

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 87
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

ПРИЛОЖЕНИЕ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
«КОРРЕКЦИЯ ФОНЕТИЧЕСКОГО НЕДОРАЗВИТИЯ РЕЧИ»
государственного бюджетного
дошкольного образовательного учреждения
детский сад №87 Фрунзенского района Санкт-Петербурга

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ

**ОБУЧАЮЩЕ-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ
POWER PLASMA**

С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТСО LEXIBOOK

Учитель – логопед:
Анастасия Дмитриевна Луковникова

В процессе коррекции и развития речи у детей необходимым условием является применение современных коррекционно-логопедических технологий, направленных на звуковую и смысловую сторону речи, а также при организации логопедической работы для повышения качества образования и повышения мотивации к учебно-познавательной деятельности у детей в 2018-2019 учебном году я активно внедряю в практику логопедических занятий следующую развивающую компьютерную педагогическую технологию в соответствии с ФГОС ДО: технология на основе ТСО обучающе-познавательных игр Power Plasma компании «Lexibook Junior», которая включает комплекс интерактивных игровых развивающих заданий для детей 5-6 лет. Отличительной особенностью современного детского сада является создание условий для обеспечения комфортного самочувствия ребенка в образовательном учреждении. Основной задачей детского сада, который посещают дети с ОВЗ является создание условий для успешного воспитания и обучения детей с речевыми нарушениями в период дошкольного детства.

Организация жизни и деятельности детей должна учитывать потребности детей в реализации ведущей деятельности, в познании, в проявлении активности и самостоятельности, творческой инициативы самого ребенка.

Содержание и способы осуществления этой деятельности обуславливаются окружающей ребенка предметной средой. Многие задачи развития помогает решать игровое оборудование немецкой фирмы «Lexibook Junior», использование которого способствует решению ряда разнообразных задач развития:

- способствует стимуляции потенциальной возможности дальнейшего развития, обогащая его содержание, обеспечивает через механизм «зоны ближайшего развития» (Л.С.Выготский) его дальнейшую перспективу.
- создаёт условия для творческой деятельности каждого ребенка;
- служит целям актуального психического развития;
- обеспечивает достижение нового перспективного уровня в развитии детской деятельности.

Игровое пособие можно использовать в индивидуальной и подгрупповой работе учителя-логопеда. Совместная деятельность будет формировать у детей необходимые социальные качества, умение взаимодействовать с партнером.

Далее представлены игры, которые я использую в нашем детском саду.

Месяц	Технология развивающего обучения с использованием ТСО Lexibook для актуализации знаний и развития неречевых психических функций на подгрупповых занятиях у детей с ФНР; описание игр и заданий.
СЕНТЯБРЬ	<p>«Учим звуки и буквы»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучаем названия букв в соотнесении с картинкой: «выбери картинку, название которой начинается с той же самой буквы» 2. Найди букву: «посмотри на букву, показанную на экране, и найди клавишу с этой буквой на клавиатуре». 3. Найди слово: «найди слово, которое начинается или оканчивается на букву, изображенную в центральной части экрана». 4. Вставь пропущенную букву: «выбери нужную букву из 4-х и вставь в пропущенное место. Прочти слово». 5. Найди лишнюю букву. «Сравни напечатанное слово с буквами в пузырьках и выясни, какая буквока лишняя». 6. Прослушай слоги. «Прочитай слово; прослушай и найди слог в пузырьках который одинаков и в слове из тех, которые ты слушал ». 7. Учись произносить звуки «послушай произнесённый звук и найди его среди других напечатанных с помощью звуковой подсказки». 8. Учимся писать. «Послушай звуки, найди буквы и составь из них слово. Слово-картинка появится на экране, если ты правильно подобрал все буквы»
ОКТАБРЬ	<p>«Учим буквы, отгадываем ребусы»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поймай букву. «Найди такие же буквы, какие перемещаются по игровому полю и успевай нажать прежде, чем они, проплыв по экрану, исчезнут» 2. Найди букве пару. «Научись находить пары одной буквы, большие и маленькие и напечатанные разным шрифтом» 3. Собери одинаковые слоги. «Передвинь кубики со слогами так, чтобы сложить три одинаковых в ряд по горизонтали или по вертикали». 4. Найди подходящее слово. «Посмотри на движущуюся картинку и попробуй угадать, какое слово ей соответствует». 5. Вставь букву. «Посмотри на слово и подбери нужную букву в месте пропуска». 6. Составь слово. «Посмотри на картинку и переставь буквы, чтобы сложить ее название»

	<p>7. Запомни и напиши. «Прослушай слово, запомни, как оно написано на экране и напечатай его по памяти»</p> <p>8. Найди ошибку в слове. «Прослушай слово, запомни, как оно написано на экране - и при повторном появлении слова исправь в нем ошибку, исправив одну неверную букву на верную».</p>
НОЯБРЬ	<p>«Изучаем слова, слоги, буквы, звуки и ударение»</p> <p>1. Несуществующее слово. «Научись распознавать воображаемые слова. Прочти четыре слова и найди одно несуществующее».</p> <p>2. Составь три слова. «Используя слоги, составь три разных слова, пользуясь геометрическими подсказками».</p> <p>3. Весёлый поезд. «При помощи клавиш со стрелками поставь вагончики с буквами в алфавитном порядке, как на плакате с Азбукой».</p> <p>4. Найди гласный звук А, О, У, Ы, И, Э. «Найди и выдели в слове букву, обозначающую гласный звук, напечатай, сколько в слове гласных звуков и назови ударный гласный звук, обозначенный молоточком».</p>
ДЕКАБРЬ	<p>«Изучаем слова, учимся читать»</p> <p>1. Антонимы. «Найди слово, противоположное слову в верхней части экрана».</p> <p>2. Синонимы. «Найди слово с одинаковым смыслом и значением к слову в верхней части экрана»</p> <p>3. Угадай слово, букву за буквой. «Используя 10 возможных ошибок, угадай зашифрованное на экране черточками слово. Если ты ошибся больше 10 раз, смотри картинку-подсказку и сам правильный ответ».</p> <p>4. Отыщи слова в кроссворде. «В кроссворде спрятаны три слова. Ты должен их найти, выделив курсором».</p>
ЯНВАРЬ	<p>«Играем в цифры»</p> <p>1. Угадай цифры. «Сосчитай, сколько игрушек на экране и напечатай их количество цифрами».</p> <p>2. Найди окошечки, где фигур одинаковое количество. «Найди и выдели окошечки, где фигурок одинаковое количество».</p> <p>3. Больше или меньше! «Стрелочка открывает клювик в ту сторону, где игрушек больше. Посчитай игрушки, чтоб указать стрелкой правильно, где предметов больше, где меньше».</p> <p>4. Сосчитай предметы. «Нажми на правую стрелку столько же раз, сколько предметов находится на экране.»</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Сложи одинаковые фигуры. «Посмотри, что фигуры на экране трех видов. Сосчитай, сколько на экране одинаковых фигурок одного вида и напечатай количество цифрой». 6. Прибавь и отними. «Сосчитай вместе фигуры слева с фигурами справа и напечатай цифрой общее число. Отними фигуры справа от фигур слева и напечатай, сколько осталось, цифрой». 7. Собери одинаковые числа. «Передвинь кубики с числами так, чтобы сложить три одинаковых в ряд по горизонтали или по вертикали». 8. Плюс и минус. «Прибавь, где напечатан плюс или отними, где есть значок минуса, чтоб получить самый верный ответ».
ФЕВРАЛЬ	<p>«Мышление и логика»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Фигуры. «Взгляни на фигуру в верхней части экрана и подбери одинаковую среди фигур, показанных в нижнем ряду». 2. Фигуры. «Взгляни на фигуру в верхней части экрана и подбери одинаковую среди перевёрнутых фигур, показанных в нижнем ряду». 3. Идентичные фигуры. «Найди на экране пары совпадающих фигур, выбрав и среди других». 4. Забавный автобус. «Посмотри на узор из четырех фигур в окошках автобуса и продолжи его при помощи этих же фигур». 5. Лабиринт. «Найди выход из лабиринта, не сталкиваясь с преградами и избегая тупиков». 6. Логический ряд. «Посмотри на лесенку. Найди число, на которое одна ступенька больше другой. Прибавь ответ к числу на ступеньке, стоящей перед ступенькой с пропуском и сосчитай, а ответ запиши». 7. Фабрика фигур. «В этой игре необходимо из двух форм составить одну таким образом, чтобы из двух фигур получился ровный кирпичик. Для этого нужно, чтобы углы одной фигуры ровно совпали с одной из предложенных фигур». 8. Пазл. «Посмотри на картинку слева, а потом из частей собери точно такую же большую». 9. Составь пример. «Подбери числа, чтобы пример решался правильно».
МАРТ	<p>«Открываем мир»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбери направление «Изучи направления: вверх, вниз, влево вправо. Посмотри на машинку и реши, куда она направляется. Используй

	<p>клавиши, чтобы указать верное направление.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Покажи дорогу. «Научись выстраивать длинный туристический маршрут. Для этого используй клавиши со стрелками, чтобы без ошибок достигнуть пункта назначения». 3. Учим цвета. «Взгляни на картинки и отгадай, какого они бывают цвета. Выбери слово, обозначающее цвет.» 4. Составь картинку. «Воссоздай изображение, показанное на картинке слева из подходящих частей. Прочти название изображения и самостоятельно его собери без картинки-подсказки». 5. Строитель. «Рассчитай число недостающих кирпичиков в стене, показанной на экране. Набери ответ на клавиатуре». 6. Веселые истории. «Показанные на экране три изображения перепутаны. Расположи их по порядку так, чтобы получился комикс веселой истории». 7. Который час. «Научись сообщать время. Выбери из трех ответов тот, который правильно обозначает время, которое указано на настенных часах справа».
<p style="text-align: center;">АПРЕЛЬ</p>	<p>«Игры на внимание»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поймай обезьянку. «Успей поднести ладонь и щелкнуть обезьянку к одной из четырех сторон, откуда она может появиться». 2. Тренируй память. «Запомни, в каком порядке мигали четыре стрелки и попробуй повторить этот порядок сам». 3. Голодная змея. «Используя стрелки, найди самый короткий путь змейки к еде. Будь аккуратен и при повороте не замкни головку с хвостом змейки». 4. Пинг-понг. «Отбей все мячи, верно передвигая по вертикали ракетку». 5. Космические пираты. «Успей попасть точно во все летящие пушки из космоса». 6. Крестики-нолики. «Чтобы победить компьютер, ты должен как можно скорее выстроить ряд из трех крестиков».
<p style="text-align: center;">МАЙ</p>	<p>«Музыкальные игры и задания»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. До, ре, ми. «Изучи звучание и положение клавиш. Найди ноту, которую компьютер проиграл и повтори, используя подсказку на экране». 2. Маленький композитор. «Сочини и запиши свою собственную мелодию. Проиграй записанную мелодию и добавь ударные инструменты по желанию». 3. Проверь музыкальный слух. «Послушай ноты, которые играет дирижер,

	<p>затем музыкантов, повторяющих ноты по очереди. Угадай, кто из музыкантов взял правильную ноту.</p> <ol style="list-style-type: none">4. Музыкальная шкатулка. «Прослушай несколько песен. Выбери одну, наиболее понравившуюся и пропой, вспомнив мелодию».5. Найди интервал. «Послушай две ноты и реши, насколько далеко они находятся друг от друга в нотном ряду».6. Играем вместе. «Сочини и запиши свою собственную мелодию. Проиграй записанную мелодию и добавь различные инструменты и ударные по желанию. Прослушай и вспомни, какие инструменты ты наложил поверх сочиненной мелодии».7. Повторяй за мной. «Прослушай несколько песен. Выбери одну, наиболее понравившуюся, проиграй и пропой сам ее полностью. Повторяя каждую ноту мелодии, следуй подсказке на экране».8. Сочини мелодию. «Сочини короткую мелодию только из нот, указанных на экране. Пропой мелодию».
--	--

Технология развивающего обучения Обучающе-познавательные игры POWER PLASMA с использованием TCO LEXIBOOK

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 29506604513842569967847282462287250401048067645

Владелец Буклинова Лариса Серафимовна

Действителен с 10.03.2023 по 09.03.2024