

Презентация авторских компьютерных игр

«Путешествие в Простоквашино», «Путешествие в лес»

**Мастер-класс для участников ОТМО, с использованием компьютерной
игры «Уроки грамоты»**

Подготовила: Миронова Т.Ю.,
учитель – логопед

**Использование информационно-коммуникационных технологий в работе с дошкольниками,
имеющими общее недоразвитие речи**

- (Немного физиологии) 80% информации человек воспринимает через органы зрения;
- 15% информации – с помощью слуха;
- оставшиеся 5% - через осязание, обоняние и вкус.

Внедрение компьютерных технологий – это новая ступень в образовательном процессе;

- *с введением ИКТ открывается огромный потенциал игровых и обучающих возможностей;*
- *Компьютерные технологии – это средство оптимизации процесса коррекции речи;*
- *ИКТ позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному;*
- *С внедрением ИКТ образовательный процесс таким процессом, в котором ребенок – активный субъект.*

ПРЕИМУЩЕСТВА ИКТ

ИНФОРМАЦИЯ В НАГЛЯДНОЙ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ФОРМЕ
следовательно

- **Повышается мотивация и интерес детей к занятиям;**
- **Процесс запоминания информации ускоряется и становится осмысленным и долговременным;**
- **Значительно сокращается время на формирование навыков и функций.**

ВАЖНО!

Компьютер – не самоценен!

- *Компьютер не заменит специалиста, - это только вспомогательный обучающий материал.*
- *Положительный результат от использования ИКТ может быть только во взаимодействии ребенка, педагога и компьютера.*
- *Максимальная одноразовая длительность: 5 лет – 10 мин в день, 6 лет – 15 мин в день.*
- *Рекомендуемая максимальная кратность работы на компьютере в течение недели для детей 5 и 6 лет – 1-2 раза.*

**В своей работе мы используем специальные готовые обучающие компьютерные программы,
игры и презентации**

*При формировании звукопроизношения и обучению грамоте такие как:
«Азбука малышка», «Баба Яга учится читать», «Трудные звуки»;*

Готовимся к школе с такими героями:

«Лунтик», «Смешарики», «Маша и медведь».

В логопедическом кабинете есть выход в Интернет, и мы иногда пользуемся онлайн развивающими компьютерными играми

С сайта «Мерсибо», Фикси-клуба, смешарики (букварик)

(мы там зарегистрировались и пользуемся Демо-версиями игр (пробными версиями) в качестве сюрпризных или итоговых моментов занятий)

А также сами создаем различные мультимедийные презентации:

- ❖ Презентации – картинки (например, для выполнения артикуляционной гимнастики);
- ❖ Презентации - загадки; (когда, отгадав загадку, ребенок на экране видит картинку – отгадку)
- ❖ Познавательные презентации (по лексическим темам, ознакомлению с окружающим миром и др.);
- ❖ И Электронные игры по развитию речи и ВПФ.

Интерактивная игра «Путешествие в Простоквашино» (изучаем домашних животных)



ЦЕЛЬ: Совершенствовать лексико – грамматический строй речи дошкольников по лексической теме «Домашние животные».

ЗАДАЧИ:

1. Активизировать номинативный словарь: детеныши животных; актуализировать лексемы с обобщающим значением;
2. Актуализировать предикативный словарь.
3. Упражнять в практическом образовании притяжательных прилагательных.
4. Совершенствовать навыки словоизменения существительных: образование множественного числа; употребление существительных в родительном, дательном и творительном падежах.



Шёл Дядя Фёдор по деревне Простоквашино и вдруг услышал какие-то звуки. Ребята, помогите Дяде Фёдору назвать словом тот звук, который он услышал и отгадайте, кто издавал этот звук. Кого увидел Дядя Фёдор?

Услышал блеяние. Баран (овца) блеет. Увидел барана.

Аналогично другие животные: коза, лошадь, свинья, собака, кошка.



Удивился Дядя Фёдор и спрашивает: почему так много животных живёт в деревне? А Шарик ему отвечает: потому, что все они приносят пользу людям. Я, например, на охоту хожу. Ребята, расскажите Дяде Фёдору, какую ещё пользу приносят собаки?

Собака охраняет дом. А какую пользу приносит кошка? (кошка ловит мышей).

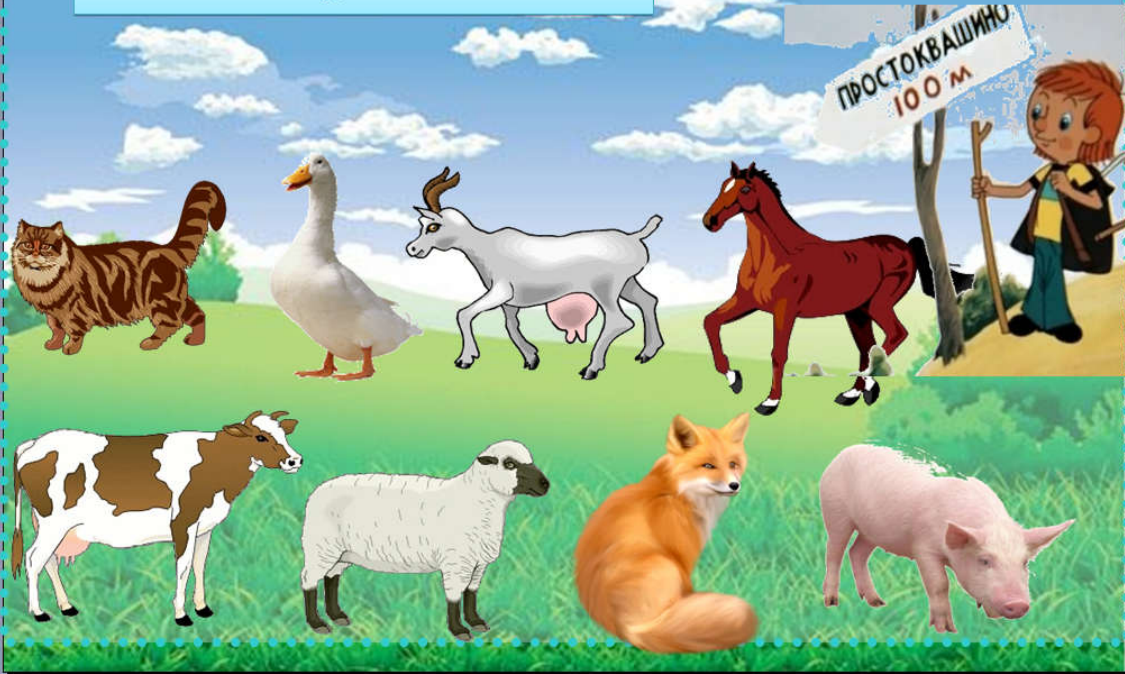
Аналогично дети рассказывают о пользе других животных (лошадь, осел, корова, коза, кролик...)



Чтобы животные приносили пользу, люди должны о них заботиться и хорошо кормить, - говорит Шарик.

Ребята, помогите Дяде Фёдору накормить животных. Кому дадим морковку? (кролику) Чем мы кормили кролика? (морковкой).

«Кто лишний?»
Помогите Дяде Фёдору, скажите, кто лишний?



Физминутка Е. Железновой «Лошадка»



Интерактивная игра «Путешествие в лес (изучаем животных леса)».

Мультимедийное дидактическое пособие для работы
с воспитанниками с ОНР старшей группы

по теме «Путешествие в лес
(изучаем животных леса)»



Выполнила Миронова Татьяна
Юрьевна, учитель – логопед ГБОУ
СОШ № 4 г.о. Чапаевск СП д/с № 20

Цель: Развитие речи дошкольников по лексической теме «Животные леса» посредством использования современных информационно-коммуникационных технологий.

Задачи:

1. Структурировать номинативный словарь: животные, их детеныши, жилища животных; хищники - травоядные; актуализировать словарь признаков: притяжательные прилагательные;

2. Активизировать в речи пространственные предлоги; развить навыки словоизменения существительных в дательном и творительном падежах единственного и множественного числа; навыки словообразования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами "онок", "ёнок"; навыки согласования числительных с существительными;
3. Развивать зрительное восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление.

Ребенок выбирает одну из звездочек, задания в которой он будет выполнять.



Стало Маше интересно, какие еще животные, кроме мишки, живут в лесу.
Спросила она об этом мишку, а он и говорит:
- Я расскажу, а ты слушай, подмечай и, если нужно, помогай!

Словарь

Грамматический строй

Связная речь

Проверка знаний

Высшие психические функции

Задания под звездочкой «Словарь»

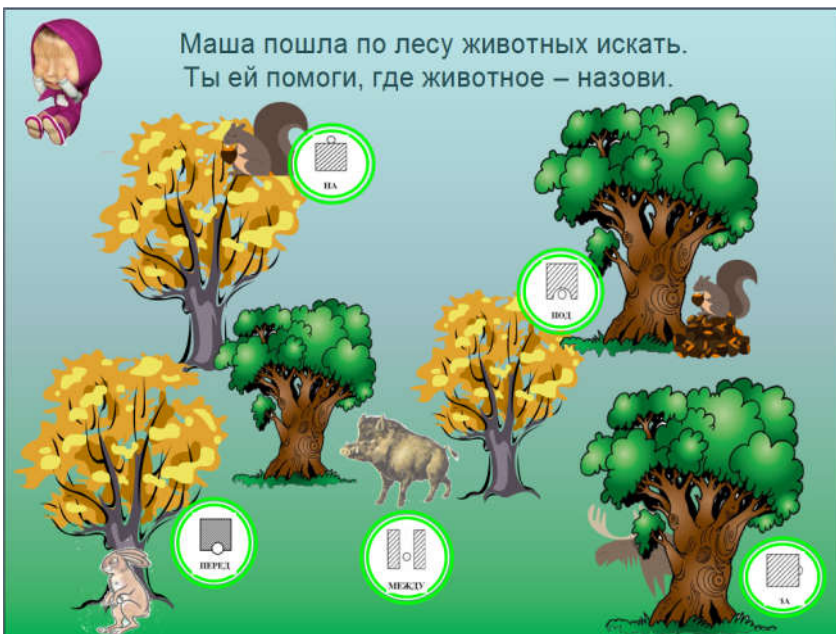


Знаешь ли ты, что животные бывают хищные, травоядные и всеядные? Маше помоги и животных раздели.





Задания под звездочочкой «Грамматический строй»





Помоги Маше детенышей животных посчитать и цифру правильно подобрать.



1

2

3

4

5



Животные весело играли и хвосты потеряли.
Ты им помоги, хвосты подбери и правильно назови.



Мастер-класс для участников ОТМО, с использованием компьютерной игры «Уроки грамоты»

Подготовила: Миронова Т.Ю.,
учитель – логопед



Цель: Дифференциация звуков [С - З]

Задачи:

1. Учить детей различать на слух звуки [с] и [з];
2. Продолжать обучать детей звуковому анализу слов; подбору слов к схемам, преобразованию слов;
3. Закрепить графический образ букв С, З.



Порядок в чемодане наведи, место звука определи.

По дорожке мы шли, волшебную палочку нашли...
«ВОЛШЕБНИКИ»

Дождь из букв - посмотри, правильные собери...

Вставь нужную букву

З

ОНТ



С



ОВА́



З

НО О́К



С

МУ́ ыка

