

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 18 ИМЕНИ В.А. МАМИСТОВА ГОРОДА
НОВОКУЙБЫШЕВСКА ГОРОДСКОГО ОКРУГА НОВОКУЙБЫШЕВСК САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ

Структурное подразделение «Детский сад «Центр коррекции и развития детей»
ГБОУ ООШ №18 г. Новокуйбышевска

446206 Самарская обл., г. Новокуйбышевск, ул. Островского, д.17 б, телефон/факс: 8 (84635) 6-09-58
E-mail: ckr-buh@mail.ru <http://mdouckrnsk.rusedunet.ru>

**Картотека интерактивных дидактических игр, созданных с помощью
инструментов SMART Notebook, по формированию лексико-
грамматического строя речи детей 5-7 лет с ОВЗ.**

Составители:

учителя-логопеды

СП «Детский сад «ЦКР»

ГБОУ ООШ № 18 г.Новокуйбышевска

Габдушева Е. Н., Иванникова О. А., Кишова В. В.

Если дети с нормальной речью на протяжении всего дошкольного возраста усваивают словарный запас, овладевают грамматическими формами, то у детей с различными формами речевой патологии происходит отставание в развитии этих процессов.

Так как игра способствует созданию у детей эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторять один и тот же материал без монотонности и скуки, в значительной степени повышает прочность знаний, умений и навыков, мы пришли к выводу, о необходимости применения в своей работе дидактических игр по формированию лексико-грамматического строя речи с помощью интерактивной доски.

Доска достаточно проста в управлении, и дети с лёгкостью и большим удовольствием работают на интерактивной доске. Все манипуляции интуитивно понятны, рукой - передвигаем объекты, берем маркер - пишем, берем ластик - стираем. Доска позволяет писать и рисовать на ней электронными чернилами и сохранять все сделанные записи.

Используя крупные яркие изображения, передвигая картинки, дети становятся интерактивными участниками процесса «живого» обучения. В этом случае дети воспринимают информацию визуально и кинестетически, понимают и усваивают предложенный материал гораздо эффективнее, чем только опираясь на зрительное восприятие картинок и хорошо знакомый метод повторения.

Большой размер экрана делает возможной работу с группой или подгруппой детей. Возможность передвигать, останавливать, добавлять, удалять на интерактивной доске позволяют наглядно моделировать ситуацию.

Использование интерактивной доски значительно расширяет вариативность способов работы с детьми, в значительной мере повышая

интерес к выполнению заданий, побуждает к активной деятельности, являясь при этом другом и помощником. Когда ребенок, выполняя задание, касается доски, она как бы «откликается» на прикосновение, словно живая. Детям очень нравится необычность такой работы, они хотят снова и снова взаимодействовать с доской, наперегонки стараются отвечать и выполнять действия. Отличные рисунки, объёмное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала - все это в совокупности делает учебную деятельность привлекательной, способствует повышению мотивационной готовности детей к логопедическим занятиям.

Предлагаем вашему вниманию картотеку интерактивных дидактических игр, направленных на развитие лексико-грамматического строя речи детей 5-7 лет с ОВЗ, созданных с помощью инструментов SMART Notebook.

Дидактический материал, разработан с помощью программного обеспечения Smart Notebook 11 для интерактивной доски SMART Board и коллекции LAT 2.0

Картотека интерактивных дидактических игр, созданных с помощью инструментов SMART Notebook, по формированию лексико-грамматического строя речи детей 5-7 лет с ОВЗ.

1. «Посмотри и назови»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты», закреплять обобщающие понятия «фрукты», формировать навык употребления предлогов на, в.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, подраздел «Средства», шаблон «Зеркальное отображение».

Ход игры: детям предлагается назвать картинки с изображением фруктов, назвать, где они растут. Ребёнок называет предмет, изображённый на кубике, проверяет правильность



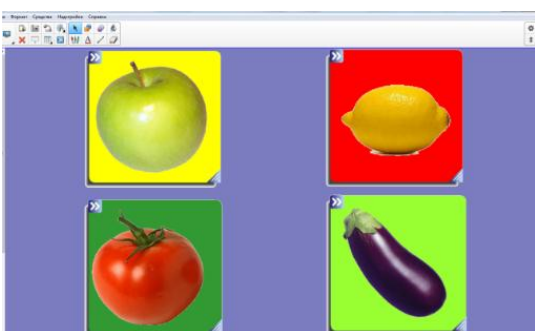
ответа, нажав на кубик. На обратной стороне кубика появляется изображение сада. Например, это яблоко. Яблоко – это фрукт. Яблоко растёт в саду на дереве.

Материал: картинки с изображением фруктов (яблоко, лимон, апельсин).

2. Игра «Где и что растёт?»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты – овощи», учить дифференцировать фрукты и овощи, формировать навык употребления предлогов на, в.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, подраздел «Средства», шаблон «Зеркальное отображение».



Ход игры: детям предлагается назвать картинки с изображением фруктов и овощей, назвать где они растут. Ребёнок называет предмет, изображённый на кубике, проверяет правильность ответа, нажав на кубик. На обратной стороне

кубика появляется изображение сада или огорода.

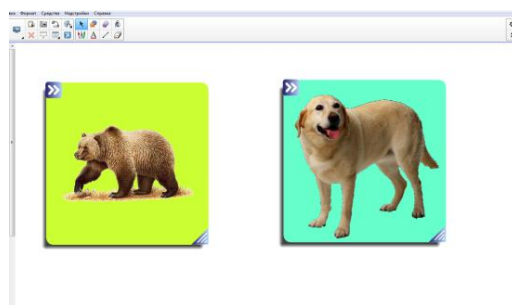
Например, это помидор. Помидор – это овощ. Помидор растёт в огороде на грядке.

Материал: картинки с изображением фруктов (яблоко, лимон), овощей (помидор, баклажан.)

3. Игра «Какое животное?»

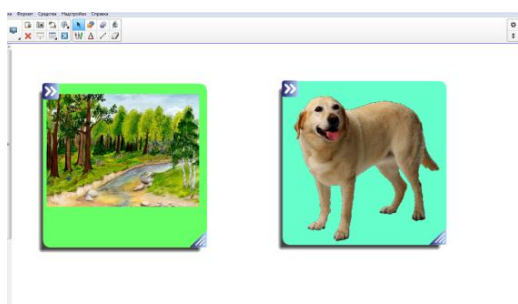
Цель: активизировать словарь по теме «Животные», закреплять обобщающие понятия «дикие и домашние животные», формировать навык употребления предлога в.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, подраздел «Средства», шаблон «Зеркальное отображение».



Ход игры: детям предлагается назвать

картинки с изображением животных, назвать, где они живут. Ребёнок



называет предмет, изображённый на кубике, проверяет правильность ответа, нажав на кубик. На обратной стороне кубика появляется изображение леса или дома. Например, это медведь. Медведь –

это дикое животное. Медведь живёт в лесу.

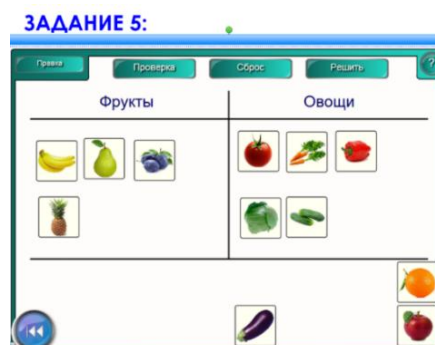
Материал: картинки с изображением диких и домашних животных.

4. Игра «Разложи овощи и фрукты»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты - овощи», учить дифференцировать фрукты и овощи.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, сортировщик изображений.

Ход игры: Картинки находятся внизу в произвольном порядке. Задание - правильно

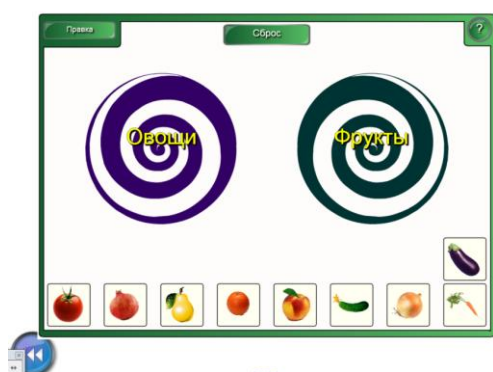


переместить картинки в левую или правую колонки. Клавиша **Check** (проверка) позволяет проверить правильность выполнения задания, клавиша **Solve** – «подсмотреть» ответ, клавиша **Reset** - вернуться к началу. Детям предлагается назвать и разложить картинки с изображением фруктов и овощей. Ребёнок называет предмет, изображённый на картинке, и раскладывает овощи и фрукты. Проверяет правильность выполнения задания.

Материал: картинки с изображением фруктов (яблоко, груша, ананас, сливы, бананы, апельсин), овощей (помидор, баклажан, перец, капуста, огурцы, морковь).

5. Игра «Овощи - фрукты»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты - овощи», учить дифференцировать фрукты и овощи.



Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, водоворот для сортировки графических объектов на две категории.

Ход игры: имеется два «водоворота» с конкретными названиями «овощи» - «фрукты», под ними - в случайном порядке картинки с изображением овощей и фруктов. Необходимо «утопить» все эти картинки в «своём» водовороте. Какой считается «своим» - задаётся в процессе редактирования. Перед началом редактирования желательно приготовить коллекцию картинок для вставки в «Водоворот».

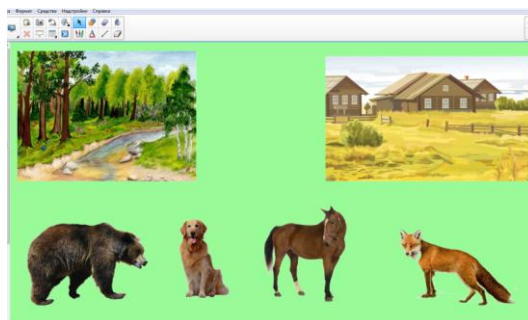
Материал: помидор, гранат, груша, огурец, апельсин, лук, баклажан, морковь, персик.

6. Игра «Помоги животным найти свой дом»

Цель: активизировать словарь по теме «Животные», закреплять обобщающие понятия «дикие и домашние животные», формировать навык употребления существительных в форме П.п. ед.ч. с предлогом в.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинки изображения диких и домашних животных, леса и двора.

Ход игры: детям предлагается помочь животным найти свой дом. Дети распределяют картинки на две группы – дикие и домашние животные, называют их и перемещают картинки в «лес» или во «двор».



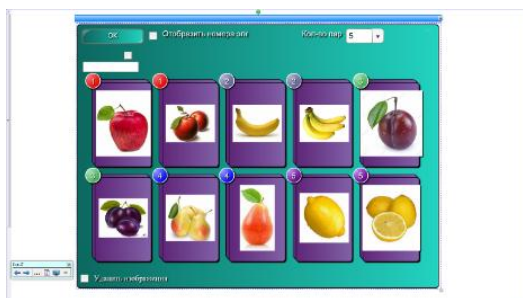
При правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно. Например, это лиса. Она живёт в лесу.

Материал: медведь, собака, лошадь, лиса.

7. Игра «Один-все».

Цель: развивать навык образования существительных в форме И.п. мн. числа, развивать внимание, зрительную память.

Оборудование: коллекция LAT 2.0 - интерактивные средства и мультимедиа, парные карточки.



Ход игры. На доске пять пар карточек. На пяти карточках на «невидимой» стороне изображены пять фруктов в единственном количестве, на оставшихся пяти - те же фрукты, но

только во множественном количестве. После щелчка по карточке она переворачивается, и видно, что на ней изображено. Если появился один фрукт, то, открывая другие карточки,

необходимо найти его пару во множественном количестве, или наоборот. В случае, если удастся подряд открыть две карточки, которые составляют пару (единственное и множественное число), то обе карточки исчезают. При ином выборе обе карточки переворачиваются обратно.

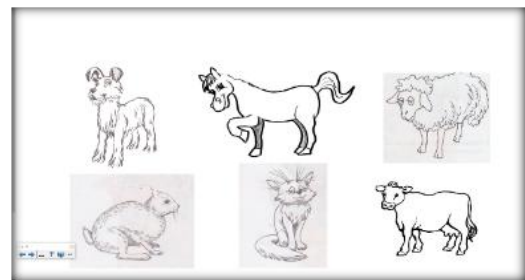
Материал: яблоко - яблоки, банан - бананы, слива - сливы, груша - груши, лимон - лимоны.

8. Игра «Что забыл нарисовать художник?»

Цель: активизировать словарь по теме «Домашние животные», развивать навык употребления существительных в форме Р. п. ед. и мн. ч.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («перо»).

Ход игры. На доске изображены нарисованные домашние животные. Логопед просит ребенка дорисовать на доске с помощью карандаша недостающую часть тела животного и



ответить на вопрос, например: «Чего нет у собаки?» - (у собаки нет хвоста).

Материал: у собаки нет хвоста, у лошади нет гривы, у овцы нет ноги, у кролика нет ушей, у кошки нет усов, у коровы нет рогов.

9. Игра «Угости Карлсона»

Цель: активизировать словарь по теме «Продукты питания», развивать навык употребления существительных в форме Т.п. ед. и мн. ч.

Оборудование: используется анимация объекта.



Ход игры. Ребенок называет предложение (например, я угощу Карлсона сухариками), при нажатии на этот продукт питания он исчезает.

Материал: я угощу Карлсона баранками, я угощу Карлсона сушками, пряниками, вафлями, шоколадом, конфетой, зефиром, печеньями.

10. Игра «Мой, моя»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты», формировать навык употребления притяжательных местоимений «мой», «моя» с существительными названиями фруктов.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинка с изображением фруктов, корзины.

Ход игры: детям предлагается помочь Ане и Мише, разложить фрукты в корзины: фрукты, про которые можно сказать «моя» дать Ане, фрукты, про которые можно сказать «мой» – Мише.



При правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.

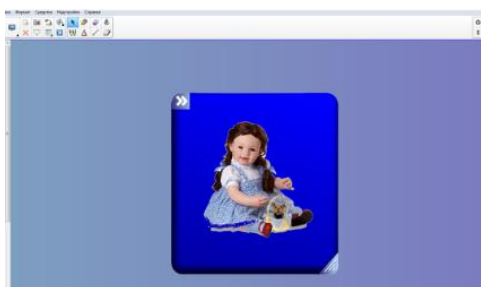
Материал: апельсин, слива, персик, груша, банан, виноград, мандарин, гранат, ананас, лимон, абрикос.

11. Игра «Чья игрушка?»

Цель: активизировать словарь по теме «Игрушки», формировать навык употребления притяжательных местоимений «мой», «моя», «мои» с существительными названиями игрушек.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, кубик.

Ход игры: детям предлагается нажать на



кубик, кубик

крутится,

после того как кубик останавливается ребёнок называет игрушку, изображённую на грани кубика с притяжательным



местоимением «мой», «моя», «мои». Например, моя кукла.

Материал: машина, мяч, кубики, мишка, кукла, матрёшка.

12. Игра «Какой? Какая? Какое? Какие?»

Цель: развивать навык согласования прилагательных с существительными в роде и числе.

Оборудование: коллекция LAT 2.0, инструмент создания случайных изображений. Количество изображений можно выбирать самим.

Ход игры. Ребёнок нажимает на кнопку «Выбрать». После непродолжительного (со звуковым сопровождением) перебора выделяется изображение, которое необходимо назвать, указывая цвет



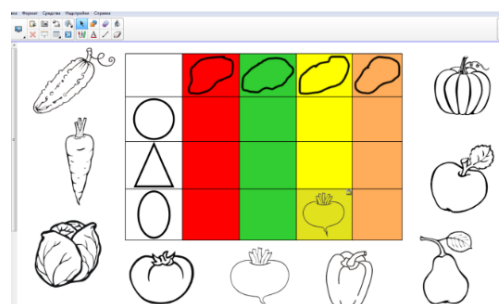
(например, красное платье). Действия можно повторять несколько раз подряд, при этом можно установить режим, когда повторение изображения невозможно (без повтора).

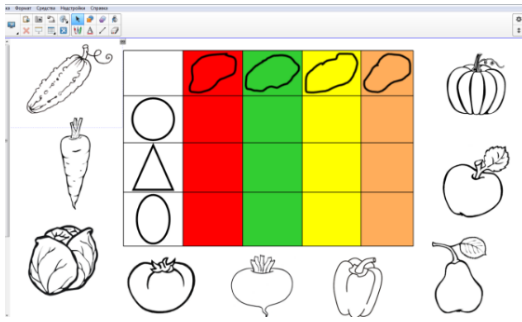
Материал: красное платье, черные перчатки, зеленый шарф, розовая футболка, синие брюки, белый халат, зеленые носки, желтое платье, коричневые шорты, синяя рубашка, желтый свитер.

13. Игра «Подбери по цвету и форме»

Цель: активизировать словарь по теме «Фрукты - овощи», формировать навык согласования существительных, названий овощей и фруктов, с прилагательными, обозначающими цвет, форму.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook (таблица, заливка, клонирование, прозрачность изображения).





Ход игры: ребёнок определяет цвет и форму овоща и фрукта, перемещает его контурное изображение в соответствующую ячейку таблицы.

Например, это репа. Репа овальная, жёлтая.

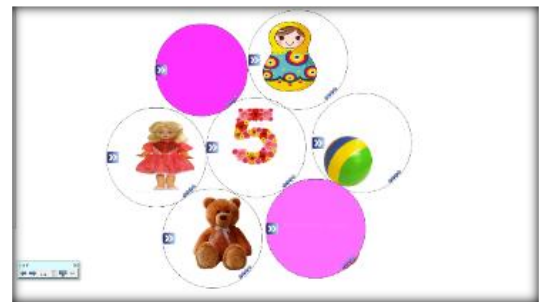
Материал: контурные изображения овощей и фруктов (огурец, морковь, капуста, помидор, репа, перец, груша, яблоко, тыква.)

14. Игра «Цветок»

Цель: развивать навык согласования существительных, обозначающих названия игрушек, с числительным пять.

Оборудование: коллекция LAT 2.0 .

Ход игры: На доске - цветок, при нажатии на лепестки появляются изображения. Необходимо назвать их в сочетании с числом пять.



Материал: пять машин, пять матрешек, пять мячей, пять кораблей, пять мишек, пять кукол.

15. Игра «Непослушный шарик»

Цель: упражнять детей составлять предложение с простыми и сложными предлогами при демонстрации действий.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («движение»)



Ход игры: логопед передвигает шарик по экрану и предлагает детям ответить на вопросы: Например: «Шарик, где лежит? – Шарик лежит на столе. Ребенок может сам совершать действия с шариком и

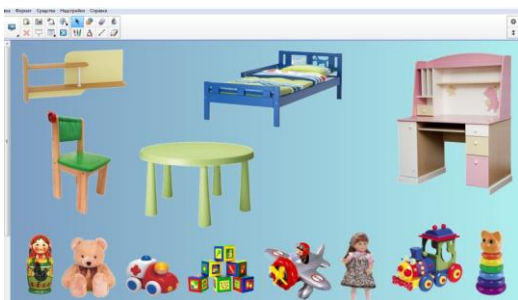
составлять предложения.

Материал: шарик лежит на столе, шарик улетел со стола, шарик улетел под стол, шарик вылетел из-под стола, шарик залетел за шкаф, вылетел из-за шкафа, около шкафа.

16. Игра «Маленькие помощники»

Цель: упражнять детей в составлении предложений с простыми и сложными предлогами по инструкции.

Оборудование: на экране картинка с изображением мебели и игрушек. Детям предлагается выполнить задание и убрать игрушки.



Ход игры: педагог предлагает ребёнку выполнить инструкцию: «Посади мишку на стул». Затем спрашивает: «Где сидит мишка?». Ребёнок отвечает: «Мишка сидит на стуле». Можно предложить

ребёнку самому совершать действия с игрушками и составлять предложения.

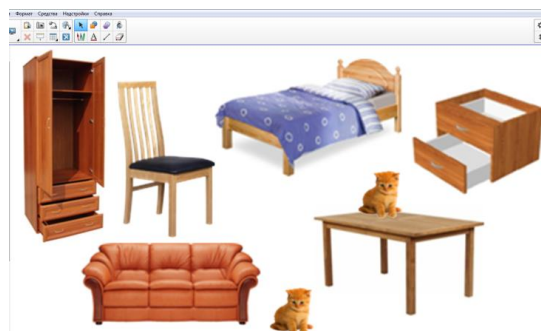
Материал: кубики лежат на столе, матрёшка стоит на полке, кукла лежит на кровати, машина стоит под столом, поезд стоит около стола, самолёт достали из-под кровати, машину взяли из-под стола т.д.

17. Игра «Озорной котёнок»

Цель: упражнять детей составлять предложение с простыми и сложными предлогами при демонстрации действий.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook.

Ход игры: логопед передвигает картинку с изображением котёнка по экрану и предлагает детям ответить на вопрос: «Куда спрятался котёнок?». Ребёнок может сам «спрятать» котёнка и рассказать куда он «спрятался».



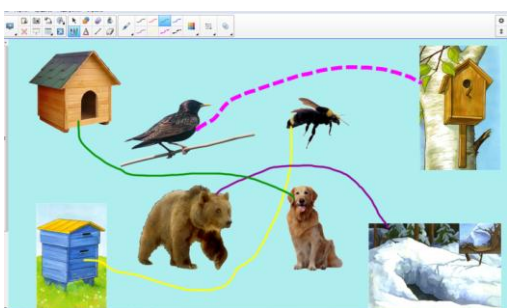
Например, котёнок спрятался под диван. Затем можно спросить: «Откуда выглядывает котёнок?». Ребёнок отвечает: «Котёнок выглядывает из-под дивана».

Материал: картинки с изображением мебели (шкаф, стул, стол, кровать, диван, тумба), котёнок.

18. Игра «Кто и где живёт?»

Цель: активизировать словарь по теме «Животные, птицы, насекомые и их жилища»

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («перо»).



Ход игры: на экране картинки с изображением животных, птиц, насекомых и их жилища. Детям предлагается соединить картинки с изображением животных, птиц,

насекомых и их жилища с помощью «пера» инструмента SMART Notebook и составить предложения. Например, медведь живёт в берлоге.

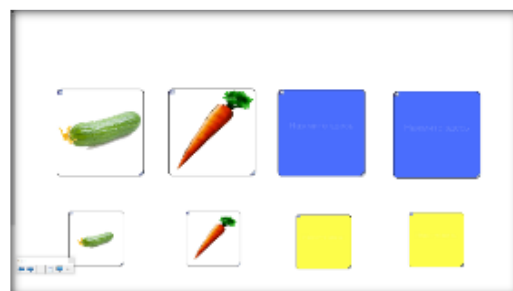
Материал: медведь – берлога, скворец – скворечник, собака – будка, пчела – улей.

19. Игра «Назови ласково»

Цель: формировать навык образования существительных с уменьшительно-ласкательным суффиксами.

Оборудование: для создания игры используется приложение LAT 2.0. RU, подраздел «Средства», шаблон «Зеркальное отображение».

Ход игры: На доске изображены большие и маленькие квадраты, при их нажатии появляются изображения. Необходимо назвать овощи, а если



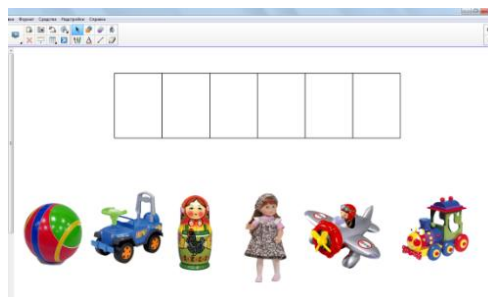
открывается маленький квадратик, то ребенок называет овощ с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

Материал: огурец - огурчик, морковь - морковка, помидор - помидорчик, лук-лучок.

20. Игра «Скажи ласково»

Цель: активизировать словарь по теме «Игрушки», формировать навык образования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook (таблица, утилита множественного клонирования).



Ход игры: на экране таблица, картинки с изображением игрушек.

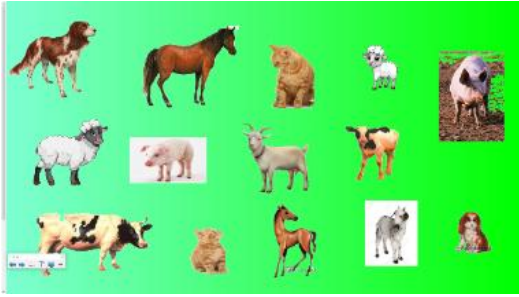
Ребёнок называет картинку с изображением игрушек и перемещает её в таблицу. Изображение картинки уменьшается, ребёнок называет игрушку в уменьшительно-ласкательной форме.

Материал: мяч - мяч, машина - машинка, матрёшка - матрёшечка, кукла - куколка, самолёт - самолётик, паровоз - паровозик.

21. Игра «Помоги детенышам найти своих мам»

Цель: активизировать словарь по теме «Домашние животные и их детёныши», упражнять детей в образовании существительных, обозначающих названия детёнышей животных с суффиксами -онок-, -ёнок-.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («движение»)



Ход игры. На экране доски изображены вперемешку домашние животные и их детеныши. Логопед просит соединить животного с его детёнышем, и составить предложение. Например: у лошади

потерялся кто? (жеребенок).

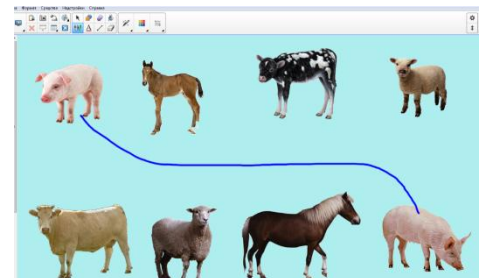
Материал: лошадь - жеребенок, собака - щенок, коза - козленок, овца - ягненок, кошка - котенок, корова - теленок, свинья - поросенок.

22. Игра «У кого кто?»

Цель: активизировать словарь по теме «Домашние животные и их детёныши», упражнять детей в образовании существительных, обозначающих названия детёнышей животных с суффиксами -онок-, -ёнок-, формировать навык употребления существительные в форме Р.п. ед.ч с предлогом у.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («перо»).

Ход игры: на экране картинки с изображением домашних животных и их детёнышей. Детям предлагается соединить картинки с изображением животных и детёнышей с помощью «пера»



инструмента SMART Notebook и составить предложения. Например, у свиньи поросёнок.

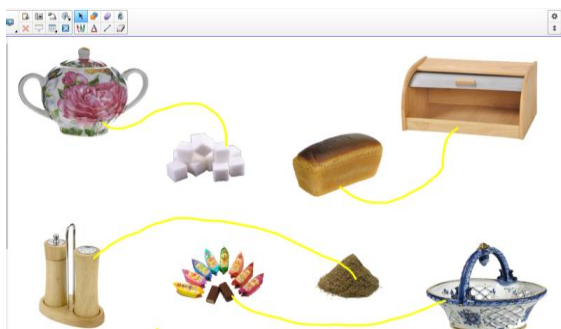
Материал: свинья – поросёнок, лошадь – жеребёнок, корова – телёнок, овца – ягнёнок.

23. Игра «Где что лежит?»

Цель: активизировать словарь по теме «Посуда», «Продукты питания», упражнять детей в образовании существительных, с суффиксом -ниц- со

значением вместилища (посуды), формировать навык употребления существительные в форме П.п. ед.ч с предлогом в.

Оборудование: для создания этой игры используются инструменты SMART Notebook («перо»).



Ход игры: на экране картинки с изображением посуды и продуктов. Детям предлагается соединить картинки с изображением продуктов с посудой с помощью «пера» инструмента SMART Notebook и

составить предложения. Например, хлеб лежит в хлебнице.

Материал: хлеб – хлебница, перец – перечница, сахар – сахарница, конфеты – конфетница.

24. Игра «Разложи продукты»

Цель: активизировать словарь по теме «Посуда», «Продукты питания», упражнять детей в образовании существительных, с суффиксом -ниц- со значением вместилища (посуды), формировать навык употребления существительные в форме П.п. ед.ч с предлогом в.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook.

Ход игры: детям предлагается разложить продукты.

Дети раскладывают, при правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено

неправильно, картинка возвращается обратно. Дети составляют предложения: «Суп налили в супницу».



Материал: суп – супница, хлеб – хлебница, сахар – сахарница, перец – перечница, салат – салатница, фрукты – фруктоvnица.

25. Игра «Какой суп?»

Цель: активизировать словарь по теме «Продукты питания», формировать навык образования относительных прилагательных.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook.



Ход игры: На доске изображены продукты питания сверху, а напротив внизу находятся тарелки с супом. Педагог предлагает переместить продукт питания к соответствующей тарелке супа и составить

предложение. Например: суп из грибов - грибной. При перемещении продукта питания к своей тарелке данный продукт исчезает в ней.

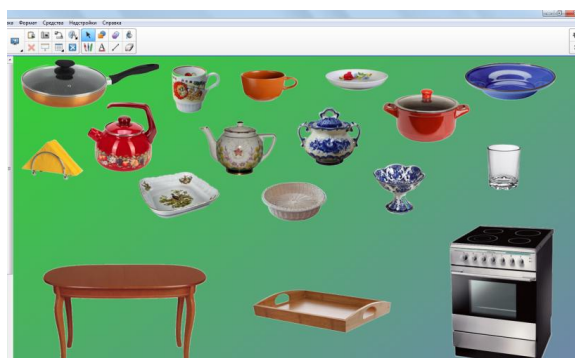
Материал: суп из грибов - грибной, из рыбы - рыбный, из курицы - куриный, из свеклы - свекольный, из мяса - мясной, из гороха - гороховый, из капусты - капустный.

26. Игра «Разложи посуду»

Цель: активизировать словарь по теме «Посуда», учить дифференцировать «кухонную», «столовую», «чайную» посуду.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook.

Ход игры: На экране картинки с изображением посуды. Дети распределяют картинки на три группы – кухонная, столовая и чайная посуда, называют их и перемещают картинки «на стол» -



столовая посуда, «на поднос» - чайная посуда, «на плиту» - кухонная посуда. Дети раскладывают посуду, при правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка

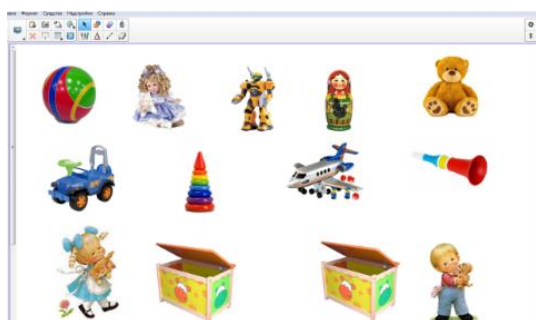
возвращается обратно. Дети составляют предложения: «Это кастрюля. Кастрюля – это столовая посуда».

Материал: предметные картинки кухонной, столовой, чайной посуды, картинки с изображением стола, подноса и плиты.

27. Игра «Разложи картинки»

Цель: активизация словаря по теме «Игрушки», формирование навыка употребления притяжательных прилагательных с продуктивным суффиксом -ин.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинки с изображением игрушек, ящики для игрушек.



Ход игры: детям предлагается помочь Тане и Ване, разложить игрушки, назвать, чья игрушка. При правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается

обратно.

Например, это Танина кукла, это Ванин самолёт.

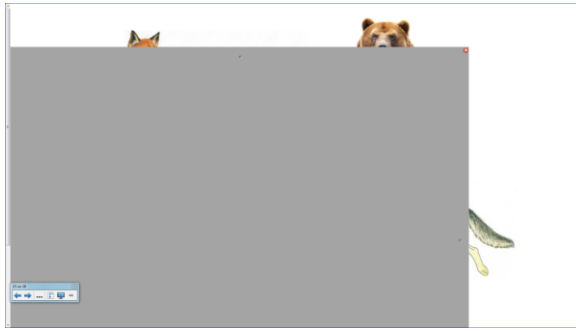
Материал: мяч, машина, кукла, пирамидка, самолёт, матрёшка, мишка, дудка, робот.

28. Игра «Чей, чья, чьё, чьи»

Цель: активизировать словарь по теме «Дикие животные», формировать навык образования притяжательных прилагательных.

Оборудование: для создания игры используются инструменты SMART Notebook шторка или затенение экрана. Шторка представляет собой

прямоугольную область, за которой не видно содержимого страницы. При этом она может быть частично открыта с любой стороны.



Ход игры: логопед на экране открывает частично шторку, при этом показываются части животного. Логопед предлагает назвать, чьи это части тела. Например: чьи это уши? (Медвежьи).

Материал: заячий хвост, заячьи уши, медвежья голова, медвежьи уши, волчий хвост, лисьи уши, беличий хвост, беличьи уши, беличья голова.