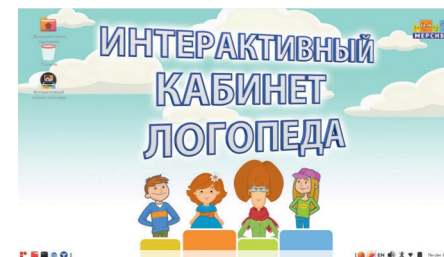


ОГЛАВЛЕНИЕ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ КАБИНЕТ ЛОГОПЕДА	3
ПРОГРАММНЫЙ МОДУЛЬ	10
ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА «ГЕНЕРАТОР ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ 2»	34
ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА «ЛОГОАЛЬБОМ»	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	40

Готовое решение для государственных и муниципальных ДОУ и школ: программно-дидактический комплекс для логопедических кабинетов государственных и муниципальных ДОУ и школ.



МЕТОДИЧЕСКАЯ БАЗА

В соответствии с федеральным проектом «Цифровая образовательная среда», перед каждым образовательным учреждением РФ стоит задача формирования цифровой образовательной среды. Приказом Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 года № 649 «Об утверждении целевой модели цифровой образовательной среды» дано определение такой среды: «единая информационная система, которая объединит всех участников образовательного процесса: обучающихся, учителей, родителей и администрацию образовательных учреждений».

ООО «Мерсибо Плюс» разработало инновационный продукт –программное обеспечение для работы учителя-логопеда в ДОУ.

ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ

В соответствии с положениями ФГОС дошкольного образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155, речевому развитию детей и интеграции образовательных областей программы придается особое значение. «Интерактивный кабинет логопеда» позволяет комплексно решать ряд задач.

1. Речевого развития:

- ① формирования звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха и восприятия;
- ② развития пассивного и активного словаря, его обогащения;
- ③ формирования связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- ④ развития навыков речевого творчества.

2. Речевого и социально-коммуникативного развития: овладения речью как средством общения и культуры.
3. Речевого и познавательного развития: ознакомления с окружающим миром и формирования целостной картины мира.
4. Речевого и физического развития: развития мелкой и общей, артикуляционной моторики.
5. Формирования восприятия целостности окружающего мира.
6. Освоения основ экологической грамотности.
7. Развития навыка устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире.

Программное обеспечение «Интерактивный кабинет логопеда» позволяет решать задачи общего и речевого развития детей наиболее эффективным для ребенка способом – в игре. Это соответствует требованиям ФГОС дошкольного и начального образования, в котором особо подчеркивается способность ребенка познавать окружающий мир при помощи игры и акцентируется необходимость уделять больше внимания игровым методам обучения и воспитания.

Функционал ПО позволяет логопеду проводить с детьми разные виды индивидуальных и групповых занятий:

- Интерактивные компьютерные игры с выраженной дидактической направленностью и удобным интерфейсом, рассчитанные на кратковременные занятия в соответствии СанПиН (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 “Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи”»).
- Совместную деятельность со взрослыми (педагогами и родителями) с использованием печатных материалов для самостоятельной работы по мотивам компьютерных игр.
- Выполнение домашних заданий с помощью интерактивной программы «Генератор логопедических заданий 2».
- Занятия с использованием речевого материала дидактической программы «ЛогоАльбом».

КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

• Логопедическое программное обеспечение «Интерактивный кабинет логопеда»

Предустановлено, готово к работе. Включает: 75 интерактивных игр и 200 упражнений для обследования и коррекции речи. Обеспечивает полный охват всех логопедических задач в ДОУ и начальной школе.

• Периферийные устройства.

Микрофон для речевых упражнений.

• Методические материалы

Набор методических материалов и инструкций для использования ноутбука и программного обеспечения.

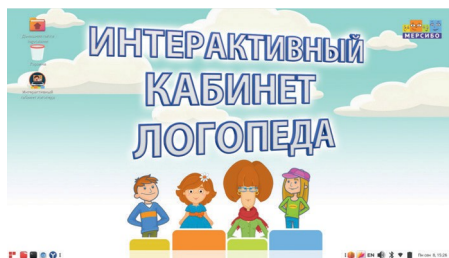
• Документы

Сертификаты соответствия, лицензия на использование программного обеспечения.

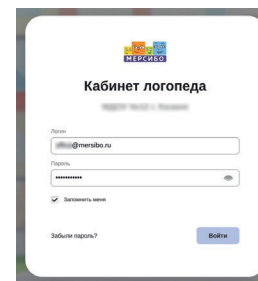
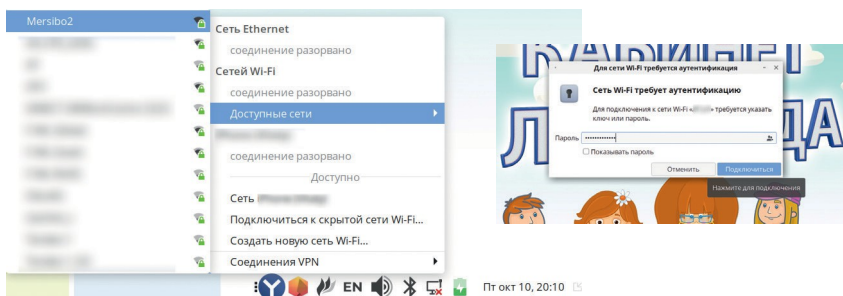
ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Операционная система: RED OS 8 DESKTOP Standard Edition
- Видеокарта, совместимая с WebGL2, от 4 ГБ видеопамати
- Оперативная память: 4 ГБ и более
- Свободное место на диске: от 1 ГБ
- Разрешение экрана: не менее 1024×768
- Акустическая система (наушники или колонки)
- Микрофон — для игр и звукозаписи
- Клавиатура, мышь или тачпад

НАЧАЛО РАБОТЫ С ПО



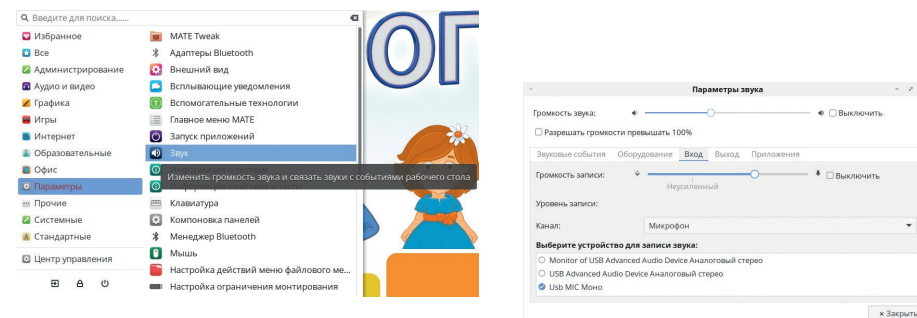
Обратите внимание! Для корректной работы интерактивного кабинета логопеда требуется стабильное подключение к сети Интернет. Чтобы подключить ноутбук или ПК к сети, щелкните правой кнопкой мыши по иконке Wi-Fi, затем в выпадающем списке «Доступные сети» щелчком левой кнопки мыши выберите нужную сеть. Для подключения к новой сети потребуется ввести ее пароль во всплывающем окне и щелкнуть на кнопку «Подключиться». При подключении к персональной точке доступа потребуется произвести аналогичные действия.



Для входа в Интерактивный кабинет логопеда потребуются логин и пароль, которые будут направлены вам в инструкционном письме. Введите их и нажмите на кнопку «Войти» для начала работы.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МИКРОФОНА

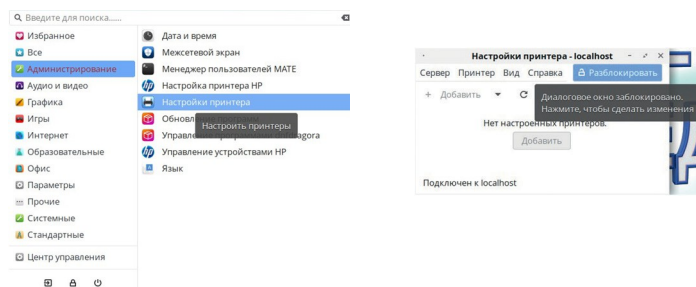
Для отработки воздушной струи в играх соответствующего блока потребуется микрофон. Используйте микрофон, входящий в комплект. Чтобы подключить микрофон, вставьте его кабель в USB-разъем. Затем щелкните по кнопке «Пуск», выберите пункт «Параметры», далее – пункт «Звук». Во всплывающем окне выберите вкладку «Вход». В соответствующем блоке выберите нужное устройство для записи звука (ваш микрофон) и щелкните кнопку «Заккрыть». При необходимости в меню «Звук» можно произвести настройку микрофона, отрегулировать его чувствительность и прочие параметры. Попасть в данное меню также возможно непосредственно во время занятий, проводящихся с использованием микрофона. При запуске игры на панели быстрого запуска появляется иконка микрофона, правый щелчок по которой позволяет перейти в настройки звука или отключить микрофон.



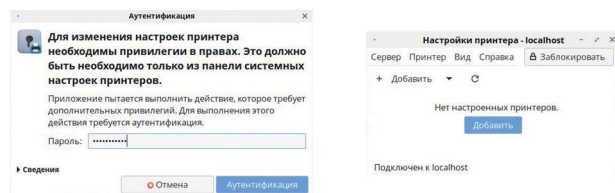
Микрофон должен располагаться на подставке перед лицом ребенка. Расстояние между ртом ребенка и микрофоном – 5–20 см. Дуть нужно непосредственно в микрофон. Допустимо использование собственного оборудования, но крайне нежелательно применять микрофоны, которые идут в комплекте с гарнитурой (наушниками).

ПОДКЛЮЧЕНИЕ СЕТЕВОГО ПРИНТЕРА

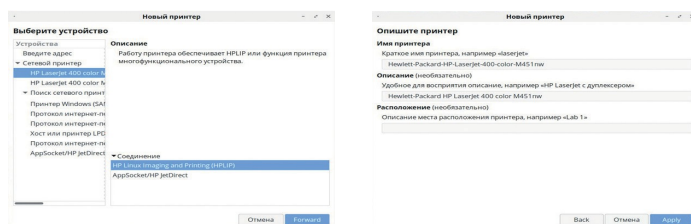
Для распечатки материалов требуется принтер. Чтобы подключить сетевой принтер, щелкните на кнопку «Пуск», выберите пункт «Администрирование», в выпадающем списке выберите пункт «Настройки принтера». Во всплывающем диалоговом окне щелкните на кнопку «Разблокировать».



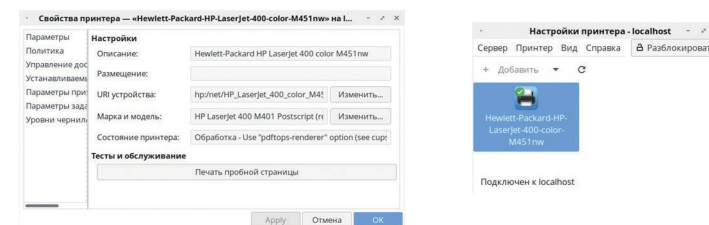
Для совершения дальнейших действий система запросит пароль вашего рабочего профиля. Введите его и щелкните на кнопку «Аутентификация». Далее щелкните на ставшую активной «Добавить».



В появившемся окне откройте выпадающий список с доступными сетевыми принтерами и выберите необходимое устройство (в примере это принтер HP LaserJet 400 color M451nw). Выберите нужный тип соединения и нажмите на кнопку «Forward». Система произведет автоматический поиск драйверов и предложит рекомендуемые параметры и компоненты. Выберите компоненты, следуя инструкции, и продолжайте установку, нажимая на кнопку «Forward» в диалоговых окнах. Для завершения установки выберите название сетевого принтера, внесите при необходимости данные в графах «Описание» и «Расположение» и нажмите на кнопку «Apply».



Система повторно запросит пароль вашего профиля для подтверждения изменений. Затем нажмите на кнопку «Аутентификация», при необходимости произведите пробную печать и нажмите на кнопку «ОК» в следующем диалоговом окне. После этого установка рабочего оборудования будет завершена и принтер будет доступен для работы.



УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Возможны затруднения при запуске программного модуля при наличии на ноутбуке или ПК вредоносных программ, программ эмуляторов, повышенной активности антивирусных и других защитных программ.

Для корректной работы ноутбука или ПК и установленных программ необходимо стабильное высокоскоростное интернет-соединение. В случае возникновения сложностей обратитесь к своему системному администратору.

Компания-разработчик не несет ответственности за невозможность запуска или нормального функционирования программ, вызванную работой стороннего ПО, установленного пользователем, а также при отсутствии стабильного подключения к сети Интернет.

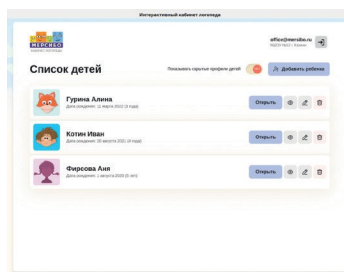
В случае возникновения проблем, а также с вопросами и предложениями по работе программного продукта пишите нам на почту support@mersibo.ru

Программный модуль содержит:

- блок **диагностики и контроля**;
- блок **коррекции/обучения**;
- программу для закрепления поставленных звуков **«ЛогоАльбом»**;
- программу для выдачи домашних заданий **«Генератор логопедических заданий 2»**.

Блок диагностики и контроля включает:

- индивидуальные профили детей;
- электронный дневник;
- речевую экспресс-диагностику;
- электронный мониторинг качества коррекционно-развивающей помощи;
- индивидуальный звуковой альбом.



Индивидуальные профили детей

В начале работы с ребенком специалист создает его индивидуальный профиль, используя готовый шаблон. В профиль вносятся данные ребенка: имя, фамилия, возраст, пол.

Экспресс-диагностика

В профиле ребенка есть возможность провести экспресс-диагностику его речевого развития. Интерактивная диагностическая карта отражает основные параметры общего и речевого развития ребенка:

- общую и артикуляционную моторику;
- фонематические особенности;
- словарный запас;
- грамматический строй речи;
- связность речи;
- звукопроизношение.

Проверка основных характеристик речевого статуса ребенка проводится с использованием иллюстраций, устных инструкций и интерактивных игр. Оценки качества выполнения задания выбираются в соответствии с выбранным из предложенных вариантов ответом, это значительно облегчает и ускоряет работу педагога.

По итогам речевого обследования ребенка специалист может написать заключение и составить перспективный план работы для исправления нарушений речи, произношения, общего развития. Все данные используются для электронного мониторинга развития ребенка и фиксируются в его индивидуальном профиле.

Электронный дневник

Электронный дневник предназначен для фиксации результатов занятий и внесения оценок и является основой для сбора статистических данных по проведенной работе.

Электронный мониторинг качества коррекционно-развивающей помощи

Специалист может использовать систему условных оценок качества выполнения ребенком упражнения или задания. Это позволяет выявить слабые и сильные стороны в речевом развитии ребенка и в дальнейшем решать выявленные проблемы.

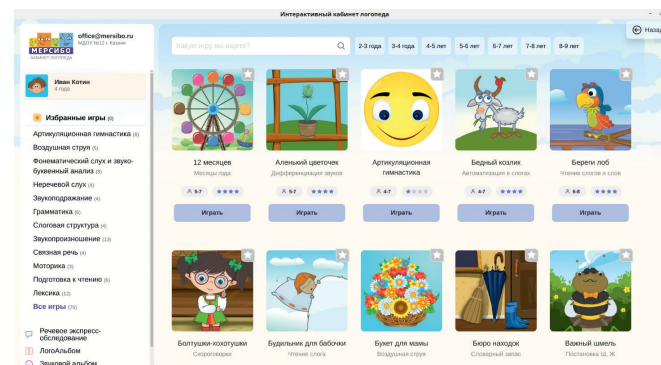
Индивидуальный звуковой альбом

Звуковой альбом позволяет фиксировать речевые возможности ребенка в процессе работы с ним от первого знакомства до заключительного занятия/урока. С помощью звукового альбома специалист может продемонстрировать успехи ребенка родителям.

Блок коррекции и обучения содержит:

- комплекс из 75 интерактивных игр и упражнений;
- печатные материалы к играм;
- программу «Генератор логопедических заданий 2»;
- программу «ЛогоАльбом».

Комплекс из 75 интерактивных игр и упражнений позволяет педагогу быстро подобрать игру или упражнение на любую изучаемую тему с учетом возраста ребенка и уровня его речевого развития. Играя и общаясь с веселыми симпатичными персонажами, ребенок усваивает новые знания и навыки.



Все игры и упражнения распределены по блокам.

1. Артикуляционная гимнастика (6 игр):

- «Малышастика».
- «Артикуляционная гимнастика».
- «Где мой рык?».
- «Клоун и голубь».
- «Суслик-свистозвон».
- «Важный Шмель».



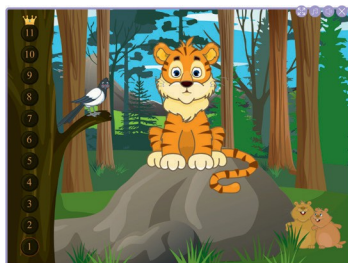
«Малышастика»

Игра помогает расслаблять и разрабатывать лицевые мышцы, подготовить их к артикуляционной гимнастике. Выбрав лицо на экране, ребенок копирует его мимику. Эмоциональная включенность ребенка в игру делает ее более эффективной.



«Артикуляционная гимнастика»

Комплекс упражнений для укрепления мышц артикуляционного аппарата, который позволяет специалисту вместе с дружелюбными персонажами провести привычную «зарядку для язычка» под музыку в сопровождении веселых стишков. Положительные результаты проявляются сразу.



«Где мой рык?»

Игра содержит комплекс упражнений, с помощью которых ребенок учится произносить звук Р. Мудрая сова поможет тигренку рычать, а вместе с ним и ребенок, выполнив в игровой форме артикуляционные упражнения, научится произносить звук Р. Упражнения расположены в рекомендуемой последовательности, но их можно выполнять в любом порядке.



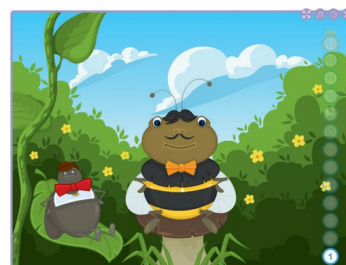
«Клоун и голубь»

Играя, ребенок выполняет упражнения, с помощью которых учится произносить звук Л. Следуя указаниям голубя и ориентируясь на артикуляцию клоуна, он должен выполнить все упражнения по порядку.



«Суслик-свистозвон»

Выполняя артикуляционные упражнения вместе с забавным Сусликом, ребенок учится произносить звуки С, З и Ц.



«Важный шмель»

Игра содержит комплекс упражнений, с помощью которых ребенок учится произносить шипящие звуки. Следуя указаниям жука и ориентируясь на артикуляцию важного шмеля, ребенок должен выполнить упражнения по порядку.

2. Воздушная струя (5 игр):

- «Букет для мамы».
- «Кот и сосиска».
- «Снежинки».
- «Обезьяна и поцелуй».
- «Рассмеши усача».



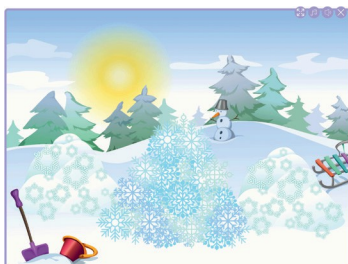
«Букет для мамы»

Игра, в которой нужно собрать для мамы букет красивых цветов, сделав это с помощью микрофона и воздушной струи. Ритмичное повторение слов, слогов или выдохов поможет сделать букет большим и ярким.



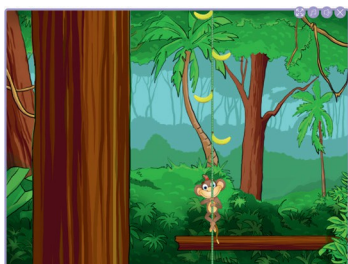
«Кот и сосиска»

Дуя в микрофон, ребенок помогает хитрому мышонку утащить сосиску из-под носа у кота. Ритмичное повторение слов или речевых выдохов необходимо для работы над чистотой речи.



«Снежинки»

Что прячется в сугробе? С помощью микрофона и сильной воздушной струи ребенок узнает ответ. Главное – дуть точно в микрофон. Найденный в сугробе предмет надо отдать одному из персонажей игры.



«Обезьяна и поцелуй»

Игра на закрепление поставленного звука в словах. Повторяя слоги, звуки или слова в микрофон вместе с лягушками, ребенок помогает обезьянке влезть на лиану. В конце игры в благодарность обезьянка пошлет ребенку воздушный поцелуй.



«Рассмеши усача»

Игра начинается с выбора персонажа. Затем нужно дуть в микрофон и наблюдать за его усами. Упражнение веселое и полезное.

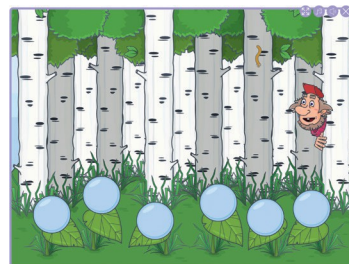
3. Фонематический слух и звуко-буквенный анализ (8 игр).

- «Ку-ку-бум».
- «Грибники».
- «Правильный банан».
- «Паровозики».
- «Тачкины задачки».
- «Находчивая буква».
- «Сладкий дом».
- «Волк и овцы».



«Ку-ку-бум»

Инопланетяне произносят незнакомые наборы звуков: бум-тум, та-ба, ти-та-ту и т.п. Задача ребенка – запомнить слова «инопланетного» языка и повторить. Игра помогает развить слуховое внимание и память.



«Грибники»

Грибники заблудились в лесу. Чтобы их услышали и нашли, они издают разные звуки. Если ребенок может повторить за грибниками сочетания гласных, то у него отличный фонематический слух.



«Правильный банан»

Четыре забавных персонажа спорят, кто из них произносит слово правильно. Хартук или фартук? Бегемот или гебимот? Спор разрешит только внимательный ребенок. Игра предназначена для развития и проверки фонематического слуха.



«Паровозики»

С помощью этой игры дети учатся определять ударный гласный звук в слове. На паровозиках с буквами едут только те слова, в которых написанная гласная ударная.



«Тачкины задачи»

Игра учит ребенка анализировать состав слова и обращать внимание на первый или последний звук. Ребенок видит картинку и называет слово. Потом выбирает ту из четырех тачек с буквами, которая соответствует поставленной задаче.



«Находчивая буква»

Игра на определение места согласного звука в слове. Выбираем букву в настройках и начинаем игру. Ребенок называет слово, определяет, где находится звук, – в начале слова, в середине или в конце, – и выбирает правильную схему. А забавный тюлень относит картинку со словом к выбранной схеме.



«Сладкий дом»

Забавные персонажи Карамельный Джо и Зефирная Меланья помогают отличить твердые звуки от мягких. Вкусно и полезно!



«Волк и овцы»

На четырех овечках изображены предметы, в названиях которых есть определенный гласный звук. В названии предмета, изображенного на пятой овечке, этого звука нет. Ребенок должен произнести слова, найти лишнюю картинку и разоблачить хитрого волка, который спрятался под овечьей шкурой.

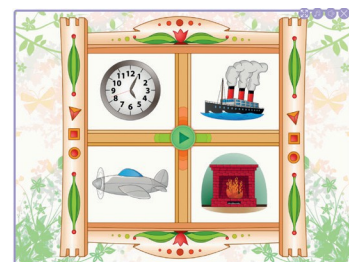
4. Неречевой слух (4 игры):

- «Домашние животные».
- «Загадки звуков».
- «Морские сердца».
- «Музыкальная школа».



«Домашние животные»

Это интерактивная игра с изображением домашних животных на ферме. Все животные озвучены. Игра отлично подходит для общения с малышами.



«Загадки звуков»

Игра-загадка. Ребенок слышит звук, пытается угадать, кто или что этот звук издает, и только потом может увидеть картинку и узнать, угадал он или нет. Игра подходит для общения с детьми младшего дошкольного возраста, а также для групповых и индивидуальных занятий.



«Морские сердца»

Игра учит слышать, различать и сравнивать ритм. Послушав, в каком ритме бьется сердце каждого морского конька, нужно найти два одинаковых и перетащить друг к другу.



«Музыкальная школа»

Игра знакомит ребенка с различными музыкальными инструментами и их звучанием. Ребенок развивает слуховую память и учится отличать звуки одних музыкальных инструментов от других.

5. Звукоподражание (4 игры).

- «Игрозвуки».
- «Дикие животные».
- «Тик-так-звуки».
- «Тик-так-звуки 2».



«Игрозвуки»

Развитие речи всегда начинается с подражания звукам, окружающим малыша. Игра научит детей слушать и повторять за персонажами простые звуки: у-у, ох, пи-пи и т.д.



«Дикие животные»

Дикие животные в этой игре озвучены. Игра отлично подходит для определения речевых возможностей ребенка. Она расширяет его словарный запас, учит подражать голосам животных.



«Тик-так-звуки»

Постановка речи начинается с повторения простых сочетаний звуков: тик-так, чух-чух, бим-бом, гоп-гоп и т.п. Главное – выполнять это упражнение чаще!



«Тик-так-звуки 2»

Это продолжение игры «Тик-так звуки». Вокруг нас много всего, что можно озвучить с помощью простых звуковых сочетаний. Выбирайте картинку и повторяйте с ребенком звуки четко и выразительно!

6. Грамматика (6 игр).

- «Дискотека».
- «Рюкзак туриста».
- «На пеньке».
- «На рынке».
- «Потерянный хвост».
- «Удар-гол».



«Дискотека»

Эта игра учит согласовывать род имен существительных с притяжательными местоимениями «мой», «моя», «мое». Подходит для работы над грамматическим строем у детей с билингвизмом.



«Рюкзак туриста»

Слышать, понимать и правильно употреблять предлоги ребенок научится в игре с веселым туристом. Пока ребенок выбирает предметы, специалист может определить, над какими предлогами еще предстоит поработать.



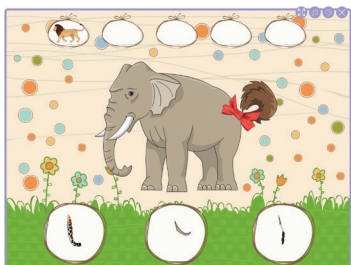
«На пенке»

Игра помогает ребенку освоить произнесение слов в единственном и множественном числе. Глядя на картинки, которые стрекозы приносят и кладут на пенки, ребенок говорит, что он видит: дом-дома, гриб-грибы, волк-волки и т.д. В этой игре удобно отрабатывать понятия «один-много».



«На рынке»

Отличная игра для работы со множественным числом предметов в родительном падеже. Позволяет отработать грамматические характеристики речи и правильное употребление окончаний.



«Потерянный хвост»

Ребенку нужно подставить правильный хвост каждому животному. Игра отнесена в данный раздел потому, что в ней ребенок может учиться образовывать притяжательные прилагательные: хвост собаки – собачий, зайца – заячий и т.д.

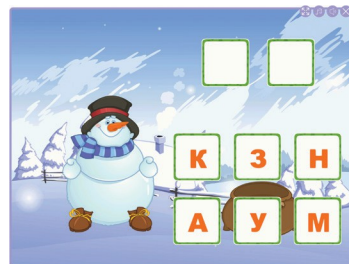


«Удар-гол»

В игре ребенок учится согласовывать род и число при употреблении местоимений. Из четырех предложенных вариантов нужно выбрать верный и забить правильную шайбу в ворота.

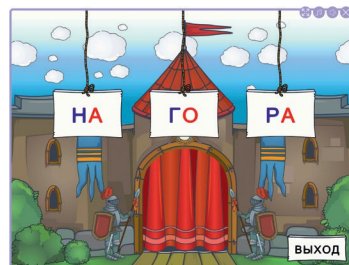
7. Слоговая структура (4 игры):

- «Снеговик-слоговик».
- «Лишний слог».
- «Две белки».
- «Слоговое домино».



«Снеговик-слоговик»

Услышав слог, ребенок должен составить его из предложенных букв. Затем найти картинку с предметом, в названии которого есть этот слог. Выполнять эти задания весело в компании забавного снеговика.



«Лишний слог»

Нужно находить и убирать лишний слог так, чтобы получилось слово. Дети, которые уже умеют читать, легко справятся. Игру можно настроить на более сложный или легкий уровень.



«Две белки»

Услышав от белок два отдельных слога, ребенок должен понять, что это за слово, произнести его и выбрать правильную картинку.



«Слоговое домино»

В этом домино забавный инопланетянин ходит первым. Ребенок читает слово на карточке, вычленивает последний слог и ищет среди своих слов начинающееся на этот слог.



«Болтушки-хохотушки»

Четыре девочки произносят скороговорки, делая ошибки. Задача ребенка – повторить правильный вариант, который можно услышать, щелкнув мышкой на окошке. Скороговорки помогут улучшить качество речи и развить слуховое внимание.



«Мои полкило»

Игра для закрепления в речи звуков Л и Ль. Задача ребенка – помочь покупателю наполнить пакеты товарами. Перетаскивая товар в пакет, ребенок должен каждый раз начинать свою речь с фразы: «Возьму с полки полкило...».



«Корзинка для бабушки»

В игре изображено множество предметов, в названиях которых есть звуки Р и Рь. Рассказывая, какие из них внучка отнесет бабушке, ребенок повторяет слова с трудным звуком и учится его произносить.

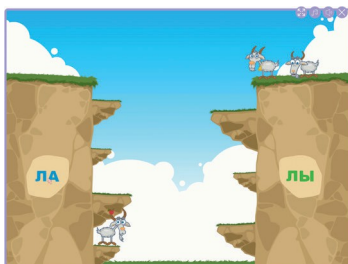


«Машки-матрешки»

Веселые матрешки с разными именами научат произносить звук Ш. Каждая матрешка произносит свое имя и просит ребенка повторить его трижды. Игра не только помогает научиться произносить звук Ш, но и развивает память ребенка.

8. Звукопроизношение (13) игр.

- «Бедный козлик».
- «Болтушки-хохотушки».
- «Мои полкило».
- «Корзинка для бабушки».
- «Машки-матрешки».
- «Сумка Санты».
- «Таинственная картина».
- «Подарок для Плюшкина».
- «Шар-недотрога».
- «Лесные шорохи».
- «На все голоса».
- «Аленький цветочек».
- «Фокус-покус».



«Бедный козлик»

Нужно помочь козлику выбраться из ямы. Задача ребенка – четко произносить слоги, щелкая по ним мышкой. Повторяя простые слоги с трудными звуками, ребенок закрепляет их в речи. В настройках можно выбрать разные звуки и наборы слогов.



«Сумка Санты»

В игре изображено большое количество предметов, в названиях которых есть звуки С и З. Ребенок слушает речь Санты, когда тот берет или отказывается брать предложенные ему предметы. Чем больше слов со свистящими согласными ребенок назовет, тем быстрее эти звуки войдут в его речь.



«Таинственная картина»

Игра поможет развить произношение трудных звуков. Называя предметы по их описанию, ребенок неоднократно повторяет слова с этими звуками, потом придумывает рассказ по картинке, которая постепенно открывается в процессе отгадывания слов.



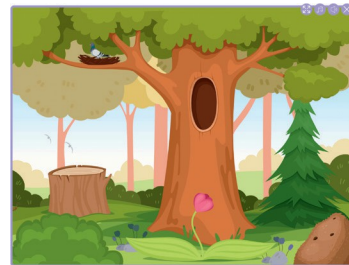
«Подарок для Плюшкина»

Главный персонаж игры коллекционирует предметы, в названиях которых есть звуки Л и Ль. Чем больше слов с заданными звуками называет ребенок, тем быстрее эти звуки им усваиваются.



«Шар-недотрога»

Игра предназначена для отработки произношения звуков Р и Л. Задача ребенка – называть предметы и щелкать мышкой на шарики, не давая ему опуститься слишком низко и коснуться огоньков. В настройках есть возможность выбрать слова с расположением звука в начале слова, в середине или в конце.



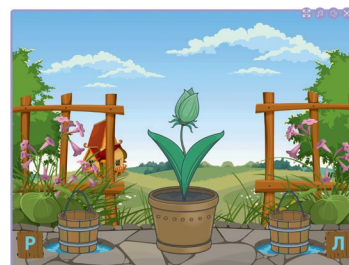
«Лесные шорохи»

Игра на отработку произнесения шипящих звуков в словах и фразах. Ребенку нужно щелкать мышкой предметы в лесу, издающие шорох, затем кликать появившийся листок и четко повторять услышанное слово или фразу.



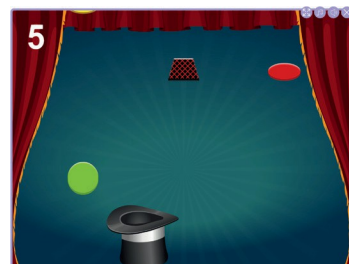
«На все голоса»

Игра многофункциональная. Ребенок не только повторяет фразы со звуком Р, но и учится различать голоса по тембру и высоте, угадывая, кто произнес фразу: мама, папа, бабушка, дедушка и т.д.



«Аленький цветочек»

Волшебное семечко, если его правильно поливать, превратится в прекрасный цветок. Выбирая слова для полива, ребенок учится чисто произносить трудные звуки, узнавать близкие по звучанию согласные.



«Фокус-покус»

Предложите ребенку ловить шляпой фокусника указанные фигуры и произносить их названия, в которых содержатся звуки Л и Р.

9. Связная речь (4 игры):

- «Что сначала?»
- «Сочиняю на ходу».
- «Звонок другу».
- «День Барона».



«Что сначала?»

Ребенку надо расставить три картинки в правильном порядке, чтобы можно было составить по ним небольшой рассказ. Достаточно предложить два или три варианта рассказа, чтобы понять, испытывает ли ребенок трудности с составлением предложений по картинке и умением формулировать свои мысли, а также видит ли логику действий и событий.



«Сочиняю на ходу»

Ребенок сочиняет историю, выбирая понравившихся персонажей и разные предметы. Его задача – не только придумать историю, но и связно рассказать ее.



«Звонок другу»

Игра для тренировки слуховой памяти на числовые последовательности. Чтобы дозвониться другу, лягушонку нужно набрать верный номер. Задача ребенка – запомнить этот номер и самостоятельно набрать его на телефоне. Если порядок цифр правильный, друг обязательно ответит.



«День Барона»

Игра учит определять время по часам. Помимо этого, она развивает память и воображение ребенка.

10. Моторика (3 игры):

- «Подражайки».
- «Ручные привидения».
- «Школа Виолетты».



«Подражайки»

Дети наблюдают за персонажем, слушая педагога. Задача ребенка – повторить слова педагога, одновременно подражая движениям персонажа на экране. Игра развивает у ребенка эмоционально-волевою сферу, учит его выполнять согласованные действия, соединяя речь, движение и эмоции.



«Ручные привидения»

Развитие мелкой моторики тесно связано с развитием речи. Наблюдая за движениями милых привидений и подражая им, ребенок активно разрабатывает пальчики, укрепляет межполушарное взаимодействие.



«Школа Виолетты»

Задача ребенка – прочитать вслух забавный стишок, одновременно подражая движениям обезьянки Виолетты.

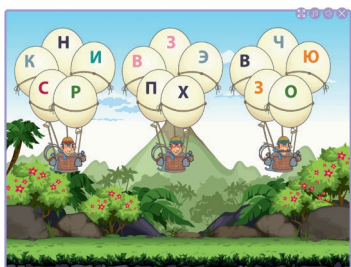
11. Подготовка к чтению (6 игр):

- «Будильник для бабочки».
- «Воздушные шары».
- «Спасение Принцессы».
- «Береги лоб».
- «Читаха-черепаха».
- «Сейф с секретом».



«Будильник для бабочки»

Игра учит читать простые слоги и предназначена для начального этапа обучения чтению. На экране появляются две половинки желудя. Необходимо тянуть половинку слева с гласной к правой части желудя, произнося эту гласную, а затем добавлять к ней согласный звук.



«Воздушные шары»

Игра предназначена для знакомства с буквами и звуками. Ребенку нужно послушать звук, повторить его, найти соответствующую букву на шаре и щелкнуть мышкой по нему.



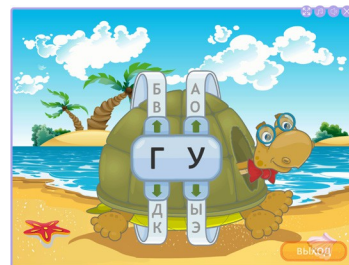
«Спасение Принцессы»

Злой дракон унес принцессу и посадил ее в темницу. Чтобы спасти бедняжку, надо разобрать стену из кирпичей, на которых написаны буквы. Убирать кирпичи нужно парами с одинаковыми буквами (буквы могут быть разного цвета и написаны разным шрифтом). Игра поможет ребенку в дальнейшем избегать ошибок при чтении и на письме.



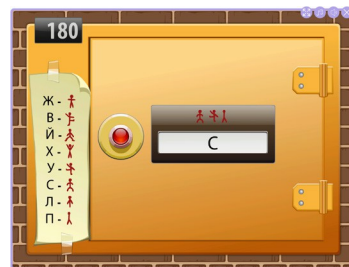
«Береги лоб»

Ребенку будет интересно поиграть с пиратом и послушать его. Пират кидает кубики, на которых написаны буквы. Буквы складываются в слог, который и нужно прочитать ребенку. При щелчке мышкой на попугае к данному слогу добавляется еще одна буква – ребенку нужно прочитать получившееся слово.



«Читаха-черепаха»

Игра закрепляет навык чтения простых слогов. При помощи стрелок можно двигать ленты и выбирать буквы. В настройках можно выбрать тип слога – прямой или обратный – а также гласные первого или второго ряда.



«Сейф с секретом»

Увлекательная «шпионская» игра, в которой ребенок должен соотносить разные символы с буквами. Слова нужно печатать на клавиатуре.

12. Лексика (12 игр):

- «12 месяцев».
- «Рабочий инструмент».
- «Бюро находок».
- «Витрина магазина».
- «Гудвин».
- «Обувная история».
- «Одним словом».
- «Угадай профессию».
- «Фруторишки».

- «Пчелиные загадки».
- «Что бывает осенью».
- «Что бывает весной».



«12 месяцев»

Услышав вопрос, какой месяц года изображен на картинке, ребенок должен выбрать нужный месяц и посадить его на правильное место на карусели.



«Рабочий инструмент»

По внешнему виду персонажа ребенку нужно определить его профессию и подобрать для него рабочий инструмент. Предложите ребенку еще и показать, как надо пользоваться тем или иным инструментом.



«Бюро находок»

Игра развивает речевое внимание, умение найти предмет по его признакам. Ребенку будет интересно помогать разным персонажам искать потерянные вещи.



«Витрина магазина»

Игра поможет закрепить названия предметов одежды и запомнить, в какое время года их носят. Задача ребенка – выбрать сезон и одеть манекены на витрине в соответствующую одежду.



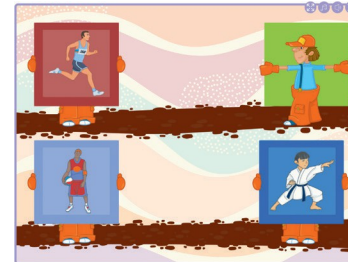
«Гудвин»

Игра учит подбирать антонимы к словам. Ребенок должен переносить слова в машину для предсказаний – изобретение ученого. Машина будет произносить слова с противоположным значением.



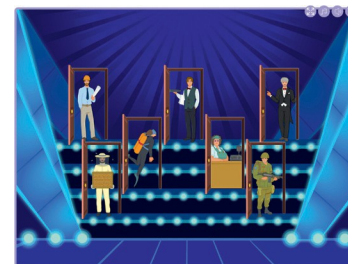
«Обувная история»

Игра помогает закрепить знания об обуви: ее назначении, внешнем виде, использовании в том или ином сезоне. Задача ребенка – внимательно слушая мастера, описывающего заказ на изготовление обуви, выбрать соответствующий чертеж.



«Одним словом»

Игра посвящена знакомству с обобщающими понятиями. Ребенок должен щелкать мышкой на рабочих с плакатами и рассказывать, что изображено на этих плакатах. Затем ему нужно понять, что их объединяет, и назвать одним общим словом.



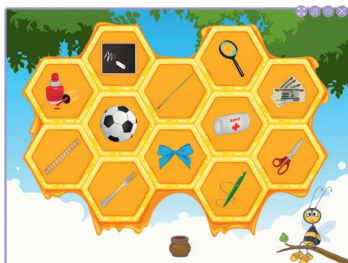
«Угадай профессию»

Игра знакомит детей с разными профессиями. Слушая, какую работу выполняет каждый персонаж, ребенок запоминает особенности и специфику профессий и учится выбирать то, что интересно ему.



«Фрукторядки»

Игра закрепляет знания о фруктах, учит сравнивать их по величине. Ребенок получает задания от папуасов, которые не только необычно выглядят, но и забавно говорят.



«Пчелиные загадки»

Игра помогает расширять словарный запас ребенка и уточнять смысл слов, учит правильно употреблять слова в творительном падеже. Выслушав вопрос веселой пчелки, ребенок должен выбрать правильную картинку на медовых сотах.



«Что бывает осенью»

Ребенок должен внимательно рассмотреть осеннюю картинку, найти ошибки художника и, щелкая по ним мышкой, одновременно комментировать свои действия. Игру можно использовать в качестве итогового материала по лексической теме «Осень».



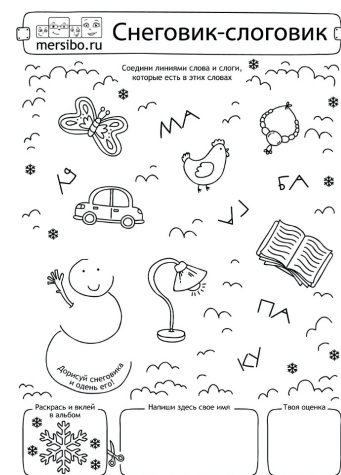
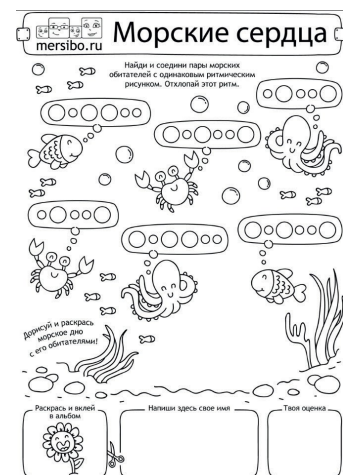
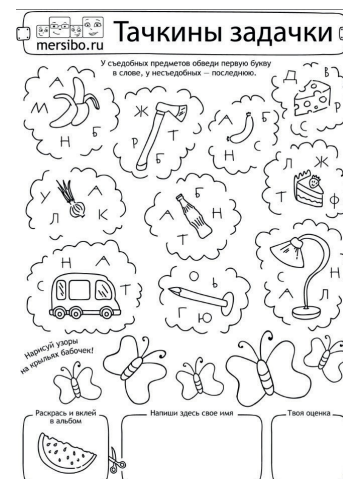
«Что бывает весной»

Ребенок должен внимательно рассмотреть весеннюю картинку, найти ошибки художника и, щелкая по ним мышкой, одновременно комментировать свои действия. Игру можно использовать в качестве итогового материала по лексической теме «Весна».

ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

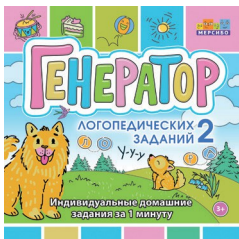
Печатные материалы для организации самостоятельной домашней и групповой работы

К большинству интерактивных игр прилагаются печатные материалы. Их можно распечатать на принтере в нужном количестве и раздать детям для домашних занятий или использовать для дополнительных коррекционных занятий в группе, проводящихся в вечернее время.



Протяженность каждой игры или упражнения не превышает 3-4 минут. Ребенок не успевает устать и доводит игру до конца, а специалист в ходе одного занятия может использовать 2-3 игры.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА «ГЕНЕРАТОР ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ 2»



Программа позволяет создавать логопедические домашние задания за несколько минут. В ней имеется 750 упражнений и разнообразных задач, предназначенных для развития звукопроизношения, фонематического восприятия, связной речи, моторики. Есть и готовые шаблоны для составления заданий.

Основное назначение «генератора» – помочь логопедам в создании домашних заданий для детей, а также в активном вовлечении родителей в коррекционный процесс. Эффективность логопедической работы во многом зависит от заинтересованности и участия родителей. Добросовестное выполнение ребенком домашнего задания помогает ускорить процесс и позволяет родителям контролировать динамику развития детей и коррекцию их речи.

Логопедические домашние задания выполняются дошкольником индивидуально без контроля учителя-логопеда, их цель – закрепить те знания, умения и навыки, которые ребенок приобрел на занятиях с педагогом.

Все игры и упражнения собраны в разделы:

- Артикуляционная гимнастика.
- Звуки З и Ж.
- Гласные А, О, У.
- Звук Ч.
- Гласные Э, И, Ы.
- Звук Щ.
- Звук Л.
- Звуки Ш и Ж.
- Звук Ль.
- Звуки Г, К, Х.
- Звук Р.
- Звуки Т и Д.
- Звук Рь.
- Звуки В и Ф.
- Звуки Й и Ль.
- Моторика.
- Звук С.
- Раскраски.
- Звук Сь.
- Клеточки.
- Звук З.
- Звуки С и Ц.
- Звук Зь.
- Звук Ш.
- Звук Ж.
- Вырезалки.
- Звуки С и Ш.
- Шаблоны.

Задания распределены по категориям:

1. Артикуляционная гимнастика (должна выполняться ребенком дома ежедневно перед зеркалом):

- упражнения, подготавливающие артикуляционный аппарат для постановки отсутствующих звуков;
- задания на укрепление мышц артикуляционного аппарата;
- задания на развитие силы и подвижности.

2. Развитие фонематического восприятия и воспитание основ звуко-слового анализа и синтеза. Раздел с гласными звуками предоставляет специалисту большой выбор для работы над:

- постановкой гласных звуков;
- выделением звуков в словах;
- запоминанием написания гласных и т.д.

3. Лексико-грамматические задания предназначены для расширения пассивного словаря ребенка и развития его способности использовать полученные знания в своей речи. Упражнения проводятся по нескольким направлениям:

- словообразование;
- изменение по родам, числам и падежам;
- согласование прилагательных и числительных с существительными;
- словоизменение при помощи приставок, суффиксов, объединения основ;
- подбор родственных, обобщающих и уточняющих слов.

4. Развитие связной речи:

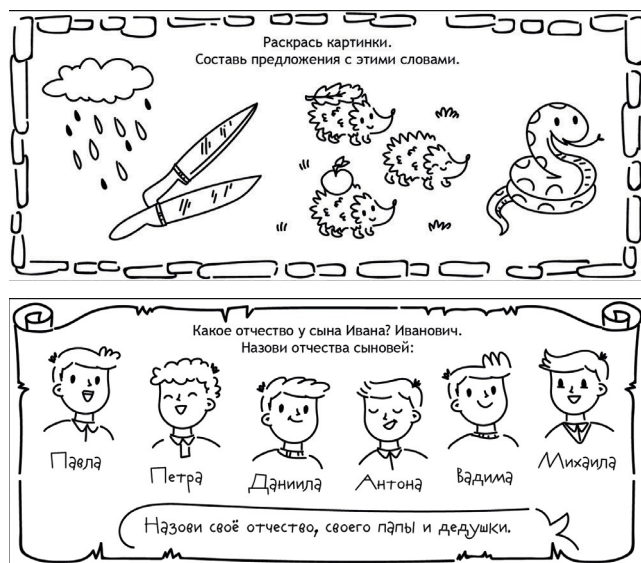
- закрепление поставленных звуков в речи;
- составление или пересказ рассказа;
- совершенствование навыка монологической речи;
- развитие интонационной и выразительной составляющей спонтанной речи;
- отработка четкой и правильной дикции.

5. Развитие мелкой моторики и подготовка руки к письму:

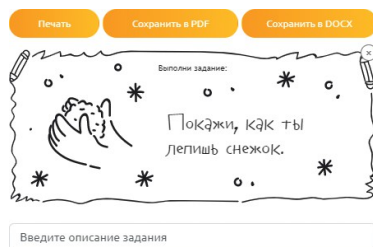
- обведение фигуры по контуру;
- прописывание элементов;
- заштриховывание, рисование, раскрашивание;
- графические диктанты.

Программа «Генератор логопедических заданий 2» позволяет оперативно

создавать материал для домашних занятий, исходя из индивидуальных особенностей ребенка. Выбранный контент одним движением переносится на экран с формируемым заданием, чтобы в дальнейшем задание можно было распечатать и вложить в тетрадь ребенка, отправить по почте родителям или сохранить в формате PDF.



Для каждой задачи есть упражнения разных уровней сложности. Все упражнения можно дополнить своими рекомендациями, напечатав их в специальном поле.



Все задания черно-белые, их можно распечатать на обычном принтере. На лист формата A4 поместится три упражнения.

Сохранить готовое задание можно в форматах docx и pdf. В первом случае документ можно открыть в программе Word и при необходимости отредактировать. Второй вариант удобно отправлять родителям по почте или вставлять в презентации.

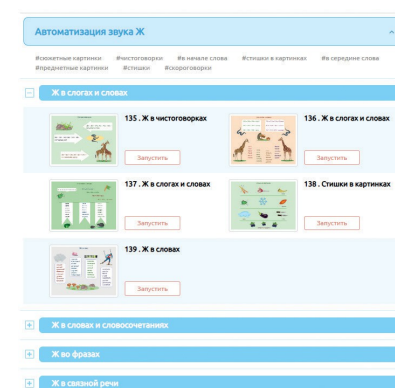
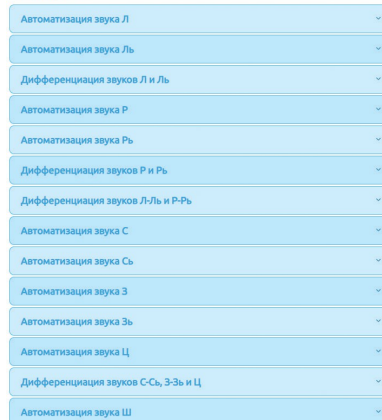
ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРОГРАММА «ЛОГОАЛЬБОМ»



Типовые логопедические задания на произношение и различение трудных звуков собраны в большой интерактивный альбом. В программе 200 слайдов для практических занятий по отработке звуков Л, Ль, Р, Рь, С, Сь, З, Зь, Ц, Ш, Ж, Ч, Щ, К, Кь, Г, Гь, Х, Хь, Т, Ть, Д, Дь, В, Вь, Й.

Задания рассортированы по звукам. Нужно кликнуть на галочку на плашке, чтобы увидеть все упражнения для данного звука.

ЛогоАльбом



Внутри задания расположены строго по этапу отработки трудного звука: сначала в слогах и словах, потом в словах и словосочетаниях и затем во фразах и связной речи.

К и Т в слогах, словах и фразах

КА – ТА
КО – ТО
КУ – ТУ



КОМ – ТОМ
КОН – ТОН
КОЛ – ТОЛ

танк – кант
сток – скок
куст – стук

крот – курт
сотка – тоска
такса – каста

док – дот
ток – тот
тук – тут



качать – танчать
копать – топтать
кочка – точка
куча – туча
копоть – топить

Коля – Толя
кара – тара
куры – туры
кубы – тубы
колка – толка

бык – быт
бок – бот
мэк – мат
рок – рот
канка – танка



тут кто-то
там кот
кто как
тук-тук
как-то так

какой-то том
тот бык
такой быт
таксы в такси
стакан катая



Р в словосочетаниях

родной край
вокруг двора
крупный виноград
вершина горы
камера хранения
раннее утро
морской ветер
пестрые куры
рыба за подругу
разношерстная радуга
острый карандаш



макароны с сыром
кедровая роща
радостный рыбак
огурцы в огороде
добрались до метро
старая ограда
жираф на дороге
серое ведро
добрый доктор
у Ромы гитара
красная икра











Р в скороговорках

Красивые горы
Радуют взоры.



Баран Руслан бил в барабан,
Баран Егор грыз помидор.



В ведре проделал дырку рак,
Рванул от рыбака в овраг.



Роме с друзьями в парке



Также в программе для удобства специалиста предусмотрена система хештегов.

#прямой слог #чистоговорки #в начале или в середине слова #на конце слова #стечение согласных #сложные слова
#сложные словосочетания #предметные картинки #фразы с предлогами #стишки #скороговорки
#сюжетные картинки

Слайды можно сохранить на компьютер и отправить родителям по почте в качестве домашнего задания, а также распечатать для настольных или домашних занятий.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Интерактивный кабинет логопеда» – современный уникальный инструмент для специалиста, работающего с детьми, имеющими нарушения речи. Комплект включает все необходимое для проведения занятий: интерактивные упражнения и игры, автоматизированные речевые карты, текстовые материалы. Вы будете меньше времени тратить на бумажную рутину и больше – уделять работе с детьми.

Мы создавали эти игры с любовью, чтобы и ребенок, и педагог, и вовлеченные в процесс родители, играя, получали пользу и удовольствие!

