


Управление образования Администрации городского округа Стрежевой  
Базовая площадка по реализации регионального проекта  
«Развитие пространственного мышления дошкольников как основа  
формирования естественно – научных, цифровых  
и инженерных компетенций человека будущего»  
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад городского округа Стрежевой»  
Структурное подразделение «Золотая рыбка»



**Электронный сборник методических материалов  
участников семинара – практикума  
*«Использование цифровых технологий  
в коррекционно – развивающей работе с детьми с ОВЗ».***



*г.Стрежевой 2023 год*



Электронный сборник методических материалов семинара – практикума  
«Использование цифровых технологий в коррекционно – развивающей работе с детьми с  
ОВЗ» - г. Стрежевой: МДОУ «Детский сад Стрежевой» Структурное подразделение  
«Золотая рыбка», 2023 – 63с.

Под редакцией Ильиных Т.А, старшего воспитателя СП «Золотая рыбка».

#### Аннотация

В электронном сборнике представлены авторские методические материалы педагогов структурных подразделений МДОУ «Детский сад Стрежевой».

Методические материалы были представлены в форме стендового доклада в рамках семинара – практикума «Использование цифровых технологий в коррекционно – развивающей работе с детьми с ОВЗ».

Электронный сборник выпущен с целью создания общедоступного банка научно-методических материалов, повышения методического мастерства педагогических работников, обобщения и распространения педагогического опыта. В данный сборник включены методические материалы, которые могут быть использованы педагогическими работниками дошкольных образовательных учреждений в рамках реализации цифровых технологий в работе с детьми с ОВЗ и не только.

## СОДЕРЖАНИЕ

### Сообщения из опыта работы.

<i>Дмитриева Е.Э., педагог-психолог, СП «Золотой ключик»</i> «Использование интерактивной песочницы «Isandbox» в работе педагога- психолога с детьми ОВЗ» .....	4
<i>Егорова А.В., учитель-дефектолог СП «Петушок»</i> «Использование цифровых технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми с задержкой психического развития .....	8
<i>Искорнева И.В, учитель – логопед, СП «Золотой ключик»</i> «Использование технологии ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ в работе» .....	11
<i>Кузнецова М.В., воспитатель СП «Журавушка»</i> «Технология мультимедиа как средство всестороннего развития детей средней группы с ОНР» .....	21
<i>Кузьмина О.В., учитель - логопед СП «Росинка»</i> «Использование QR-кодов в коррекционно-развивающей работе с детьми ОВЗ» .....	23
<i>Ломанова И.Н., учитель – логопед СП «Росинка»</i> «Применение ИКТ-технологий в коррекционно-развивающей работе учителя-логопеда с детьми с тяжелыми нарушениями речи» .....	26
<i>Счастливецова М.О., воспитатель СП «Золотой ключик»</i> «Создание интерактивно-мобильных игр с помощью платформы Learningapps.org» .....	30

### Конспекты непосредственно – образовательной деятельности.

<i>Борисова Н.В., воспитатель, Ходырева Е.В., учитель – логопед СП «Золотая рыбка»</i> Конспект интегрированного занятия в подготовительной группе комбинированной направленности «Уайтблек» .....	35
<i>Ватолина О.Ю., учитель – логопед СП «Журавушка»</i> Конспект коррекционно-развивающего занятия по развитию речи с детьми средней группы с общим недоразвитием речи на тему: «Домашние животные» .....	40
<i>Потапова Н.В., воспитатель СП «Петушок»</i> Сценарий образовательной ситуации с применением информационно-коммуникативных технологий по окружающему миру в старшей группе компенсирующей направленности для детей с ЗПР, по теме «Овощи» .....	44
<i>Семученко О.А., воспитатель СП «Золотая рыбка»</i> Сценарий образовательной деятельности «Путешествие в Лабораторию чудес» (старшая группа).....	48



*Стрижко Т.С., воспитатель СП «Золотая рыбка»*  
Открытое занятие в старшей группе по теме «Парк развлечений» .....56

*Харисова А.В., воспитатель СП «Журавушка»*  
Конспект занятия по познавательнo-речевому развитию детей средней группы  
средствами речевых нарушений на тему: «Вода – чудо природы» .....58

### **Мастер-класс.**

*Ильиных Т.А., старший воспитатель СП «Золотая рыбка»*  
Мастер – класс «Алгоритм создания интерактивной игры с гиперссылками» .....61

## «Использование интерактивной песочницы «Isandbox» в работе педагога- психолога с детьми ОВЗ»

Дмитриева Е.Э., педагог-психолог, СП «Золотой ключик»

Константин Дмитриевич Ушинский писал: " Самая лучшая игрушка для детей - кучка песка!" Первый контакт детей друг с другом происходит в песочнице: на песке строится дом, высаживается дерево, создается семья.



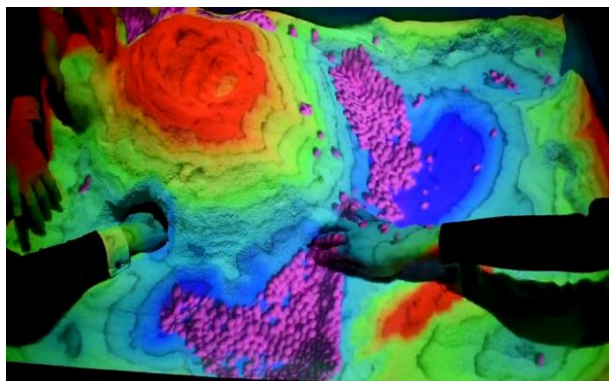
Пожалуй, у каждого из нас есть свои положительные воспоминания из детства, связанные с играми в песке – морском, речном или тем, что засыпают в песочницы у дома. Однако песок не так прост. Песок – это универсальное средство для творчества и терапии, которое оказывает развивающее действие на детей. Свойства песка несут в себе некую загадочность и таинственность и способны завораживать человека. Он как бы заземляет негативную энергию.

Манипуляции с песком, как с мокрым, так и с сухим — успокаивают импульсивных, чересчур активных детей и раскрепощают зажатых, скованных и тревожных малышей. Песочная терапия — самый органичный, привычный и хорошо знакомый для ребенка способ выразить свои переживания, выстраивать отношения со сверстниками и взрослыми. Наиболее интересной для ребенка игра с песком становится, если она оснащена инновационными технологиями.

Одной из которых является «Интерактивная песочница iSandBOX». Основную роль играет также песок, только эта песочница оснащена современным оборудованием и программным обеспечением, которое создает на песке эффект дополненной реальности, поэтому расширяет границы и возможности классического метода. Она позволяет полностью моделировать песочное пространство, создавать ту картинку, которую хочется.

Перенос традиционных педагогических занятий в интерактивную песочницу дает большой воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения:

Во-первых, существенно усиливается желание ребенка узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно.



Во-вторых, в песочнице мощно развивается тактильная чувствительность как основа «ручного интеллекта».

В-третьих, в играх с интерактивным песком более гармонично и интенсивно развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление), а также речь и моторика.

В-четвертых, совершенствуется предметно-игровая деятельность, что в дальнейшем способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков ребенка.

В-пятых также используется в диагностических целях: для выявления тревожности, агрессивных проявлений, страхов у детей и для коррекции этих отклонений.

Занятия в песочнице уменьшают невротические проявления у детей: повышенную тревожность, беспокойство при социальных контактах, боязливость в новых ситуациях, излишнюю впечатлительность и эмоциональную лабильность, а также негативизм в отношениях с близкими и сверстниками.

Приведу несколько режимов «Интерактивной песочницы iSandBOX»:



Режимы, которые содержит интерактивная песочница: Режим «Ландшафт», на песочной картине могут возникнуть реки, моря, озера, горы, холмы, степи, леса. При определенной настройке (управлении) режима можно увидеть и пустыни.

Режим «Времена года».

В процессе освоения режима «Времена года» формируются представления, расширяются и укрепляются знания: • о временах года; • о смене времен года; • о деятельности людей в различные времена года; • о детских играх и забавах в различные времена года;

Режим «Вулкан».

На песочное поле в центре должна быть выстроена гора правильной конической формы (соблюдены пропорции – диаметра основания и высоты конуса). На вершине горы – углубление (жерло вулкана). На постройку проецируется режим «Вулкан». И на глазах игроков происходит процесс возбуждения вулкана - образования и выхода лавы, выброса пепла.

Режим «Воздушные шары».

В процессе освоения режима «Воздушные шары» формируются представления, расширяются и укрепляются знания: • о цвете; • о форме; • о скорости; • о величине; • о направленности движения (вверх- вниз, сверху – снизу). Приобретаются умения: • ориентировки в пространстве; • крупной и мелкой моторной деятельности; • следования заданному процессом темпо-ритму; • концентрации и рассредоточения внимания; • целенаправленной созидательной деятельности; • индивидуальной и коллективной работы.

Остальные режимы можно увидеть на экране.





Тактильная форма ощущений является наиболее древней для человека. Это те ощущения, которые мы получаем через кожу: горячее — холодное, сухое — мокрое, колючее — гладкое, мягкое — твердое и т.д. Кинестетические ощущения возникают у нас и когда мы двигаемся, и когда находимся в состоянии покоя. Тактильно-кинестетические ощущения непосредственным образом связаны с мыслительными операциями, с их помощью познается мир. Поэтому игровые занятия начинаются с развития именно этого вида чувствительности.

Взрослый начинает игру, рассказывая ребенку о своих ощущениях: "Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, по моим ладоням скользят маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?" "Я перевернул руки, и мои ощущения изменились. Теперь я по-другому чувствую шероховатость песка, по-моему, он стал чуть холоднее. А что чувствуешь ты?"

Если у ребенка появились сходные ощущения, можно обсудить возможные дальнейшие действия, направленные на то, чтобы их изменить. Может, подвигать руками? Каким цветом остаются следы от ваших рук? А если сильнее надавить на песок?

Эти незатейливые упражнения обладают колоссальным значением для развития психики ребенка. Но главное — ребенок получает первый опыт рефлексии (самоанализа). Играя, он учится понимать себя и других. Так закладывается основа для дальнейшего формирования навыков позитивной коммуникации.

Используя режимы интерактивной песочницы можно поиграть в следующие Д/И: «Что же спрятано в песке?», «Откопай разгадку», «Заборчики», «Следы», «Смелый великан», «Поймай шарик» и другие.



Материалы и оборудование песочницы

## МАТЕРИАЛ ДЛЯ РАБОТЫ С ИНТЕРАКТИВНОЙ ПЕСОЧНИЦЕЙ



Важная составляющая любой песочницы – собственно песок. Перед тем, как насыпать его в песочницу, песок следует промыть и просеять, а затем прокалить в духовке. Так он станет безопасным для детских игр. Обязательны и игрушки для занятий в песочнице. Важно, чтобы они были разнообразными и позволяли ребенку задействовать в своих играх разные аспекты жизни. Это должны быть:

- Фигурки людей (желательно разного возраста, разной национальности, профессии, категории), причем как реальных, так и воображаемых.
- Фигурки животных, куклы-матрешки, грибочки, листочки;
- Символические предметы вроде зеркал, яиц, бабочек.
- Игрушечные здания и мебель: домики, церкви, башни, замки.
- Соединяющие игрушки: лестницы, веревки, камни, зернышки, фасоль.
- Машинки, самолеты, поезда, лодки (сухопутные, водные, космические и другие)
- Растительность: деревья, веточки, цветы, кусты, овощи, фрукты;
- Разные вещи: пуговицы, перья, монетки.
- Естественные предметы: ракушки, веточки, камни, крышечки;
- Домашняя утварь, флакончики из-под духов, болтики;
- Пластиковые или деревянные буквы и цифры, различные геометрические фигурки.



Таким образом, использование в работе педагога- психолога интерактивной песочницы позволит существенно повысить мотивацию детей к занятиям, а также поспособствует более интенсивному и гармоничному развитию всех психических процессов.

Попадая в сказочную песочную страну, ребята играют в Волшебной песочнице и чувствуют себя настоящими Волшебниками!





## «Использование цифровых технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми с задержкой психического развития»

Егорова А.В., учитель-дефектолог СП «Петушок»

В настоящее время термин «цифровые технологии» приобрёл особое звучание в связи с программами цифровизации образования. По мнению Александра Юрьевича Уварова, доктора педагогических наук, в своей основе система образования – это «информационное производство, которое всегда осуществляется в информационной среде».

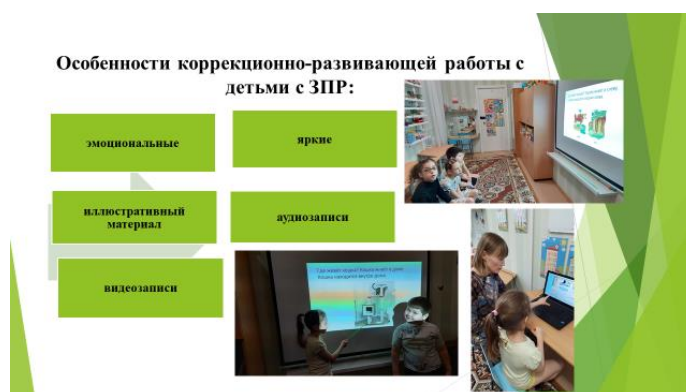


Внедрение цифровых технологий рассматривается как средство дополнительной визуализации и практической отработки материала для работы с детьми дошкольного возраста.

Данные технологии формируют современную образовательную среду, дают новый потенциал классическим методам и приёмам, предоставляют педагогам новые инструменты для работы с детьми и родителями.

Сегодня цифровые технологии широко внедряются и используются и в работе с детьми дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья, а в частности с детьми с задержкой психического развития. Основная задача заключается в гармоничном соединении современных технологий с традиционными средствами развития ребёнка для формирования психических процессов – ощущение, восприятие, представление, воображение, память, мышление, внимание, речь.

Образовательная деятельность с детьми с ЗПР имеет свою специфику: занятия должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием аудио и видео записей. Всё это может нам обеспечить компьютерная техника с её мультимедийными возможностями. При этом компьютер только дополняет педагога, а не заменять его.



В своей коррекционно-развивающей работе с детьми применяю различные средства информационных компьютерных технологий, при этом учитываю интерес детей.

Одной из наиболее удачных форм подготовки и представления материала к образовательным мероприятиям считаю создание мультимедийных презентаций, т.к. именно их использование способствует повышению у воспитанников мотивации познания и речевой активности, интереса к непосредственно-образовательной деятельности.

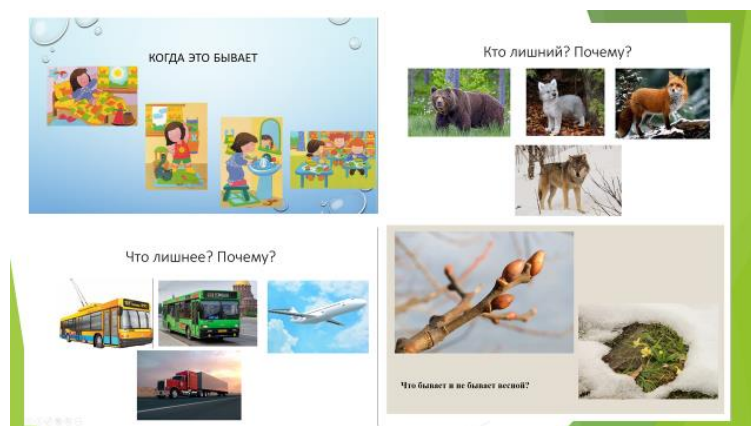
При этом происходит возможность:

- точной, доступной и яркой передачи информации;
- одновременное использование различной справочной информации: аудио-, видеоизображения, анимация текста;
- быстрый способ внедрения информационных технологий во все виды и направления образовательной работы ДООУ с детьми с ОВЗ.

Использование информационных компьютерных технологий на занятиях в детском саду позволяет добиться устойчивого внимания и поддержания интереса у детей с ОВЗ на протяжении всего занятия. И это немаловажно, если учесть, что категория детей, имеющих те или иные нарушения, характеризуется нестабильным психоэмоциональным состоянием, пониженной работоспособностью и быстрой утомляемостью.

Все мы знаем, что современные дети на сегодняшний день более заинтересованы компьютерными играми, нежели игрой с куклой или машинкой. Поэтому я для решения образовательных задач часто использую мультимедийные игры, плюс таких игр является повышение познавательной активности детей.

В целях актуализации полученных знаний на занятиях по окружающему миру и развитию речи использую игру «Четвёртый лишний». Цель игры: научить классифицировать предметы по существенному признаку, находить лишнее. Пр продемонструю данную игру, на экране изображены четыре предмета, ребёнок называет каждый, три из них подходят друг другу, по какому -то признаку, их можно назвать, одним словом, а четвёртая лишняя. Какая? Гусеница, бабочка, стрекоза, жук - насекомые, лишним будет жук, он чёрного цвета.



Данная игра способствует развитию у детей внимания, логического мышления, обобщения и повышает словарный запас. Данная игра универсальна, ее можно создать по любой лексической теме, для любого возраста, для решения задач из области познавательного и речевого развития.

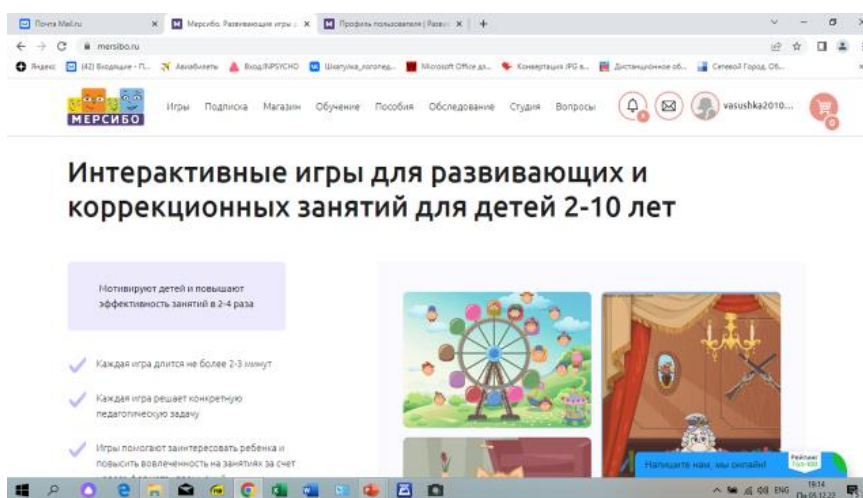
Детям с задержкой психического развития сложно запомнить времена года, их признаки, если такие времена года как лето и зима они соотносят, то осень и весну путают. Для лучшего запоминания примет данных времен года, использую такие игры как «Бывает- не бывает весной!», где на экране изображены 2 приметы, одна из которых

относится к весне, а другая нет. Дети озвучивают правильный ответ, и объясняют почему другая примета не подходит.

Данная игра развивает память, внимание, мышление, быстроту реакции, закрепляет знания о характерных признаках времени года (весны, зимы и т.д.), развивает речь.

Практика и психологические исследования показывают, что наиболее эффективно коррекционная работа с дошкольниками происходит в процессе использования специально разработанных учебно-игровых и развивающих компьютерных программ.

Программа «Мерсибо -Плюс» предназначена для занятий в детском саду и начальной школе. Он содержит 93 игры и упражнения для индивидуальной и групповой работы. В играх яркие персонажи и сказочные сюжеты, которые мотивируют ребенка заниматься, развивают навыки в игровой среде и доступно объясняют новые понятия. Игры используются в конце занятий, для начала новой темы и закрепления пройденной.



Данные игры использую на индивидуальных занятиях, а именно, интерактивные игры для отработки лексических тем – «Лексические запасы» способствуют не только расширению представлений в рамках заданной темы, но и тренируют навыки общения, учат анализировать и сравнивать.

Комплект игр «Занимательная фонематика» развивают фонематический слух и звукобуквенный анализ. Данный игровой материал учит: определять гласные и согласные, находить место звука в слове, запоминать буквы, делить слова на слоги.

Комплект игр и упражнений «Звукареку» направлен на коррекцию звукопроизношения у детей. Данный материал помогает наглядно провести все этапы артикуляционной гимнастики и проводить работу по автоматизации поставленных звуков.

На занятиях использую презентации с играми, видео фрагментами и с иллюстративным материалом (схемы, опорные картинки для обучения пересказу с составлением предложений с использованием маленьких слов

Пример итогового занятия «Путешествие по сказке «Гуси-лебеди» занятие было выстроено на основе созданной мною информационной среды, которая включала: слайдовую презентацию с иллюстративным материалом. Игра «Неправильная сказка» позволяет детям в доступной и интересной форме развивать критическое мышление – т.е. умение находить несоответствие в тексте знакомой сказки и исправлять их; развивать понимание речи, активизировать словарь.

Созданные мною информационная среда способствует повышению мотивации детей к занятиям, к адекватной оценке ребенком своих действий, к формированию



сотрудничества между ребенком и мной. В результате ребенок воспринимает меня как помощника, к советам которого необходимо прислушиваться.

Еще один из эффективных средств информационных компьютерных технологий в работе с детьми с ЗПР это песочный планшет с подсветкой.

Преимущества работы с песочным планшетом:

- усиливает желание ребёнка узнавать что-то новое;
- в песочном планшете «развивается» тактильная чувствительность – как основа развития «ручного интеллекта»;
- в играх с песком развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление, также речь и моторика);
- совершенствуется развитие игровой деятельности, что способствует развитию коммуникативных навыков;
- песок, как и вода, способен «заземлять» отрицательную энергию, что наиболее актуально в работе с особыми детьми;
- помогает при изучении цвета, формы, размера предметов, букв, цифр.



Применение цифровых технологий в организации коррекционно-развивающей работы с детьми с ЗПР позволяет расширить творческие способности педагога, помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учётом их образовательных потребностей и их интересов.

Использование цифровых технологий образовательных ресурсов позволяет сделать образовательный процесс информационно интересным, зрелищным и эффективным.

«Любая достаточно развитая технология неотличима от волшебства» Артур Кларк.



### **«Использование технологии ЭДЬЮТЕЙНМЕНТ в работе»**

*Искорнева И.В, учитель – логопед, СП «Золотой ключик»*

Вашему вниманию представлена учебно-методическая разработка игровых приёмов, дидактических и интерактивных игр и упражнений, направленных на развитие всех компонентов речевой системы. Данные игры рекомендованы к использованию в работе с воспитанниками среднего, старшего и подготовительного к школе возраста, имеющими различные нарушения.

**Цель:** Повышение эффективности коррекционно- образовательного процесса с воспитанниками с помощью инновационной формы подачи учебного материала, в



формате интерактивных компьютерных игр и заданий, выполняемых на интерактивной доске.

### Задачи

- ✚ Создание комплекса игровых приёмов, дидактических и интерактивных игр и упражнений, направленных на развитие всех компонентов речи: произносительной стороны, фонематических представлений, лексико-грамматического строя и связной речи, первоначальных навыков письма (графомоторных умений) и чтения.
- ✚ Ознакомление со способами работы на интерактивной доске и особенностями выполнения игровых заданий.
- ✚ Поэтапное системное использование игровых приёмов, дидактических и интерактивных игр и упражнений на фронтальных, подгрупповых, индивидуальных занятиях в соответствии с тематикой занятия.
- ✚ Привлечение детей к подбору картинного и речевого материала для создания игр, ребусов, кроссвордов;
- ✚ Обучение детей самостоятельному созданию простейших игровых заданий по образцу из готового материала под руководством педагога.

### Актуальность

В последние годы отмечается увеличение числа детей с речевыми нарушениями, в частности с общим недоразвитием речи. Общее недоразвитие речи – дефект, при котором у ребёнка с нормальным слухом и первично сохранным **интеллектом** оказываются несформированными все компоненты языковой системы – фонетика, лексика и грамматика. И, соответственно, возникает необходимость поиска наиболее эффективного пути воспитания и обучения детей данной категории. Современные тенденции становления системы обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья, требуют не только создание условий, детерминирующих эффективность психолого-педагогического процесса, но и разработку и внедрение новых методов и технологий. Такой подход позволяет значительно расширить возможности образования детей с ОВЗ. В своё время, Л. С. Выготский говорил о том, что игровая деятельность и игра, содержат в себе все возможности развития. Наличие таких тенденций позволяет использовать игру как средство, через которое ребенок развивается и обучается.

Указанный тезис положен в основание такого направления в образовании как — эдьютейнмент.

**Эдьютейнмент** — это метод включения игры в образовательный процесс с целью повышения его эффективности.


Идея повышения интереса у дошкольников к занятиям через игру не нова, но сегодня, принцип «учиться, играя» становится уже одним из ключевых элементов системы образования (в том числе и детей с ОВЗ).

Цель эдьютейнмента является – повышение мотивации воспитанников к процессу получения новых знаний, через изменение самого процесса их усвоения (большая увлекательность, разнообразие, доступность). Известно, что в условиях реализации игровой деятельности информация запоминается и усваивается намного легче и быстрее, тем самым процесс обучения как бы выступает в качестве игры, победа (выигрыш) в которой означает получение новых знаний и умений. Все это обуславливает несомненную пользу использования игрового обучения в практике работы с обучающимися (в том числе и с ОВЗ) в образовательных организациях разного уровня.

Попробуем выяснить, в чем суть этого направления и как оно может улучшить процесс обучения.

Особенность технологии эдьютейнмент в педагогике и методике включает:

- ✚ **обоснованность** (обучение более успешно, когда воспитанники могут видеть полезность получаемых знаний),

- 
- + **дополнительное обучение** (обучение является более эффективным, когда воспитанники могут получать знания самостоятельно),
  - + **распределенное обучение** (Distributed Learning, сеть распределенного обучения, обеспечивающая широкий доступ к образовательным ресурсам многих пользователей, при котором все обучаемые учатся по-разному и в разные периоды времени).

Важно представить информацию так, чтобы ее можно было легко усвоить.

Специфичность данной технологии обучения обуславливается наличием следующих признаков:

1. **Акцент на увлечение:** важным является непосредственный интерес дошкольника, который приводит к развитию новых навыков и накоплению знаний.
2. **Акцент на развлечение:** именно развлечение выступает основным мотивом, который приводит к удовольствию, одновременно формируя стойкий интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса образования.
3. **Игровой подход:** благодаря универсальности игры происходит эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста.
4. **Акцент на современность:** при использовании актуальных возможностей современных технологий, таких как видео- и аудиоматериалы, дидактические игры, образовательные программы в мультимедийном формате и многие другие средства, достигается максимальная вовлеченность воспитанников в образовательный процесс.

### Новизна

В широком смысле эдьютейнмент – это любое знание, которое завернуто в «яркую обертку», а оттого – и в этом вопросе единодушны и педагоги, и психологи – усваивается быстрее, легче, лучше. Примеров эдьютейнмента множество. Это и развивающие игрушки, и «Телепузики» с «Фиксиками» и множество другое.

Эдьютейнмент представляет собой инновационную технологию обучения как совокупность технических и дидактических средств, основанную на концепции обучения через развлечение, когда знания передаются в комфортных условиях и в понятной и интересной форме.

В создании системы коррекционно-развивающей работы по речевому развитию детей дошкольного возраста с применением современных образовательных технологий. Разработке цикла занятий, дидактических игр, упражнений и пособий по данной проблеме.

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в том, что использование в коррекционной работе логопеда приемов эдьютейнмента способствует развитию речевого дыхания, артикуляционной и мелкой моторики, усвоению звукового анализа и синтеза, развития грамматического строя речи, связной речи, поддерживает стойкий интерес к деятельности, повышает уровень готовности детей к обучению в школе. Что в целом является более эффективным.

Новизна моего опыта заключается в использовании и разработке игровых приёмов, дидактических и интерактивных игр и упражнений, т.к. самое щадящее, комфортное обучение детей – это обучение в игре. Игра успокаивает, лечит и стимулирует речь детей. Закрепление речевых навыков в игровой форме дают большой результат. Наблюдается желание абсолютно всех детей участвовать в этом процессе, который активизирует мыслительную деятельность, обогащает словарный запас детей, развивает умение наблюдать, выделять главное, конкретизировать информацию, сопоставлять предметы, признаки и явления, систематизировать накопленные знания.

В своей работе с детьми с нарушениями речи я остановила свой выбор на игровых приемах, на играх – развлечениях, что является ведущей идеей эдьютейнмента.



## Содержательная часть

На каждом занятии дети с нетерпением ждут заветных слов: «А теперь давайте поиграем». Но дидактическая игра - дело серьезное. И тему по программе надо изучить, и словарный запас обогатить, и наблюдение провести, и проследить, чтобы всем было интересно. Поэтому содержание дидактической игры — это всегда осуществление ряда учебных задач: повышение грамотности дошкольников, активизирование их внимания, совершенствование памяти, расширение кругозора. Дидактические игры помогают разнообразить занятие. Особенно целесообразны дидактические игры на этапах повторения и закрепления. На занятии можно использовать индивидуальные, групповые или коллективные игры.

### ✚ На дыхание:

«Весёлый паучок», «Задуй свечи», «Артикуляционная игра с Говорушей»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: формирование и развитие у детей фонационного дыхания необходимого для речевой деятельности.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: ребенку необходимо задуть свечи на праздничном торте гномика Говоруши, сдуть назойливых мух с его обеда и развеселить именинника весёлыми пузырьками.

РЕКОМЕНДАЦИЯ: при выполнении ребенком дыхательного упражнения следите за правильной осанкой и соблюдением техники речевого вдоха и выдоха, для управления используйте на своей клавиатуре стрелку вправо.



### ✚ На развитие артикуляционной моторики:

«Игра с зеркалом», «Повтори упражнения», «Помоги Говоруше»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: укрепление мышц артикуляционного аппарата, развитие силы, подвижности и дифференцированности движений органов, участвующих в речевом процессе.

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА: предложите ребенку собрать кристаллы для гномика Говоруши, для этого необходимо выбрать нужный звук и правильно выполнить артикуляционную гимнастику.



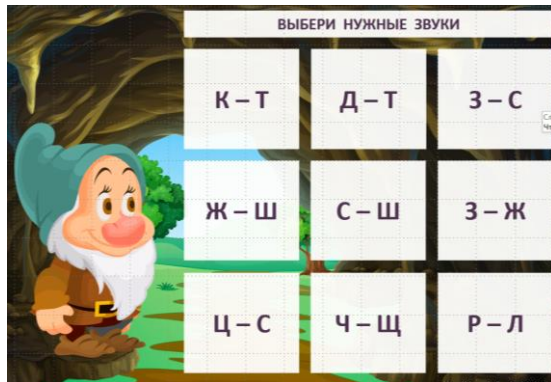


**✚ Для автоматизации и дифференциации звуков:**

«Секрет под водой», «Волшебный цветок», «Цветные лупы», «Магнитное поле», «Заведи мотор», «Говоруша».

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** дифференциация речевых звуков, схожих по акустико–артикуляторным признакам.

**ИГРОВАЯ ЗАДАЧА:** предложите ребенку найти символы речевых звуков, схожих по акустико–артикуляторным признакам.

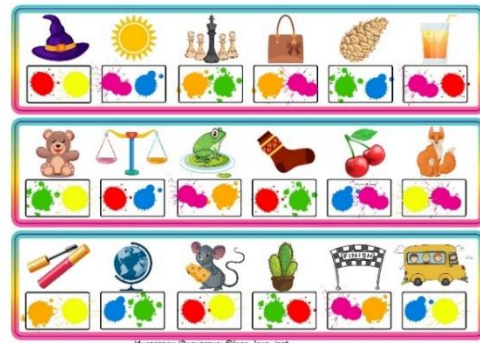
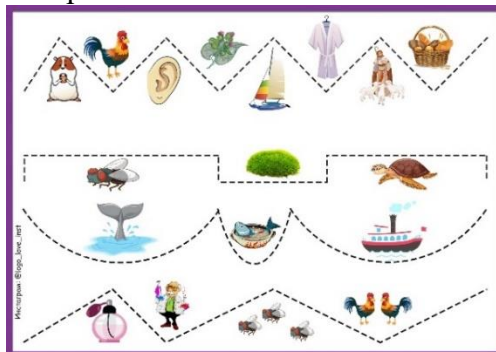


**Для логоритмики и формирования слоговой структуры слова:** навыков деления слова слоги, с выделением ударного гласного, подбору графической слоговой схемы слову.

«Цветные следы», «Ритмичные ладошки», «Звуковые трубочки», «Подбери слоговую схему к слову».

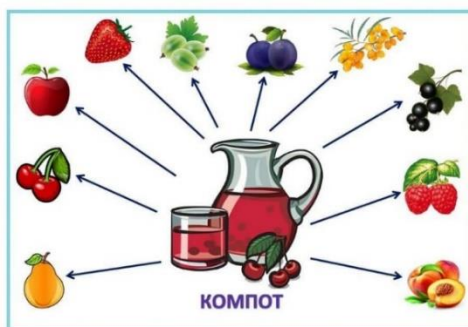
**✚ Для развития межполушарного взаимодействия:**

«Кинезиологические упражнения Ладонки-пальцы», «Пальчиковые лабиринты», «Весёлые краски».



**✚ На развитие лексико-грамматического строя речи:**

«Ёлочка», «Чудеса в кубе», «Магнитная палочка», «Волшебные фонарики», «Поварята», «Компот», «Игры с предлогами» и т.д.



**✚ Для развития связной речи:**

«Магнитные блоки», «Фразовый конструктор»

📌 **Звуковой анализ:** направлена на развитие навыков сложного звукового анализа (определение последовательности и количества звуков в словах), закрепление представлений о характеристике звуков, формирует навыки подбора фонетической схемы, к слову, игру используют на занятиях по обучению грамоте. «Логодом», «Цветные прищепки», «Найди звук», «Подбери слово к схеме», «Подбери фонетическую схему к слову», «Пираты» и т.д.



📌 **Обучение элементам грамоты:** способствует формированию навыков чтения, фонетического анализа, графомоторных навыков, используется на занятиях по обучению грамоте. «Соедини буквы», «Сад бабочек», «Весёлые пальчики», «Допиши букву».

Одной из таких инновационных высокоэффективных логопедических технологий является эдьютейнмент в мультисенсорной среде.

Мультисенсорное оборудование имеет мощный коррекционно-развивающий, коррекционно-образовательный и профилактический потенциал. Яркость, интерактивность, оригинальность, привлекательность данного современного оборудования способствует быстрому установлению эмоционально-положительного контакта ребенка со специалистом. Это повышает уровень доверия к логопеду, погружает детей с нарушениями речи в атмосферу игры, повышает мотивацию к активному выполнению определенной речевой задачи.

В ходе коррекционно-логопедической работы специалисты используют как активизирующие, так и релаксационные эдьютейнмент-приемы. Релаксационный блок базируется на сочетании музыки и света, сопровождающих проведение упражнений на снятие психоэмоционального и мышечного напряжения. Позитивные эмоции при прослушивании медленной спокойной музыки или звуков природы повышают концентрацию внимания, положительно влияют на функционирование центральной нервной системы.

Важным фактором формирования правильной артикуляции является целенаправленная сильная и длительная воздушная струя. У детей с тяжелой речевой патологией дыхание неритмично и поверхностно, объем выдоха во время речи настолько недостаточен, что его не хватает на произнесение полной фразы. В мультисенсорной среде эффективным средством для развития речевого дыхания служат подвесные модули «сухой душ» и светодиодные нити.

«Сухой душ» — это шатер из разноцветных шелковых лент, которые спускаются вниз, будто струи воды. Обычно детям приятно их перебирать в руках, сквозь ленты можно проходить, касаясь их лицом и телом. При этом дети видят свое отражение в пластиковом зеркале, которое служит основанием «сухого душа». Для развития сильного плавного ротового выдоха и укрепления губных мышц дети дуют на разноцветные «струи», при этом стимулируются тактильно-осознательные ощущения, совершенствуется восприятие пространства, осознание схемы собственного тела.



## Логопедические эдьютейнмент - приемы с сухим душем.

### ✚ «Незнайка».

*Цель:* автоматизация заданного звука в начале / конце.

*Инструкция:* Незнайка забыла все слова, которые начинаются/ заканчиваются на заданный звук. Давай поможем Незнайке вспомнить все эти слова. Для этого нам нужно придумать слово и на каждое придуманное слово взять в руки нитку, чтобы Незнайка запомнила их.

### ✚ «Посчитай ниточки».

*Цель:* развитие умения согласовывать числительные с существительными.

*Инструкция:* Заходи в сухой душ и посчитаем предметы, при этом собираем ниточки в руку. (Можно использовать части тела. Например, одна рука, две руки, пять рук.)

### ✚ «5 лент».

*Цель:* учить детей составлять описательные рассказы, используя план-схему. Ребёнок заходит внутрь сухого душа и берет в руки любые 5 лент. Затем описывает фрукт или овощ по следующей схеме:

- 1) какой он по форме?
- 2) какого цвета?
- 3) какой у него вкус?
- 4) что из него можно сделать?
- 5) где растёт?

*При описании профессии можно использовать следующую схему:*

- 1) где работает?
- 2) какие инструменты нужны для работы?
- 3) что делает?

Слова для справки: яблоко, огурец, картофель, апельсин, врач, строитель, повар, учитель.

### ✚ «Играю с радугой».

*Цель:* подобрать к имени прилагательному имена существительные.

*Ход игры:* логопед показывает детям сухой душ. «Смотрите, какая наша радуга яркая, красочная и веселая. Заходите в нее по одному и потрогайте ее цвета». Дети по одному (или вместе) заходят в сухой душ, перебирают цветные ленты; логопед просит назвать цвета лент и сказать, что бывает данного окраса.

### ✚ «Спрячься».

*Цель:* развитие фонематического восприятия.

- 1) Заходи в сухой душ, если услышишь звук [р].  
[р], [л], [j], [р], [л], [р], [j], [р], [л], [р], [л], [р].  
са, ра, вы, ры, мо, ро, фы, ры, ку, ру, пу  
Ракета, сани, кошка, ромашка, робот, груша, кот, крыша, коза, вата, мороз, роза, игра.
- 2) Заходи в сухой душ, если услышишь звук [с].  
л, м, д, с, т, к, п, с, л, с, р, д, с.  
Ша, ла, са, су, та, сы, га, са, шу, лы, сы.  
Санки, веник, слон, сова, кот, сумка.

### ✚ «Ветерок».

*Цель:* развитие сильного плавного ротового выдоха; активизация губных мышц.

*Инструкция:* давай подуем на ленточки так, чтобы они полетели. Дует сильный ветер, дует слабый ветер, долго дует, порывами дует.

**Песочная игротерапия** как эдьютейнмент - технология в системе логопедического воздействия не только нормализует психоэмоциональное состояние детей с ОВЗ, но и развивает их речь, тесно связанные с ней интеллектуально-творческие способности, произвольность поведения, аналитико-синтетическую деятельность коры головного мозга, коммуникацию и сотрудничество.

Речь ребенка во многом зависит от степени сформированности дифференцированной моторики кистей и пальцев рук. Частицы песка активизируют рецепторы на кончиках ладоней и пальцев рук, стимулируя соседствующие с моторными зонами речевые области в корковых структурах головного мозга. Погружение в песок двух рук, а не только одной ведущей руки (как при работе на листе бумаги), уменьшает мышечное и эмоциональное напряжение, а также естественным образом совершенствует мелкую моторику кистей и пальцев рук детей с ОВЗ.

Приведем примеры некоторых **логопедических игр на автоматизацию звуков с использованием песочной терапии:**

✚ **«Горочка»** (набрать песок в руку и насыпать импровизированную горку, произнося автоматизируемый звук).

✚ **«Спрячь игрушку»** (сыпать песок на игрушку, проговаривая отрабатываемый звук),

«Дорожка» (шагать пальцами по сделанным дорожкам: зигзаг, волна, спираль, геометрические фигуры и др., произнося корригируемый звук).

✚ **«Найди игрушку»** (искать рукой или пальчиком в толще песок игрушки, автоматизируя нужный звук).



В мультисенсорной среде рисование песком также можно осуществлять с использованием светового стола, который служит основой для сюжетно-речевых игр на логопедических занятиях: совместно с логопедом дети придумывают тему для игры, подбирают игрушки и создают свой маленький мир - вот и готов сюжет для развития связной речи.

Можно рисовать пальчиками буквы, слоги и слова на светящейся панели стола в мельчайшем кварцевом песке. При этом используются различные техники рисования: ладонью, кулаком, ребром большого пальца, мизинцами, щепотью, одним пальцем, одновременно несколькими пальцами, по трафарету, с использованием различных предметов.

#### **Эдьютейнмент - приёмы на световом столе.**

✚ **«Помоги зайцу замести следы».**

*Цель:* развитие диафрагмального дыхания. В песке делаются небольшие углубления (следы), ведущие к домику зайца. Неподалёку расположить лису. Необходимо «замести» все следы, чтобы лиса не обнаружила зайца.

✚ **«Кто больше назовёт?»**

*Цель:* обогащение словаря прилагательных. Ребёнок подбирает прилагательные (слова-признаки) и на каждое слово выкладывает ракушку, камешек, пуговку.

✚ **«Ямка».**

*Цель:* развитие диафрагмального дыхания. Ребенок, следуя правилам дыхания, через нос набирает воздух, надувая живот и медленно, плавно, долгой струёй выдувает ямку в песке.

### ✚ **Артикуляционные упражнения.**

«Лошадка»- щелкать языком, одновременно пальцами ритмично, в такт щелчкам, «скакать по песку».

«Индюки»- языком быстро облизывать верхнюю губу со звуком «бл-бл-бл», пальцами в такт движениям языка двигать в толще песка.

«Качели»- языком ритмично двигать вверх-вниз, указательным пальцем ведущей руки в такт движениям языка двигать по песку в том же направлении.

«Часики»- языком ритмично двигать вправо-влево, указательным пальцем ведущей руки в такт движениям языка в том же направлении по песку.

«Накажи непослушный язычок»- губами ритмично шлепать по высунутому языку со звуком «п-п-п», ладонью ведущей руки легко похлопывать по песку.

### ✚ **«Необыкновенные следы».**

*Цель:* развитие мелкой моторики

Проводится предварительная беседа о животных.

«Идут медведжата» — ребёнок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок;

«Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребёнок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях;

«Ползут змейки» — ребёнок пальцами рук делает поверхность песка волнистой;

«Жучки» — ребёнок погружает руки в песок и двигает всеми пальцами, имитируя движения насекомых.

### ✚ **«Два замка».**

*Цель:* развитие фонематического восприятия. Под толстым слоем песка спрятаны картинки с дифференцируемыми звуками Р и Л (карандаш, ракета, топор, лодка, мыло, пчела). Ребёнок откапывает и раскладывает на две группы.

### ✚ **«Горочка».**

*Цель:* автоматизация звука. Набрать в руку песок и произносить звук С, насыпая горку. Вариант этого упражнения - выбрать из лежащих или наполовину закопанных в песке игрушек игрушку со звуком С и, набрав песок и произнося этот звук, засыпать ее.

### ✚ **«Совпадение».**

*Цель:* автоматизация звука Ш. Логопед закапывает в песок игрушки со звуком Ш: мышку, мишку, матрешку, кошку и т.д. Затем предлагаем ребенку вспомнить игрушки, в названии которых есть звук Ш. Ребенок, называет игрушку, и раскапывает песок. Если происходит совпадение выкопанной игрушки с названной ребенком, то он получает возможность поиграть с этой игрушкой.

### ✚ **«Я делал - я сделал».**

*Цель:* обогащение словаря. Глаголы первого лица единственного числа настоящего и прошедшего времени: закапываю в песок – закапывал, лью – лил и т.д.

### ✚ **«Подбери слово».**

*Цель:* совершенствование грамматического строя речи. Ребенок обнаруживает спрятанные в песке или плавающие по воде различные предметы или игрушки и подбирает к их названиям прилагательные, согласовывая их в роде с существительными (рыбка – полосатая, кораблик – легкий, блюдо – пластмассовое).

### ✚ **«Нарисуй змею».**

*Цель:* автоматизация звуков. Ребенку предлагается нарисовать рисунок на звук с – чайник; з- комар; ж-жук; р-трактор; л-лодка.

### ✚ **«Графическое упражнение».**

*Цель:* развитие мелкой моторики. Выбирать или насыпать прямые линии: дорожки, провода, столбы, заборчики, дождик.

### ✚ **«Что под песком?»**

*Цель:* развитие диафрагмального дыхания. Картинка засыпается тонким слоем песка, сдувая песок, ребенок открывает изображение



### ✚ «Чего не стало?»

*Цель:* закрепление использования существительных в родительном падеже как единственного, так и множественного числа. Логопед стирает часть предметов на песочной картинке, а затем просит ребенка рассказать, что изменилось в песочной картине (цветок-нет одного лепестка; паук-нет 1 ножки; кошка-нет хвоста; лодка-нет паруса; ракета-нет окошка)

### ✚ «Исправь ошибку».

*Цель:* определение правильного количества слогов в слове. Логопед чертит на песке ошибочное количество полосок. Ребёнок анализирует количество слогов в слове и исправляет ошибку, добавляя или убирая лишнюю полоску.

### ✚ «Дорисуй картинку и составь предложение»

*Цель:* развитие связной речи. Логопед рисует на песке мяч, скакалку, воздушный шар или другие предметы. Задача ребенка – дорисовать песочную картинку и составить по ней предложение. Фраза проговаривается в момент действия.

(Птичка-дерево; бабочка-цветок; дом-машина; гусеница-листок; утенок-камыш)

### ✚ «Нарисуй персонаж».

*Цель:* развитие связной речи. Ребенку предлагается нарисовать персонажа из сказки и рассказать о нем.

### ✚ «Рисование дорожек».

*Цель:* развитие графо-моторных навыков. Дети накладывают чистый лист на трафарет (дорожка, с двух сторон пчела-цветок, утенок-камыш, гусеница-листок), обводят фломастером, вне стола дорисовывают (наклеивают) предметы в конце и в начале дорожки. Затем составляют предложения: пчела долетела до цветка и т. п.



### ✚ «Подбери слово».

*Цель:* согласование прилагательных с существительными в единственном(множественном) числе. Ребёнок обнаруживает спрятанные в песке картинки и подбирает к их названиям прилагательные, согласовывая их в роде с существительными (рыбка – быстрая, блюдце – пластмассовое, тигр – полосатый).

## Заключение

Практически любую ситуацию, любой процесс или механизм можно смоделировать в образовательных целях. Результат использования технологии эдьютейнмента: дети учатся рассуждать; обогащается их активный словарный запас, формируется словесно-логическое мышление; пространственная ориентация, выравниваются эмоциональные проявления и, самое главное, повышается мотивация детей к логопедическим занятиям.

Анализируя полученные результаты и, опираясь на данные результаты работы по выпуску, можно говорить о том, что проводимая коррекционно-развивающая работа по речевому развитию детей с нарушениями речи была эффективна и целесообразна.

Таким образом, использование эдьютейнмента в работе ДОУ, позволяет повысить качество коррекционной работы, замотивировать детей на совместную игру на занятиях, улучшить концентрацию внимания. Разнообразие и вариативность дидактического

материала, использование продуктивной и игровой деятельности позволяет ненавязчиво, опосредованно развивать грамматические нормы, фонематический слух дошкольников, у детей повысится интерес к логопедическим занятиям, повысится эффективность коррекционной работы.



### **«Технология мультипликации как средство всестороннего развития детей средней группы с ОНР»**

*Кузнецова М.В., воспитатель СП «Журавушка»*


*Мультипликация — это особенное занятие,  
которое лучше всего подходит тем,  
кто толком не умеет ни рисовать, ни писать.  
Но зато она позволяет склеить эти два  
полуталанта вместе и даже составить  
себе карьеру.  
Мэтт Гроунинг*

В настоящее время в обычную и профессиональную жизнь все больше и больше входят компьютерные технологии. Это открывает большие профессиональные возможности во всех сферах деятельности, в том числе и в работе с детьми дошкольного возраста с ОВЗ.

Одной из главных задач педагогов дошкольного образовательного учреждения является выбор новых, инновационных форм и методов работы с детьми, которые будут оптимально положительно работать на развитие личности ребенка. Дети с ОВЗ, это дети, у которых выявлены нарушения в развитии разных сфер: речевой, интеллектуальной, эмоциональной, двигательной, сенсорной. Ребенок с ОВЗ растет и развивается, как и обычный ребенок, но развитие данных сфер задерживается с самого рождения, это вызывает проблемы с вхождением его в социум, в среду, рассчитанную для детей с нормальным развитием. Работа с такими детьми строится с учетом всех их особенностей, в первую очередь возрастных и психофизических. Обучать детей с ОВЗ так же необходимо с учетом дефектов их развития. На нынешнем этапе современного образования решение данной проблемы подразумевает постоянный поиск новых форм и методов в организации обучения. Одной из таких форм все чаще становится технология мультипликации.

С сентября 2021 года мы используем в работе с дошкольниками современное цифровое оборудование - мультстудия «Дружба», а также дополнительное оборудование и материалы: фотоаппарат, штатив, ноутбук, проектор, экран и программа для монтажа мультфильма. Для этого мы изучили технологию мультипликации, освоили новые способы работы с оборудованием. Для нас воспитателей группы технология мультипликации стала той самой новой, нетрадиционной формой работы с детьми, которая помогает детям средней группы с речевыми нарушениями раскрыться, преодолеть страхи и неуверенность в себе, привлечь внимание, заинтересовать и мотивировать. В ненавязчивой форме привлечь ребенка к занятию и включить его в образовательную деятельность. Кроме того, способствует развитию мышления, внимания, памяти.

Вместе с детьми мы создаем короткометражные мультфильмы. Длительность их не более трех минут. Процесс создания мультфильма интересен и увлекателен, и в конце трудоемкой работы ребенок получает результат в форме законченного видеопrodukта.



Дети 4-5 лет могут с помощью взрослого создавать декорации, рисовать или лепить персонажей; во время съемки – передвигать фигурки, озвучивать мультфильм.

На начальном этапе работы в мультстудии мы познакомили детей с оборудованием, активизировали словарь такими понятиями как, названия деталей мультстудии, описание в речи действий на разных этапах создания мультфильма, техники анимации, техники изобразительной деятельности. Познакомить детей с этапами создания анимации, историей и технологией создания мультфильмов помогли беседы на темы: «Что такое мультипликация», «История мультипликации», «Какие бывают мультфильмы», «Кто делает мультфильмы» и просмотр мультфильмов, выполненных в различных техниках анимации.

Вместе с детьми мы выбрали идею создания мультфильма «Мульт зарядка Звездочка». Придумали сюжет, в котором несколько мультипликационных героев животных и птиц выполняли движения зарядки, а ребята читали стихотворения.

В процессе создания Мульт зарядки использовали несколько техник анимации: перекладку, пластилиновую анимацию, смешанные техники. Освоение каждой техники требовала от ребят творческого и волевого усилия, полной включенности в созидательный процесс.

Для создания раскадровки, провели общее обсуждения с детьми сюжета в целом и его частях, учили детей планировать свои действия при съёмке, выбирать наиболее эффективный способ подачи материала.

Далее мы приступили к творческому процессу создания персонажей, фонов и декорации для будущего мультфильма. Для создания образов рассматривали фотографии, иллюстрации и рисунки с различными вариантами изображения этих персонажей, отличающиеся манерой исполнения, техникой, использованием художественных материалов. С помощью налёпа ребята изготовили фон, декорации. Фигуры героев (попугай, гусь, филин) были нарисованы и вырезаны, имели детали туловища, которые двигались. Работа с крупой, пластилином, вырезание мелких деталей из бумаги развивают мелкую моторику. В таком творческом процессе каждый ребенок группы проявил индивидуальность и стал участником коллективного творческого продукта, ощутил особую ценность и значимость своей деятельности. В процессе продуктивной деятельности дети группы проявили фантазию и творчество.

На заключительном этапе мы провели озвучивание мультфильма и его съемку. Были подобраны короткие стихи, которые ребята заучивали и читали. Читая текст, дети старались проявить актёрские способности, выразительно читали текст, добивались четкого звукопроизношения слов, ритма. Каждый ребенок с недоразвитием речи при озвучивании мультфильма старался выговорить слова. Было использовано музыкальное сопровождение.

Съёмка частей мультфильма происходила в группах по 3-4 человека. Одни дети переставляли героев и декорации в соответствии с сюжетом мультфильма, другие выполняли роль оператора и следили за качеством отснятых кадров. В процессе съемки дети приучались к самостоятельности, ответственности, сосредоточенности и последовательности действий необходимо распределение ролей и соблюдение правил съёмки.

Сфотографированные кадры переносились взрослыми на компьютер, с помощью специальной программы соединялись в видео с добавлением звуковой дорожки. Мы используем в работе с нашими детьми программу «ZU3D. Мультипликатор». Так появлялись движения героев, их звуковое сопровождение. А уж когда созданный персонаж начинает оживать, это создает особое волшебство и чувство собственной значимости (могущественности).

Самым долгожданным для маленьких мультипликаторов стал момент, когда на большом экране появились первые кадры фильма. С гордостью демонстрируем мультфильмы другим детям, родителям, педагогам. Мы разместили мультфильм «Мульт

зарядка Звездочка» на Яндекс диске и поделились с родителями ссылкой для просмотра дома. Отклик не заставил себя ждать. Мы видим восторг и радость в глазах детей, а самое главное – желание сделать еще интереснее и лучше.

Положительными результатами работы детей с ОВЗ в мультстудии стало повышение уровня речевой активности, самостоятельности и инициативности, развитие внимания и памяти, мелкой моторики рук, коммуникативных качеств.

Создавая мультфильм, ребенок вместе с другими детьми и с взрослыми, проходит весь путь от рождения идеи и написания истории, собственно съемки и монтажа, до того торжественного момента, когда он видит в титрах свое имя – имя творца.

Таким образом, технология мультипликации в детском саду - это эффективное средство всестороннего развития детей среднего возраста с ОВЗ. Это ценнейший опыт для маленького человека – почувствовать себя создателем другой реальности, в которую ты вложил свой труд и свои эмоции, а она ожила и живет. Для многих детей – это едва ли не первый опыт позитивного предъявления себя миру, громкое и уверенное заявление: «Я есть. Я это сделал. Я могу. Я все могу». Нам искренне хочется надеяться, что это ощущение станет затем стержнем будущего взрослого. И на это чувство собственного достоинства он сможет опереться в самые сложные времена.



### **«Использование QR-кодов в коррекционно-развивающей работе с детьми ОВЗ»**

*Кузьмина О.В., учитель - логопед СП «Росинка»*

Формирование у обучающихся познавательного интереса и создание предпосылок для его дальнейшего развития - важнейшие задачи любой степени образования.

В связи со стремительным развитием технологий возникает потребность в поиске новой эффективной мотивации у детей.

Я остановила свой выбор на технологии QR-кодов.

Задача QR-кодов - хранение большого объема данных при небольшой площади их размещения. Это дало ему два главных преимущества: большая вместимость информации; быстрое считывание любой камерой.

QR-код (в переводе с английского означает «быстрый отклик») – это матричный код, разработанный японской компанией «Denso -Wave» в 1994г.

QR-код, как интерактивное средство обучения, способно: повысить заинтересованность и мотивацию детей; разнообразить занятия; развить навыки работы со специализированным программным обеспечением; усилить самостоятельную





познавательную деятельность, приучая детей использовать гаджеты не только для развлечения, но и для развития.

Конечно же, при использовании в работе с детьми гаджетов, должна быть золотая середина.

Что можно закодировать с помощью QR-кодов?

пословицы и поговорки; загадки; стихи; ребусы; ссылки на дополнительную текстовую информацию по теме; ссылки на видео; расшифровку ответа на вопрос; ссылки на аудиозапись; ссылки на онлайн-викторину; ссылки на интерактивное задание; веб-квесты и др.



На занятиях по обучению грамоте, при изучении неречевых и речевых звуков, я использую листы с закодированными звуками: животных; птиц; разные шумы. Целью которых является: развитие фонематического слуха; знакомство с понятиями «речевой и неречевой звук»; дифференциация речевых и неречевых звуков.



Игра «Составь слово по первым звукам»

Цель игры: закрепление фонематического слуха, навыков чтения и звукобуквенного анализа слова.



Ход игры: Детям нужно по первым звукам названий картинок составить слово. Далее дети считывают QR-код с зашифрованной отгадкой.

**Утренняя артикуляционная гимнастика с котиком Мурзиком**

**ФИЗМИНУТКА  
ХЛОПАЙ-ТОПАЙ**

Мы танцуем «Хлопай-топай»  
Утром, днём и вечером!  
Лучший танец-  
«Хлопай-топай»,  
Когда делать нечего...  
Кем бы ни был ты – отличник  
Иль совсем наоборот,  
Разучите танец этот  
Танцуйте целый год!

**СКАЗКА О ВЕСЕЛОМ  
ЯЗЫЧКЕ**

**Игры на развитие зрительного внимания:**

**Найди отличие.**

Найди 10 отличий между двумя картинками.

Проверь правильность, перейдя по QR-коду:

**Найди отличие.**

Найди 10 отличий между двумя картинками.

Проверь правильность, перейдя по QR-коду:





## «Применение ИКТ-технологий в коррекционно-развивающей работе учителя-логопеда с детьми с тяжелыми нарушениями речи»

*Ломанова И.Н., учитель – логопед СП «Росинка»*

Информационно-коммуникационные технологии прочно входят во все сферы жизни человека. Модернизация системы образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению детей, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей. Современные информационные технологии являются перспективным средством коррекционно-развивающей работы с детьми с тяжелыми нарушениями речи (ТНР).

Логопеды не только не остались в стороне, но и активно включились в процесс широкого использования ИКТ в своей практике. Для реализации коррекционных задач, а самое главное, для повышения мотивации детей к занятиям необходимо использовать на индивидуальных, подгрупповых занятиях компьютерные программы, которые могут служить одним из средств оптимизации процесса коррекции речи у детей с ТНР.


К сожалению в последнее время число детей с различными нарушениями речи значительно увеличилось. В связи с этим возникает необходимость, в разработке новых более эффективных методов и приёмов коррекционно-развивающей работы с детьми данной категории. Практика показывает, что разнообразие методов и приёмов предотвращает утомление, повышает мотивацию и поддерживает у детей с ТНР познавательную активность. А значит возрастает эффективность логопедической работы в целом.

Использование различных компьютерных игр, мультимедийных методических пособий на логопедических занятиях у детей с тяжелыми нарушениями речи - это удобный и эффективный метод коррекционной работы. Я убедилась в этом на практике. Именно этот метод сочетает в себе динамику, звук и изображение, т.е. те факторы, которые наиболее долго удерживают внимание ребенка. Таким образом, одновременно воздействуя на два важнейших органа восприятия (слух и зрение), добиваемся оптимального усвоения учебного материала детьми. Кроме того, ребенок охотно включается в игру, в диалог с виртуальным персонажем, повторяет за ним соответствующие звуки, эмоционально отвечает на его вопросы. И задача, поставленная логопедом, решается более динамично и эффективно.

По результатам диагностики выяснилось, что большинство детей, посещающих логопедические занятия, имеют проблемы (той или иной степени) в развитии восприятия, внимания, памяти, мыслительной деятельности, различную степень моторного недоразвития и сенсорных функций, пространственных представлений, особенности приема и переработки информации. У некоторых детей наблюдается снижение интереса к обучению, повышение утомляемости. Чтобы заинтересовать их, сделать обучение осознанным, нужны нестандартные подходы, индивидуальные планы развития, новые технологии. Процесс подачи материала на логопедическом занятии должен быть несколько другой, более индивидуализированный. Решить эту задачу я сочла возможным с помощью компьютерных технологий.

Для того чтобы результат включения ИКТ в работу по коррекционно-развивающей деятельности был более продуктивным, я изучила нормативные документы (закон РФ «Об образовании», Письмо Министерства «Об учителях – логопедах учреждений образования и т.д.), познакомилась с условиями сбережения здоровья ребенка, т.е. соблюдение СанПиНов, а именно:

- работа с мультимедийным видеопроектором;

- 
- работа с компьютером на одном занятии в течение короткого времени (с детьми 5-6 лет: 5-10 мин., с детьми 6-7 лет: 10-15 мин.) от 1 до 3 раз в неделю (индивидуально, в зависимости от возраста ребенка, особенностей его нервной системы);
  - проведение гимнастики для глаз.

Специалисты рекомендуют во время работы за компьютером периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1, 5 - 2 мин. на несколько секунд.

Полученные знания, навыки позволили мне создать серию образовательных и методических презентаций, которые я систематически использую в работе с детьми.

С помощью программ Microsoft Word, Microsoft Point, Microsoft Power Point я разработала несколько учебных мультимедийно-методических пособий (ММП):

- презентации для подгрупповых занятий;
- презентации для индивидуальных занятий по автоматизации звуков;
- авторскую игру-презентацию «Один-много» на основе лексической темы «Посуда».

Структура тематических ММП зависит от темы и вида занятий, на которых они используются. Это и развитие связной речи, и обучение грамоте, и работа над звукопроизношением, и формирование лексико-грамматических категорий. Остановлюсь на некоторых более подробно.

Например, структура ММП к занятию по:

- артикуляционная гимнастика (на экране появляются анимированные картинки, обозначающие упражнения);
- произнесение звука в слогах (Упражнение «моторчик»: у каждой машины мотор работает по разному – ребенок произносит при появлении соответствующей машины определенный слог);
- произнесение звука в словах, словосочетаниях (называние картинок из «волшебной книги», называние картинки, которые «волшебным» образом проявляются, как только пчёлка садится на соответствующий цветок в игре «Пчёлка и цветы» и т.д.);
- определение позиции звука в слове (выбор кнопки или вагончика «Звукового поезда»);
- произнесение звука в предложениях, тексте: договаривание предложений с помощью сказочных героев, составление предложений на основе сюжетных анимаций, проговаривание текста при помощи появления картинок - помощников.

Особый интерес проявляют дети на занятиях по обучению грамоте с использованием ИКТ. Разрабатывая к ним различные презентации, стараюсь использовать все возможности программы Power Point: функции «эффекты анимации», «настройка действия» и др. С их помощью ребенок, выполняя задания, может на экране выделить нужную букву, указать картинку, проверить правильность ответа с помощью указателя. В результате правильных действий он слышит аплодисменты или видит, как меняется цвет картинки, проявляется нужный символ, подтверждая правильность его действий. Кроме того, благодаря быстрой смене картинок, заданий и т.п. (т.е. дидактического материала), становится возможным экономить время на занятии, а значит, улучшить результат коррекционной работы.

В своей игре – презентации «Один-много» на основе лексической темы «Посуда» (Описание: На втором слайде дидактическая игра «Расставь посуду» ребенку нужно



выбрать чайную (столовую, кухонную) посуду, нажать левой кнопкой мышки на выбранный предмет посуды, предмет посуды плавно переместится на полочку шкафа и т.д. На третьем слайде ребенку нужно отгадать загадки о посуде, при правильном ответе появляется картинка-отгадка.

На четвертом и пятом слайдах представлена дидактическая игра «Один-много». Цель данной игры: упражнять в образовании множественного числа имён существительных.

Педагог говорит одна тарелка, а много..., ребёнок договаривает с опорой на картинки, представленные на слайде. На шестом слайде представлены пословицы о посуде. На седьмом слайде представлены зашумлённые картинки, на развитие зрительного восприятия и внимания.

Дидактическая игра: «Расставь посуду» Цель: закрепление представлений о видах посуды

Чайная посуда	
Столовая посуда	
Кухонная посуда	

Загадки о посуде  
Цель: развитие связной речи, памяти, мышления.

То в стороне стоит молчком, Здрав носишко, чванится, То угощает всех чайком, Не уставая кланяться.	
С глубокими и мелкими Знакома я с тарелками. И если в них еда, Проворна я тогда.	
При виде еды не считают ворон, Бросаются дружно с обеих сторон.	

Упр. «Один-много»  
Цель: упражнять в образовании множественного числа имён существительных.

Одна тарелка, а много...  
Один стакан, а много...  
Одна кружка, а много...  
Одна ложка, а много...

Один нож, а много...  
Одна чашка, а много...  
Одна вилка, а много...  
Одна кастрюля, а много...

Пословицы о посуде

- За чаем не ссучаем - по семь чашек выпиваем.
- Каждая выпитая чашка чая разоряет аптекаря.
- Самовар кипит - уходить не велит.

Перечисли всё, что здесь нарисовано:  
Цель: развитие зрительного восприятия, внимания.

Таким образом, ребенку гораздо интереснее самому подобрать соответствующую картинку и увидеть сразу результат своего выбора. С помощью игр-презентаций развивается самостоятельность и самоконтроль.



Создавая презентации, я использовала выразительные образные картинки, фоны, анимации. Мною разработаны презентации к подгрупповым занятиям на тем: «Зима. Зимующие птицы», «Посуда», «Дикие животные», «Зима. Зимующие птицы. Звук [С]. Буква С». Они помогли детям превращаться в увлеченных партнеров виртуальных героев. Это они, помогают сказочным героям преодолевать трудности, выполнять игровые задания. Дети сами, с помощью все той же «волшебной мышки», заставляют обычные предметы двигаться, действовать. Да и сами герои приходят на помощь детям при выполнении артикуляционной гимнастики и т.д. И как результат - желание детей работать неизменно высокое.

В своей работе я пользуюсь и готовыми обучающими компьютерными играми и программами. Например, компьютерные программы Института Коррекционной педагогики РАО.

В итоге мы получаем наш желаемый идеальный конечный результат (ИКР) - «Обучение с увлечением», а это – одна из главных составляющих успеха в коррекционно-развивающей работе логопеда с детьми с ОВЗ.

Использование компьютерной программы Power Point помогло мне в совместной работе с педагогами нашего ДОУ, а именно: сделать семинары-практикумы, консультации с элементами практикума увлекательными и полезными, а также подготовиться к открытым занятиям и мероприятиям.



Для работы с родителями я использую ИКТ в разных целях: разрабатываю «Листы домашних заданий», использую презентации для родительских собраний, а также для проведения заседаний родительского клуба «Умелые родители».



На собраниях и заседаниях родительского клуба «Умелые родители», знакомяю их с приемами закрепления речевого материала, рассказываю и наглядно показываю им с помощью мультимедийных презентаций о том, чем мы занимаемся с детьми на занятиях, какие игры мы используем.



Провожу консультации и знакомя с готовыми логопедическими играми и тренажерами, например, логопедическая компьютерная программа «Игры для Тигры», «Лунтик» («Русский язык для малышей») и другие. Предлагаю вниманию родителей интернет – сайты, где они могут не только посмотреть информацию о компьютерных играх, но и проиграть в них с ребенком онлайн. Подбираю материал для информационного стенда для родителей, где рассказываю о возможностях использования компьютера в домашних условиях, о правилах безопасности во время использования ребенком компьютера и т.д. Планирую подготовить различные игры и презентации для закрепления полученных речевых навыков на логопедических занятиях, которые родители могут использовать самостоятельно, занимаясь с ребенком дома.

Из всего выше сказанного, можно говорить о преимуществах использования информационно – коммуникационных технологий в работе логопеда.

Преимущества использования ИКТ в работе логопеда для ребенка:

- повышает мотивацию ребенка к логопедическим занятиям;
- формирует у ребенка активную позицию субъекта обучения;
- обучается некоторым элементарным действиям с компьютером.

Преимущества использования ИКТ в работе для логопеда:

- составление отчетов и расписаний всех видов занятий в электронном виде сокращает работу с бумажными носителями информации;
- позволяет составлять наглядно-дидактическое сопровождение к занятиям;
- компьютер на логопедических занятиях не цель, не предмет, а средство, активизирующее коррекционную работу.

Важно понимать, что использование только одного направления использования ИКТ не решит всех проблем коррекционной педагогики. И главное, не заменит живого общения с педагогом. Использование ИКТ требует серьезной длительной подготовки: самообразования, повышения квалификации, много времени уходит на подготовку к каждому занятию. Но полученный желаемый результат оправдывает все потраченные усилия.




### **«Создание интерактивно-мобильных игр с помощью платформы [Learningapps.org](https://www.learningapps.org/)»**

*Счастливецва М.О., воспитатель СП «Золотой ключик»*

Использование информационно-коммуникационных технологий в детском саду – актуальная проблема современного дошкольного воспитания. Компьютерные технологии входят и в систему дошкольного образования как один из эффективных способов передачи знаний. Этот современный способ развивает интерес к обучению, воспитывает самостоятельность, развивает интеллектуальную деятельность, позволяет развиваться в духе современности, дает возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

Информационно-компьютерные технологии проникают в систему дошкольного образования, широко используются с целью совершенствования и обновления форм и методов работы с детьми. В условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использование ИКТ в различных видах образовательной деятельности.



Образовательная деятельность в детском саду имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала.

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, а также активно использовать их в своей педагогической деятельности.

Согласно ФГОС, помимо овладения и широкого использования ИКТ – технологий в своей работе, педагог должен уметь выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения образовательных задач, использовать методы и средства для их психолого-педагогического просвещения.

Компьютер несёт в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам. Движение, звук, мультипликация привлекают внимание детей. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому вновь.

Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Интерактивные игры не изолированы от педагогического процесса, они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОУ дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

### **Преимущества применения интерактивных игр в образовательном**


- ✚ Интерактивные игры можно широко использовать в обучении дошкольников.
- ✚ Результат игры является показателем уровня достижений детей, или усвоения знаний, или их применения.
- ✚ Играя, у ребенка появляется уверенность в своих силах в возможностях своего интеллекта, предполагает создание эмоционально-психологического фона.
- ✚ Интерактивные игры могут использовать все педагоги ДОУ.

В Интернете существуют готовые интерактивные игры и упражнения, доступные для свободного пользования, однако при необходимости не составит труда самостоятельно создать собственный продукт - интерактивную игру, которая будет соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике с помощью ресурса LearningApps.org <https://learningapps.org/>.

### **Возможности сервиса LearningApps.org**

- ✚ Использование готовых заданий-тренажеров (доступно без регистрации)
- ✚ Создание новых заданий-тренажеров на основе готовых.
- ✚ Создание заданий на основе имеющихся шаблонов.



- 
- ✚ Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу (доступно без регистрации).
  - ✚ Сохранение на ПК для использования задания офф-лайн.
  - ✚ Публикация в соц. сетях (доступно без регистрации).
  - ✚ Создание рабочего пространство для работы с группой.
  - ✚ Использование инструментов для работы и совместной работы (с некоторыми готовыми заданиями можно работать без регистрации).

### Актуальность

Становясь средством познания, интерактивная игра способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности.

### Цель

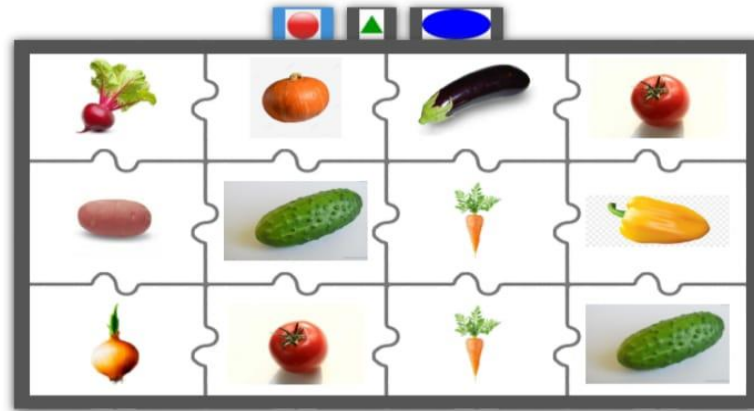
обеспечить качество воспитательно - образовательной деятельности посредством применения интерактивных игр.

### Структура каждой интерактивной онлайн-игры включает в себя

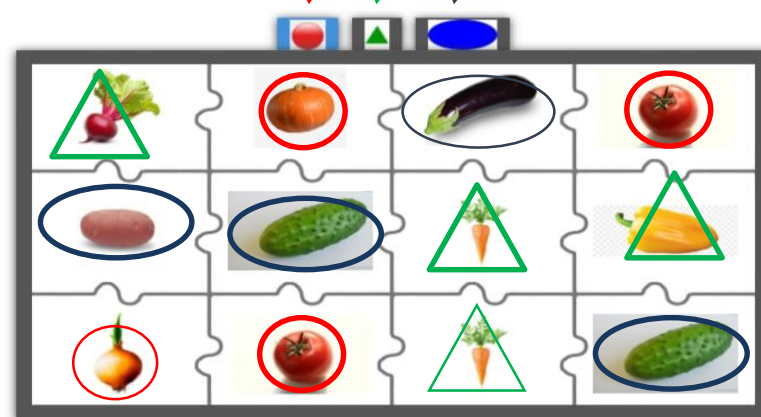
- название игры;
- цель;
- игровую задачу;
- форма игры;
- количество игроков;
- применение в образовательной деятельности;
- ожидаемые результаты игры;
- обратная связь в виде текста, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

### Пример структуры интерактивной онлайн-игры:

- Название «На что похожи овощи».



- Цель: закреплять умение соотносить форму овоща с фигурой
- Игровая задача: закрепить названия овощей и соотнести его с соответствующей фигурой



- Форма игры: Пазл «Угадай-ка».
- Количество игроков: от 1 до 12.
- Применение в образовательной деятельности: применяется для закрепления знаний и умений в НОД и в семье с родителями.

Использовать упражнение Сообщить о проблеме

Ссылка:

Встроить:

Поделиться:

QR-Code

Для каждого сделанного упражнения автоматически создается ссылка, которую можно отправить абсолютно на любой мессенджер и играть в игру любом месте.

- Ожидаемые результаты: ребенок знает и называет названия овощей и их форму, расширение речевой активности детей по теме «Овощи».
- Обратная связь: Здорово, ты все правильно расставил по местам!

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Мари\_С

Овощи 2022-11-16 (2021-11-11)

Здорово, ты все правильно расставил по местам!

Ок

Создать подобное упражнение

Доработать упражнение

Личное упражнение    Опубликованное упражнение

Использование данного сервиса в образовательной деятельности позволяет сделать процесс интерактивным, эмоционально и познавательно заряженным, что положительно сказывается на результатах образовательной деятельности, что помогает детям усвоить материал быстрее.

## **Конспекты непосредственно – образовательной деятельности.**

### **Конспект интегрированного занятия в подготовительной группе комбинированной направленности «Уайтблек»**

*Борисова Н.В., воспитатель, Ходырева Е.В., учитель – логопед СП «Золотая рыбка».*

**Форма занятия:** интегрированное занятие воспитателя и учителя-логопеда.

**Цель:** обобщение и расширение ранее полученных знаний.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- стимулировать речевую активность детей,
- совершенствовать **приемы работы со схемой**,
- совершенствовать навыки работы с конструктором ТИКО,
- закрепить навыки различения и произношения звуков С и Ш в слогах, словах, фразах;
- закрепить умение выполнять звуковой анализ слова.

*Развивающие:*

- развивать мелкую моторику пальцев рук, мышцы артикуляционного аппарата;
- развивать умение оценивать свою деятельность, обобщать, делать выводы, высказывать своё мнение,
- развивать зрительное и слуховое восприятие, мышление.

*Воспитательные:*

- воспитывать самоконтроль за собственной речью, действовать по инструкции педагога, сотрудничество, взаимопонимание, доброжелательность, самостоятельность, ответственность.

*Коррекционно – развивающие задачи для детей, имеющих статус ОВЗ:*

- развивать умение работать в группе и парах, закреплять умение работать по схеме (ЗПР);
- формировать умение выполнять звуковой анализ слова, развивать фонематические процессы (ТНР).

**Материалы и оборудование:** проектор, ноутбук, планшет, конструктор «ТИКО», схемы, цветные карандаши.

**Ход образовательной деятельности:**

**Воспитатель:**

- Здравствуйте ребята! Посмотрите к нам сегодня пришли гости, им очень интересно узнать, как вы выросли, поумнели и сколько всего нового узнали!

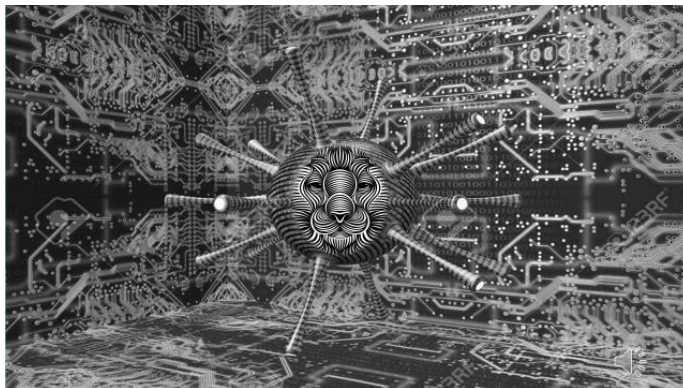
- Давайте поздороваемся с ними!

- Я приготовила для вас и наших гостей фотоальбом, давайте посмотрим его, и вспомним, какие вы были и какие вы стали!



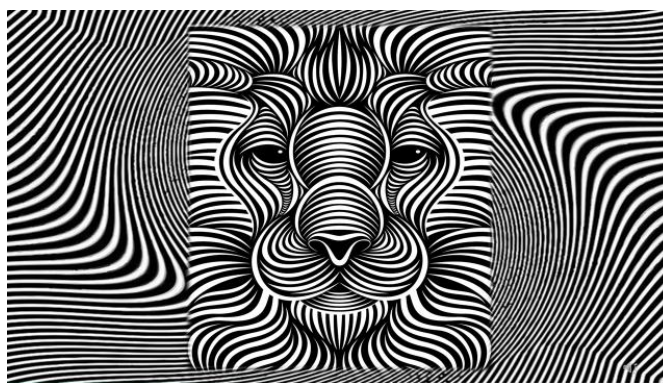


-Посмотрите, какие вы милые маленькие .... Ой! Дети, с фотоальбомом что-то случилось?  
(размышления детей)



(черно- белые мигания, растворение фото и черно белый экран, голос за кадром)

(Запись: Всем хай! Я, Уайтблек, теперь вам людишкам не будет так весело! Все ваши гаджеты и телефоны и телики перестанут показывать красивые цвета, а потомммм я разрушу все ваши цифровые технологии! Ха-ха-ха)



**Воспитатель:** Дети что это или кто это?

**Логопед:** (заходит испуганная с планшетом в руках и обращается к воспитателю)

-Надежда Владимировна! Здравствуйте, у вас все хорошо с телефоном и компьютером?

**Воспитатель:** Доброе утро Елена Викторовна! Нет, у нас пропал цвет и завис компьютер. Какой- то Уайтблек все сломал!

**Логопед:** Значит это вирус разрушитель Уайтблек! (ответы детей) Ребята, давайте вместе проговорим УАЙТБЛЕК(дети повторяют). Я в срочном порядке отправляю во все сады сигнал SOS, нам необходимо его уничтожить!

**Воспитатель:** Дети как вы думаете, чего боится любой вирус? (дети: Знаний). Ваши знания, с помощью правильно выполненных заданий, будут превращаться в Здравопикселей и победят Уайтблека. А я буду отправлять их в сеть через блютуз с помощью планшета. Дети из других садов сделают, то же самое и Уайтблек нам не будет страшен!

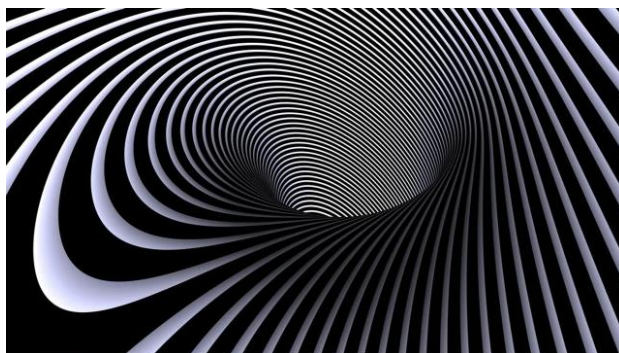
**Логопед:** Отличный план Надежда Владимировна! Ребята, кто будет побеждать Уайтблека? Скажем вместе ЗДРАВОПИКСЕЛИ.

Что бы победить вирус нам необходимо сделать зарядку для языка. Я показываю карточку, вы выполняете. (Улыбочка, заборчик, окошко, варенье, чистим зубы, качели, часы, маляр, лошадка, грибок, чашечка, тесто).

- Ребята теперь вы готовы и нам надоделиться на две команды, предлагаю детям у кого имена начинаются с согласного звука подойти ко мне, а у кого с гласного к Надежде Владимировне. *(дети самостоятельно определяют свою команду)*

**Воспитатель:** Отлично! Подходите к столам. Посмотрите перед вами круг и карточки на них изображены персонажи из сказок. Вам надо найти пару и положить сверху. *(дети выполняют)*

- Готовы? Называйте сказку и переворачивайте треугольник картинкой вниз. *(дети называют)* У вас должны получиться цвета спектра. Получились? А давайте проверим! *(дети: «Каждый охотник желает знать где сидит фазан»)* Прекрасно, фотографирую и отправляю в сеть! *Фотографируем я и Лена на экране появляется фото работ детей)*



**Воспитатель:** Фото загрузилось и это значит что два Зравопикселя уже в сети! И дети из других садов тоже уже работают!

**Логопед:** Ребята возвращайтесь на ковер, вставайте полукругом немного отдохнем!

*(на ковре)* чистоговорка сначала слушаем, затем повторяем.

Шок - сок - шок - наша группа Светлячок

Аш –ас –аш - мы построили шалаш

Ас – аш - ас - мы ребята просто класс

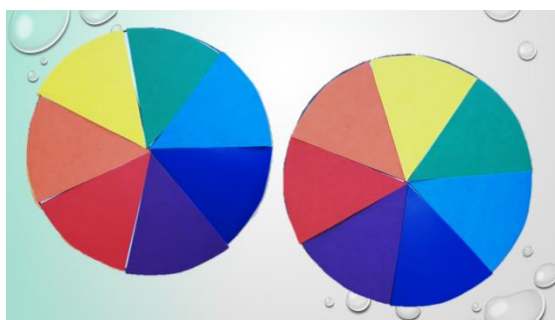
Шо – со - шо – мы всё слышим хорошо

Ус – Уш – Ас – посмотрите все на нас.

**Воспитатель:** Отдохнули? Пора переходить к следующему заданию! Проходите к столам.

**Логопед:** Вам надо сделать звуковой анализ слова РАДУГА. Сколько гласных звуков в этом слове? *(в этом слове 3 гласных звука)*. Каким цветом будем отмечать? *(красным)* Сколько согласных звуков в этом слове? *(в этом слове 3 согласных звука)* Каким цветом будем отмечать? *(синим)*. Сколько всего слогов? *(3 слога)*.

**Воспитатель:** Дети возвращайтесь на ковер! А я сейчас фото отправлю в сеть секундочку!



Отлично еще поток Здравопикселей отправлены в сеть для уничтожения Уайтблека!

**Логопед:** Мы будем называть необычные выражения, а вы объясните, как вы их понимаете. Слушайте внимательно.

**Игра «Необычные выражения»**

**Л:** -Пальчики оближешь – очень вкусно;

**В:** -задирать нос - зазнаваться;

**Л:** -повесить голову – опечалиться;

**В:** -след простыл – исчез;

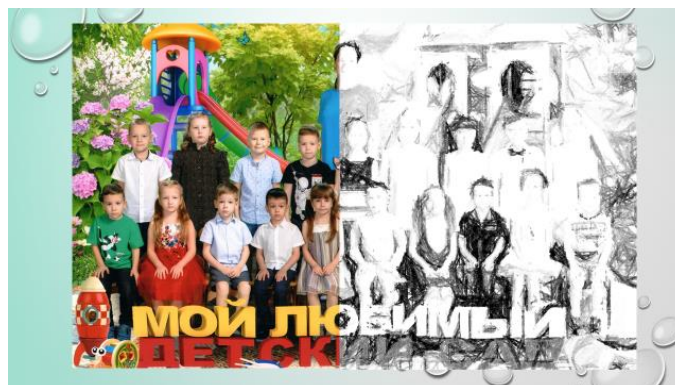
**Воспитатель:** - Отлично, дети! Я записала ваши ответы и поместила аудиозапись в сеть.



Все загружено!

**Логопед:** Ребята, что Надежда Владимировна поместила в сеть? Скажем вместе АУДИОЗАПИСЬ.

**Л:** Посмотрите, как вам кажется, получается?



Что вам подсказало, что Уайтблек разрушается? *(ответы детей)* Значит мы на правильном пути!

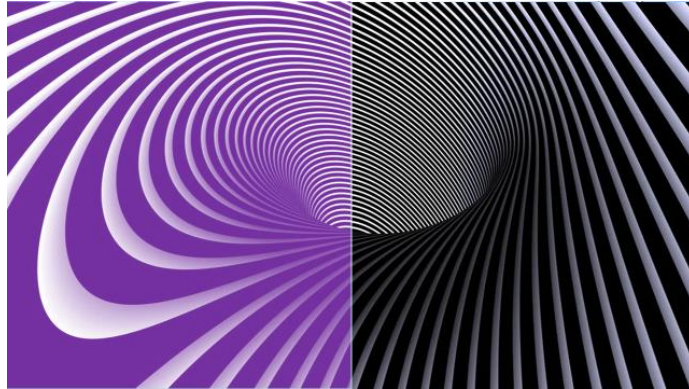
**Логопед:** Но нам надо для его разрушения отправить еще помощников Здравопикселей. В этом вам помогут схемы и разноцветный конструктор ТИКО!

- Но сначала, вам надо поделиться на пары: раз-два поделись на два! *(работа в парах)*

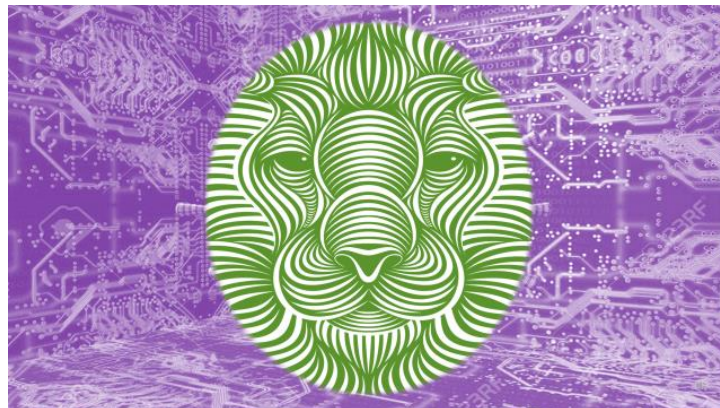
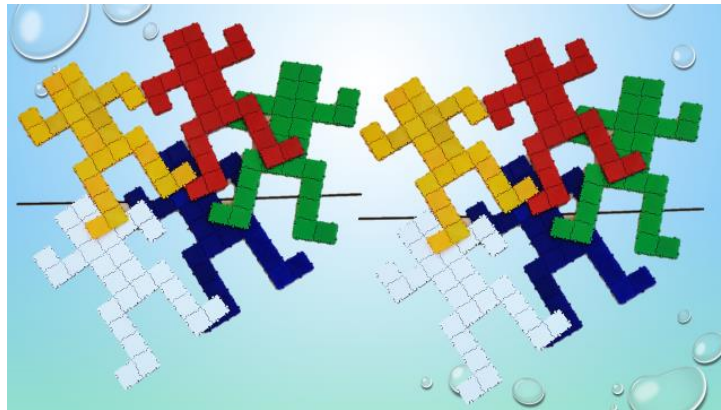
**Воспитатель:** Ребята парами возвращайтесь к столам! Перед вами схемы по сборке Здравопикселей выполнив это задание и отправив их в сеть, вирус превратится в хорошего и нашему миру ничего угрожать не будет! Приступайте. Но будьте очень внимательны! *(дети выполняют задание, если кто из детей выполнит первыми помогают отстающим)*

-Все Здравопиксели готовы? Молодцы, Елена Викторовна подайте планшет, отправляем и ждём.





Возвращайтесь на ковер! (цветное фото и запись голоса: «Какие вы умные сумели-таки победить меня! Берегите свой красивый мир!» )



**Воспитатель:** Ребята, какие вы сегодня молодцы, разрушили коварный вирус и показали свои знания гостям! Вам понравилось с помощью знаний побеждать? Что запомнилось и понравилось больше всего? Отлично! Давайте попрощаемся с гостями!





## Конспект коррекционно-развивающего занятия по развитию речи с детьми средней группы с общим недоразвитием речи на тему: «Домашние животные»

Ватолина О.Ю., учитель – логопед СП «Журавушка»

### Пояснительная записка

В современных условиях при широком внедрении новых информационных технологий актуальной остается проблема развития речи ребенка — дошкольника. Ведь именно от уровня развития речевых способностей зависит дальнейшее овладение знаниями и полноценное развитие детей. Думаю, многие согласятся, что современные родители мало и неохотно читают своим детям, не побуждают их к диалоговой речи, поэтому речь детей не отличается особой выразительностью, дети зачастую допускают в своей речи аграмматизмы, ограничиваются односложными ответами. В таких условиях в помощь приходит использование компьютерных технологий как один из источников мотивации.

Возможности компьютера здесь неисчерпаемы. Он позволяет погрузить дошкольников в определенную игровую ситуацию, сделать занятие более содержательным, интересным, привлекательным и по - настоящему современным. Современные дети подчас оказываются более мобильными и быстрее обучаемыми в области компьютерной техники, поэтому необходимость применения цифровых технологий в дошкольном образовании сегодня очевидна.

Поэтому я использую цифровые технологии на своих коррекционно - развивающих занятиях. ИКТ позволяет мне решить многие задачи - это показ презентаций с набором разных изображений и картинок, использование интерактивных игр, прослушивание мелодий, просмотр разных видео и мультфильмов. В рамках таких занятий открывается перспектива использования новых методов и приемов, активизирующих мыслительную деятельность и творческое воображение как визуально, так и с помощью слухового анализатора. Использование мультимедийных презентаций с большим количеством иллюстраций, анимацией содержат музыкальные фрагменты, увеличивающие эффективность усвоения детьми материала, который подается наглядно, динамично, зрелищно.

Для проведения коррекционно-развивающего занятия была оформлена слайдовая презентация, подобрана мелодия для пропевания гласных звуков и слогов и подобраны картинки с изображением правильной артикуляции звука по методике Т.Н. Новиковой-Иванцовой пропевание гласных.

**Цель занятия:** расширить представления детей среднего возраста о домашних животных.

#### **Задачи:**

##### **I. Коррекционно-образовательные:**

- формировать обобщающее понятия «домашние животные» «детеныши»;
- закрепить знания о понятии «гласные звуки»;
- продолжать учить детей пропевать гласные звуки;

##### **II. Коррекционно-развивающие:**

- активизировать и расширить словарь по теме «Домашние животные и их детёныши»;
- закрепить навыки практического образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами;
- развивать мышление, внимание, быстроту реакции и сообразительность, зрительное и слуховое восприятие;
- развивать общую моторику, координацию движений с речью.

##### **III. Коррекционно-воспитательные:**

- прививать бережное отношение к домашним животным.

### **Материалы и оборудование:**

- ноутбук, проектор, интерактивная доска;
- слайдовая презентация;
- мелодия пропевание гласных;
- игрушки Кота Леопольда и котёнка;
- игрушки дом и трава, домашние животные, домашние детеныши, мяч;
- карточки с изображением букв А, У, О, И;
- зеркала.

**Формы работы:** фронтальная, в парах, индивидуальная.

### **Методы, приёмы работы:**

- словесные: вопросы, речевые игры «Назови домашнее животное» (игрушки домашних животных), «Обобщающее понятие – домашние животные», «Найди пару» (животные домашние и детеныши), «Назови ласково» с мячом, «Назови символы звука», «Назови звук по артикуляции», пояснение, объяснение, словарная работа;
- игровые: ритуал начала занятия, приход героя, проблемная ситуация;
- наглядные: карточки для артикуляционной гимнастики, показ слайдов;
- практические: дидактические игры физминутка «Паровозик чух-чух», артикуляционная гимнастика с карточками;
- пропевание гласных: фонематическая ритмика;
- рефлексивные: вопросы, адресные вопросы.

### **Ход занятия:**

#### **Организационный момент**

Логопед: «Собрались все дети в круг, я твой друг и ты мой друг. Крепко за руки возьмемся, и друг другу улыбнёмся».

Поздороваемся с нашими гостями!

Логопед: Ребята, к нам сегодня в гости пришёл кот Леопольд.

Кот: Я – кот Леопольд. Здравствуйте, ребята. *Логопед озвучивает роль Кота Леопольда.*

Логопед: Леопольд, а почему ты такой грустный?

#### **Проблемная ситуация**

Кот: У меня был лучший друг котенок, но злые мышата спрятали его. Они сказали, что вернут его, только после того как я выполню задания. А так как я один, боюсь, что не справлюсь.

Логопед: Ребята, как можно помочь коту Леопольду? Как ты думаешь? *Ответы детей.*

Логопед: Конечно, нужно помочь выполнить все задания, и тогда злые мышата вернут друга коту Леопольду. Ну, что вы готовы? *Ответы детей.*

#### **Речевая игра «Назови домашнее животное»**

Логопед: Чтобы выполнить первое задание подойдите к столу. Посмотрите ребята у дома во дворе гуляют животные. Назовите их. *Дети называют всех животных.*

#### **Речевая игра «Обобщающее понятие – домашние животные»**

Логопед: Как их можно назвать, одним словом? *Ответы детей.*

Логопед: Почему их называют домашние животные? Кто заботится о животных? Как хозяин заботится о домашних животных? *Ответы детей.*

Логопед: Верно ребята, животных называю домашними, потому что у них есть хозяин, он заботится о них.

Кот: Какие вы молодцы, справились с заданием.

#### **Дидактическая игра «Найди пару»**

Логопед: Послушайте второе задание. Нужно помочь детенышам найти их маму.

Логопед: Ребята у мам есть детеныши, давайте поможем мамам найти своих детенышей.

Логопед: Предлагаю проверить, правильно ли вы составили пары.  
Назовите детеныша собаки (кошки, лошади, овцы, свиньи, коровы, козы). *Ответы детей.*

Кот: Как здорово, животные нашли своих детенышей. И здесь вы справились.

**Физминутка: «Паровозик Чух-Чух»**

Логопед: Сейчас предлагаю отдохнуть и прокатиться на паровозике.

*На интерактивной доске включается песенка паровозика. Дети пропевают слова песни и сопровождают речь с движениями. Двигаются по кругу, имитируют движения колес руками и стук колес кулачками.*

Логопед: Ну вот, отдохнули, а теперь следующее задание.

**Речевая игра с мячом: «Назови ласково»**

Логопед: Ребята, а вы любите, когда вас называют ласково? Животные тоже это любят. Давайте назовём наших животных ласково. Но для начала нужно встать в круг.

*Песенка «Встаньте дети, встаньте вокруг, я твой друг и ты мой друг».*

Я буду кидать вам мяч, и называть животное, а вы назовите его ласково. *Логопед по очереди детям кидает мяч, дети отвечают.*

Коза - козочка.

Кошка - кошечка.

Бык - бычок.

Лошадь – лошадка.

Баран – барашек.

Собака – собачка.

Корова – коровка.

Овца – овечка.

Кот – котик.

Свинья – свинка.

Кот: И с этим заданием справились. Какие вы молодцы!

Логопед: ребята предлагаю поиграть. Для этого возьмите зеркала.

**Артикуляционная гимнастика**

*Каждое упражнение сопровождается показом картинки.*

- Мне лопатку покажите и немного подержите,

Один, два, три, четыре, пять.

Лопатку можно убирать

- Чашечку все взяли и тоже подержали,

Один, два, три, четыре, пять.

Чашечку можно убирать.

- Сладкое варенье всем без исключения

Нужно показать,

Верхнюю губу нужно облизать.

- Напоследок мы немножко

Поиграем на гармошке.

Кот: Как у вас хорошо, получается, делать зарядку для язычка.

**Упражнение «Назови символы звука»**

Логопед: Ребята, посмотрите на символы звука назовите их.

Логопед: Ребята, а как одним словом можно назвать все эти звуки? *Ответы детей.*

Логопед: Почему вы так думаете? Совершенно верно это гласные звуки.

Кот: Какие вы молодцы!

Логопед: А вот и последнее задание.

**Упражнение «Назови звук по артикуляции»**

Я вам буду показывать артикуляционно звук, а вы отгадайте и назовите его. Для каждого будет отдельное задание.



### Индивидуальная работа

Логопед артикуляционно показывает звук, а ребенок называет его.

Логопед: Молодцы!

Логопед: Ребята, мы с вами назвали символы звука, определили их по артикуляции, вспомнили, что они гласные, а что можно еще сделать с этими звуками? *Ответы детей.*

Логопед: Совершенно верно, мы их можем петь. И сейчас я предлагаю для нашего друга кота Леопольда спеть песенку гласных. Вы готовы? *Ответы детей.*

### Фонематическая ритмика – пропевание звуков

Логопед включает песню с картинками на интерактивной доске.

Логопед: Встаньте, пожалуйста, полукругом и начнем.

Кот: Как здорово вы пели! Мне очень понравилась ваша песенка.

Логопед: Ой, ребята, я слышу чей-то голосок. Мяу. Смотрите, да это же котенок. Злые мыши выполнили свое обещания и вернули друга коту Леопольду.

Леопольд: Спасибо вам ребята, вы очень мне помогли. Вы дружные и умные. А нам пора прощаться. До свидания ребята!

### Итог

Логопед:

- Как мы помогли коту Леопольду?

- Какие задания были сложными? Почему? Кто тебе помог?

- Что вам понравились больше всего? *Ответы детей.*

Логопед: Вы сегодня замечательно потрудились! Старались и выполнили все задания! Давайте попрощаемся с нашими гостями.





**Сценарий образовательной ситуации с применением информационно-коммуникативных технологий по окружающему миру в старшей группе компенсирующей направленности для детей с ЗПР, по теме «Овощи»**

*Потапова Н.В., воспитатель СП «Петушок»*

**Пояснительная записка.**

Дети с младенчества употребляют в пищу продукты с различными добавками вкусовыми. Усилители вкуса, пищевые добавки способствуют формированию искаженных вкусовых ощущений, дети теряют интерес к полезным продуктам, обогащенных витаминами и микроэлементами. А ведь правильное питание одна из составляющих здоровья детей. Особое значение в формировании культуры питания зависит от родителей. Педагоги могут напомнить родителям важность блюд из натуральных продуктов и активизировать родителей в этом направлении, путем вовлечения их в совместную деятельность для подготовки различных мероприятий в детском саду.

Для проведения образовательной деятельности в предварительную работу были привлечены родители, что позволило привлечь внимание родителей и детей к здоровому питанию. А совместное приготовление блюд из овощей с родителями не только вызвало желание их употреблять, но и способствовало запоминанию названий овощей и блюд из них. В ходе образовательной деятельности активизировалось познавательное – речевое развитие детей через ИКТ: любимые мультфильмы, мультимедийная игра. После данной деятельности дети обратили внимание на овощи, запомнили названия, стали с удовольствием употреблять салаты, рагу, овощные супы, приготовленные не только родителями, но и поварами детского сада.

Данный опыт был представлен на неделе Инклюзии в ДОУ, посвященной Международному Дню инвалидов <https://youtu.be/2Hc2nBRRt4U>

**Цель:** активизировать познавательное - речевое развитие детей путем уточнения и расширения знаний об овощах.

**Задачи:**

**Коррекционно – образовательные:**

- Активизировать и обогащать словарь по теме.
- Активизировать зрительный процесс.
- Формировать навыки самоорганизации в процессе деятельности.

**Развивающие:**

- Развивать восприятие, мышление, память.
- Развивать зрительное внимание.
- Развивать межполушарное взаимодействие, тактильное ощущение, чувство формы.
- Развитие дыхания.

**Воспитательные.**

- Воспитывать инициативность и самостоятельность.
- Воспитывать усидчивость, положительную установку на выполнение заданий.
- Воспитывать положительное отношение к здоровому питанию.

**Форма проведения:** подгрупповая.

**Предварительная работа:** с родителями дети готовят блюдо из полезных овощей и фотографируют, фотовыставка «Любимое блюдо из овощей», конструирование из природного материала «Дом мишки и огород с овощами», просмотр мультфильма «Маша и медведь».

**Методы и приемы:**

**Наглядные методы и приемы.**

- Демонстрационные материалы.
- Раздаточные материалы.
- Символы – знаки.

- Показ педагога.

#### **Словесные методы и приемы.**

- Объяснение.
- Припоминание.
- Беседа.
- Эмоциональное реагирование педагога.
- Метод контроля в виде стимулирования и похвалы.

#### **Практические методы и приемы.**

- Игровой.
- Использование наглядно – дидактических, практико – ориентированных, информационно – коммуникативных пособий.
- Рефлексия.

#### **Технологии:**


- Личностно – ориентированного обучения – действия детей в деятельности поддерживаются в зависимости от способностей и особенностей, что очень важно в коррекционной педагогике;
- Информационно - коммуникативные – помогают поддерживать интерес в процессе деятельности, эмоциональным дополнительным фоном;
- Здоровьесберегающие - дыхательное упражнение способствуют развитию речевого выдоха, глазодвигательное способствуют активизации зрительного процесса, информация о пользе овощей и блюд из них способствует формированию культуры правильного питания;
- Игровые – игры, являются основой всей деятельности детей дошкольного возраста;
- Технология деятельностного подхода.

**Оборудование :** макет дома мишки ,огорода с овощами из природного материала , интерактивное упражнение для глаз «Следи за зайчиком», интерактивный наглядный материал для упражнения «Подуй на тучку» компьютер – <https://yadi.sk/d/OtzH8LzqdT9ewg>, муляжи овощей ,карточки для упражнений «Обведи двумя руками».


#### **Ход занятия.**

Педагог	<b>Приложение 1 (СЛАЙД 1)</b> Пасмурное утро сегодня. Давайте подуем на тучку, и она улетит. <b>Дыхательное упражнение «Подуй на тучку»</b>
Дети	Выполняют дыхательное упражнение.
Педагог	<b>Приложение 1 (СЛАЙД 1 по щелчку)</b> Появилось солнышко веселое и у нас тоже хорошее настроение, ребята улыбнитесь друг другу.
Дети	Дети улыбаются.
Педагог	<b>Приложение 1 (СЛАЙД 2)</b> Мы сегодня в гостях у Маши и медведя. Давайте вспомним правила поведения.
Дети	(Дети смотрят на карточки – символы). Слушаем, смотрим, сидим ровно, тихо говорим, если хотим сказать поднимаем руку.
Педагог	<b>Приложение 4. Макет огорода.</b>



	 <p>Посмотрите, что выросло на огороде у мишки? Давайте вместе назовем.</p>
Дети	(Дети показывают на макете овощи и называют) Свекла, помидор, капуста, морковь, лук.
Педагог	Как, одним словом назвать?
Дети	Овощи.
Педагог	Какие полезные блюда готовят из овощей мамы и повара?
Дети.	 <p>(дети подходят к газете «Мое любимое блюдо из овощей»)</p> <p><b>Приложение 4</b> Салат, рагу, борщ, пироги, икру, пюре.</p>
Педагог	<p>Очень полезные блюда в них много витаминов. давайте приготовим для Маши и мишки салат. Пройдите за столы.</p> <p><b>Приложение 3 Д/И «Обведи двумя руками», «Овощи для салата»</b></p>  <p>Посмотрите перед вами тарелки. Найдите белую бусинку на тарелке, положите пальчики указательные на белую бусинку на тарелке.</p>



	Каждый пальчик будет двигаться по направлению стрелочки, пока они не встретятся. Покажите контур тарелочки.
Дети	Выполняют движения пальцами из центра, по краю тарелки украшенной папками.
Педагог	Для салата выберите только овощи из корзинки и сложите в тарелку.
Дети.	Дети складывают овощи в тарелку.
Педагог	Молодцы, сделали салат витаминный, овощной. Давайте проверим, назовите овощи.
Дети	Дети называют овощи.
Педагог	Почему не положила Настя в тарелку грушу? Почему Илья не положил в тарелку яблоко?
Дети	Яблоко, груша это фрукт.
Педагог	Молодцы, справились с заданием. Встаньте, посмотрите зайчик шалунишка на поле бегают, проследите глазками за зайчиком. Следим глазками, можно придержать голову руками. <b>(гиперссылка к упражнению «Проследи за зайчиком» по щелчку справа на слайде 2 Приложение 2)</b> <b>Глазодвигательное упражнение «Проследи за зайчиком»</b>
Дети	Дети следят глазами за зайчиком на экране.
Педагог	Зайчик с вами играть хочет. Давайте поиграем <b>«Зайка серенький сидит»</b>
Дети	<p>Зайка серенький сидит И ушами шевелит. Вот так, вот так Он ушами шевелит. Зайке холодно сидеть, Надо лапочки погреть Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп, Надо лапочки погреть. Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать. Скок-скок, скок-скок,</p> <p><i>Дети шевелят кистями рук, подняв их к голове, имитируя заячьи уши.</i></p> <p><i>Хлопают в ладоши.</i></p> <p><i>Подпрыгивают на обеих ногах на месте.</i></p>
Педагог	 <p>Есть у меня игра <b>«Чего не стало?»</b> Садитесь на свои места. Назовите овощи.</p>
Дети	Свекла, морковка, помидор, лук, картошка
Педагог	Внимательно посмотрите на овощи, закройте глаза. (убрать 1 овощ) Откройте овощ, какого овоща не стало?
Дети	Дети называют овощ, которого не стало. (игра проводится 3 раза)
Педагог	Молодцы! Сегодня мы увидели огород Маши и медведя ,вспомнили



	названия овощей .увидели ,что ваши мамы готовят из овощей, какая игра вам понравилась больше всего?
Дети	Дети делятся впечатлениями.
Педагог	Молодцы, я рада, что вам понравилось готовить салат, следить за зайчиком с морковкой, играть с зайчиком, рассказывать про свое любимое блюдо из овощей. Вы теперь будете с удовольствием кушать блюда из овощей, ведь они такие вкусные и полезные?
Дети	Да!
Воспитатель	Хорошо, молодцы!



### **Сценарий открытой образовательной деятельности по ФЭМП с использованием ИКТ в старшей группе комбинированной направленности «Поможем гномам»**

*Семученко О.А., воспитатель СП «Золотая рыбка»*

**Цель:** развитие математических способностей у детей старшего дошкольного возраста посредством цифровых технологий.

**Задачи:**

**Образовательные задачи:**

- Систематизировать знания детей по формированию элементарных математических представлений посредством игровых заданий.
- Закрепить названия сказов.
- Закрепить умение видеть и различать геометрические фигуры в окружающих предметах.
- Закрепить состав числа.

**Развивающие задачи:**

- Развивать познавательный интерес, внимание, память, мышление, логическую сообразительность.
- Развивать зрительное и слуховое внимание, умение находить закономерность.
- Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

**Воспитательные задачи:**

- Воспитывать стремление совершать добрые поступки.
- Воспитывать чувство доброты, сопереживания и сочувствия.
- Воспитывать умение делать самостоятельные выводы и суждения, доводить дело до конца.

**Коррекционно – развивающие задачи (для детей с ТНР).**

- Создать благоприятные психологические условия для успешной деятельности детей с ОВЗ с учетом их личностных индивидуальных особенностей, создание ситуации успеха для каждого ребёнка.

- Развивать логическое мышление посредством игры «Четвёртый лишний».
- Учить отвечать на вопросы полным предложением.

### **Интеграция областей:**

- ✓ Познавательное развитие.
- ✓ Речевое развитие.
- ✓ Социально-коммуникативное развитие
- ✓ Физическое развитие.
- ✓ Художественно-эстетическое развитие.

### **Материалы и оборудование:**

**Демонстрационный материал:** проектор, ноутбук, презентация, геометрические фигуры, запись голосов гнома и Белоснежки, мелодия «Звуки природы – лес».

**Раздаточный материал:** разнос, стаканчик с крупой, сито, 2 ёмкости, салфетка (для опытно - экспериментальной деятельности на каждого ребёнка), карточки для создания картины домов гномов (на каждого ребёнка).

### **Ход образовательной деятельности:**

**Мотивационно-поисковая ситуация** (спасти Белоснежку).

### **Слайд 1. Пустой.**



### **1. Организационный момент**

#### **Воспитатель:**

Для начала встанем в круг,  
Сколько радости вокруг!  
Мы все за руки возьмемся  
И друг другу улыбнемся.  
Мы готовы поиграть,  
Можно встречу начинать!

**Воспитатель:** Ребята, отгадайте загадку:

#### **Загадка:**

В ней всегда конец хороший,  
Добрый молодец пригожий  
Бабка-Ёжка у окна ...  
Догадайтесь, кто она?

**Дети:** сказка.

**Воспитатель:** ребята, а вы любите сказки?

*(ответы детей)*

**Воспитатель:** Замечательно! Далеко-далёко за горами, за дремучими лесами, за тридевять земель находится загадочная страна Сказок.

**Воспитатель:** Ребята, хотите туда попасть?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** помогут нам в этом волшебные слова. Послушайте, какие и постарайтесь их запомнить.

*Дети встают в круг и говорят слова:*

Раз-два-три-четыре-пять,  
Вместе мы в кругу опять,  
Крепко за руки держитесь,  
В сказке окажитесь (*закрывают глаза и кружатся вокруг себя*).

**Слайд 2. (Щелчок) Семь гномов с геометрическими фигурами.**



**Воспитатель:** ребята, в какую сказку мы попали?

**Звучит запись.**

*«Здравствуйте дорогие ребята! Мы живем в сказочном лесу вместе с Белоснежкой. Но произошла беда. Злая мачеха заколдовала Белоснежку. Помогите нам, пожалуйста»*

**Воспитатель:** Ну, что, ребята, поможем гномам.

Для каждого гнома злая колдунья приготовила задание и спрятала его в геометрической фигуре определенного цвета. Как вы думаете, сколько заданий нам предстоит выполнить? Почему 7?

*(ответы детей)*

**Воспитатель:** Итак, вы готовы?

**II. Основная часть.**

**Воспитатель:** ребята, посмотрите, какая геометрическая фигура у первого гнома? Смотрим слева направо (*красный треугольник*). Какую фигуру держит гном? Алиса, помоги, пожалуйста. Найди и принеси красный треугольник.

*(ребёнок ОВЗ)*

*(фигуры расположены по периметру стены групповой комнаты в хаотичном порядке).*

**Воспитатель:** Алиса, какую геометрическую фигуру ты принесла? Где ты её взяла?

**Воспитатель:** посмотрим первое задание. Вам необходимо угадать загадки. В загадках спрятаны сказки.

**Словесная игра «Угадай сказку»**

1. У Алёнушки-сестрицы  
Унесли братишку птицы  
Высоко они летят,  
Далеко они глядят...

*Ответы детей*

2.Появилась девочка в чашечке цветка,  
И была та девочка не больше ноготка.  
Кто читал такую книжку,  
Знает девочку малышку.

*Ответы детей*

3.А дорога - далека,  
А корзина - нелегка,  
Сесть бы на пенек,  
Съесть бы пирожок...

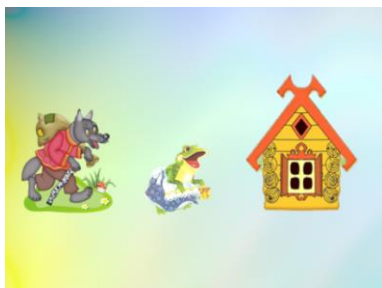
**Воспитатель:** Молодцы, ребята! А сейчас необходимо узнать сказку по предметам. Готовы?

**Слайд 3. Дом в лесу, кровать, миска.**

**Воспитатель:** из какой сказки изображены предметы?



**Слайд 4. Дом, лягушка, волк.**



**Слайд 5. Печь, дрова, ведра.**



**Слайд 6. Гномы**



**Воспитатель:** Молодцы. Справились с заданиями. Вова, посмотри, какая фигура и каким цветом около второго гномика?

*Зелёный круг.*

**Воспитатель:** найди и принеси её, пожалуйста. *(ребёнок ОВЗ)*

**Воспитатель:** что ты принёс?

**Воспитатель:** это задание на внимательность. Я буду читать разные утверждения, а вы должны внимательно их слушать. Если услышите не правильный ответ, хлопните в ладоши и скажите правильно.

**Словесная игра «Верно - неверно».**

- В неделе семь дней.



- После зимы наступает лето (лето наступает после ...)
- За понедельником следует среда. *(какой день недели следует за понедельником).*
- Соседи вторника- понедельник и среда.
- Всего пять времен года *(сколько всего времён года?)*
- Зимние месяцы - это сентябрь, октябрь, ноябрь (назовите зимние месяцы)
- В декабре Ваня купался в реке, а шубу одел в июле.

**Воспитатель:** какие вы молодцы!

**Воспитатель:** Катя, скажи какая геометрическая фигура около третьего гномика. Принеси, пожалуйста, жёлтый квадрат. *(ребёнок ОВЗ)*

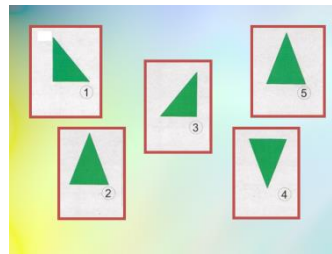
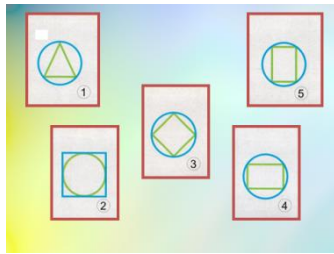
*Жёлтый квадрат*

**Воспитатель:** Катя, где ты нашла квадрат?

**Воспитатель:** Это задание колдунья придумала специально для Кати и Семёна. А мы все им поможем. Играем в игру «Что лишнее?»

Посмотрите на экран.

**Слайд 7- 9. Игра «Что лишнее?»** *(интерактивная игра)*



**Воспитатель:** Катя, найди лишний предмет, наведи курсор на соответствующую картинку, нажми на неё.

*(ребёнок выполняет задание)*

**Воспитатель:** Семён, посмотри на экран, выбери лишнюю геометрическую фигуру, наведи на неё курсор, нажми.

*(ребёнок выполняет задание)*

**Слайд 10. Гномы.**



**Воспитатель:** Вова, какую фигуру и какого цвета держит четвертый гном? *(голубую трапецию)*

**Воспитатель:** Найди и принеси её, пожалуйста. Интересно, какое задание нас ждёт в трапеции? Нам предлагают отдохнуть.

**Физ. минутка.**

Гномик по лесу гулял *(ходьба на месте)*

Свой фонарик потерял *(наклоны вперед)*

А фонарик не простой

В нем звоночек золотой (*хлопки в ладоши*)

Гному, кто точней подскажет (*прыжки на месте*)

Где искать ему пропажу?

**Воспитатель:** Пропажу вы найдёте, если правильно пройдёте по дороге.

Внимание на экран.

**Слайд 11. Лабиринт.**



Идём по дороге только глазами. Начнём наш путь от гнома. Идём прямо до василька, поворачиваем направо, доходим до ели, поворот налево, идём до грибка, поворот налево. Стоп! К какому дереву мы пришли?

*(ответы детей)*

**Слайд 11. (щелчок) Появляется многоугольник.**

**Воспитатель:** ребята, скажите, как называется фигура и какого она цвета.

*(многоугольник)*

**Воспитатель:** Семён, принеси, пожалуйста, трапецию.

**Воспитатель:** *Дигра* «Назови соседей числа»

**Слайд 12: Состав чисел. (по щелчку появляются соседи чисел)**

2	3	4
4	5	6
6	7	8
8	9	10

**Воспитатель:**

**Воспитатель:** молодец! У нас осталось две фигуры. Катя принеси, пожалуйста, голубой овал.

**Воспитатель:** какое задание нас ждёт? Дети, гномы любят манную кашу. Но злая волшебница смешала крупы. Давайте поможем гномам отделить крупу. Пройдём в лабораторию. Ребята, когда мы работаем в лаборатории, какие правила, мы выполняем?

*(ответы детей)*

**Правила в лаборатории:**

1. Не кричать.
2. Не трогать без разрешения.
3. Не пробовать на вкус.
4. Соблюдать осторожность.

5. Работать только на своём месте.

**Воспитатель:** посмотрите, что находится у вас в стаканчике? Какие крупы?

*(рис, манка)*

Какая крупа нам нужна для каши гномам? Почему?

*(ответы детей)*

**Воспитатель:** тогда за работу. Попробуем отделить манку от риса руками. Возьмите глубокий контейнер. Выбирать будем манку.

*(дети руками выбирают манку)*

**Воспитатель:** что-то медленно у вас получается! Что же нам делать? Как вы думаете, для чего сито?

*(ответы детей)*

**Воспитатель:** попробуем просеять. Возьмите сито, просейте крупы в другую тарелочку.

### **Практическая часть**

**Воспитатель:** что получилось? Почему?

*(ответы детей)*

### **Вывод:**

Рис остался в ситечке, потому что он крупнее и не может пройти через ячейки в сите, а манка мелкая, поэтому она просеивается.

**Воспитатель:** у нас осталась последняя фигура. Это ... Смотрим задание.

Чтобы Белоснежка проснулась, нужно создать картину на мольбертах с домиком гномов.

### *Продуктивная деятельность*

Пройдите к мольбертам. Команда «Снежки» к мольберту 1, команда «Снежинки» к мольберту под номером 2.

### **Слайд 13. Пустой.**



*Звучит запись «Звуки природы – лес» Дети выполняют задание.*

**Воспитатель:** расставляем все предметы в следующем порядке.

Слушайте внимательно.

- в середине мольберта дом;
- в правом верхнем углу солнце;
- в левом верхнем углу облако;
- над домом летит птичка;
- справа от домика растёт ель;
- под елью – грибок;
- слева от домика – цветы;
- в правом нижнем углу ручеек.

**Воспитатель:** какие красивые картины у вас получились!

*(вопросы к детям ОБЗ)*



**Воспитатель:** давайте проверим, правильно ли вы выполнили задание. Посмотрите на экран и сравните картины.

#### Слайд 14. Картина



**Воспитатель:** Катя, где летит птица? Вова, цветы растут ... Семён, где растёт ель? Алиса, гриб растёт ... Молодцы!

#### Слайд 14. (щелчок) Белоснежка проснулась.



**Воспитатель:** Ребята, посмотрите, Белоснежка. Она пробудилась от сна благодаря вам.

*Белоснежка: (запись голоса)* «Спасибо большое вам ребята! Вы помогли гномам, и я проснулась! Вы очень умные, смелые и внимательные.»

### III. Заключительная часть.

**Воспитатель:** Наше путешествие по сказке подошло к концу. Пора возвращаться в группу. Давайте скажем:

Раз-два-три-четыре-пять,  
Вместе мы в кругу опять,  
Крепко за руки держитесь,  
В группе снова окажитесь.

#### Итог.

**Воспитатель:** ребята, как вы думаете, вы помогли гномам? Какое задание было самым трудным? Какое задание было самым интересным? Вам понравилось, ребята, наше путешествие? Я благодарю вас за ваши хорошие ответы. Всем спасибо.





## Открытое занятие в старшей группе по теме «Парк развлечений»

Стрижко Т.С., воспитатель СП «Золотая рыбка»

**Цель:** развитие способностей детей к наглядному моделированию, умения программировать и создавать рабочие модели.

### **Задачи:**

**Обучающие:** продолжать формировать умение работать с деталями конструктора, программировать рабочую модель.

Упражнять в самостоятельном конструировании построек по схемам.

**Развивать умение работать с предложенными инструкциями по сборке моделей.**

**Развивающие:** Развивать творческий потенциал, логику, воображение, творчески подходить к решению задачи. Развивать умение мыслить в четкой логической последовательности. Способствовать развитию познавательно-творческой активности ребёнка; объединять свои поделки в общую композицию.

**Воспитательные:** воспитывать трудолюбие, эстетический вкус, любознательность. Воспитывать умение работать в подгруппах.

**Коррекционно – развивающие задачи: (для детей с ТНР).**

- упражнять в самостоятельном конструировании построек по схемам;

- развивать речь детей, умение рассказывать о своей постройке.

**Оборудование:** схемы, инструкции, мультимедийный проектор, конструктор Lego WeDO, Lego Spike Старт, ноутбуки, карточки.

Ход занятия:

### **Организационный момент.**

- Ребята, посмотрите к нам пришли гости. Давайте поздороваемся.

Станем рядышком, по кругу,

Скажем «Здравствуйте!» друг другу.

Нам здороваться не лень:

Всем "Привет!" и "Добрый день!";

Если каждый улыбнётся –

Утро доброе начнётся.

– ДОБРОЕ УТРО!

- Ребята, я сегодня получила письмо из LEGO-страны и мне хочется его прочитать. «Здравствуйте, ребята! В нашем LEGO городе начали строить «Парк аттракционов». Но стройку прекратили и «Парк аттракционов» остался без каруселей, качелей, колеса Обозрения. Все жители города перестали улыбаться и стали очень грустными. Мы просим помочь нам достроить парк и вернуть улыбки всем LEGO-человечкам».

### **Основная часть.**

- Хотите помочь LEGO-человечкам достроить «Парк аттракционов»?

- Ребята, а кто-нибудь из вас был в парке аттракционов? *(ответы детей)*. А что там есть? *(ответы детей)*. В больших городах есть такие парки! Туда ходят отдыхать дети со своими родителями. *(Показ презентации)*. В парке очень много разных каруселей, аттракционов, также там есть водные аттракционы, на которых дети могут поплавать со своими родителями. Детские парки посещают все дети с удовольствием.

Давайте обсудим, что будет в нашем парке. *(Предложения детей)*. В нашем парке будут качели, аттракцион «Чайный сервис», «Классическая карусель». Поезд, который будет возить всех желающих по парку аттракционов. Чтобы в нашем парке было красиво, украсим его клумбами с цветами, красивыми деревьями.

- Ребята, прежде, чем вы начнете работу, вспомните пожалуйста правила при работе с конструктором. *(Ответы детей: быть внимательными к схеме, работать в парах дружно, сообща, помогать друг другу)*. **(показываю карточки, и дети говорят правила)**.

- Молодцы, правила вспомнили, а сейчас подготовим наши пальцы к работе. Пальчиковая гимнастика с Су-Джо.

## Мяч.

Я мячом круги катаю,  
Взад – вперед его гоняю.  
Им поглажу я ладошку.  
Будто я сметаю крошку,  
И сожму его немножко,  
Как сжимает лапу кошка,  
Каждым пальцем мяч прижму,  
И другой рукой начну.

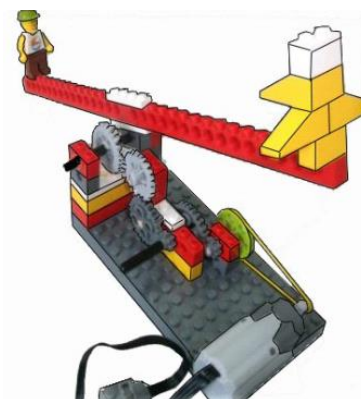
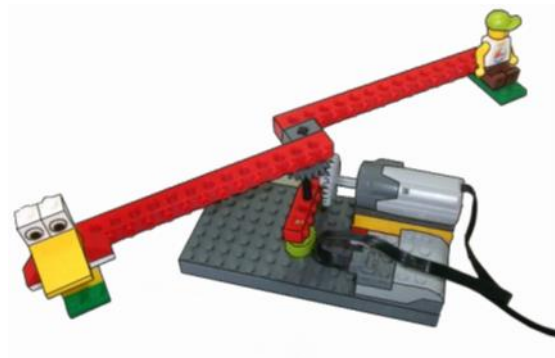
- А сейчас давайте с вами распределим кто, что будет строить. А LEGO человечки будут смотреть, как вы строите. Каждый выбирает карточки по цветам. Проходят парами за столы.

*(На столах схемы и детали для построек. Воспитатель помогает в случае затруднения.)*

Воспитатель при необходимости помогает, спрашивает, что они делают и как, исправляет ошибки.

- Ну вот мы и закончили наше строительство. Давайте мы расставим наши постройки в парке, пригласим LEGO человечков и запустим программы. *(Дети вместе с воспитателем расставляют постройки на столе и запускают программы).*

**Рефлексия.** Ну, что же юные строители, вы сегодня потрудились на славу. Молодцы! А что мы с вами конструировали? (аттракционы для нашего парка). LEGO человечкам очень понравился наш парк аттракционов. Теперь они смогут построить такой же красивый парк у себя в городке.



## Конспект занятия по познавательно-речевому развитию детей средней группы средствами речевых нарушений на тему: «Вода – чудо природы»

Харисова Анастасия Владимировна, воспитатель СП «Журавушка»

**Цель:** познавательно-речевое развитие детей средней группы средствами цифровых технологий.

### **Задачи:**

Обучающие

1. познакомить детей со свойствами воды (цвет, запах), закрепить знания детей об агрегатных состояниях воды;
2. продолжать учить детей разгадывать загадки;
3. учить проводить несложные эксперименты, делать выводы;
4. продолжать знакомить детей увлекательным средством проведения опытов – микроскопом;

Развивающие

5. активизировать и обогащать словарь детей существительными, прилагательными, глаголами по теме занятия;
6. развивать у детей, мышление, речь.

Воспитательные

7. Воспитывать познавательный интерес самостоятельность, умение работать в группе.

**Образовательная область:** «познавательное развитие», «речевое развитие».

**Вид деятельности:** познавательно-исследовательская.

**Материалы и оборудование:** ноутбук, проектор, интерактивная доска, цифровой микроскоп, слайдовая презентация, маски капелек, стаканчики по количеству детей, молоко, камни, мельница, лейка, ноутбук, бумажные полотенца, таз, жидкое мыло.

Предварительная работа:

- Наблюдение за водой в разных состояниях (снег, вода).
- Беседы о разных агрегатных состояниях воды.
- Опыты с водой, снегом «Таяние снега», «Фильтрация талой воды».
- Чтение художественной литературы.

**Методы и приемы:**

- Наглядные: просмотр слайдовой презентации, просмотр мультфильма «Капитошка».
- Практические: исследование, опыты «Прозрачная вода», «Мельница», рассматривание растаявшего снега через микроскоп, фокус «мыльные пузыри».
- Словесные: загадка, беседа, ситуативный разговор, вопросы, словарная работа (бесцветная, без запаха, микроскоп), напоминание правил при экспериментировании, вопросы о знакомых свойствах воды.
- Игровые: ритуал начала занятия, герой Капитошка, физминутка «К речке быстрой».

### **Ход занятия**

Собрались все дети в круг,  
Я твой друг и ты мой друг,  
Крепко за руки возьмёмся  
И друг другу улыбнёмся.

- А вот гость, который очень хочет прийти к вам ребята. Чтобы узнать, кто это - нужно отгадать загадку:

В ручьях и океанах обитает,  
Бывает – в воздухе летает,  
Как только надоест летать,

На землю падает опять. (Капелька воды.) *Ответы детей.*

Правильно ребята, посмотрите на экран.

Просмотр мультфильма «Капитошка»

Капитошке стало скучно на облачке, и он решил спуститься к нам в детский сад и пригласить нас в путешествие к волшебной водице, чтобы рассказать о себе и немного с нами поиграть.

Хотите поиграть с капельками воды? *Ответы детей.*

А давайте мы отправимся с вами в путешествие, вместе с Капитошкой.

Вокруг себя повернись,

В волшебные капельки превратись (детям надевают шапочки капелек).

Приглашаю вас за столы. (*Дети проходят за столы.*)

Мы здесь будем проводить исследования, изучать водичку.

### **1 опыт «Прозрачная вода»**

У нас на столе стакан водой, стакан с молоком и камешки.

Что у меня в этом стакане? *Ответы детей.* Правильно: молоко.

Понюхайте, есть ли запах у молока? *Ответы детей.* У молока запах есть.

Давайте опустим камешек в стакан с молоком. Видно камешек? *Ответы детей.*

Почему? *Ответы детей.* Согласна с вами, потому что, молоко белое, не прозрачное.

Что в этом стакане? *Ответы детей.* Вода.

Понюхайте, есть ли запах у воды? *Ответы детей.* Нет, вода ничем не пахнет.

Опустите камушек в стакан с водой. Видно его? *Ответы детей.*

Почему? *Ответы детей.* Вода прозрачная.

Ребята, я предлагаю вам подумать, что было бы, если бы речная вода была не прозрачной? *Ответы детей.*

Как в сказках: река молочная с кисельными берегами. Могли бы рыбы и другие животные жить в таких молочных реках? *Ответы детей.*

Ребята, не прозрачная вода не пропускает солнечные лучи. А без этого в реках. В озерах не могут жить растения. А если не будет растений – не будет рыб и животных. Животным тоже необходима прозрачная вода, чистая.

Ребята, мы провели опыт. К какому выводу мы пришли. *Ответы детей.*

Совершенно, верно. Мы с вами убедились, что чистая вода прозрачная, без запаха.

### **2 опыт «Мельница»**

Ребята, как нам помогает вода? *Ответы детей.*

Где можно увидеть воду? *Ответы детей.*

Верно, вода – волшебница: она может обернуться облаком, снегом, дождем! А еще вода очень сильная: вода держит корабли, заставляет мельницу крутиться.

Говорят, капля камень точит. Это правда. Хотите проверить? *Ответы детей.*

Предлагаю вам подойти к столу, на котором стоит «мельница» и лейка с водой.

Я сейчас полью воду на мельницу, и она будет крутиться.

Что я делаю? *Ответы детей.*

Предлагаю вам тоже полить на мельницу.

Что происходит с мельницей? *Ответы детей.*

Почему она крутится? *Ответы детей.*

Вывод: Сила воды заставляет мельницу крутиться, работать.

Ребята, вот как много важного и интересного про воду мы с вами узнали!

Вода сильная, заставляет мельницу крутиться, держит корабли.

Но что-то наша капелька заскучала. Давайте немного разомнемся.



### Физминутка «К речке быстрой»

К речке быстрой мы спустились, (Шагаем на месте.)  
Наклонились и умылись. (Наклоны вперед, руки на поясе.)  
Раз, два, три, четыре, (Хлопаем в ладоши.)  
Вот как славно освежились. (Встряхиваем руками.)  
Делать так руками нужно:  
Вместе — раз, это брасс. (Круги двумя руками вперед.)  
Одной, другой — это кроль. (Круги руками вперед поочередно.)  
Все, как один, плывем как дельфин. (Прыжки на месте.)  
Вышли на берег крутой (Шагаем на месте.)

Отдохнули немного, а сейчас мы с вами будем продолжать.

### 3 Опыт «Снег» с цифровым микроскопом

А о каком явлении в неживой природе говорится в этой загадке?

Бело покрывало на земле лежало,  
Лето пришло - оно все сошло. (Снег)

- Что это? Почему ты так думаешь? *Ответы детей.*

Ребята, снег состоит тоже из воды, я предлагаю узнать какую же воду содержит снег.

Для этого опыта я приготовила чашку со снегом. А исследовать мы будем с помощью прибора, который называется электронный микроскоп, он увеличивает во много раз, с помощью микроскопа мы с вами рассмотрим кристаллы снега (рассматриваем кристаллы снега).

А здесь кружка с горячей водой.

Я сейчас полью на снег: посмотрите, что происходит? *Ответы детей.*

А теперь посмотрите на растаявший снег через микроскоп.

Посмотрите какую воду содержит растаявший снег? *Ответы детей.*

Верно вода, грязная.

К какому выводу мы пришли? *Ответы детей.*

Вывод: снег – это агрегатное состояние воды, он тает и превращается в воду. Вода грязная потому, что снежинки падают и улавливают частицы пыли. Снег загрязняют люди, машины, животные.

### 4 Опыт «Мыльные пузыри»

А теперь я покажу вам фокус:

Скажите, что мы можем сделать при помощи мыла и воды, мы можем с вами не только стирать, не только мыть ручки и умываться, мы можем с вами сделать еще кое-что, пойдете посмотрим!

Итак, посмотрите, что у нас находится в этом тазу? *Ответы детей.* Вода.

Правильно, вода, давайте мы в нее добавим жидкое мыло. Теперь я размешаю воду в нашем тазу, как вы думаете ребята, что мы с вами сделали? *Ответы детей.*

А, Капитошка вам принес пузыри, в подарок которые вы так любите пускать.

Ну что, покажем Капитошке как мы умеем пускать пузыри. Дети пускают пузыри.

Молодцы, ребята, Капитошке с нами очень понравилось играть, но ему пора возвращаться на своё облачко. Попрощайтесь с ним.

### Просмотр фрагмента мультфильма «Капитошка»

## Итог

Давайте вспомним какие свойства воды мы сами сегодня узнали? *Ответы детей.*

Какой прибор нам помог рассмотреть снег? *Ответы детей.*

Что можно сделать при помощи воды и мыла? *Ответы детей.*

Что было интересно? *Ответы детей.*

Ребята, сегодня вы были настоящим исследователями, верными друзьями. С помощью опытов и цифрового микроскопа мы узнали свойства воды. вода прозрачная, без запаха, вода сильная – крутит мельницу.



## Мастер – класс.

### Мастер – класс «Алгоритм создания интерактивной игры с гиперссылками»

*Ильиных Т.А., старший воспитатель СП «Золотая рыбка»*

- 1.Подготовить весь необходимый материал по теме игры для презентации. Открыть программу Microsoft PowerPoint, создать первый слайд.
- 2.Далее: на панели вкладка «Дизайн», справа на панели «Размер слайда», «Стандартный», подобрать размер.
- 3.Установите фон для всей презентации и продублируйте первый слайд несколько раз.
- 4.Оформляем титульный слайд (название, автор, картинка и т.д.).
- 5.Вставляем картинку «кнопка», или надпись «старт», или «начать» и т.д.
- 6.Далее начинаем наполнять игру: пишем вопрос, предлагаем на выбор варианты ответов (в данном случае 1 правильный и 2 не правильных). Делаем так для всех слайдов.

7. После каждого слайда с вопросом, вставляем ещё слайды, в нашем случае 3. На этих слайдах персонаж Мальвина. Один слайд для правильного ответа и два для неправильного. Так же, на этих слайдах, через «Вставку», «Фигуры», вставляем стрелку.

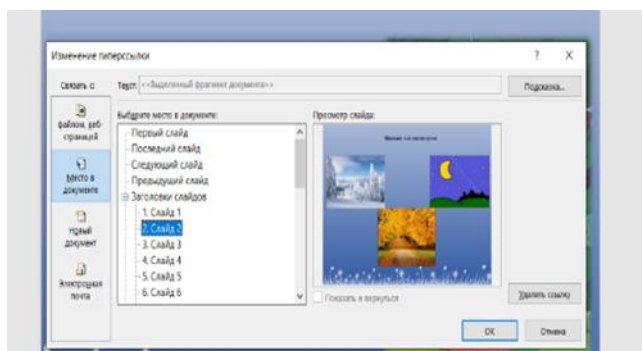
8. Переходим на первый слайд. Нажимаем на изображение «кнопка», чтобы его выделить.



9. Вверху, на ленте вкладка «Вставка», «Гиперссылка», нажимаем.

10. В открывшейся вкладке «Изменение гиперссылки», выбираем «Место в документе», выбираем «2 слайд», и «ОК». Возвращаемся в презентацию.

11. Переходим на 2 слайд. На слайде 3 ответа-картинки. 1 правильный и 2 не правильных. 3 слайд – это «Мальвина» с аудио «Молодец» (по желанию). Выделяем ПРАВИЛЬНЫЙ ответ-картинку, аналогично как кнопку «СТАРТ», «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», 3 слайд.



12. 4 и 5 слайд – это «Мальвина» для не правильных ответов. Выделяем неправильную картинку – ответ, «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», 4 слайд. (аналогично для 5 слайда).

13. Возвращаемся на 4 слайд (неправильный ответ), выделяем стрелку, которую разместили в нижнем правом углу, выделяем её. Т.к. это неправильный ответ, нам надо вернуться на слайд с вопросом. «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», 2 слайд. Так же делаем для 5 слайда.

14. Переходим на 3 слайд, «Мальвина с правильным ответом». Выделяем стрелку, «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», 6 слайд. И так далее.

15. Последний слайд. Вставляем любую картинку, которая будет «поздравлять» ребёнка, картинку персонажа, стрелку.

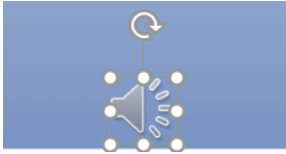
16. Выделяем стрелку, «Вставка», «Гиперссылка», «Место в документе», 1 слайд.

### Аудиофайлы.

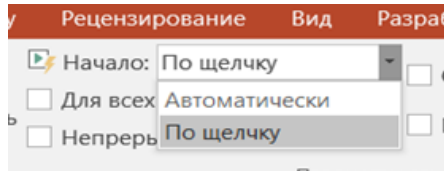
1. Запишите «звук» самостоятельно или найдите в интернете.



2. Выберите слайд, на котором будет аудио, «Вставка», «Звук», выбираем. Появляется значок.



3. На панели сверху «Начало: автоматически».



4. Нажимаем «Скрыть при показе».

