

Консультация для педагогов

Картотека интерактивных дидактических игр, созданных с помощью инструментов SMART Notebook, на развитие фонематического восприятия, навыков звукового анализа и синтеза, навыков чтения

Подготовили:

учителя-логопеды
структурного подразделения «Детский сад
«Центр коррекции и развития детей»
ГБОУ ООШ № 18 г.Новокуйбышевска
Габдушева Е. Н., Иванникова О. А.,
учитель-дефектолог
Кишова В. В.

Овладение грамотой – сложная деятельность, которая требует определенной степени зрелости многих психических функций ребёнка и достаточно высокого уровня развития устной речи. Если дети с нормальной речью на протяжении всего дошкольного возраста усваивают словарный запас, овладевают грамматическими формами, приобретают готовность к овладению звуковым и морфологическим анализом слов, то у детей с различными формами речевой патологии происходит отставание в развитии этих процессов.

Использование интерактивной доски на занятиях позволяет сделать объяснение материала более красочным, информативным и увлекательным. Действия педагога на интерактивной доске привлекают детей, изучаемый материал, отличающийся наглядностью и яркостью, вызывает у них положительные эмоции. Это способствует ускорению темпа занятия, вовлечению в учебный процесс всех детей группы, облегчает усвоение знаний. А так же, является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения дошкольников. Разнообразие функций доски позволяет отрабатывать конкретные навыки несколькими способами.

Предлагаем вашему вниманию картотеку интерактивных дидактических игр, направленных на развитие фонематического восприятия, навыков звукового анализа и синтеза, навыков чтения. Дидактический материал, разработан с помощью программного обеспечения Smart Notebook 11 для интерактивной доски SMART Board и коллекции LAT 2.0 .

Картотека интерактивных дидактических игр на развитие фонематического восприятия, навыков звукового анализа и синтеза, навыков чтения, созданных с помощью инструментов SMART Notebook.

1. Игра «Назови первый звук»

Цель: закрепление умения выделять первый гласный звук в начале слова.

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 и выделить

первый гласный звук в слове. Действия можно повторять несколько раз подряд, при этом можно установить режим, когда повторение изображения невозможно (без повтора).

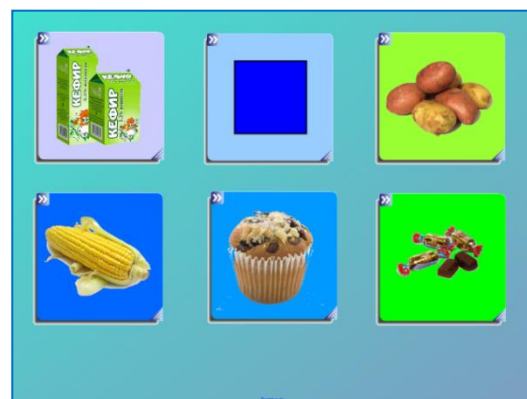
Материал: утка, индюк, арбуз, игрушки, улитка, иголка, ананас.

2. «С кубиком играем, звуки называем»

Цель: закрепление навыка различения твёрдых и мягкие согласных звуков, их графического изображения.

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

Ход игры: детям предлагается назвать картинку, назвать первый звук в слове, какой фишкой обозначается данный звук. Ребёнок называет предмет, изображённый на кубике, выделяет первый звук в слове, проверяет правильность ответа, нажав на кубик. На обратной стороне кубика появляется фишка, обозначающая твёрдый или мягкий согласный.



Материал: кефир, капуста, картофель, кукуруза, кекс, конфеты.

3. Игра «Найди свой домик»

Цель: закрепление навыка различения твёрдых и мягкие согласных звуков [к]-[к'].

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинки с изображением продуктов питания со звуками [к]-[к']



Ход игры: детям предлагается, распределить продукты питания по своим домикам, если в слове слышится твердый звук, то картинку мы уберем в синий домик, а если мягкий звук, то картинку мы уберем в зеленый домик. При правильном

выполнении задания, картинка исчезает в домике, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.

Материал: кисель, курица, конфета, киви, кефир, котлеты, колбаса.

4. «Разложи картинки»

Цель: закрепление навыка различения твёрдых и мягкие согласных звуков.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинки с изображением предметов со звуками [К], [К'], ящики для игрушек зелёного и синего цвета.

Ход игры: детям предлагается помочь Ане разложить предметы в ящики: слова со звукам [К] положить в синий ящик, слова со звуком [К'] – в зелёный ящик. При правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.



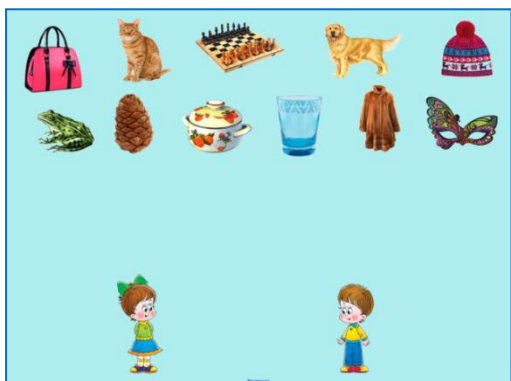
Материал: клоун, коляска, кеды, краски, кинжал, кегли, кастрюля, кепка, коньки, кисточка, кирпич.

5. «Подари картинке Соне и Мише»

Цель: дифференциация звуков [С] - [Ш] в словах.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде картинка с изображением предметов со звуками [С], [Ш].

Ход игры: детям предлагается подарить Соне картинки со звуком [С], а Мише – со звуком [Ш]. При правильном выполнении задания, картинка



исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.

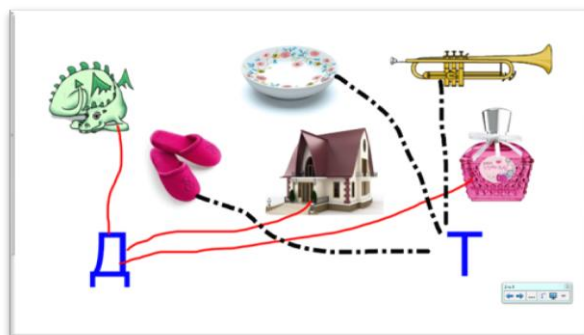
Материал: сумка, кошка, шашки, собака, шапка, лягушка, шишка, кастрюля, стакан, шуба, маска.

6. Игра «Проведи дорожки»

Цель: дифференциация звонких и глухих звуков [Д-Т], закрепление графического образа букв Д-Т.

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

Ход игры: на экране картинки, которые начинаются со звуков Д-Т. Детям предлагается соединить картинки с соответствующей буквой, при помощи «пера» инструмента SMART Notebook.



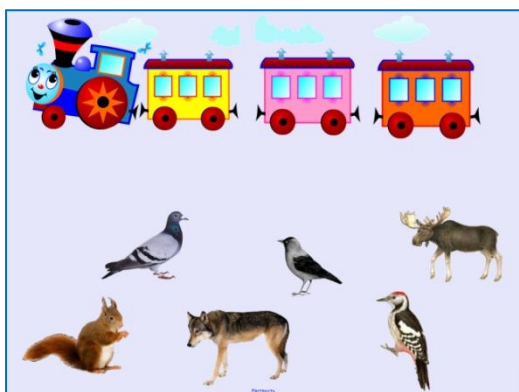
Материал: дракон, дом, духи, тапки, тарелка, труба.

7. «Весёлый поезд»

Цель: закрепления навыка определения места звука [Л] в словах.

Оборудование: для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook, на слайде поезд с тремя вагонами, предметные картинка со звуков [Л] в начале, середине, конце слов.

Ход игры: детям предлагается расселить животных и птиц в вагоны. В первый вагон поселить животных и птиц, в названии которых звук [Л]



находится в начале слов, во второй – со звуком [Л] в середине слов, в третий – со звуком [Л] – конце слов. При правильном выполнении задания, картинка исчезает, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.

Материал: волк, дятел, лось, голубь, галка, белка.

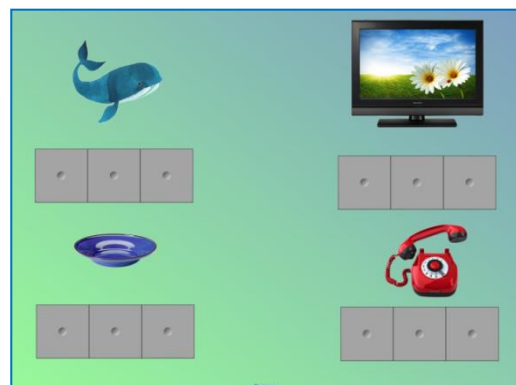
8. «Где звук живёт?»

Цель: дифференциация звуков [Т], [Т’], закрепления навыка определения места звуков в словах.

Оборудование: на слайде картинки со звуками [Т], [Т’], схема для определения места звуков в словах, созданная с помощью таблицы с использованием инструмента «затенение ячейки».

Ход игры: детям предлагается определить, какой звук слышится в слове, какой фишкой он обозначается, определить место звука в слове. Нажатием на ячейку, проверяется правильность выполнения задания.

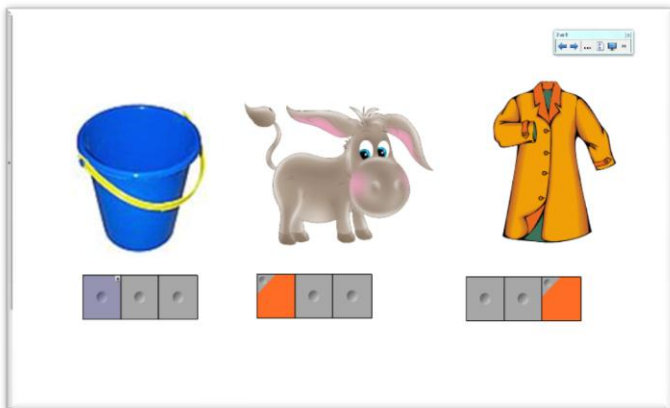
Материал: кит, телевизор, тарелка, телефон.



9. Игра «Где живет звук [О]?»

Цель: закрепление умения определять место звука в словах.

Оборудование: на слайде картинки со звуком [О], схема для определения места звука в словах, созданная с помощью таблицы с использованием инструмента «затенение ячейки».



Ход игры: детям предлагается определить, где находится звук [О] в начале, в конце или в середине слова, какой фишкой он обозначается. Путем нажатия на ячейку, проверяется правильность выполнения задания.

Материал: ведро, ослик, пальто.

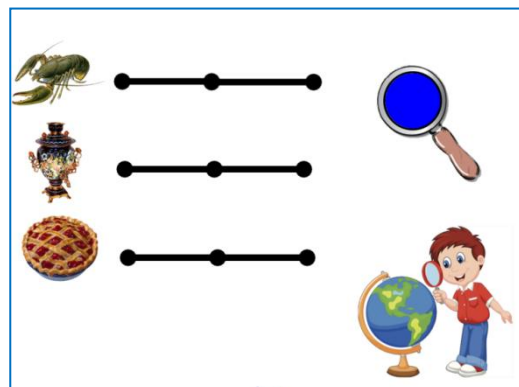
10. «Волшебная лупа»

Цель: закрепление навыка определения места звука [Р] в словах.

Оборудование: на слайде картинки со звуком [Р], «Волшебная лупа» - инструмент SMART Notebook.

Ход игры: детям предлагается определить место звука [Р] в словах: рак, самовар, пирог.

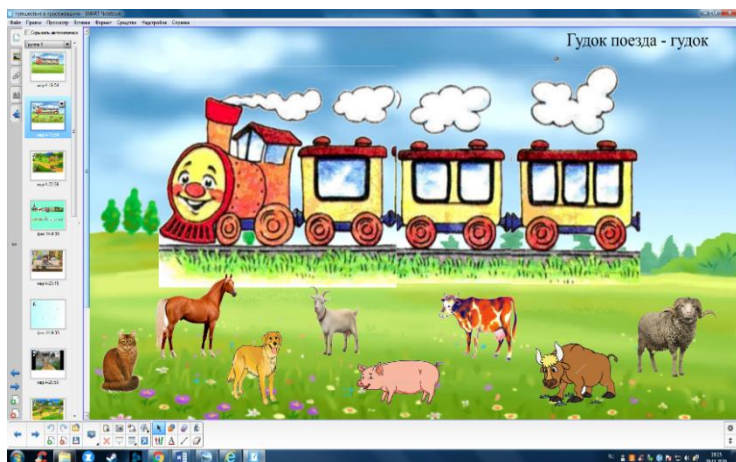
Правильность выполнения задания проверяется с помощью «волшебной лупы», - при наведении лупы на звуковую линейку появляется изображение буквы. Для создания данной игры используется приём «работа со слоями».



11. Игра «Веселый поезд»

Цель: закрепление навыка слогового анализа слов.

Оборудование: на слайде изображен поезд с тремя вагонами и картинки с



домашними животными, для создания игры используется «конструктор занятий» SMART Notebook.

Ход игры: детям предлагается помочь пассажирам оправиться на веселом поезде и расселить их по вагонам. Для

этого нужно определить количество слогов в каждом слове, и узнать, кто в каком вагоне поедет. Количество слогов в слове совпадает с количеством окошек вагончика. При правильном выполнении задания, картинка исчезает в вагоне, если задание выполнено неправильно, картинка возвращается обратно.

Материал: бык, конь, ко-за, кош-ка, ба-ран, свинь-я, ко-ро-ва, со-ба-ка.

12. «Составь схему»

Цель: формирование навыка составления звуко-слоговой схемы слов со стечением согласных.

Оборудование: слайд с изображением картинок для разбора (крот, краски, трамвай), длинные и короткие полоски для обозначения слов, слогов, звуковые фишки красного, синего, зелёного цвета. Для создания игры используется функция «клонирование» изображения.

Ход игры: детям предлагается помочь Маше составить звуко-слоговую схему слов, указав в слове количество слогов, звуки, подписать буквы под фишками.

Материал: крот, краски, трамвай.



13. Игра «Найди две одинаковые буквы».

Цель: закрепление графического образа букв: А, П, У, И, М, развитие внимания, зрительной памяти.

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 по две одинаковые буквы. После щелчка по карточке она переворачивается, и видно, какая буква повернулась.

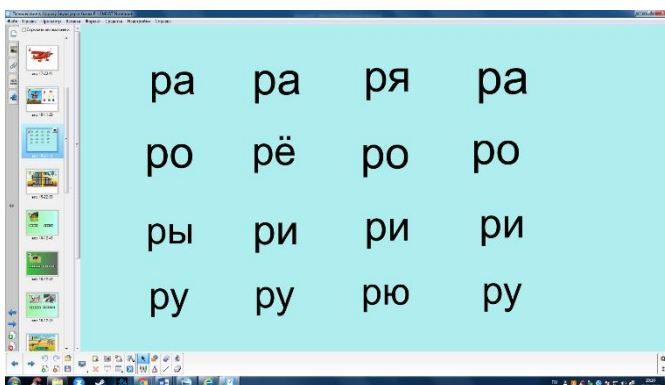
Открывая другие карточки, необходимо найти такую же букву. В случае, если удастся подряд открыть две карточки, которые составляют пару одинаковых букв, то обе карточки исчезают. При ином выборе обе карточки переворачиваются обратно.

Материал: изображения букв.

14. Игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление правильного произношения звуков [P] – [P'] в слогах, навыков чтения слогов с буквой P, развитие логического мышления.

Оборудование: на слайде написаны в ряд слоги с буквой P, для создания игры используются анимации объекта: «исчезание», «закручивание», «сжатие и расширение», «полет наружу», «полет внутрь».



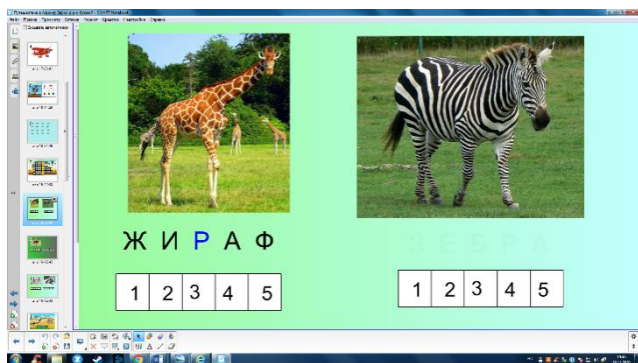
Ход игры: детям предлагается прочитать и определить какой слог будет лишним в ряду.

15. Игра «Какой звук по счету?»

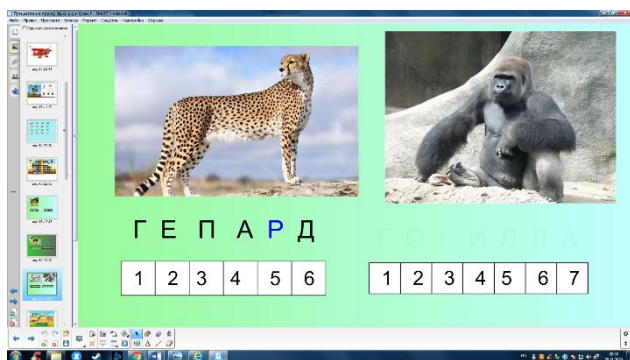
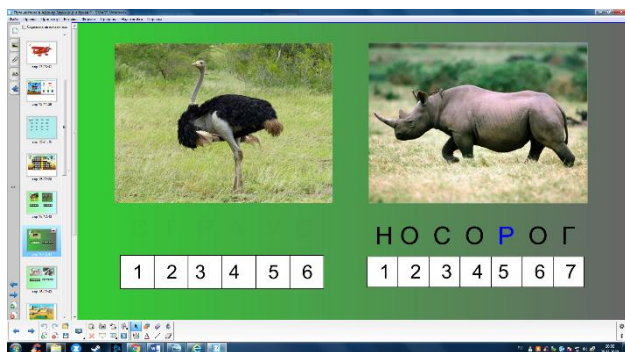
Цель: закрепление навыков

звукового анализа слов, закрепление правильного произношения звуков [Р] – [Р’].

Оборудование: на слайдах изображены животные и цифры, для создания игры используется анимация объекта «появление» изображения животных и написание слов.



Ход игры: детям предлагается определить, который по счету будет звук в слове, ту цифру и показать (Дети подходят к доске называют ответ, например, в слове жираф, звук [р]- третий, после показа цифры появляется написанное слово для проверки).

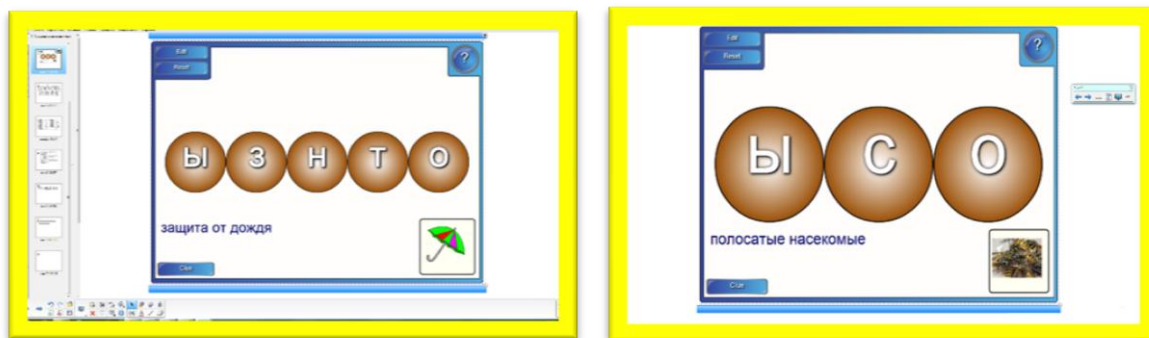


Материал: животные Африки: жираф, зебра, страус, носорог, гепард, горилла.

16. Игра «Собери шарики»

Цель: закрепление навыков звукового анализа слов, правильного написания слов с буквами с-з.

Оборудование: для создания игры используется коллекция LAT 2.0 интерактивные средства и мультимедиа (Анаграмма).



Ход игры: при нажатии кнопки «начать» на слайде появляются шары с буквами. Дети должны составить из данных букв слова. В случае затруднения можно воспользоваться подсказкой (описание предмета, картинка), нажав на кнопку «ключ».

Материал: усы, осы, сомы, зонты, глаза.

17. «Вставь пропущенные буквы»

Цель: закрепление навыка написания гласные после шипящих.

Оборудование: слова с пропущенными буквами а, у, и после шипящих. Используется функция «клонирование».

Ход игры: детям предлагается вставить пропущенные буквы в слова.

Материал:

ч-айка	уш-
щ-ка	ж-раф
уж-	ч-йник
ш...на	задач-
маш...на	ч-жой
уч-	тиш-на



18. «Волшебная доска»

Цель: закрепление навыка написания гласные после шипящих.

Оборудование: слова с пропущенными буквами.



Ход игры: детям предлагается вставить пропущенные буквы в слова, проверить правильность написания. С целью проверки необходимо «передвинуть» доску на слова. Для создания данной игры используется приём «работа со слоями».

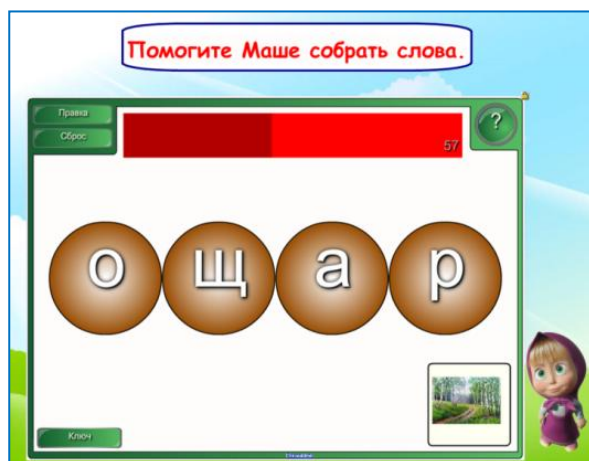
Материал: маш - на уш - ч - до ж - вот уж - щ - ка

19. «Помоги Маше собрать слова»

Цель: закрепление навыка написания сочетаний ча –ща.

Оборудование: для создания игры используются интерактивные средства и мультимедиа LAT 2.0 RU (Анаграмма)

Ход игры: При нажатии на кнопку «начать», на слайде появляются шары с буквами. Дети должны составить из букв слова. В случае затруднения, можно воспользоваться помощью (описание предмета, картинка), нажав на кнопку «ключ».



Материал: роща, чашка, чаща, чайка, щавель.

20. «Кроссворд»

Цель: закрепление навыка написания сочетаний буквы и после ш.

Оборудование: кроссворд для закрепления навыка написания буквы и после шипящих.



Ход игры: Детям предлагается отгадать кроссворд, проверить правильность написания слов с сочетаниями ши – жи.

Материал:

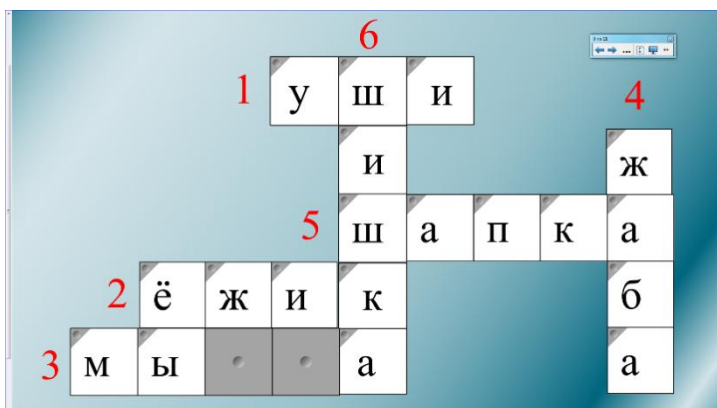
1. Дикие животные-грызуны, живущие в доме.
2. Часть автомобиля.
3. Кустарник с красными плодами.
4. Часть тела человека и животных.
5. Предмет посуды.
6. Плод хвойного дерева.

1. Дикие животные-грызуны, живущие в доме.

21. Игра «Кроссворд»

Цель: формирование навыка написания сочетаний жи, ши, закрепление звукового анализ слов, навыков чтения.

Оборудование: для создания игры используется таблица с добавлением инструмента «затенение ячейки».



Ход игры: детям предлагается отгадать кроссворд и проверить правильность написания сочетаний жи-ши. При нажатии на затемненную ячейку открывается буква.

Материал: Загадки

1. Есть два,
Без них никуда.
Слева брат и справа брат,
Всё слышат, но молчат... (Уши)

2. Вместо шубки лишь иголки.
Не страшны ему и волки.
Колкий шар, не видно ножек,
Звать его конечно... (Ёжик)

3. Всякие от завтрака
Вкусные излишки
Очень любит лакомка
Серенькая... (Мышка)

4. Не лягушка, но похожа
Бородавчатая кожа,
Не в воде живет, а рядом,
Не лягушка - это ...

5. Ой, кусается мороз!
Варежкой закрою нос!
Чтобы голову закрыть,
Надо всем её носить... (шапка)

6. На сосне она висит,
Очень далеко глядит! (шишка)

22. «Мозаика»

Цель: развитие словаря детей, закрепление правописания слов с мягким знаком на конце слов.

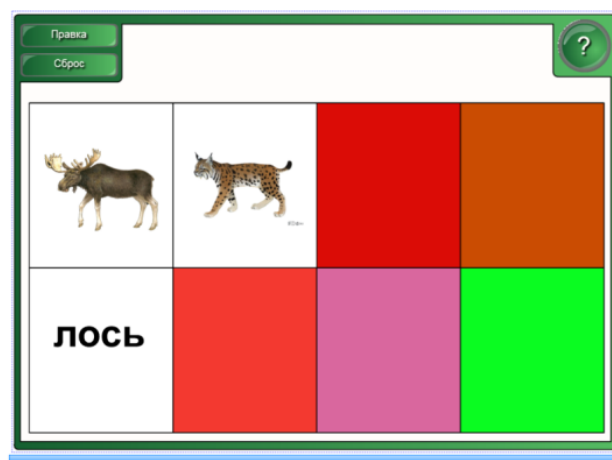
Оборудование: для создания игры используются интерактивные средства и мультимедиа LAT 2.0 RU (Мозаика)

Ход игры: детям предлагается отгадать слова, проверить правильность написания слов с мягким знаком на конце.

Материал: лось, рысь, карась, конь.

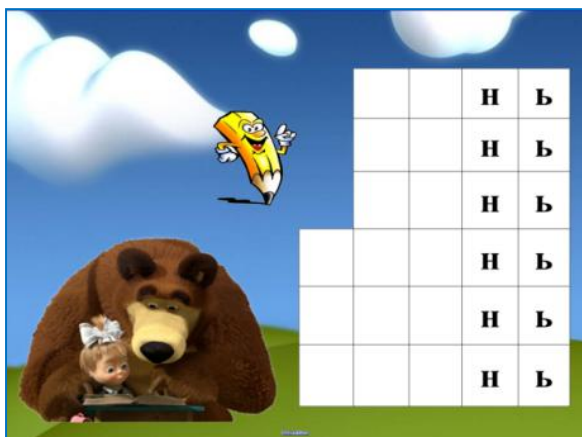
23. «Игротека»

Цель: развитие словаря детей, закрепление правописания слов с мягким знаком на конце слов.



Оборудование: фигуры, разделённые на квадраты с записанными буквами (нь).

Ход игры: используя «перо» в пустые клетки детям предлагается вписать слова, которые обозначают названия:



- части суток (день);
- летнего месяца (июнь);
- домашнего животного (конь);
- рыбы (окунь);
- дикого животного с рогами (олень);
- времени года (осень).

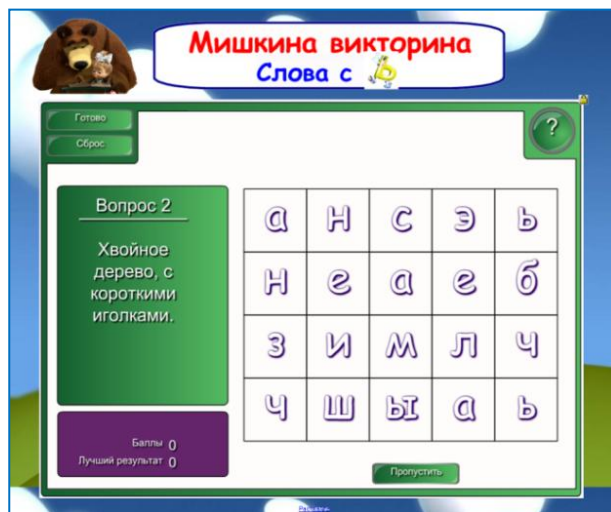
24. «Мишкина викторина».

Цель: развитие словаря детей, закрепление правописания слов с мягким знаком на конце слов.

Оборудование: для создания игры используются интерактивные средства и мультимедиа LAT 2.0 RU (Викторина)

Ход игры: детям предлагается из букв составить слова, которые обозначают названия:

1. Число больше шести, меньше восьми (семь.)
2. Хвойное дерево с короткими иголками (ель).
3. Первый летний месяц (июнь).
4. Часть растения под землёй (корень).
5. Засохший хлеб (сухарь).
6. Дикая кошка (рысь).
7. Первый месяц года (январь).
8. Что отдельно не едят, но всегда добавляют в пищу (соль).

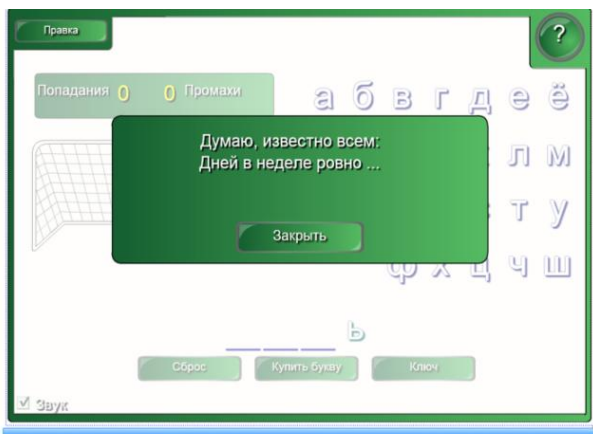


25. «Футбол»

Цель: развитие словаря детей, закрепление правописания слов с мягким знаком на конце слов.

Оборудование: для создания игры используются интерактивные средства и мультимедиа LAT 2.0 RU (Угадывание слов)

Ход игры: детям предлагается поиграть в игру «Футбол», из букв составить слова. В слове указывается количество букв, некоторые буквы. В случае



затруднения, можно воспользоваться ключом (загадка, рифма) или купить букву.

Материал:

1. Думаю, известно всем:

Дней в неделе ровно ... (семь).

2. В ночь мороз, с утра капель,

Значит, на дворе ... (апрель).

3. Ходит к речке смело,

Весь в наряде белом,

У него на ножках,

Белые сапожки (гусь.)

4. Меня в лесу оставили,

Весь век торчать заставили.

В шапке снежной я зимой,

Летом – с бритой головой (пень.)

5. Что стоит в конце страницы,

Украшая всю тетрадь

Чем вы можете гордиться,

Только лишь оценкой ... (пять.)

26. «Отгадай-ка» Цель: развитие словаря детей, закрепление правописания слов с мягким знаком в середине слов.

Оборудование: фигуры, разделённые на квадраты с записанными буквами.

Ход игры: используя «перо» в пустые клетки детям предлагается вписать слова, которые обозначают названия:

- южного дерева (пальма);
- одежды (пальто);
- мелкой рыбки (килька);
- танца (полька);



- части руки (пальцы);

- дороги для поездов, трамваев (рельсы).