вечером и ночью.

Доступны функции остановки и перемотки фильма.

Из слайд-фильма можно сделать переход к соответствующему упражнению, нажав во время воспроизведения клавишу **Пробел** или

экранную кнопку **«Открыть упражнение»** в нижней панели слева. Время суток в упражнении будет соответствовать времени в фильме на момент перехода.

Для детей с особенностями восприятия невербальных звуков и шумов в упражнении есть звуки города.

## **Город в разное время суток**

Упражнение показывает городскую улицу в разное время суток. В течение дня меняются пейзаж и объекты на экране. Город представлен утром, днем, вечером и ночью, картинки переключаются в настройках, либо экранной кнопкой на нижней панели. Задача ученика – найти и показать объекты в городе (мышью или пальцем) и ответить на вопросы. Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог. Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

Возможен вход в упражнение из слайд-фильма «Город в разное время суток» (см. описание слайд-фильма).

## **В городе**

Это упражнение поможет детально ознакомить ребенка с городским пейзажем в дневное время. В настройках можно выбрать конкретные объекты для отображения на экране, постепенно увеличивая их количество и демонстрируя возникающие между ними связи. Задача ученика – найти и показать объекты (мышью или пальцем), определить и описать их функции. Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

Также можно настроить способ отображения выбора – зеленым контуром, либо обозначением следа нажатия мышью (расходящаяся окружность), либо совсем отключить визуальные эффекты.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильма «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильма).

## **В комнате**

Упражнение помогает усвоить знания о предметах и бытовых действиях в комнате. Задача ученика – найти и показать объекты в комнате (мышью или пальцем). Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Комната представлена утром, днем и вечером (картинки переключаются в настройках, либо экранной кнопкой на нижней панели). Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

Возможен вход в упражнение из слайд-фильмов «Режим дня дошкольника» и «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильмов).

## **На кухне**

Упражнение помогает усвоить знания о предметах и бытовых действиях на кухне. Задача ученика – найти и показать объекты в комнате (мышью или пальцем). Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Кухня представлена утром, днем и вечером, картинки переключаются в настройках, либо экранной кнопкой на нижней панели. Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

Чтобы открыть или закрыть нижние шкафы, холодильник и поискать в них предметы, нужно щелкнуть мышью по дверцам. Для включения воды в раковине нужно нажать на ручку смесителя. Чтобы наглядно обозначить выбор места за столом, нужно щелкнуть по табурету, и цвет его обивки изменится.

В окне «Настройки» можно выбрать, какие объекты на экране будут доступны для взаимодействия с ними.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильмов «Режим дня дошкольника» и «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильмов).

## **Ванная комната**

Упражнение помогает усвоить знания о предметах и бытовых действиях в ванной комнате. Педагог или главный персонаж озвучивает задание. При помощи мыши нужно захватить требуемые предметы и переместить их в указанное место. Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильмов «Режим дня дошкольника» и «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильмов).

### **Задания**

*Рассмотри ванную комнату* (в этом режиме можно взаимодействовать со всеми предметами, перемещать их, включать воду в

раковине, унитазе, ванной и душе). Кнопка с закругленной стрелкой возвращает предметы в исходное положение (здесь и в некоторых других заданиях).

В следующих упражнениях можно взаимодействовать только с требуемыми в задании предметами (указаны в скобках).

### ***Выбери предметы***

– для чистки зубов (переместить на раковину зубную пасту и стакан со щетками);

– для мытья рук (переместить на раковину мыло);

– для вытирания рук и лица (переместить на крючок малое полотенце);

– для вытирания тела и ног (переместить на крючок большое полотенце).

### ***Наведи порядок***

– разложить по местам (положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с пола в корзину);

– положить на место после использования (положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с крючка на полотенцесушитель);

– навести беспорядок и исправить (экранной кнопкой со стрелками вниз предметы перемещаются на пол; нужно положить в шкафчик мыло, пасту, стакан со щетками, полотенца убрать с пола в корзину);

– воспользоваться ершиком (после щелчка по изображению ершика появляется соответствующая анимация).

### ***Включи воду***

– для мытья рук (нажать на вентиль крана в раковине);

– для купания в ванне (нажать на вентиль крана в ванной);

– для принятия душа (нажать на вентиль крана в ванной и на переключатель душа);

– унитаз (нажать на кнопку слива на бачке).

Для включения подсказки (указывает контур предмета) нажмите кнопку с изображением лампочки в нижней части экрана.

## **В классе**

Упражнение помогает усвоить знания о предметах и действиях в классе.

В настройках упражнения можно выбрать задание. В первых двух заданиях ученику нужно найти и показать объекты в классе (мышью или пальцем). В третьем и четвертом задании нужно сравнить похожие картинки. Эти задания отличаются способом расположения картинок – вертикальным или горизонтальным. Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильма «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильма).

## **В парке**

Упражнение показывает парк днем. Задача ученика – найти и показать объекты в парке (мышью или пальцем). Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

В настройках можно выбрать конкретные объекты для отображения на экране. Также можно настроить способ отображения выбора – зеленым контуром, либо обозначением следа нажатия мышью (расходящаяся окружность), либо совсем отключить визуальные эффекты.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильмов «Режим дня дошкольника» и «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильмов).

## **На детской площадке**

Упражнение помогает ребенку учиться вести себя в окружении других детей, например, определять принадлежность чужих вещей. Задача ученика – найти и показать объекты на детской площадке (мышью или пальцем). Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

В настройках можно выбрать конкретные объекты для отображения на экране. Также можно настроить способ отображения выбора – зеленым контуром, либо обозначением следа нажатия мышью (расходящаяся окружность), либо совсем отключить визуальные эффекты.

Чтобы увидеть в левой панели все строки с заданиями, воспользуйтесь полоской прокрутки справа.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильма «Режим дня дошкольника» (см. описание слайд-фильма).

## **В магазине**

Упражнение помогает ребенку учиться ориентироваться в магазине. Задача ученика – найти и показать товары и иные объекты в торговом зале (мышью или пальцем). Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог.

В настройках упражнения есть настраиваемый список товаров (опция «Предметы»), с которыми можно взаимодействовать: один раз взять с полки и положить в тележку, а также вынуть из корзины и по-

ставить обратно. Если в настройках снять галочки с предметов, взаимодействовать с ними будет нельзя.

Для погружения в атмосферу места можно включить специальную фонограмму со звуками торгового зала (кнопка включения фонограммы располагается на нижней панели).

В настройках можно включить или отключить обозначение следа нажатия мышью (расходящуюся окружность), настроить громкость речи и специальной фонограммы.

Возможен вход в упражнение из слайд-фильмов «Режим дня дошкольника» и «Режим дня школьника» (см. описание слайд-фильмов).

## **Вверх и вниз**

Упражнение помогает ребенку учиться вести себя в лифте и правильно выбирать направление движения. Задача ученика – выбрать и нажать кнопку (мышью или пальцем), чтобы приехать на лифте на нужный этаж. Его можно указать, щелкнув мышью по изображению окна на нужной высоте (повторный щелчок погасит в нем свет. Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог. Недопустимо нажимать кнопки лифта до окончания движения кабины и звучания фонограммы дверей.

Движение лифта сопровождается соответствующим звуком (по умолчанию выключен). Отрегулировать звук и другие эффекты можно в настройках. Там же можно включить или отключить обозначение следа нажатия мышью (расходящуюся окружность), настроить громкость реплик главного персонажа.

Также в настройках регулируется скорость движения лифта. При *постоянной скорости* лифт двигается естественно, а при *пропорциональной* движение меняется таким образом, чтобы любой участок пути преодолевался за одинаковое время. Таким образом, от первого до шестого этажа лифт поедет с большей скоростью, чем от первого до второго, но при этом оба пути займут одинаковое время. При выборе любой из этих настроек увеличить скорость лифта можно при помощи кнопок «+» и «-» на нижней панели.

# **РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ**

## **Матрешки**

Упражнение позволяет обрабатывать артикуляционные статичные позы языка, губ, а также движения и дифференцированные движения органов артикуляции.

При запуске на экране присутствует одна матрешка. На ее фартучке – символ одного из упражнений артикуляционной гимнастики:

Лопаточка	Барабан
Иголочка	Горка
Грибочек	Лошадка
Дудочка	Заборчик
Чашечка	Качели
Бублик	Вкусное варенье
Часики	

Ученик выполняет упражнение, и по его окончании учитель нажимает на **Пробел**. Матрешка раскрывается, из нее выпрыгивает матрешка поменьше и становится рядом с первой. На ее фартучке – символ следующего упражнения. Когда учитель нажимает **Пробел**, а все матрешки уже вышли на экран (все задания успешно выполнены), звучит фонограмма с одним из звуков-поощрений.

В окне «Задание» можно установить количество упражнений (от одного до тринадцати), порядок их выполнения. Строки с названиями упражнений перемещаются вверх и вниз мышью методом drag and drop (нажать и переместить в нужное место).

Помимо режима, когда матрешки устанавливаются одна за другой в несколько рядов, можно включить другой, выбрав в опции «Предыдущая матрешка» – «Не остается». В этом случае на экране будет находиться только одна матрешка с заданием для ученика.

В окне «Задание» можно произвести настройки упражнения.

Щелкая по кнопкам «Убрать все упражнения» или «Включить все упражнения», можно произвести соответствующий выбор. Строки с названием упражнений можно перемещать мышью (drag and drop) на нужное по порядку место.

Чтобы выйти из окна «Задание», сохранив произведенные настройки, необходимо щелкнуть по кнопке **Принять**. Выбор кнопки **Отменить** приведет к выходу из данного окна без сохранения произведенных настроек.

Щелчок по кнопке **Помощь** выводит на экран окно с текстом помощи по работе в данном окне.

## Цветные ниточки

Данное задание также способствует тренировке мышц артикуляционного аппарата. Сюжеты, подобранные для этого задания: «Грибок», «Чашечка», «Ежик», – предполагают отработать статичное положение языка. В качестве поощрения ребенок собирает рисунок, находя нужные кусочки ниточек и перемещая их с помощью мыши в контур. Количество ниточек разное для каждого упражнения, соответ-

ственно разная и сложность выполнения упражнения. Сюжет «Барaban» удобен для выработки навыка удерживать язычок за верхними зубами на альвеолах и длительно произносить «ДДДДДД».

Время выполнения задания не ограничивается. Если выбран автоматический режим (по умолчанию), достаточно щелкнуть мышью по ниточке, и она встанет в нужное место контура. Если выбран режим «Вручную», ниточку надо захватить мышью и, не отпуская, переместить на контур. При этом вокруг контура есть «льготная» зона, чтобы упражнение можно было выполнить легче: достаточно переместить ниточку в эту зону, чтобы она притянулась в контур. Если деталь окажется вне этой зоны, она вернется на свое место, и ученик сможет продолжить попытку. Захваченную деталь можно свободно перемещать в рабочей зоне и отпускать кнопку мыши в любом месте экрана, кроме контура и «льготной» зоны.

При запуске упражнения на экран выходит сюжет, находящийся вверху соответствующего поля в окне «Настройки» (по умолчанию – «Грибочек»). После щелчка по кнопке «*Следующее задание*» или нажатия на клавишу *Пробел* на экран выводится контур следующей картинке. Порядок смены картинок устанавливается в окне «Настройки». Если учитель считает звук неудачным, он нажимает *Пробел*, и деталь возвращается на свое место.

Для повтора задания (возвращения ниточек из контура и новой попытки поставить их в контур) воспользуйтесь одним из способов: мышью – щелчком по картинке (условный прямоугольник вокруг контура); клавиатурой – клавишей *Backspace*. Повтор возможен только после завершения текущего задания.

В настройках упражнения можно выбрать метод вставки ниточек: автоматически по щелчку или вручную. При смене метода текущее задание начинается заново.

По умолчанию для вывода на экран выбраны контуры всех четырех картинок. Сюжеты можно выбирать или отключать по одному и в любом порядке. Для этого перетащите мышью строчки с названиями картинок на нужные вам места и проставьте галочки на выбранных картинках.

## Машины

Упражнение предназначено для постановки и автоматизации звука *Р*. Может быть применимо и для автоматизации других изолированных звуков, слогов или слов.

Ученик должен переместить мышью все детали машин на нужное место в контур (drag&drop), произнося при этом обрабатываемые звуки, слоги или слова, например «р-р-р-р», «ж-ж-ж», «дра-дра-дра», «руль», «мотор». Количество деталей зависит от вида машины: спор-

тивный самолет – 3 детали, мотоцикл – 4, трактор – 5, старый автомобиль – 6, современный автомобиль – 7.

Чтобы облегчить выполнение задания, вокруг контура существует «льготная» зона, перенос детали в которую приведет к ее притягиванию в нужное место. Если деталь окажется вне этой зоны, она вернется на свое место, и ученик сможет продолжить свою попытку. Захваченную деталь можно свободно перемещать в рабочей зоне и отпускать кнопку мыши в любом месте экрана, кроме контура и «льготной» зоны.

Если учитель считает звук неудачным, он нажимает *Пробел*, и последняя установленная деталь возвращается на исходную позицию. В случае удачной попытки учитель может поощрить ученика, нажав на кнопку «Прослушивание образца» (*F8*). В этом случае ученик услышит звук работы собранной им машины.

Для повтора задания применяется один из способов: щелчок мышью — щелчком по картинке; клавиатурой — клавишей *Backspace*.

## Маяк

Упражнение предназначено для вызывания и автоматизации у ученика звука *Л*. Может быть применимо и для автоматизации других изолированных звуков, слогов или слов.

Упражнение имеет два режима, которые переключаются щелчком мыши по кнопке «Режим работы» (*F6*).

В первом режиме, установленном при запуске упражнения, окно на маяке погашено, прожектор не горит, лодка блеклая. Ученик произносит требуемый звук. Как только учитель считает звук удачным (задание выполнено), он нажимает на *Пробел*. Огонь маяка загорается, и ученик видит лодку. После нажатия на *Пробел* огонь маяка гаснет, лодка опять становится еле видимой.

Во втором режиме прожектор маяка включен, окно освещено, лодка видна. Ученик произносит звук (как бы за лодку), и как только учитель нажимает на *Пробел*, лодка улыбается. После повторного нажатия на *Пробел* лодка прекращает улыбаться, и можно продолжать работу.

## Найди букву

Чтобы выполнить упражнение, необходимо указать букву, совпадающую с образцом в рамке. Выбранная буква обводится рамкой при нажатии на нее мышью. Программа не определяет правильный ответ, а лишь наглядно фиксирует выбор. На успех или ошибку укажет эмоция главного персонажа, которым управляет учитель при помощи клавиатуры.

После щелчка по экранной кнопке «**Обновить**» или нажатия на клавишу **Пробел** на экран выводится новый набор букв.

Количество букв-вариантов на экране определяется в настройках упражнения опцией «Варианты» (от 2 до 10). По умолчанию на экран выводится пять букв.

Буквы на экране могут располагаться свободно или в строчку.

Если ученик не пользуется мышью сам и показывает объекты пальцем, можно установить в настройках эффект «Маркер»: тогда при помощи мыши можно ставить на экране галочку или крестик (левая и правая кнопки мыши соответственно). Повторное нажатие на ту же кнопку снимает маркер.

В упражнении четыре уровня сложности:

- искомая буква и образец идентичны как по цвету, так и по начертанию. Остальные буквы могут быть любого начертания (прямые или курсивные) и отличаются цветом от буквы-образца. Все буквы могут повторяться, кроме той, что совпадает с образцом;
- начертание искомой буквы и образца одинаковое, однако они различаются цветом. Остальные буквы могут быть любого начертания и любого цвета, могут совпадать с цветом буквы-образца. Все буквы могут повторяться, кроме той, что совпадает с образцом;
- полностью случайный внешний вид букв в поле выбора и буквы-образца. Все буквы могут повторяться, кроме той, что совпадает с образцом;
- в поле выбора выводятся буквы, похожие на букву-образец. Все буквы могут повторяться, кроме той, что совпадает с образцом.

По умолчанию для вывода на экран выбраны все 33 буквы русского алфавита. Убрать или выбрать все буквы можно, щелкнув по кнопке «Убрать все / Включить все». Буквы можно выбирать или отключать по одной и в любом порядке.

## ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

### Найди эмоцию

Упражнение научит ориентироваться в настроении окружающих людей, а также соотносить выражение лица с переживаемой эмоцией. Задание – определить эмоцию на лице-образце в центре экрана и найти такое же выражение среди нескольких окружающих изображений. После щелчка мышью выбранная картинка окружается рамкой.

Смена картинки-образца осуществляется так же, как обычное управление мимикой главного персонажа – кнопками W, A, S, D на клавиатуре. Переключаясь между эмоциями, главный персонаж предварительно возвращается к нейтральному выражению лица.

В настройках упражнения можно определить количество выводимых на экран картинок-вариантов и цвет рамки.

## Подбери эмоцию

По сравнению с предыдущим это упражнение более сложное. Оно требует анализа ситуации на картинке, объяснения своего выбора. На экране компьютера демонстрируется картинка с эмоционально насыщенной ситуацией, а лицо героя отсутствует. На выбор ребенку предоставляется несколько лиц с разными выражениями эмоций. Необходимо указать на одно из лиц, вставить его на место лица персонажа, по возможности, назвать эмоцию и объяснить, почему в данной ситуации она могла возникнуть. При необходимости лицо можно вернуть обратно в поле выбора.

После щелчка по экранной кнопке **«Обновить»** или нажатия на клавишу **Пробел** на экран выводится новая картинка. Порядок смены картинок можно задать в окне **«Настройки»**.

По умолчанию активны для вывода на экран сюжеты всех семи картинок. Их можно выбирать или отключать по одному, и в любом порядке. Изменить порядок их вывода на экран можно, перемещая строки мышью (drag&drop).

Опция **«Режим»** определяет один из трех способов переноса лица из поля выбора на пустое место в картинке и обратно. Если выбрать **«Автоматический»**, для этого достаточно щелкнуть мышью по нужному лицу. Два ручных режима предполагают, что нужно захватить мышью и перенести выбранное лицо на пустое место в картинке. При этом сложный режим, в отличие от простого, предполагает точное попадание лица в контур.

## Деревня малышей

Задача ученика – щелчком мыши открыть окно в домике, где светится круглое окошко, и назвать эмоцию жильца, повторив его выражение на своем лице.

По умолчанию окошко горит в первом домике слева. Чтобы зажечь круглое окошко в другом домике, нужно воспользоваться стрелками вправо и влево на клавиатуре, либо щелкнуть мышью по круглому окошку.

Правильность ответа и реакцию главного персонажа определяет педагог. Если ответ правильный, можно включить эмоцию **«радость»**, и из трубы домика начнет идти дым. Повторное нажатие на **«радость»** возвращает нейтральное выражение лица главного персонажа, труба перестает дымить, и можно переходить к следующему заданию. Включить дым из трубы также можно щелкнув по ней мышью. Показать,

что ответ неправильный, можно, выбрав эмоцию «грусть», возвратив нейтральное выражение лица в том же порядке.

Задание считается завершенным, когда определены эмоции жителей всех домиков на экране. Обновить задание можно кнопкой *«Следующее задание»* в нижней панели или клавишей *Пробел*. Упражнение можно выполнять с подписями эмоций на домиках или без них.

В настройках регулируется количество домов на экране, используемые эмоции, расположение домиков на экране (упорядоченное или случайное), включаются/отключаются подписи на домиках.

## **Найди домик**

На экране расположены домики с человечками в них. Каждый человечек испытывает определенную эмоцию. Задача ребенка – указать на домик, хозяин которого испытывает эмоцию, названную в задании, например: «Выбери домик, в котором его хозяин радуется».

Чтобы отметить ответ, нужно щелкнуть по круглому окошку выбранного домика – оно зажжется. Зажигать окна нужно стрелками влево и вправо на клавиатуре. Чтобы указать, что ответ правильный, запустите при помощи клавиатуры эмоцию главного персонажа «радость», тогда он улыбнется, а из трубы домика пойдет дым. Если щелкнуть по трубе мышью, дым пойдет, а эмоция на лице главного персонажа не изменится. Задание считается завершенным, когда определены эмоции жителей всех домиков на экране.

В настройках регулируется количество домов на экране, используемые эмоции, расположение домиков (упорядоченное слева направо или случайное).

## **Правильно ли называется домик**

Нужно сопоставить название домика и эмоцию живущего в нем человечка и нажать соответствующую экранную кнопку (да/нет). Выбранный ответ станет выделен рамкой.

Если ответ правильный, можно выбрать эмоцию «радость» главного персонажа, и тогда из трубы домика начинает идти дым. Повторное нажатие на любую кнопку выбора эмоции возвращает нейтральное выражение лица главного персонажа, труба перестает дымить, и можно переходить к следующему заданию. Включить дым из трубы также можно, щелкнув по ней мышью.

В настройках упражнения устанавливается частота совпадения эмоции и надписи в диапазоне от «всегда» (эмоция жильца всегда совпадает с надписью на доме) до «никогда» (эмоция никогда не совпада-

ет); в среднем положении количество случаев совпадения и несовпадения равно.

## **Найди домик для человечка**

Чтобы выполнить упражнение, нужно перенести человечка из нижней панели в домик, надпись на котором совпадает с его настроением. Если ответ правильный, можно выбрать эмоцию главного персонажа «радость», тогда персонаж улыбнется, а из трубы домика пойдет дым. Если щелкнуть по трубе мышью, дым пойдет, а эмоция на лице главного персонажа не изменится.

В настройках регулируется количество домов и человечков на экране, используемые эмоции, расположение домиков на экране – упорядоченное (слева направо без пропусков) или случайное (один домик может быть слева, а два другие справа и т.п.).

## **ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Компания-изготовитель оказывает техническую поддержку клиентам и консультирует их по вопросам установки и эксплуатации приобретенного ими оборудования по телефону +7 (925) 585-48-34 в рабочие дни с 10.00 до 18.00 по московскому времени.

Вы также можете отправить свои вопросы на электронную почту **support@delfam.ru**

## **АДРЕС ИЗГОТОВИТЕЛЯ**

ООО «Дэльфа М». Москва, 117279, Профсоюзная ул., дом 93А.  
Телефон: +7 (495) 142-12-20. E-mail: info@delfam.ru

**Компьютерная программа**  
**«Жизненные компетенции»**  
**для детей ограниченными**  
**возможностями здоровья**

Практическое руководство

Редактор Л.С. Войта

Подписано в печать 25.02.2026. Формат 60x84 1/16.  
Усл. печ. л. 1,75. Тираж 100 экз.

ООО «Дэльфа М».  
117279, Москва, ул. Профсоюзная, 93А.  
Тел. +7(495)142-12-20. E-mail: [info@delfam.ru](mailto:info@delfam.ru)

Отпечатано: типография «Digitpress»  
117279, Россия, Москва, ул. Профсоюзная, 93А  
Тел. +7(917)518-24-18. E-mail: [4953355567@mail.ru](mailto:4953355567@mail.ru)