ЗАЯВКА

1. Советский район г. Казани

2. Ершова Земфира Абдулхаевна, Ибрагимова Альбина Рашидовна, Осянина Елена Николаевна.

3. Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 213 комбинированного вида».

4. Номинация «Лучший электронный образовательный ресурс для дошкольников.

5. Электронная дидактическая игра «День рождения Иры».

6. Электронная дидактическая игра предназначена для детей дошкольного возраста с нарушениями речи.

Автоматизация звука – один из важных этапов коррекции звукопроизношения. Однообразное повторение и проговаривание слогов, слов, чистоговорок быстро надоедает ребенку, утомляет его, не вызывает желания заниматься. Чтобы такого не случилось, необходимо занятия превратить в интересную и увлекательную игру.

Традиционные приемы имеют место быть в нашей практике. Но можем ли мы ограничиваться только ими сегодня, в век глобальной информатизации, которая охватила и образовательный процесс? Нет, мы вынуждены искать инновационные решения. Одним из ключевых направлений процесса информатизации является внедрение ИКТ в образовательное пространство.

Использование ИКТ дает возможность обогатить, качественно обновить образовательный процесс, повысить его эффективность, в том числе, и при работе по автоматизации звуков. Один из видов ИКТ - электронные игры-презентации, которые являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, облегчают процессы восприятия и запоминания информации, которые у дошкольников с нарушениями речи затруднены.

Предлагаем вашему вниманию одну из таких игр.

Цель игры: Способствовать автоматизации звука [р] в речи.

Задачи: Совершенствовать навыки четкого произношения звука [р], развивать фонематическое восприятие, навыки звукового анализа, лексико-грамматический строй речи, связную речь, внимание, память, логическое мышление, просодическую сторону речи.

Ход игры:

У Иры сегодня день рождения. С самого утра она встречает гостей и получает подарки.

Задание 1. «Подарки».

На экране изображены 3 коробки. Под каждой коробкой по 3 предмета. Ребенок выбирает предмет, в названии которого есть звук [р] и нажимает на изображение. Подходящие предметы перемещаются в коробки, лишние – при нажатии исчезают.

Задание 2. «Что где?»

Ребенку предлагается рассмотреть и запомнить, что где находится. При нажатии кнопки мыши некоторые игрушки исчезают. Ребенок должен вспомнить, что где находилось. Правильность ответа можно проверить, кликнув на изображение вопросительных знаков.

Задание 3. «Цветы».

На экране изображение вазы с цветами. Ребенку предлагается выбрать из них те, в названии которых встречается звук [р]. Правильность ответа можно проверить, кликнув мышкой. Лишние цветы исчезнут.

Задание 4. «Посчитай».

На экране поочередно появляются цветы. Ребенок их считает, согласовывая числительные с существительными.

Задание 5. «Угощение».

На экране появляется контурные изображения продуктов. Ребенок называет их. По клику мыши изображения становятся цветными.

Задание 6. «Путаница».

На экране изображения, иллюстрирующие ошибочные предложения. Ребенок должен найти и исправить ошибки.

Задание 7. «Песенки-чудесенки».

Ребенку предлагается пропеть чистоговорки вместе со звучащим голосом. (Чистоговорки заранее разучены ребенком)

Задание 8. «Викторина».

Ребенку предлагается ответить на вопросы, вспомнив пройденные задания.