

Методическое пособие
Умное Зеркало ArtikMe

Логопедический
программно - аппаратный комплекс



Руднева И.И., Тимофеева Н.В., Токшина Ж.А., Швайгерт И.Л., Шеломова А.В.



Программно-методический комплекс
«Умное зеркало ArtikMe»



Методическое пособие

Рецензенты:

Васильева В.С., кандидат педагогических наук, декан факультета инклюзивного и коррекционного образования Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета.

Читайкина А.С., педагог высшей квалификационной категории, заведующий Муниципальным бюджетным дошкольным образовательным учреждением д/с «Жар-птица» №50, г. Красногорск, Московская область.

Руднева И.И., Тимофеева Н.В., Токшина Ж.А., Швайгерт И.Л., Шеломова А.В.

Методическое пособие: Программно-методический комплекс «Умное зеркало ArtikMe» / Руднева И.И., Тимофеева Н.В., Токшина Ж.А., Швайгерт И.Л., Шеломова А.В. – Челябинск: ИП Мякотин И.В., 2024. – 95 с.

В методическом пособии представлены материалы по использованию программно-методического комплекса **«Умное зеркало ArtikMe»**.

В пособии подробно описаны цели и задачи, которые реализуются при использовании предложенных игр, методик. Это поможет эффективно встроить в образовательную деятельность занятия с Умным зеркалом ArtikMe.

Пособие адресовано логопедам, психологам, дефектологам, педагогам дополнительного образования, воспитателям дошкольных организаций, педагогам коррекционно-развивающих центров.

Содержание

Введение	4
Проблемы, которые решает логопедический программный комплекс ArtikMe	6
Задачи, которые решает продукт	9
1. Артикуляционная гимнастика	10
2. Дыхательная гимнастика	18
3. Пальчиковая гимнастика.	25
4. Звукопроизношение	32
4. 1 Звуковой маршрут (автоматизация изолированного звука)	34
4. 2 Автоматизация звуков	38
4. 3 Дифференциация звуков	54
5. Фонематический слух	59
6. Звуковой анализ и синтез	68
7. Лексика	89
8. Грамматика	91
9. Конструктор картинок	93
Список литературы	96
Приложение 1. Вариативность игр блока «Автоматизация»	97
Приложение 2. Содержание «Библиотеки картинок»	100

Введение

Умное зеркало ArtikMe — новый инструмент в педагогике, логопедии и психологии, разработанный компанией «Инновации Детям». Команда методистов, художников, аниматоров, программистов разработала комплекс для коррекционной работы с детьми, имеющими проблемы в речевом, когнитивном и эмоциональном развитии.

Речевая функция является одной из важнейших функций человека. В процессе речевого развития формируются высшие психические формы познавательной деятельности, способность к понятийному мышлению. Овладение речью способствует осознанию, планированию и регуляции поведения. Речевое общение создаёт необходимые условия для развития различных форм деятельности ребёнка и участия его в социальной жизни общества. Одними из главных функций речи являются коммуникативная, обобщающая и регулирующая. Коммуникативная и обобщающая функции речи формируются в тесном единстве: с помощью речи человек не только получает новую информацию, но и усваивает её. Вместе с тем, речь является и средством регуляции высших психических функций человека. Обычно регулирующая функция речи формируется к концу дошкольного возраста и имеет большое значение для перехода ребёнка к школьному обучению.

В дошкольный период ребёнок делает сильный скачок вперёд в развитии. Основная деятельность в этот период – игровая. Начинается дошкольный период с кризиса трёх лет, а заканчивается кризисом семи лет. Не стоит на месте и речь ребёнка, особенно активно в это время идёт развитие устной речи дошкольников, в том числе, диалоговой. Весь этот важнейший период характеризуется активным развитием всех высших психических функций: восприятия, речи, памяти, мышления.

Умное зеркало ArtikMe разработано с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта, федеральной адаптированной образовательной программы дошкольного образования в соответствии с целевыми ориентирами.

Целевые ориентиры на этапе завершения освоения ФАОП ДО детьми с тяжёлыми нарушениями речи.

К концу данного возрастного этапа ребенок:

- 1) обладает сформированной мотивацией к школьному обучению;
- 2) усваивает значения новых слов на основе знаний о предметах и явлениях окружающего мира;
- 3) употребляет слова, обозначающие личностные характеристики, многозначные;

- 4) умеет подбирать слова с противоположным и сходным значением;
- 5) правильно употребляет основные грамматические формы слова;
- 6) составляет различные виды описательных рассказов (описание, повествование, с элементами рассуждения) с соблюдением цельности и связности высказывания, составляет творческие рассказы;
- 7) владеет простыми формами фонематического анализа, способен осуществлять сложные формы фонематического анализа (с постепенным переводом речевых умений во внутренний план), осуществляет операции фонематического синтеза;
- 8) осознаёт слоговое строение слова, осуществляет слоговой анализ и синтез слов (двухсложных с открытыми, закрытыми слогами, трехсложных с открытыми слогами, односложных);
- 9) правильно произносит звуки (в соответствии с онтогенезом).

Важность этих ориентиров заключается ещё и в том, что их освоение подводит обучающегося к возникновению учебной деятельности, которая является самой важной деятельностью человека. Анализ содержания ФГОС ДО позволил нам сформулировать следующие выводы:

1. ФГОС ДО предлагает, в первую очередь, ценить, а не оценивать ребёнка. ФГОС ДО также даёт возможность повысить ценность образовательного учреждения и сделать детские сады более самостоятельными в системе нашего образования.
2. В контексте речевого развития ФГОС ДО предполагает активное развитие речевых навыков ребёнка, в первую очередь, через общение со сверстниками и свободный разговор. Также речевое развитие предполагает обучение и развитие речи ребёнка через общение с родителями, воспитателями, логопедами, психологами и даже старшими ребятами. За основу методологии ФГОС ДО была взята культурно историческая диалектика. Это создало один из главнейших принципов нового ФГОС ДО, а именно: наиболее эффективное развитие знаний, умений и навыков.

Преимущества Умного зеркала ArtikMe

Проблема №1: Оборудование не развивается с учетом изменения программ и запросов пользователей

Преимущество №1. В основе методического комплекса Умного зеркала лежат основные задачи коррекционной работы. Все изменения и дополнения вносятся с учётом этих задач. Педагог получает не просто набор игр, а постоянно развивающийся и совершенствующийся инструмент для работы.

Продолжается работа по

- улучшению интерфейса,
- внедрению методических приёмов, на основании обратной связи от пользователей
- пополнение библиотеки конструктора новыми картинками и звуками

Над созданием игр постоянно работает команда специалистов: методисты, художники, аниматоры, программисты.

Проблема №2: Недостаток условий для гибкого выстраивания индивидуальной коррекционной программы с применением интерактивных технологий

Преимущество №2. В Умном зеркале есть конструктор интерактивных занятий, который позволяет проводить коррекционные занятия, наполняя их в соответствии с задачами. В помощь предоставляются шаблоны игр. Собирать свои занятия можно в конструкторе игр, используя множество иллюстраций и форматов. Такие привычные задания, такие как «Сортировка», «Классификация» или «Четвёртый лишний» можно самостоятельно наполнять содержанием, необходимым для занятий с ребёнком. Таким образом, обеспечивается простое и гармоничное встраивание опыта педагога в индивидуальную программу занятий с Умным зеркалом ArtikMe. Мы стремимся работать в зоне ближайшего развития ребёнка и включать новые подходящие упражнения в программу занятий.

Проблема №3. Дети слабо мотивированы выполнять трудные и длительные логопедические задания

Преимущество №3. Самые трудные и скучные этапы работы с логопедом превращаются в увлекательную игру – ребёнок видит себя, свои действия, контролирует их через обратную связь от персонажей, осваивая начальные формы личностной рефлексии. Умное зеркало ArtikMe путём распознавания качества выполнения упражнения даёт обратную связь, а в полуавтоматическом режиме – логопед сам определяет качество выполнения упражнения и нажатием на клавишу определяет обратную связь от игрового персонажа в Умном зеркале. Это мотивирует ребёнка на дальнейшее, всё более качественное выполнение заданий – в помощь – яркие анимации и добрые, весёлые персонажи.

Проблема №4. Ребёнок не субъект, а объект

Преимущество №4. Принципиально важным аспектом реализации ФГОС ДО является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Вариативность игр и упражнений позволяет педагогу выстраивать образовательный процесс исходя из интересов ребёнка с учетом образовательных задач. Организация обучения с помощью интерактивного комплекса помогает педагогу взаимодействовать с ребёнком на условиях сотрудничества.

Проблема №5. Ребёнок отвлекается на занятия, имеются трудности концентрации

Преимущество №5. Весь дидактический материал расположен непосредственно в поле зрения ребёнка, там же, где есть возможность самоконтроля выполнения упражнения. Получается, что ребёнок видит слово, картинку, педагога и себя в едином пространстве. Благодаря Умному зеркалу ArtikMe нет необходимости переводить внимание на стол, что экономит ценные минуты на занятии. Так дети активно используют средства современных информационных и коммуникационных технологий, а мы формируем грамотного пользователя цифровых технологий и снижаем риск опасностей в сети.

Проблема №6. Логопед тратит много времени на подготовку к занятию

Преимущество №6. Дидактический материал в электронном варианте – это разнообразие, ограниченное только фантазией педагога. Электронные дидактические материалы экономят время подготовки педагога ко встрече с ребёнком и дают возможность в течение занятия варьировать задания гибко и быстро. Это значительно упрощает педагогу процесс подготовки и даёт возможность посвятить больше сил и времени непосредственно занятиям с детьми в пространстве Умного зеркала ArtikMe.

Проблема №7. Необходимо обеспечить автоматизированное рабочее место каждому логопеду

Преимущество №7. Умное зеркало ArtikMe совмещает в себе программное обеспечение, конструктор и хранилище для занятий и домашнего задания, видеокамеру для фиксации занятий, журнал для отслеживания динамики ребёнка, органайзер рабочего пространства логопеда. Нет необходимости в покупке дидактических материалов для каждого логопеда, работающего в ДОО. Все материалы создаются и хранятся в Умном зеркале ArtikMe, что создаёт функциональное и свободное пространство.

Проблема №8. Проблема диагностики, статистики и создания карты индивидуального развития ребёнка

Преимущество №8. В Умном зеркале ArtikMe закладывается возможность создания карты индивидуального развития ребёнка, что важно, как для логопеда, так и для родителей. Мы сопровождаем ребёнка вместе с семьёй.

Проблема №9. Нет возможности встречаться с каждым родителем, разъяснять эффекты занятий и комментировать тонкости выполнения домашнего задания

Преимущество №9. Домашнее задание отправляется родителям в электронном варианте без распечатки на бумаге – это удобно логопеду в плане быстрого составления по ключевым точкам занятия, а также интересно детям и родителям, как новый, небанальный формат домашних занятий. Видеозаписи фрагментов занятия с логопедом – это и есть видеоинструкции для родителей по выполнению упражнений дома, а для ребёнка – это формирование умения работать в информационной среде.

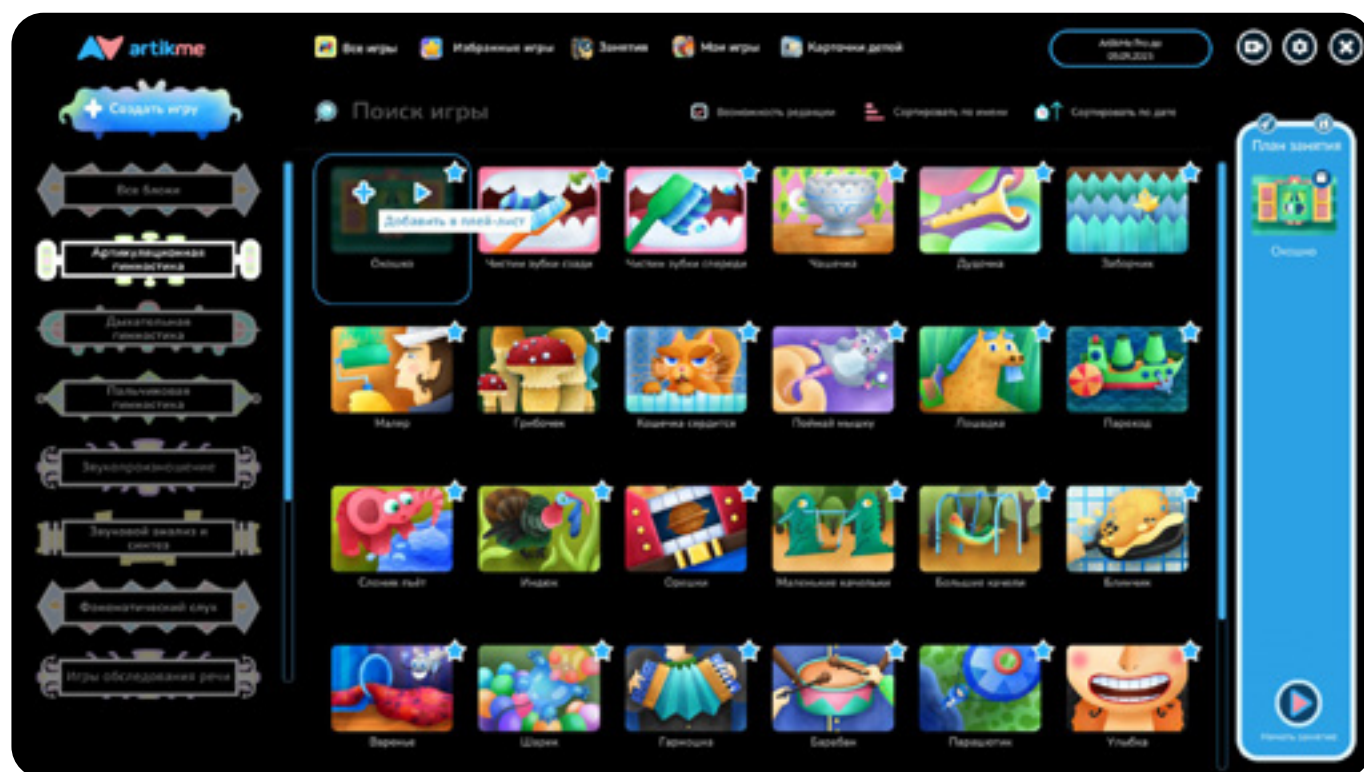
Задачи, которые решаются с помощью Умного зеркала ArtikMe

Продукт направлен, в первую очередь, на использование в профессиональной деятельности коррекционными педагогами, логопедами, дефектологами, психологами, а также педагогами ОУ.

Внедрение Умного зеркала ArtikMe в практику работы специалистов образовательных дошкольных организаций и специализированных центров позволит повысить эффективность занятий за счёт того, что продукт решает следующие **задачи**:

- повышает эффективность занятий по развитию всех компонентов речи;
- сокращает трудозатраты и трату времени педагога на этапе подготовки к занятию (за счёт встроенного конструктора и коллекции игр), реализации занятия (за счёт предлагаемого дидактического материала, готовых занятий, оболочки и возможностей программы);
- помогает выстраивать подгрупповую / индивидуальную коррекционную работу с ребёнком путём проецирования его действий/движений на экран;
- позволяет отслеживать динамику прогресса занятий ребёнка через фиксацию занятия на видео;
- способствует формированию у родителей компетенций по речевому развитию детей.

Артикуляционная гимнастика



Выполнение артикуляционных упражнений полезно независимо от возраста, так как чёткая артикуляция – это неизменная составляющая хорошей дикции. Проведение этих занятий для детей с нарушениями звукопроизношения – это уже необходимость. Гимнастика подготавливает артикуляционный аппарат ребёнка к правильной постановке звуков.

У многих детей дошкольного возраста встречаются недостатки произношения одного или нескольких звуков. Большинство из них имеют временный характер. Связано это с тем, что у детей в раннем возрасте недостаточно хорошо функционируют речевой и слуховой аппараты, что приводит к тому, что движения речевых органов недостаточно согласованы. Поэтому необходимо выполнять упражнения для развития их подвижности и формирования навыков владения ими.

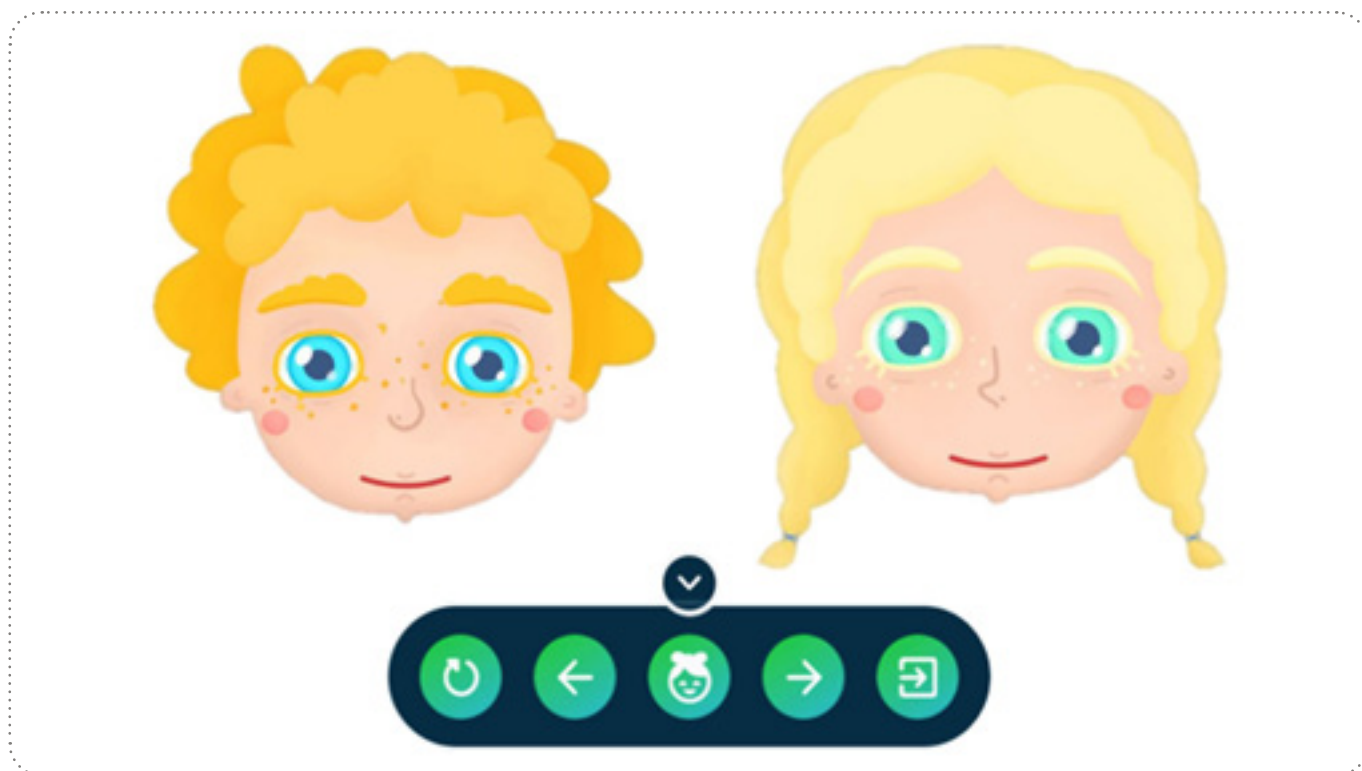
Основные задачи гимнастики артикуляционных органов:

- нормализация тонуса лицевой и артикуляционной мускулатуры;
- развитие артикуляционной моторики до уровня минимальной достаточности для постановки звука;
- выработка артикуляционного уклада, необходимого для постановки определённого звука;
- формирование точности, координации, амплитуды движений органов артикуляции.

Умное зеркало ArtikMe содержит упражнения, которые помогут решить основные задачи по развитию артикуляционной моторики ребёнка.

Анимированные персонажи мальчик Артик и девочка Мими выполняют упражнения вместе с малышом. Это новая форма проведения артикуляционной гимнастики. Она позволяет не только соотнести упражнение с картинкой, но и за счёт анимации и качественной прорисовки показать детально особенности выполнения упражнения. Размер изображений можно менять и переносить в любую часть экрана, чтобы предоставить ребёнку возможность контролировать в отражении выполнение упражнений.

Есть возможность включения аудиозаписи стихотворения.

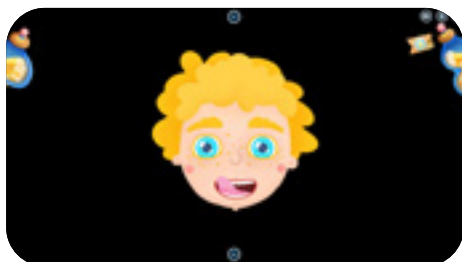


Количество упражнений достаточно для работы над всеми группами нарушенных звуков. Упражнения артикуляционной гимнастики можно подобрать для свистящих, шипящих и сонорных звуков, переместив их в план занятия:

- основной комплекс – «Окошечко», «Заборчик», «Чистим зубки», «Блинчик», «Часики», «Качели», «Лошадка»;
- комплекс для свистящих звуков – «Окошечко», «Заборчик», «Чистим зубки», «Блинчик», «Кошечка сердится», «Качели», «Часики»;
- комплекс для шипящих звуков – «Окошечко», «Заборчик», «Чистим зубки», «Блинчик», «Маляр», «Вкусное варенье», «Чашечка», «Парашютик»;
- комплекс для сонорных звуков – «Заборчик», «Блинчик», «Чистим зубки», «Маляр», «Барабан», «Лошадка», «Грибок», «Гармошка», «Индюк».

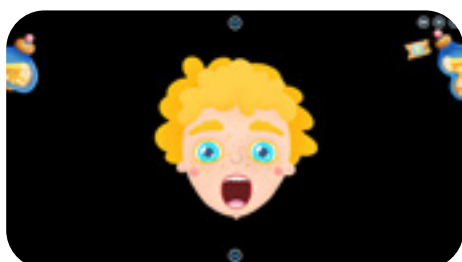
Перемещённые в план занятия упражнения будут воспроизводиться последовательно.

Игры блока «Артикуляционная гимнастика»



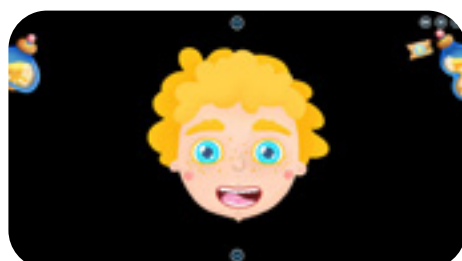
Упражнение «Часики»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Кончик языка двигается по окружности губ. Нижняя челюсть остаётся неподвижной.



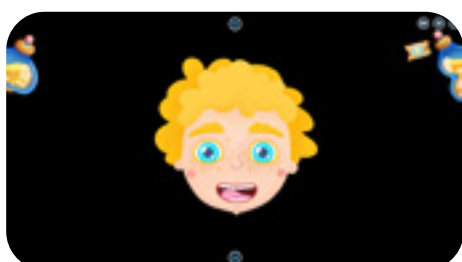
Упражнение «Окошко»

Описание: широко открыть рот – «жарко», закрыть рот – «холодно».



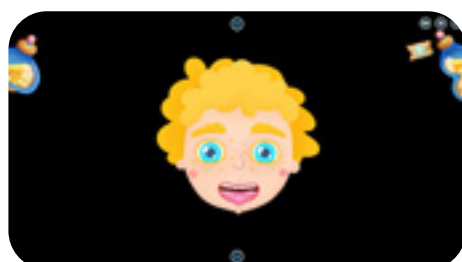
Упражнение «Чистим зубки сзади»

Описание: улыбнуться, открыть рот. Кончиком языка с внутренней стороны «почистить» поочерёдно нижние и верхние зубы.



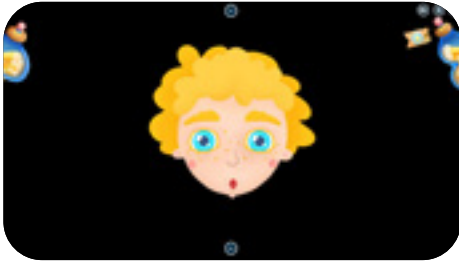
Упражнение «Чистим зубки спереди»

Описание: улыбнуться, открыть рот. Кончиком языка с внешней стороны «почистить» поочерёдно нижние и верхние зубы.



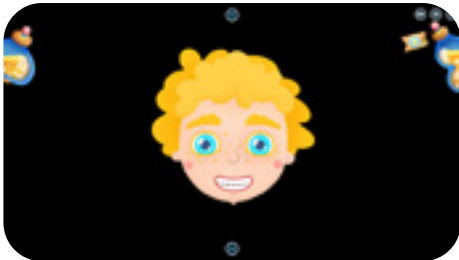
Упражнение «Чашечка»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Язык высунут. Боковые края и кончик языка подняты, средняя часть спинки языка опущена, прогибается книзу.



Упражнение «Дудочка»

Описание: с напряжением вытянуть вперёд губы. Зубы сомкнуты.



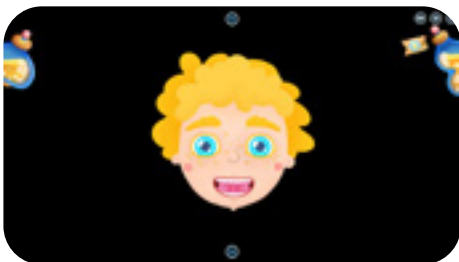
Упражнение «Заборчик»

Описание: улыбнуться, с напряжением обнажив сомкнутые зубы.



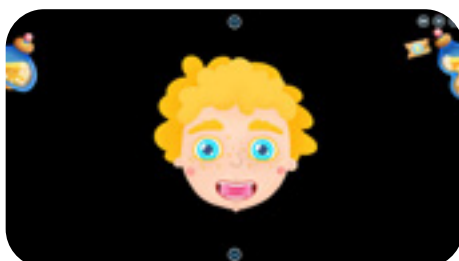
Упражнение «Маляр»

Описание: губы в улыбке, приоткрыть рот, кончиком языка погладить – «покрасить» верхнее нёбо вперёд-назад.



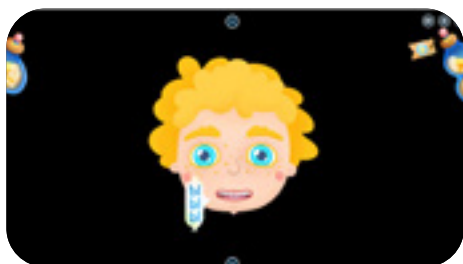
Упражнение «Грибочек»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Прижать широкий язык всей плоскостью к нёбу (язык присасывается). Следить, чтобы боковые края языка были одинаково плотно прижаты к нёбу. Ни одна половина языка не должна провисать.



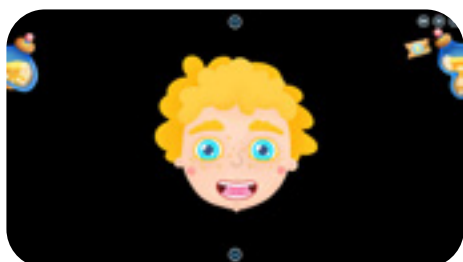
Упражнение «Кошечка сердится»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Широкий кончик языка упирается в бугорки за нижними зубами, спинка языка выгибается вверх, затем выравнивается. Следить, чтобы кончик языка оставался за зубами, а губы и нижняя челюсть были неподвижны.



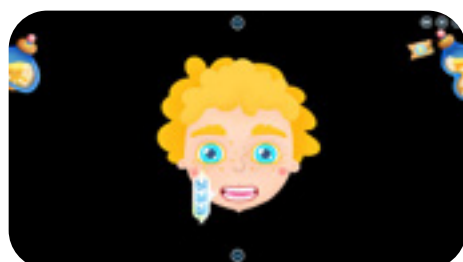
Упражнение «Поймай мышку»

Описание: губы в улыбке, приоткрыть рот. Произнести [А-а] и прикусить широкий кончик языка (поймали мышку за хвостик). Произносить длительно звук [Ы-ы-ы...], упираясь языком в зубы, – получится звук [Л].



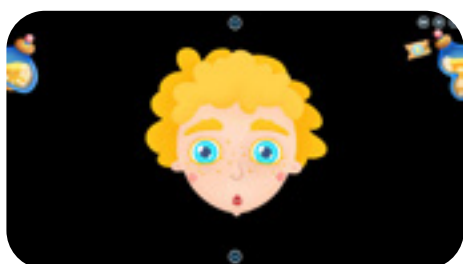
Упражнение «Лошадка»

Описание: приоткрыть рот, присосать язык к нёбу, щёлкнуть языком (как цокают копытами лошадки), цокать медленно и сильно, тянуть подъязычную связку. Следить за тем, чтобы подбородок не двигался, «скачет» только язычок.



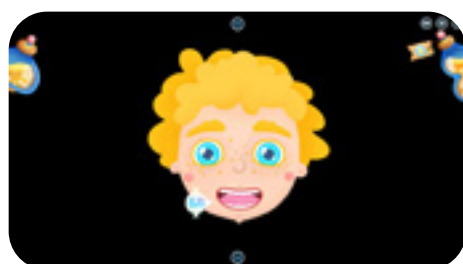
Упражнение «Пароход»

Описание: губы в улыбке, открыть рот, кончик языка за верхними зубами, с напряжением произнести долго [Ы-ы-ы...].



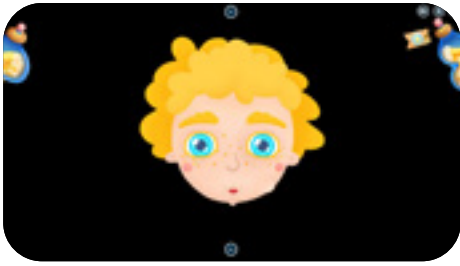
Упражнение «Слоник пьёт»

Описание: вытянув вперёд губы трубочкой, образовать «хоботок слоника». «Набирать водичку», при этом причмокивая.



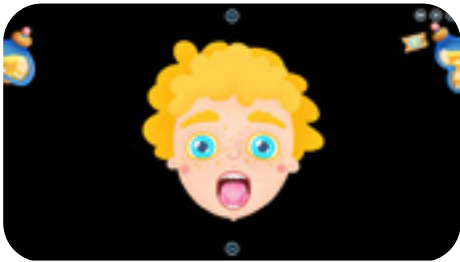
Упражнение «Индюк»

Описание: языком быстро двигать по верхней губе – [Бл-бл-бл...].



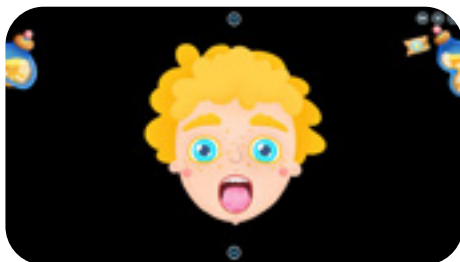
Упражнение «Орешки»

Описание: рот закрыт. Напряжённым языком упереться сначала в одну, затем в другую щёку.



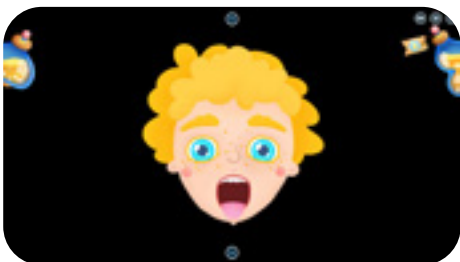
Упражнение «Маленькие качели»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Кончик языка поднимается вверх за верхними зубками и опускается за нижними.



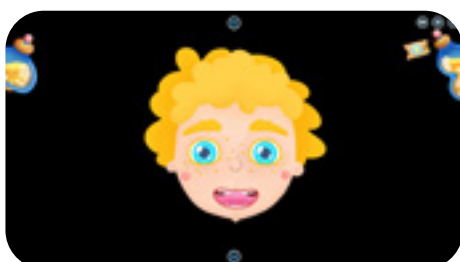
Упражнение «Большие качели»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Кончик языка поднимается вверх перед верхними зубками и опускается перед нижними.



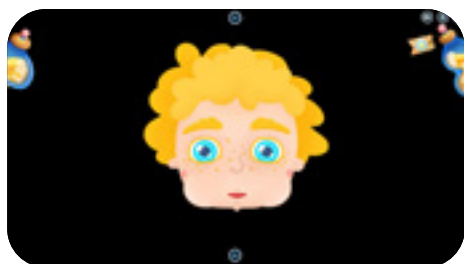
Упражнение «Блинчик»

Описание: улыбнуться, приоткрыть рот. Положить широкий язык на нижнюю губу.



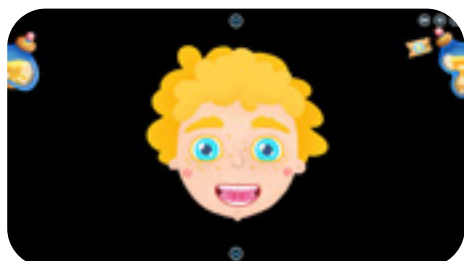
Упражнение «Варенье»

Описание: улыбнуться, открыть рот. Широким языком в форме «чашечки» облизать верхнюю губу, убрать язык в рот.



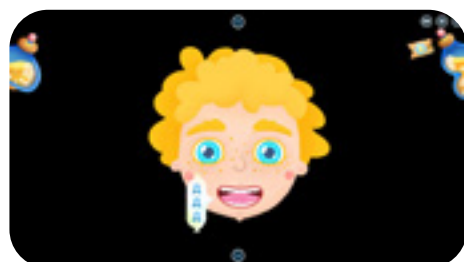
Упражнение «Шарик»

Описание: сначала втянуть щёки в ротовую полость при открытом рте и сомкнутых губах, затем надуть обе щеки одновременно.



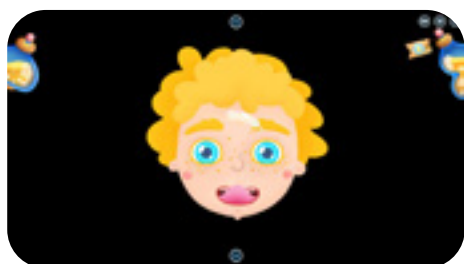
Упражнение «Гармошка»

Описание: улыбнуться, сделать «грибочек» (то есть присосать широкий язык к нёбу), не отрывая языка, открывать и закрывать рот (зубы не смыкать).



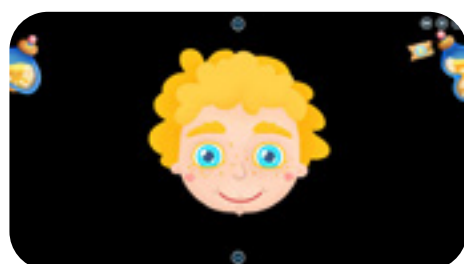
Упражнение «Барабан»

Описание: улыбнуться, открыть рот, постучать кончиком языка за верхними зубами [Д-д-д...].



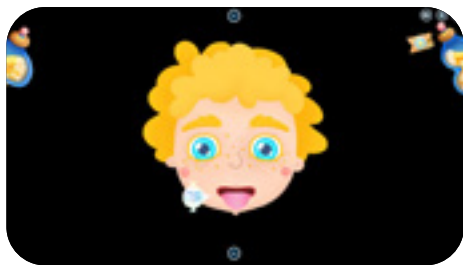
Упражнение «Парашютик»

Описание: на кончик носа положить ватку (пёрышко). Широким языком в форме «чашечки», прижатым к верхней губе, сдуть вату с носа.



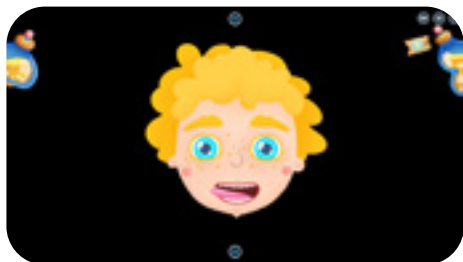
Упражнение «Улыбка»

Описание: необходимо удерживать губы в улыбке, не разжимая их.



Упражнение «Месим тесто»

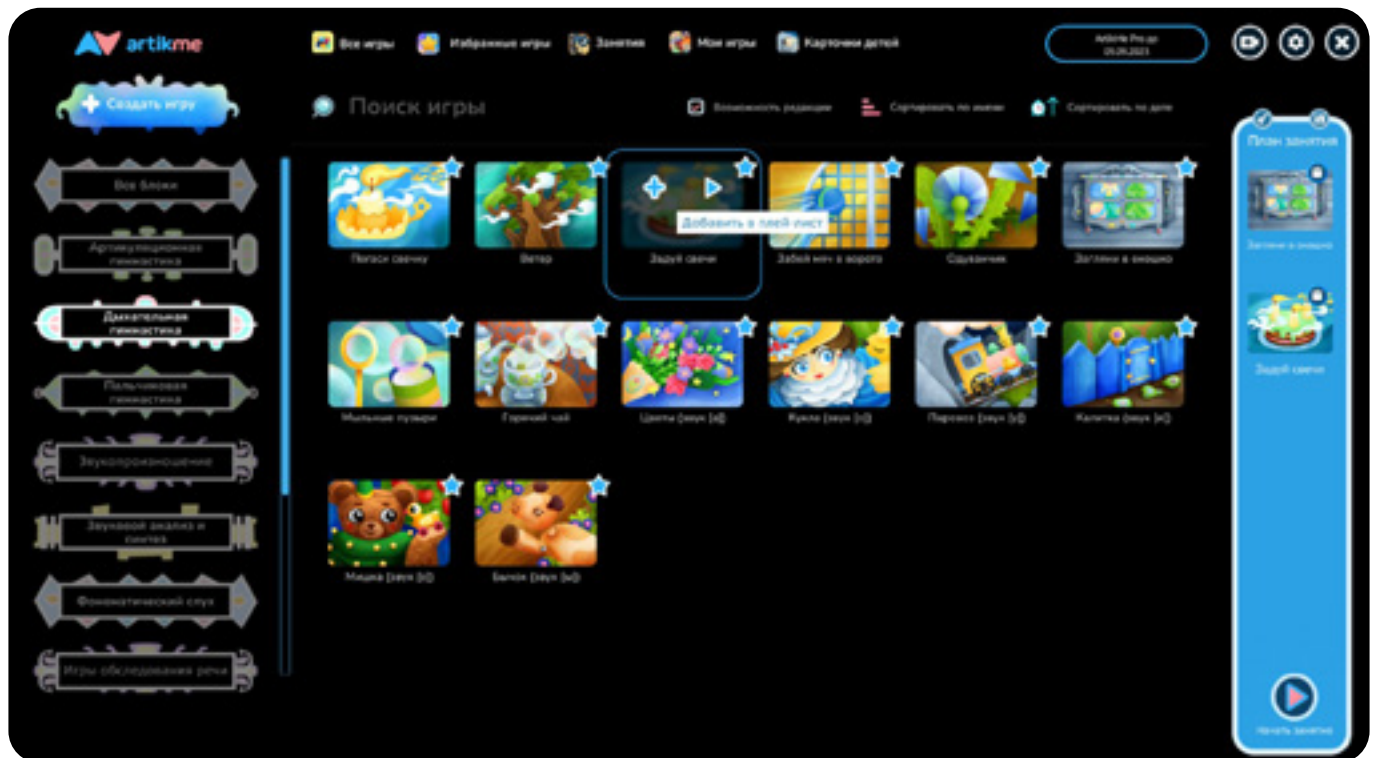
Описание: улыбнуться, пошлёпать языком между губами. [Пя-пя-пя.....]. Затем прикусывать зубами [Та-та-та...].



Упражнение «Маятник»

Описание: рот открыт, губы в улыбке. Кончик языка переводить на счёт «раз-два» из одного уголка рта в другой. Нижняя челюсть остаётся неподвижной.

Дыхательная гимнастика



Нарушение иннервации мышц периферического речевого аппарата плохо отражается на функциональных свойствах дыхательной системы. Выдох становится коротким и прерывистым, голос – слабым, тихим, плохо модулированным. Всё это влияет на разборчивость речи ребёнка. Поэтому одной из первостепенных задач в общей системе нормализации произносительной стороны речи детей является развитие речевого дыхания.

Формирование правильного речевого дыхания у детей старшего дошкольного возраста позволяет

- сократить время для постановки и автоматизации речевых звуков;
- увеличить количество произнесенных слов на выдохе;
- выработать четкую и внятную речь;
- достичь координации дыхания, речи и движений;
- повысить эффективность коррекции звукопроизношения.

Критерии правильного ротового выдоха

- выдоху предшествует сильный вдох через нос или рот – «набираем полную грудь воздуха»;
- выдох происходит плавно, а не толчками;

- во время выдоха губы складываются трубочкой, не следует сжимать губы или надувать щёки;
- во время выдоха воздух выходит через рот, нельзя допускать выдох воздуха через нос (если ребёнок выдыхает через нос, можно попросить его зажать нос, чтобы показать принцип ротового выдоха);
- выдыхать следует, пока не закончится воздух.

При проведении игр, направленных на развитие у ребёнка дыхания, необходимо иметь в виду, что дыхательные упражнения быстро утомляют ребёнка и даже могут вызвать головокружение. Поэтому такие игры необходимо ограничивать по времени и обязательно чередовать с другими упражнениями.

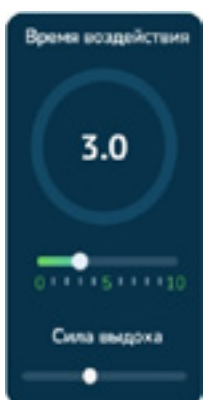
Основные задачи дыхательной гимнастики:

- формирование диафрагмального типа дыхания;
- формирование дифференциации процессов носового вдоха и ротового выдоха;
- развитие силы и длительности воздушной струи.

В работе над дыханием с Умным зеркалом ArtikMe ребёнку предлагается ряд игровых упражнений. Все они способствуют развитию направленного сильного выдоха. Ребёнок дует в микрофон, а система определяет силу выдоха и его длительность более точно, чем это возможно при визуальной оценке.

Выбор уровня сложности позволяют создавать ситуацию успеха для ребёнка. А технология распознавания воздушной струи позволяет ему увидеть свои достижения.

Настройки



Длительность и силу выдоха педагог может настраивать самостоятельно с помощью шкал, которые находятся на экране.



Предустановленное время по умолчанию в каждом упражнении – 3 секунды.
Панель настроек можно передвинуть в любое место на экране.

Упражнения для развития силы и длительности воздушной струи

«Горячий чай»,
«Погаси свечу»,
«Ветер»,
«Задууй свечи»,
«Забей мяч в ворота»,
«Одуванчик»,
«Мыльные пузыри».

Ход интерактивного упражнения

Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона. Рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога. Чтобы верно выполнить упражнение, ребёнку необходимо длительно, не прерывая дыхания, дуть в микрофон длинной воздушной струёй. Длительность и сила выдоха для каждого ребёнка педагог устанавливает самостоятельно с помощью шкал настроек, которые находятся на экране. Дополнительно необходимо следить за тем, чтобы губы ребёнка находились в положении «дудочкой», щёки не надувались, спина оставалась прямой, а плечи не поднимались.

Упражнения для развития речевого дыхания на материале гласных звуков

«Мишка»,
«Бычок»,
«Паровоз»,
«Калитка»,
«Цветы»,
«Кукла».

Ход интерактивного упражнения

В упражнениях можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона. Рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога.

Чтобы верно выполнить упражнение, ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить заданный гласный звук.

Дополнительно педагогу необходимо следить за тем, чтобы губы ребёнка были разомкнуты, щёки не надувались, спина оставалась прямой, а плечи не поднимались.

Упражнение для развития речевого дыхания на материале согласных звуков «Загляни в окошко».

Ход интерактивного упражнения

Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона. Также можно воспользоваться текстовой инструкцией для педагога – кнопка расположена рядом с микрофоном.

Чтобы верно выполнить упражнение, ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произнести звук [Х-х-х...]. Длительность выдоха для каждого ребёнка педагог устанавливает самостоятельно с помощью регуляторов на экране. Дополнительно необходимо следить за тем, чтобы рот ребёнка был открыт, а верхние и нижние зубы были видны.

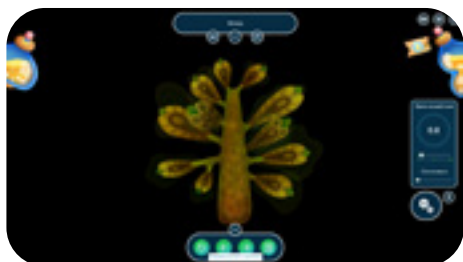
Если упражнение выполнено правильно, то окошко оттаёт, и за стеклом можно будет рассмотреть магазин игрушек. Если выдох прерывался, то окно снова замерзает.

Игры блока «Дыхательная гимнастика»



Упражнение «Задуй свечу»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы свеча погасла.



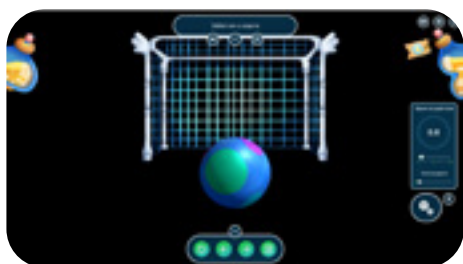
Упражнение «Ветер»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы листья улетели с дерева.



Упражнение «Задуй свечи»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы погасить свечи на торте.



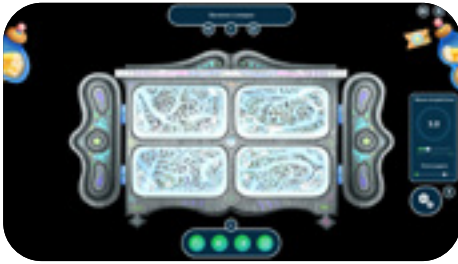
Упражнение «Забей мяч в ворота»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы мяч влетел в ворота.



Упражнение «Одуванчик»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы с одуванчика слетели пушинки.



Упражнение «Загляни в окошко»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить в микрофон звук [X].



Упражнение «Мыльные пузыри»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы надувались мыльные пузыри.



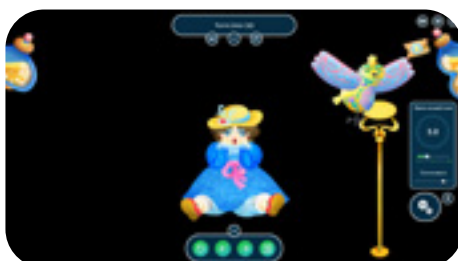
Упражнение «Горячий чай»

Ребёнку необходимо дуть в микрофон с установленной педагогом в настройках силой и длительностью, чтобы чай остыл.



Упражнение «Цветы»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть через нос, и на выдохе через рот громко и протяжно произносить в микрофон звук [A].



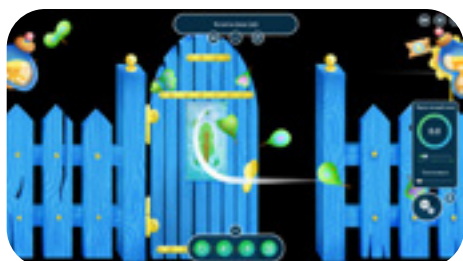
Упражнение «Кукла»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить в микрофон звук [O].



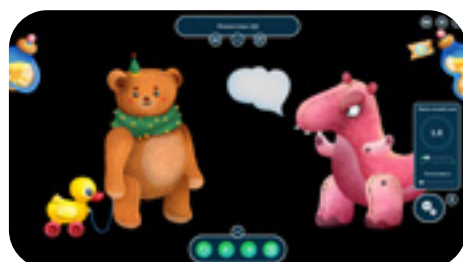
Упражнение «Паровоз»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить в микрофон звук [У].



Упражнение «Калитка»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить в микрофон звук [И].



Упражнение «Мишка»

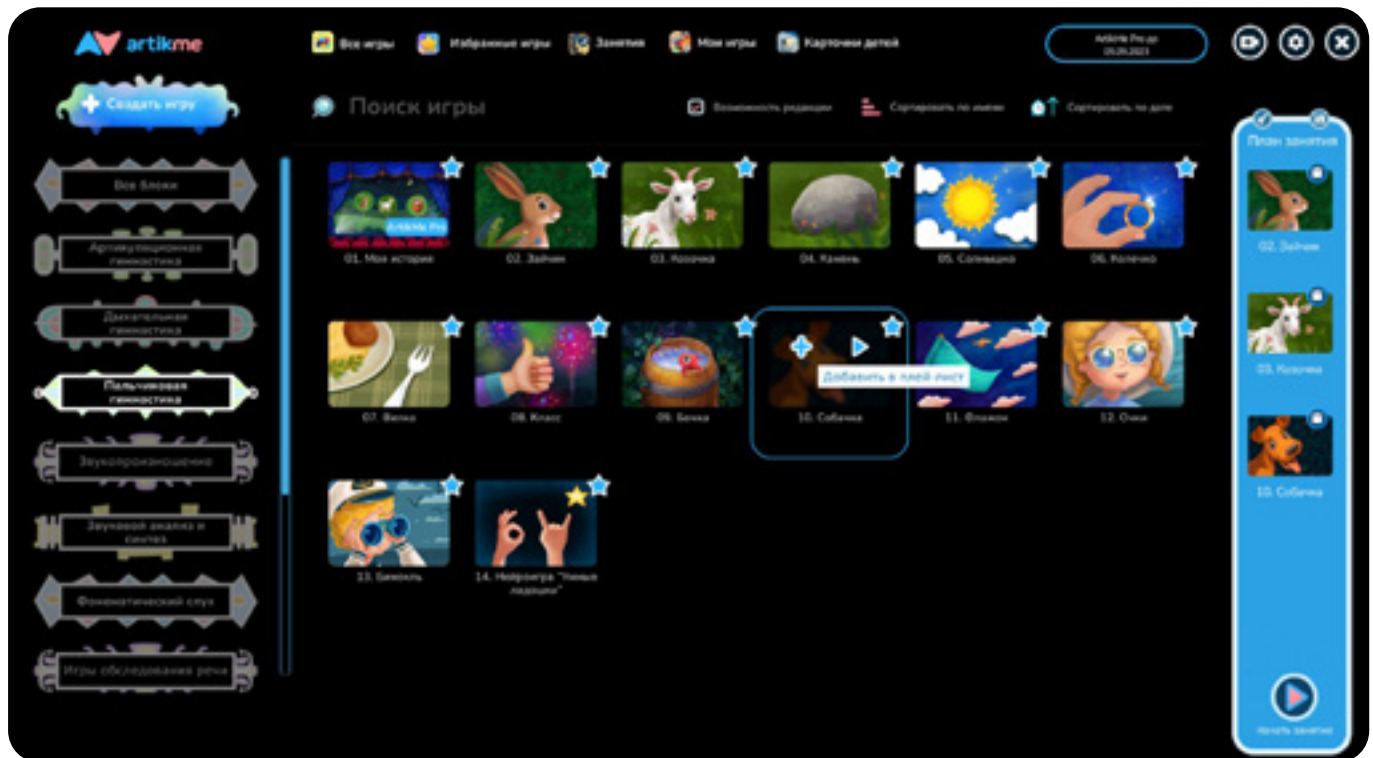
Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произносить в микрофон звук [Э].



Упражнение «Бычок»

Ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно произнести в микрофон звук [Ы].

Пальчиковая гимнастика



Занятия по развитию ловкости и точности движений пальцев рук активизируют двигательные зоны коры больших полушарий мозга, способствуют развитию взаимосвязи между полушариями головного мозга и синхронизации их работы. В правом полушарии мозга возникают образы предметов и явлений, а в левом они вербализируются, то есть находят словесное выражение. А происходит этот процесс благодаря связям между правым и левым полушариями. Чем крепче эти связи, считают учёные, тем быстрее и чаще по нему идут нервные импульсы, активнее мыслительные процессы, точнее внимание, выше способности.

Как влияет мелкая моторика рук на речевое развитие?

Повышает тонус коры головного мозга.

Развивает речевые центры коры головного мозга.

Стимулирует развитие речи ребенка.

Согласовывает работу понятийного и двигательного центров речи.

Развивает чувство ритма и координацию движений.

Развивает память ребенка.

Развивает воображение и фантазию.

Подготавливает руку к письму.

Основные задачи пальчиковой гимнастики

1. развитие моторики пальцев и кистей рук;
2. формирование навыка выстраивания, удержания позиций пальцев рук;
3. формирование навыка координации и переключения позиций пальцев рук.

В блоке «Пальчиковая гимнастика» в Умном зеркале содержатся основные упражнения, рекомендованные для работы над формированием кинестетического праксиса у детей. Выполнять задания предлагается сначала правой, затем левой, а далее – двумя руками. Такая последовательность прохождения материала позволяет прочно сформировать навык, отработать основные пальцевые жесты.

Нейроигра «Умные ладошки» поможет закрепить динамические стереотипы каждого упражнения и отработать согласованное переключение жестов при выполнении двумя руками.

Технология распознавания жестов способствует и формированию самоконтроля у ребёнка.

Настройки в играх



Нажав на символ «Глазок» в правом верхнем углу, можно увидеть зону видимости камеры.

Упражнения пальчиковой гимнастики для выполнения правой и левой рукой поочерёдно

«Зайчик»,
 «Козочка»,
 «Камень»,
 «Солнышко»,
 «Колечко»,
 «Вилка»,
 «Класс»,
 «Бочка»,
 «Собачка»,
 «Флажок».

Ход интерактивного упражнения

Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона. Рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога.

Для выполнения данного упражнения ребёнку необходимо расположить руки перед экраном. Сначала упражнение выполняется правой рукой. После правильного выполнения упражнения и удерживания позиции в течение трёх секунд, появляется персонаж упражнения. Нужно нажать клавишу «пробел» для смены руки и повторить задание. Затем выполняем упражнение двумя руками.

В конце упражнения необходимо включить аудиозапись стихотворения.

Упражнения пальчиковой гимнастики для выполнения двумя руками

«Очки»,

«Бинокль».

Ход интерактивного упражнения

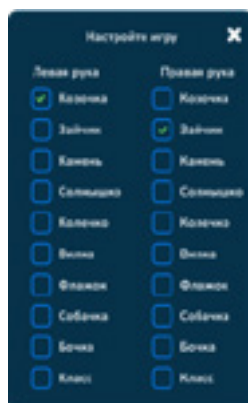
Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона. Рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога.

Для выполнения данного упражнения ребёнку необходимо расположить руки с раскрытыми ладонями перед экраном. После правильного выполнения упражнения и удерживания позиции в течение трёх секунд, появляется картинка – символ данного упражнения.

Дополнительно необходимо следить за тем, чтобы спина оставалась прямой, плечи не поднимались, руки при выполнении стояли на локоточках, и расстояние между ребёнком и интерактивным оборудованием было 50-60 см.

Нейроигра «Умные ладошки»

Настройки в игре



Педагог может выбрать упражнение для левой и правой руки из ранее изученных.



Есть возможность отключить распознавание рук и работать с помощью клавиши «пробел».

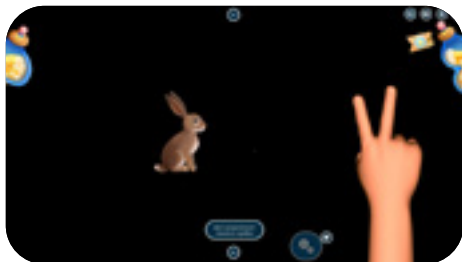
Ход интерактивного упражнения

Запустив игру, педагог может выбрать упражнение из списка для правой и левой руки. Ребёнку необходимо выполнить разные жесты двумя руками синхронно. При нажатии клавиши «пробел» в задании меняются упражнения для правой и левой руки.

При выполнении упражнений необходимо:

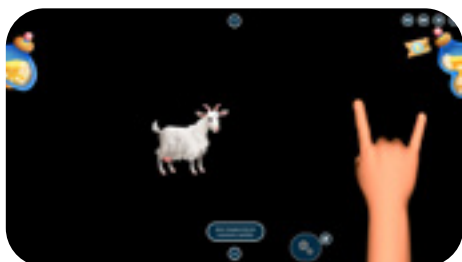
- следить за осанкой ребёнка;
- соблюдать расстояние до экрана не менее 50 см.

Игры блока «Пальчиковая гимнастика»



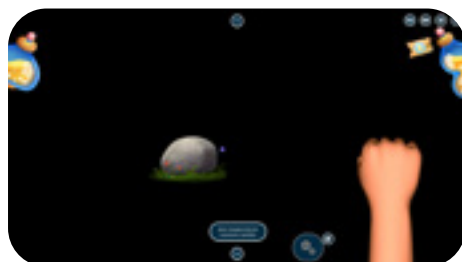
Упражнение «Зайчик»

Ребёнку предлагается указательный и средний пальцы вытянуть вверх, а мизинец и безымянный прижать к ладони большим пальцем.



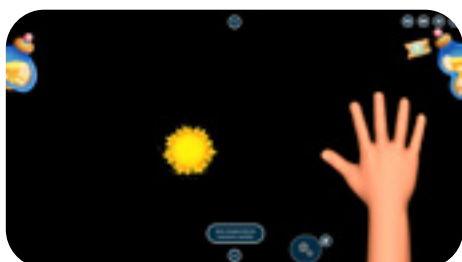
Упражнение «Козочка»

Ребёнку предлагается сжать пальцы в кулак, выпрямить указательный палец и мизинец. Указательный и безымянный пальцы прижать большим пальцем к ладони.



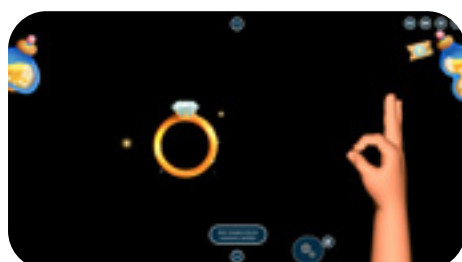
Упражнение «Камень»

Ребёнку предлагается сжать ладонь в кулак.



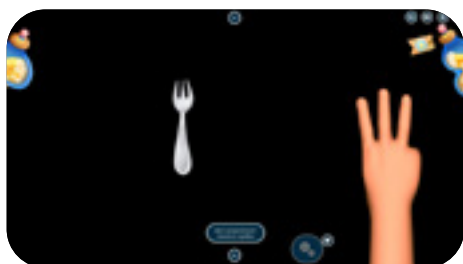
Упражнение «Солнышко»

Ребёнку предлагается развести пальцы на максимально возможное расстояние.



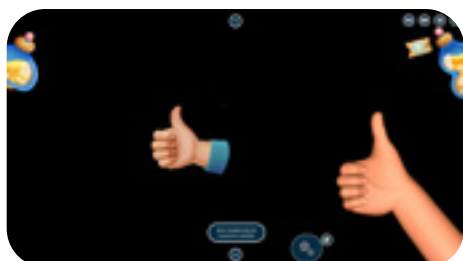
Упражнение «Колечко»

Ребёнку предлагается соединить кончики большого и указательного пальцев. Остальные пальцы распрямить с напряжением.



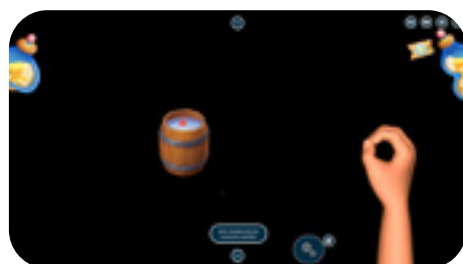
Упражнение «Вилка»

Ребёнку предлагается указательный, средний, безымянный пальцы вытянуть вверх, распрямить и натячь, а большим пальцем прижать мизинец к ладони.



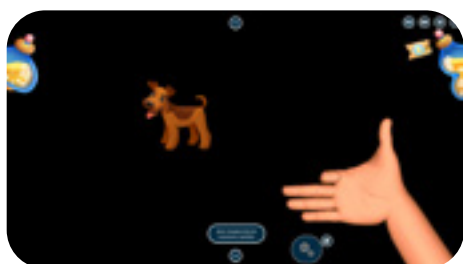
Упражнение «Класс»

Ребёнку предлагается сжать пальцы в кулак, выпрямив большой палец.



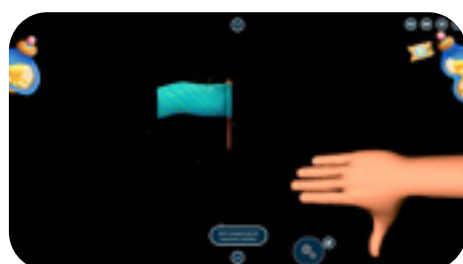
Упражнение «Бочка»

Ребёнку предлагается согнуть пальцы полукругом, соединив кончики большого и указательного пальцев.



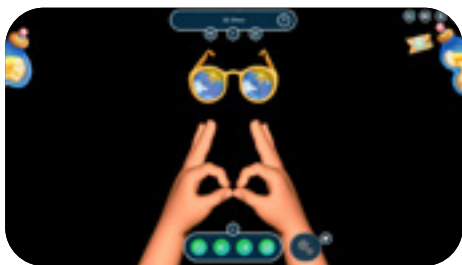
Упражнение «Собачка»

Ребёнку предлагается раскрыть ладонь тыльной стороной от себя. Затем отогнуть большой палец вверх, остальные пальцы плотно соединить. Далее согнуть указательный палец и отводить мизинец, имитируя пасть собаки.



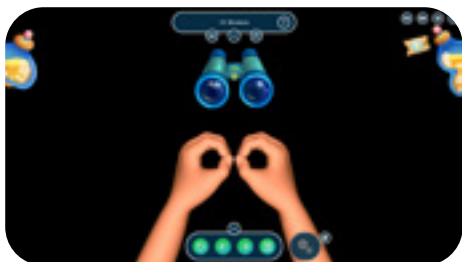
Упражнение «Флажок»

Ребёнку предлагается развернуть ладонь тыльной стороной к себе. Затем развернуть так, чтобы отведённый большой палец был направлен вниз, а остальные плотно сжатые пальцы – в сторону.



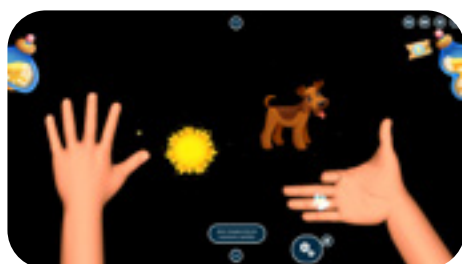
Упражнение «Очки»

Ребёнку предлагается соединить кончики большого и указательного пальцев. Остальные пальцы распрямить с напряжением и свести руки вместе.



Упражнение «Бинокль»

Ребёнку предлагается согнуть пальцы полукругом, соединив кончики большого и указательного пальцев. И свести руки вместе.



Нейроигра «Умные ладошки»

Ребёнку предлагается выбрать из освоенных ранее упражнений по одному для каждой руки и выполнять их с чередованием.

4 Звукопроизношение

Автоматизация звука — это этап коррекции неправильного звукопроизношения, следующий после постановки нового звука. С физиологической точки зрения этап автоматизации звука представляет собой **формирование** условно-рефлекторных речедвигательных связей на различном речевом материале.

Дифференциация звука — этап в коррекционной работе с детьми, направленный на **закрепление** правильного звукопроизношения. На этом этапе ребёнку необходимо научиться отличать заданный звук от близких ему звуков, ориентируясь на звучание, способ или место образования.

Дифференциация звука необходима для профилактики проблем в письменной речи.

Для устойчивого формирования навыка звукопроизношения ребёнку необходимо проговаривать речевой материал, насыщенный нужным звуком, много раз и с постепенным усложнением. Кроме этого, речевой материал должен быть доступен для чёткого произнесения. В играх Умном зеркале ArtikMe он подобран по следующим принципам:

- в словах на отработку звуков раннего онтогенеза отсутствуют звуки позднего онтогенеза;
- в словах для отработки звуков позднего онтогенеза отсутствуют звуки, смешиваемые по акустическим или артикуляторным характеристикам. Но педагог может применить настройки, позволяющие добавить дополнительные звуки для того, чтобы вести автоматизацию нескольких звуков параллельно. Например: при автоматизации звука [р] добавить слова, содержащие кроме звука звук [с] или [ш].

Интерактивные механики и игровая обратная связь в Умном зеркале ArtikMe помогает создать условия для активной деятельности ребёнка на занятии. Во время решения игровой задачи навыки формируются в условиях высокой вовлечённости и на фоне положительных эмоций.

Игры блока «Звуковой маршрут» направлены на закрепление навыка правильного произношения звука изолированно. Благодаря механике распознавания речи в Умном зеркале ArtikMe педагог может доверить ребёнку самостоятельно контролировать своё произношение. Игровая обратная связь позволяет уменьшить активное участие взрослого в освоении нового навыка. Помогая Тигрёнку добраться до своей мамы или Пчёлке в улей, ребёнок осознаёт значимость нового навыка, так как у него часто не получается произносить поставленный звук в словах.

В играх блоков «Автоматизация» и «Дифференциация» задача ребёнка в играх и упражнениях произносить речевой материал с заданным звуком. В этом ему помогут персонажи Артик, Мими и их робот-попугай Полутоник.

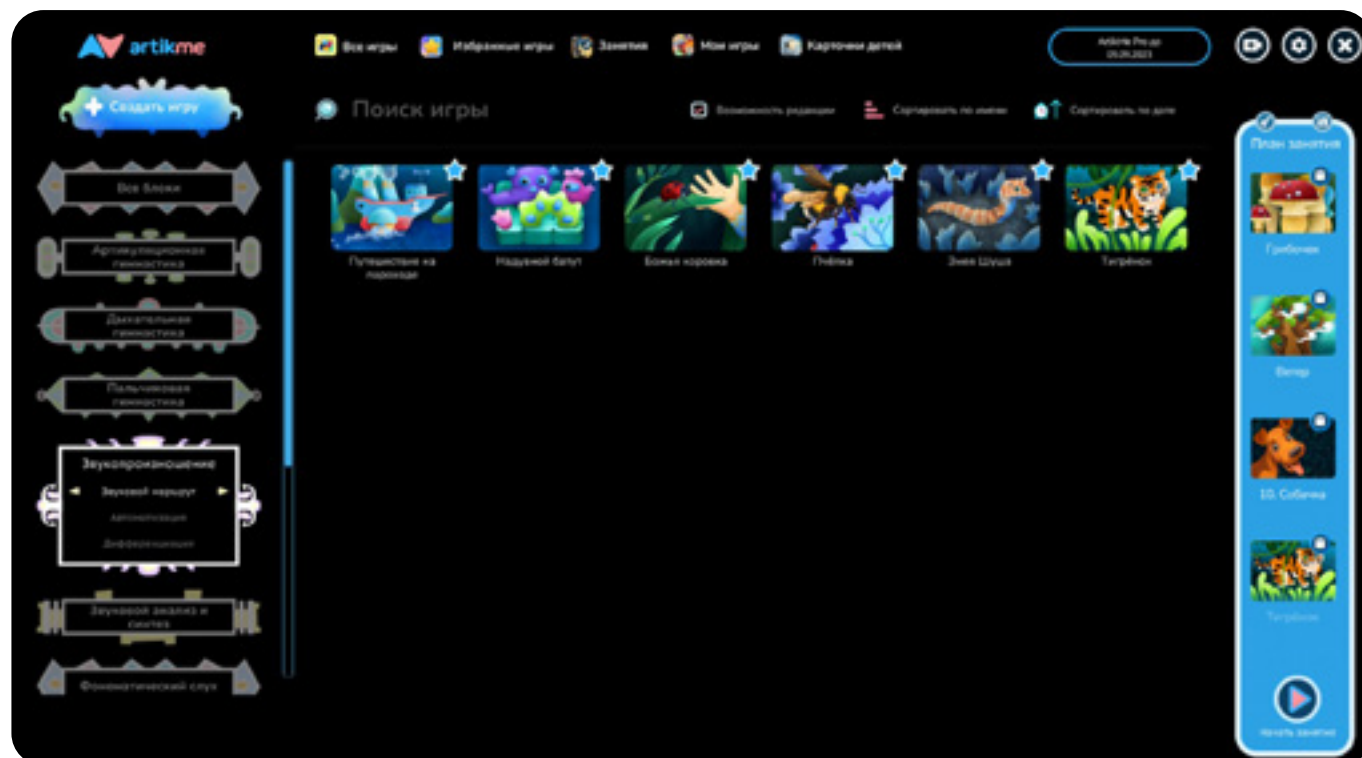
Как и его создатели-друзья Полутоник любит изобретать. Лучше всего у него получается готовить различные техно-сладости, не только вкусные, но и полезные. Они помогают роботу и запоминать слова и правильно их произносить. Ещё робот Полутоник любит купаться в растительном масле и кататься на захватывающих аттракционах. Иногда он бывает слишком активным и за ним надо присматривать, но за это он готов поделиться со всеми техно-угощениями, а главное потренироваться в произнесении звуков. Помогая персонажам, он тренирует звукопроизношение и выполняет задания на развитие и психических процессов, и школьно-значимых функций. Когнитивная нагрузка при такой организации работы значительно увеличивается.

Например:

- при произнесении слов нужно запоминать расположение картинок (игра «Мемори»);
- логически мыслить перемещая картинки в рядах и столбиках (игра «Судоку»);
- тренировать фонематические процессы, зрительное восприятие, память, внимание в занятиях, созданных в конструкторе.

Это позволяет не только эффективно проводить коррекционно-развивающую работу, но и обеспечивать взаимосвязь в работе специалистов: учителя-логопеда, учителя-дефектолога, педагога-психолога.

Звуковой маршрут (автоматизация изолированного звука)



Поставленный звук ещё очень неустойчивый, и условно-рефлекторная связь без подкрепления может быстро разрушиться. Для закрепления произношения изолированного звука необходимо создать ребёнку ситуацию успеха, чтобы продемонстрировать ценность полученного навыка.

Во время работы над изолированным произнесением звука, ребенок ожидает положительной оценки логопеда, особенно если у него есть нарушение фонематического слуха. Но в коррекции нарушений речи огромную роль играет именно самоконтроль и мотивация. Формирование навыка произнесения поставленного звука с помощью технологии распознавания изолированных звуков позволяет через игровую обратную связь совершенствовать самоконтроль ребёнка в ситуации решения проблемной ситуации.

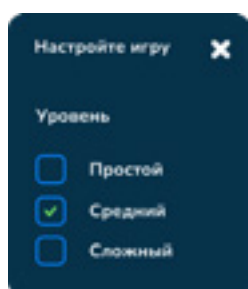
Игры блока «Звуковой маршрут»

Цель – формирование навыка произнесения изолированного звука.

Задачи:

1. Формирование динамического стереотипа.
2. Развитие произвольного внимания и самоконтроля.
3. Развитие эмпатии.

Настройки в играх



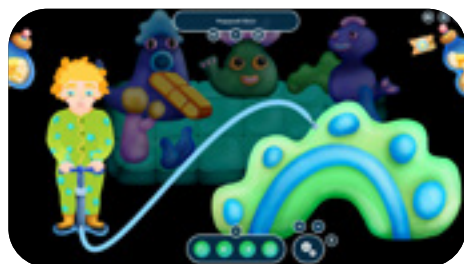
кнопка настройки режима

простой режим – 5 шагов,
средний режим – 7 шагов,
сложный режим – 10 шагов.



кнопка «Play» позволяет персонажу без остановки дойти до конца пути
кнопка «Play stop» позволяет персонажу пройти часть пути.
функция «Микрофон» включена и используется в занятии.

Ход интерактивного упражнения



Упражнение «Надувной батут»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [С], чтобы помочь Артику накачать батут.



Упражнение «Божья коровка»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [З], чтобы помочь божьей коровке пройти по травинке.



Упражнение «Тигрёнок»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [Р], чтобы тигрёнок встретился со своей мамой.



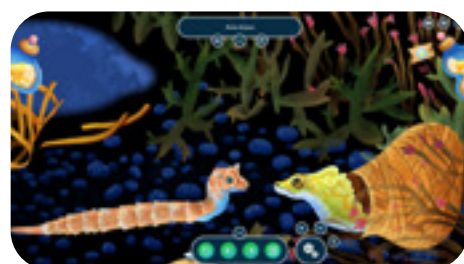
Упражнение «Путешествие на пароходе»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [Л], чтобы пароход смог доплыть до острова.



Упражнение «Пчёлка»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [Ж], чтобы пчела смогла долететь до улья.



Упражнение «Змея Шуша»

Ребёнку предлагается произносить в микрофон звук [Ш], чтобы помочь змее Шуше встретиться со своим другом.

Автоматизация звуков

К автоматизации поставленного звука можно переходить лишь тогда, когда ребёнок произносит его изолированно, совершенно правильно и чётко, при продолжительном или многократном повторении.

Интерактивные дидактические игры в Умном зеркале ArtikMe позволяют, решая основную задачу по автоматизации звука, развивать фонематические процессы, психические процессы, школьно-значимые функции.

Занятия блока помогают ребёнку освоить произнесение звука по принципу «от простого к сложному». Речевой материал подобран для отработки звука в словах в разных позициях.

В словах на отработку звуков раннего онтогенеза отсутствуют звуки позднего онтогенеза.

В словах для отработки звуков позднего онтогенеза отсутствуют звуки, смешиваемые по акустическим или артикуляторным характеристикам. Педагог может применить настройки, позволяющие добавить дополнительные звуки для того, чтобы вести автоматизацию нескольких звуков параллельно.

Занятия блока «Звукопроизношение. Автоматизация»

Серия игр «Судоку» (количество игр: 25)

Механика взаимодействия: перемещение происходит по клику на картинку, а затем на её место (ячейку).

Механика распознавания: –

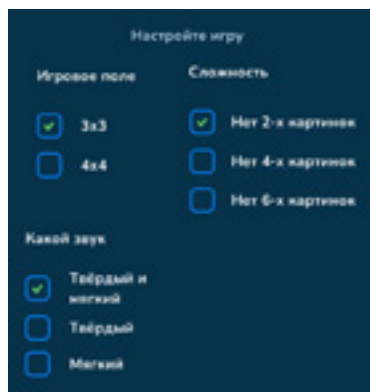
Задачи:

1. Автоматизация произнесения звуков в словах.
2. Развитие логического мышления на материале слов с заданным звуком.

Робот-попугай Полутоник очень любит готовить умные сладости. Для этого он собрал печь и собирается в неё готовить техно-мармеладки. Но чтобы она заработала необходимо расставить картинки в её ячейках так, чтобы они не повторялись в рядах и столбцах.

Настройки:

Перед началом игры педагогу предлагается определить содержание речевого материала, который будет предложен ребёнку и уровень сложности задания. Выбор настроек позволяет подбирать картинки исходя из задач педагога и индивидуальных возможностей ребёнка.

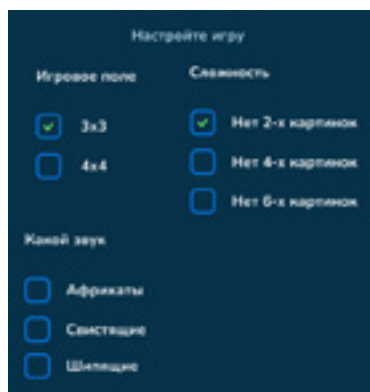


Игры со звуками раннего онтогенеза

От размера игрового поля зависит количество картинок.

Вариативность выбора звука позволяет поэтапно отработать навыки звукопроизношения.

Уровень сложности позволяет варьировать речевую нагрузку на ребёнка. Размещая картинки, ребёнок проверяет правильность своего выбора называя весь ряд и весь столбик, в который он разместил картинку.



Игры со звуками позднего онтогенеза

От размера игрового поля зависит количество картинок.

Возможность выбора дополнительных звуков позволяет вести параллельную работу с несколькими звуками, не смешиваемыми в произношении.

Уровень сложности позволяет варьировать речевую нагрузку на ребёнка. Так заполняя пустое поле 4*4 ячейки, ребёнок должен назвать каждую картинку, а затем картинки в рядах и столбиках, чтобы избежать повторов.

Ход игры



Ребёнку необходимо разместить картинки в ячейках так, чтобы они не повторялись в рядах и столбиках. Если ребёнок размещает картинку с повтором, то оба изображения выделяются красным цветом, призывая исправить ошибку.

Управление в игре происходит с помощью последовательного клика мышкой сначала на изображение, а затем на ячейку.

Серия игр «Мемори» (количество игр: 25)

Механика взаимодействия: открывание по клику мышки карточек, которые образуют пару.

Механика распознавания: –

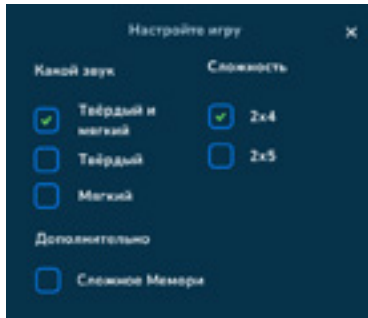
Задачи:

1. Автоматизация произнесения звуков в словах.
2. Развитие зрительной памяти на материале слов с заданным звуком.
3. Развитие пространственных представлений.

Робот-попугай Полутоник так много катался на колесе обозрения, что в голове у него всё перепуталось! Ребёнку предлагается помочь Полутонику навести порядок в голове.

Настройки:

Перед началом игры педагогу предлагается определить содержание речевого материала, который будет предложен ребёнку и уровень сложности задания. Выбор настроек позволяет подбирать картинки исходя из задач педагога и индивидуальных возможностей ребёнка.



Игры со звуками раннего онтогенеза

Вариативность выбора звука позволяет поэтапно отработать навыки звукопроизношения.

От размера игрового поля зависит количество картинок и сложность их запоминания.

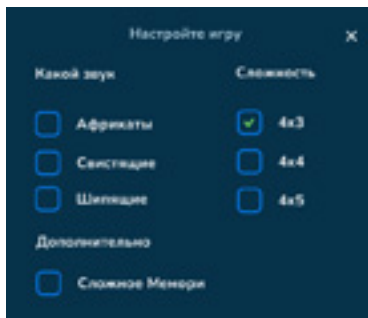
Дополнительная настройка «Сложное Мемори» позволяет добавить задачу на пространственную ориентировку.

Уровень сложности и дополнительная настройка позволяет контролировать когнитивную нагрузку на ребёнка.

Например:

При автоматизации звука [т] у ребёнка с ОНР II уровня речевого развития рекомендуется использовать настройку «Простое мемори».

При работе над уточнением произнесения звука у ребёнка с ФФНР рекомендуется использовать настройку «Сложное мемори».



Игры со звуками позднего онтогенеза

Возможность дополнительного выбора дополнительных звуков позволяет вести параллельную работу с несколькими звуками, не смешиваемыми в произношении.

От размера игрового поля зависит количество картинок и сложность их запоминания.

Дополнительная настройка «Сложное Мемори» позволяет добавить задачу на пространственную ориентировку.

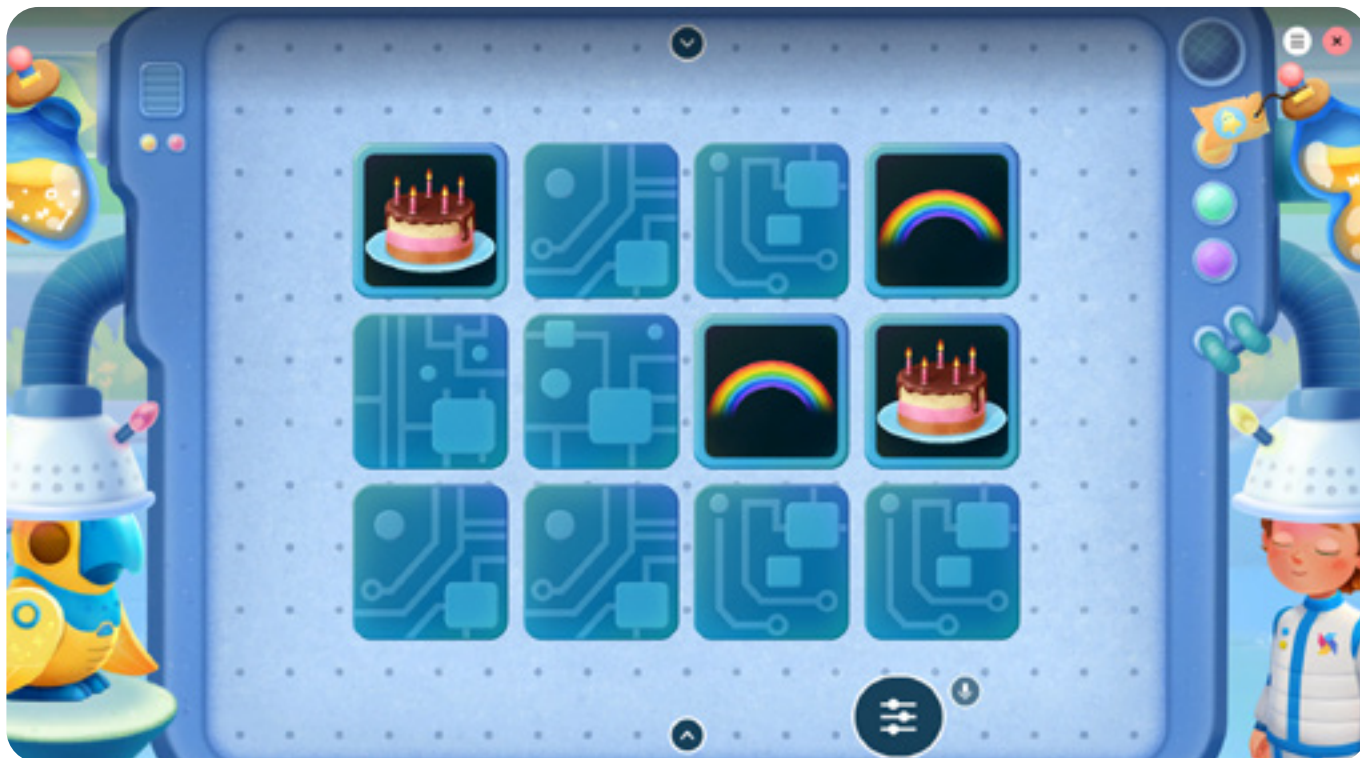
Уровень сложности и дополнительная настройка позволяет контролировать когнитивную нагрузку на ребёнка.

Например:

При автоматизации звуков у ребёнка с ФФНР в начале работы (при постановке свистящих) рекомендуется использовать настройку «Простое мемори».

При автоматизации звуков у ребёнка с ФФНР на заключительных этапах работы (при постановке соноров) рекомендуется использовать настройку «Сложное мемори».

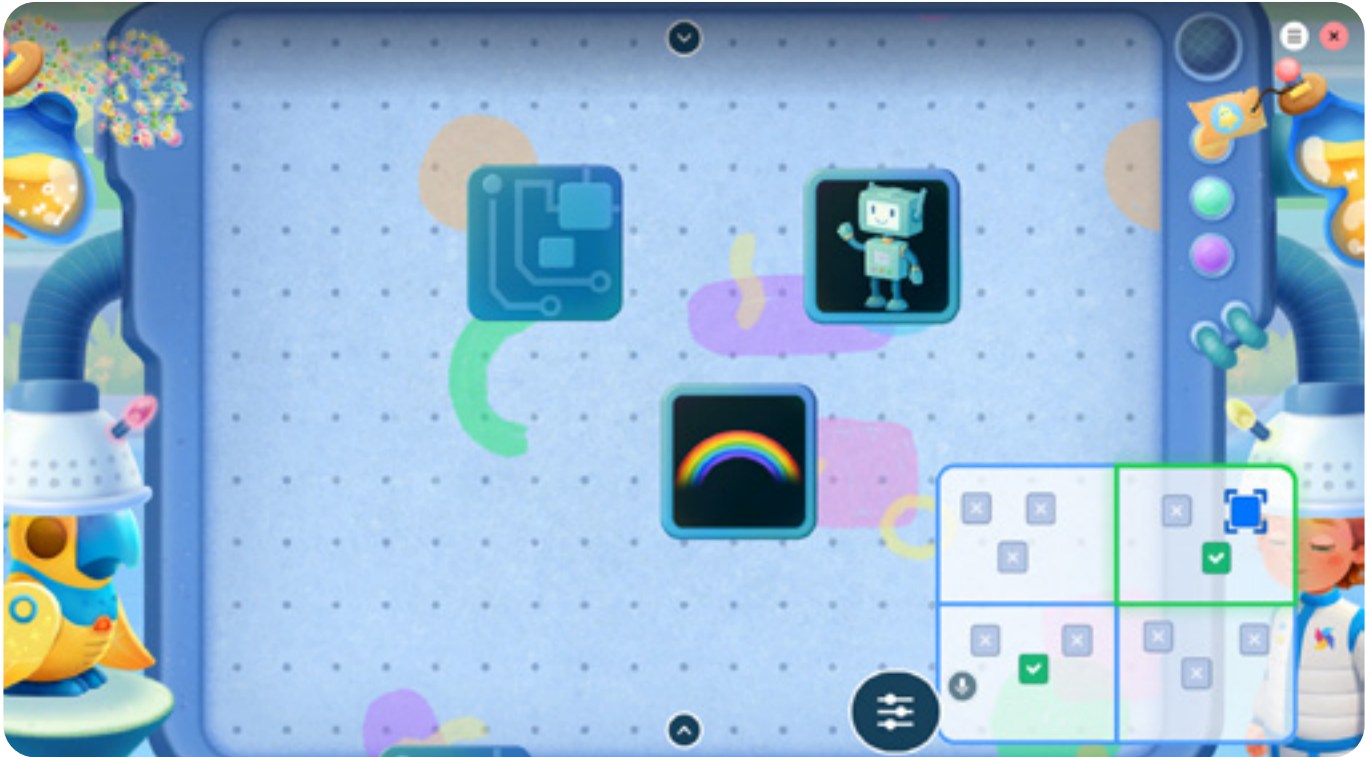
Ход игры



Ребёнку необходимо перевернуть все карточки на поле изображениями вверх. Изображение остаётся открытым только в том случае, если найдена его пара.

Если при открывании карточек изображения не совпадают, то они закрываются. Но их расположение нужно запомнить, чтобы выбрать при повторном появлении.

Управление игрой происходит с помощью клика мышки.

Ход игры (дополнительная настройка «Сложное мемори»)

Ребёнку необходимо найти и перевернуть все карточки на поле изображениями вверх. Для этого нужно перемещаться по четырём локациям (левая верхняя, левая нижняя, правая верхняя, правая нижняя) с помощью мини-карты, выбирая на ней нужную часть экрана. Изображение остаётся открытым только в том случае, если найдена его пара. Парные картинки могут находиться на разных локациях.

Если при открывании карточек изображения не совпадают, то они закрываются. Но их расположение нужно запомнить, чтобы выбрать при повторном открытии.

Управление игрой происходит с помощью клика мышки.

Речевой материал блока «Звукопроизношение. Автоматизация»

	Название игры	Название игры	Речевой материал
1	Мемори со звуками [м], [м']	Судоку со звуками [м], [м']	дом майка дым муха мак мука бумага панама бегемот компот монеты помада домик медведь витамины мёд хомяк домино камень мята мех мидия минута меню
2	Мемори со звуками [н], [н']	Судоку со звуками [н], [н']	банан банка батон фен кабан кабина енот бант бинт конфеты панда вагон деньги пони веник пень дыня книга коньки огонь пианино день нитки монеты
3	Мемори со звуками [п], [п']	Судоку со звуками [п], [п']	панда пакет паук пони паутина кепка тапки компот панама пума папка помада пень петух пятно пианино пингвин пять пена топик пиявка питон опята пион
4	Мемори со звуками [б], [б']	Судоку со звуками [б], [б']	банан батон бумага будка кабан банка бык бантик губы букет ботинки батут кубики кубик кабина бегемот бидон бинт бигуди обед бетон бекон тюбик бита
5	Мемори со звуками [ф], [ф']	Судоку со звуками [ф], [ф']	фантик фонтан муфта фундук кофта домофон нефть фото кафтан конфета фен кофе буфет финики конфеты конфетти пуфик кофейник фея
6	Мемори со звуками [в], [в']	Судоку со звуками [в], [в']	диван тыква вагон ванна вода вата два водопад буквы авокадо поводок ухват венчик веник ветка пингвин вьюнок медведь витамины пуховик вьюга киви
7	Мемори со звуками [т], [т']	Судоку со звуками [т], [т']	вата батон бант бинт ноты бегемот батут витамины хобот пятно петух енот паутина дети утята пять тень темнота тина аптека ноготь

8	Мемори со звуками [д], [д']	Судоку со звуками [д], [д']	дом дыня дуб кеды духи дым ягоды вода Панда Домино два помада диван день деньги один индюк бигуди динамик медведи мидия
9	Мемори со звуками [к], [к']	Судоку со звуками [к], [к']	веник окно кабан банка маг кабина мука бык кубик кот хомяк конфета кепка киви финики кеды тапки букет пакет кит ботинки банки веники нитки
10	Мемори со звуками [г], [г']	Судоку со звуками [г], [г']	гусь вагон губы пингвин бумага гуси попугай ноготь ягоды огонь вьюга бегемот книги уютюги деньги ноги гиена магия
11	Мемори со звуками [х], [х']	Судоку со звуками [х], [х']	хлеб муха уха мох хобот ухват хвоя петух яхта мех ухо пуховик духи и ехидна мухи петухи химия химик
12	Мемори со звуками [с']	Судоку со звуками [с']	гусь бусина семена синяк сена сейф такси осьминог сито сеть осина велосипед лисята лось осёл апельсин колосья бисер рысь сирень персик косички ситечко синичка семечки
13	Мемори со звуками [с]	Судоку со звуками [с]	автобус сок кактусы бусы сом собака маска капуста сапоги куст сумка сундук лиса стол самолёт стул ластик свёкла сыр рис арахис самовар крыса чеснок часы спички свеча чипсы кисточка
14	Мемори со звуками [з']	Судоку со звуками [з']	магазин газета газеты козинаки зима бензин обезьяна изюм козёл земляника земля узел зерно розетка паровозик зефир корзина зебра
15	Мемори со звуками [з]	Судоку со звуками [з]	азбука ваза гнездо зонтик зубы мозаика коза змея язык замок мимоза медуза глаза золото заплата пазлы глазок заколка грузовик роза кукуруза брызги арбузы пузыри значки задача замочек

16	Мемори со звуками [ц]	Судоку со звуками [ц]	цепь пуговица птенец яйцо птица цветы овца пицца цена оценки единицы птенцы огурец перец курица ранец цифры царь цыплята щупальца цапля цель кольцо цыплёнок
17	Мемори со звуками [ч]	Судоку со звуками [ч]	печенье очки кабачок мячик печка уточка пончик туча одуванчик бочка дудочка пончики врач ручка крючок перчатки кирпич червяк лампочка точилка пчела колючки ключ ёлочка
18	Мемори со звуками [щ]	Судоку со звуками [щ]	овощи щука щётка вещи пещера плащ клещ клещи
19	Мемори со звуками [ш]	Судоку со звуками [ш]	башня машина мешок штаны кошка душ подушка вишня кувшинка мышка каша шкаф игрушки матрёшка карандаш ромашки шары погремушка неваляшка лошадка лошадь шмель ландыш шляпа
20	Мемори со звуками [ж]	Судоку со звуками [ж]	пижама жук ежи хижина ножи дождик художник жаба ежедневник животные ежевика жираф мороженое пирожок этажерка пружина крыжовник баклажан флажок лыжи лужа жилет жёлуди
21	Мемори со звуками [й]	Судоку со звуками [й]	иней майка гайка юбка попугай енот яд ягода и ехидна вьюга кофейник еда заяц змея и яйцо стая серия шайба ёж ёжик ежевика чайник чай ящик
22	Мемори со звуками [л']	Судоку со звуками [л']	павлин малина лев дельфин пальма лимон лебедь хлеб туфли лёд тюльпан листья земляника цыплёнок мельница колёса неваляшка шмель жилет шлем лягушка выключатель щупальца ключ колючки качели клещ корабль руль грабли рулет

23	Мемори со звуками [л]	Судоку со звуками [л]	волк белка лампа клубника лук свёкла вулкан мел факел кукла пила юла велосипед лиса самолёт козёл свёкла лось лошадь солнышко баклажан флажок лыжи ландыш ёлочка лампочка точилка чёлка плащ пчела
24	Мемори со звуками [р']	Судоку со звуками [р']	гиря якорь фонарь дерево варенье мандарин дверь грибы крюк брёвна рябина орехи редис пузыри сирень огурец курица зефир погремушка матрёшка шарики решётка прищепка крючок речка черепаха
25	Мемори со звуками [р]	Судоку со звуками [р]	робот баран кораблик горох гитара род радуга пирамидка корова торт рыба помидоры сыр кукуруза роза розетка ранит самовар рубашка ракушка ромашка груша карандаш жираф врач ручка борщ червяк перчатки кирпич

Занятия блока «Звукопроизношение. Автоматизация» (игры, созданные в конструкторе)



Занятие «Звук [С] в словах с открытыми слогами»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: оса, сани, лиса, сапоги, сова, колесо, часы, весы, собака, соты, бусы, косуля, посуда.



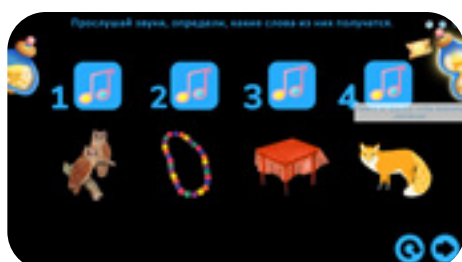
Занятие «Звук [С] в конце слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: ананас, автобус, поднос, рис, глобус, фикус, кокос, кактус, кекс, лес, компас, абрикос, колеус.



Занятие «Звук [С] в середине слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: кусок, колесо, кисточка, капуста, листья, канистра, маска, косуля, миска, доска, эскимо, астра, носки, тост, ластик, посылка.



Занятие «Звук [С]. Фонематическое восприятие»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: сани, капуста, ананас, сундук, носки, кисточка, масло, колесо, маска, носорог, кексы, суп, сок, сом, лиса, совы, стол, бусы.



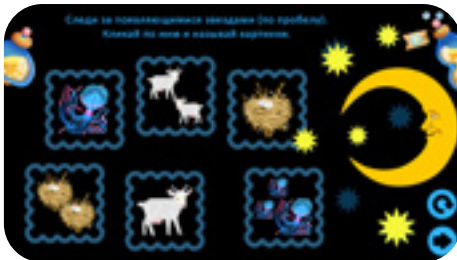
Занятие «Звук [С'] в начале, середине, конце слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: лось, гусь, рысь, гусеница, апельсин, велосипед, осел, восемь, персик, письмо, сито, синица, лисенок, поросенок, семь.



Занятие «Звук [З] в словах в открытых слогах»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: медуза, коза, забор, кукуруза, ваза, золото, заяц, береза, замок, роза, стрекоза.



Звук [З] в середине слова

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: медуза, коза, гнездо, кузнечик, кукуруза, рюкзак, гроза, роза, берёза, стрекоза.



Занятие «Звук [Ш] в словах с открытыми слогами»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: шило, уши, машина, груша, шуба, шиповник, каша.



Занятие «Звук [Ш] в начале и конце слов»

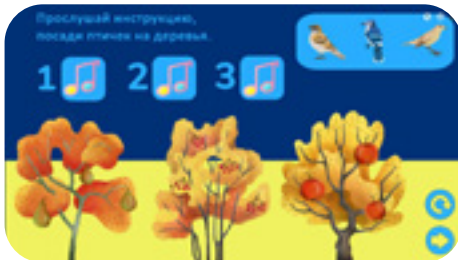
Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: шкаф, шарф, шапка, шампиньон, шляпка, ландыш, шляпа, шиповник, шмель, карандаш, камыш.



Занятие «Звук [Ш] в середине слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: кувшин, вишня, ромашка, матрёшка, рубашка, мишка, лягушка, машинка, кукушка, кошка, неваляшка, лошадь, груша, чашка.

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: лошадка, матрёшка, вертушка, мишка, неваляшка, машинка, карандаш, вишня, шуба, вешалка, камыш, шар, мешок, ландыш, каша, шнур.



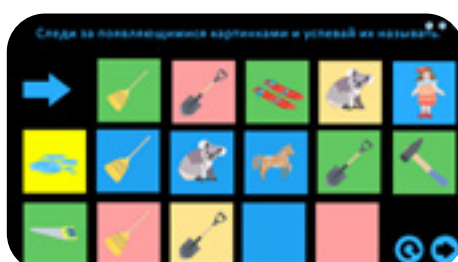
Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: соловей, сойка, воробей, заяк, майка, балалайка, репей, ручей, чайник, контейнер, йогурт, яйцо, муравей.



Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: соль, корабль, ель, метель, шмель, фасоль, тополь, лютик, лёд, лес, лимон, лев, листопад, лягушка, лиса.



Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: косуля, васильки, малина, вертолет, цыплёнок, будильник, слива, цапля, тюльпан, павлин, капля, неваляшка, сосулька, пальто, дельфин, олень, земляника, суслик, колесо, салют, валенки, пальма.



Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: лопата, масло, шило, молоток, пчела, велосипед, пила, коала, баклажан, кукла, холодильник, соловей, свёкла, лошадь, метла, лыжи, лужи.



Послушай звук.
Определи, совпадает ли изображение и звук.

Navigation icons: back, forward, and a play button.

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: колбаса, голубь, волк, салат, фиалки, вилка, стрелка, скакалка, полка, молния, точилка, ёлка, баклажан, посылка, слон, масло, белка.



Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: богомол, дятел, мел, стул, щегол, пенал, бокал, стол, сокол.



Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: глобус, платье, блузка, плащ, гладиолусы, пластилин, планшет, слон, блокнот, клоун, сланцы, плоскогубцы, платок, фламинго, клубника.

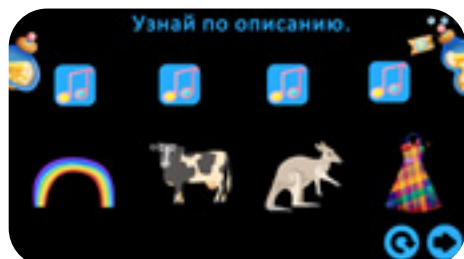


Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: булочка, акула, колготки, лось, салфетка, лук, стул, волк, толстовка, точилка, солома, молоко, футболка, фламинго, колбаса, игла, богомол.



Занятие «Звук [Р] в словах со стечениями согласных тр, др»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: тетрадь, трафарет, дрова, труба, пудра, астры, ведро, трубочка, трубка, стружки, патрон, дракон, петрушка, монстр, трактор, трамвай, троллейбус, страус.



Занятие «Звук [Р] в словах с открытым слогом»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: рубанок, рука, рыба, макароны, ручей, сорока, ракета, ромашка, ворона, корова, сарафан, кенгуру, рубашка, воробей, радуга, роза, ракета, кукуруза.



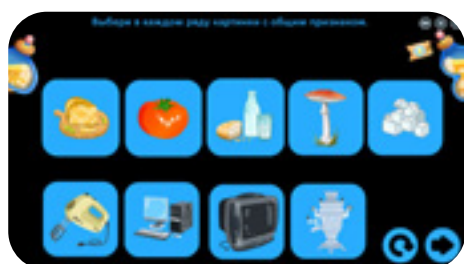
Занятие «Звук [Р] в начале слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: рыбки, рысь, розы, радуга, рация, ракетка, ручки, рубашка, рак, ромашки, ракета, рот.



Занятие «Звук [Р] в середине слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: парус, носорог, червяк, сырок, верблюды, зебра, морковь, пирог, барсук, творог, арбуз, горох, дуршлаг, жираф, муравей, перчатки, подорожник, барабан, горка, герань, корабль, укроп, картон, воробей, тёрка, вертолёт, сырник.



Занятие «Звук [Р] в конце слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: сыр, кефир, помидор, топор, компьютер, сахар, светофор, комар, свитер, миксер, степлер, клевер, проектор, телевизор, контейнер, самовар.



Занятие «Звук [Р] в словах со стечениями согласных кр, гр»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: кроссовки, краб, кружка, кровать, виноград, тигр, гранат, груша, гроза, грабли, грузовик.



Занятие «Звук [Р]. Фонематическое восприятие»

Ребёнку необходимо закрепить навыки произнесения звука на материале слов: дорога, парус, рак, топор, персик, комар, пирамидка, степлер, рот, розы, таракан, компьютер, кукуруза, мухомор, ракетка, поросёнок, рука, рыба, карандаш.

Дифференциация звуков



Дифференциация звуков – это различение звуков, схожих по каким-то признакам. Ребёнок научился произносить звуки правильно, но в самостоятельной речи заменяет их на звуки, сходные по звучанию.

К дифференциации звука можно переходить тогда, когда его произнесение в словах не вызывает у ребёнка трудностей. Педагог может выбрать на каком этапе работы по автоматизации звука переходить к его дифференциации. Для детей без нарушений фонематического восприятия возможно перейти к этапу дифференциации уже после уверенного произнесения в словах.

Занятия блока «Звукопроизношение. Дифференциация»

Серия игр «Мемори» (количество игр: 17)

Механика взаимодействия: открывание по клику мышки карточек, которые образуют пару.

Механика распознавания: –

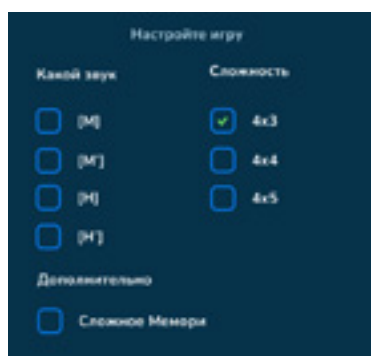
Задачи:

1. Дифференциация произнесения звуков в словах.
2. Развитие концентрации и переключения внимания.
3. Развитие зрительной памяти на материале слов с заданным звуком.
4. Развитие пространственных представлений.

Робот-попугай Полутоник так много катался на колесе обозрения, что в голове у него всё перепуталось! Ребёнку предлагается помочь Полутонику навести порядок в голове.

Настройки:

Перед началом игры педагогу предлагается определить содержание речевого материала, который будет предложен ребёнку и уровень сложности задания. Выбор настроек позволяет подбирать картинки исходя из задач педагога и индивидуальных возможностей ребёнка.



От размера игрового поля зависит количество картинок

Вариативность выбора звука позволяет поэтапно закрепить навыки дифференциации звуков в рамках одной группы.

Уровень сложности и дополнительная настройка позволяет контролировать когнитивную нагрузку на ребёнка.

Ход игры

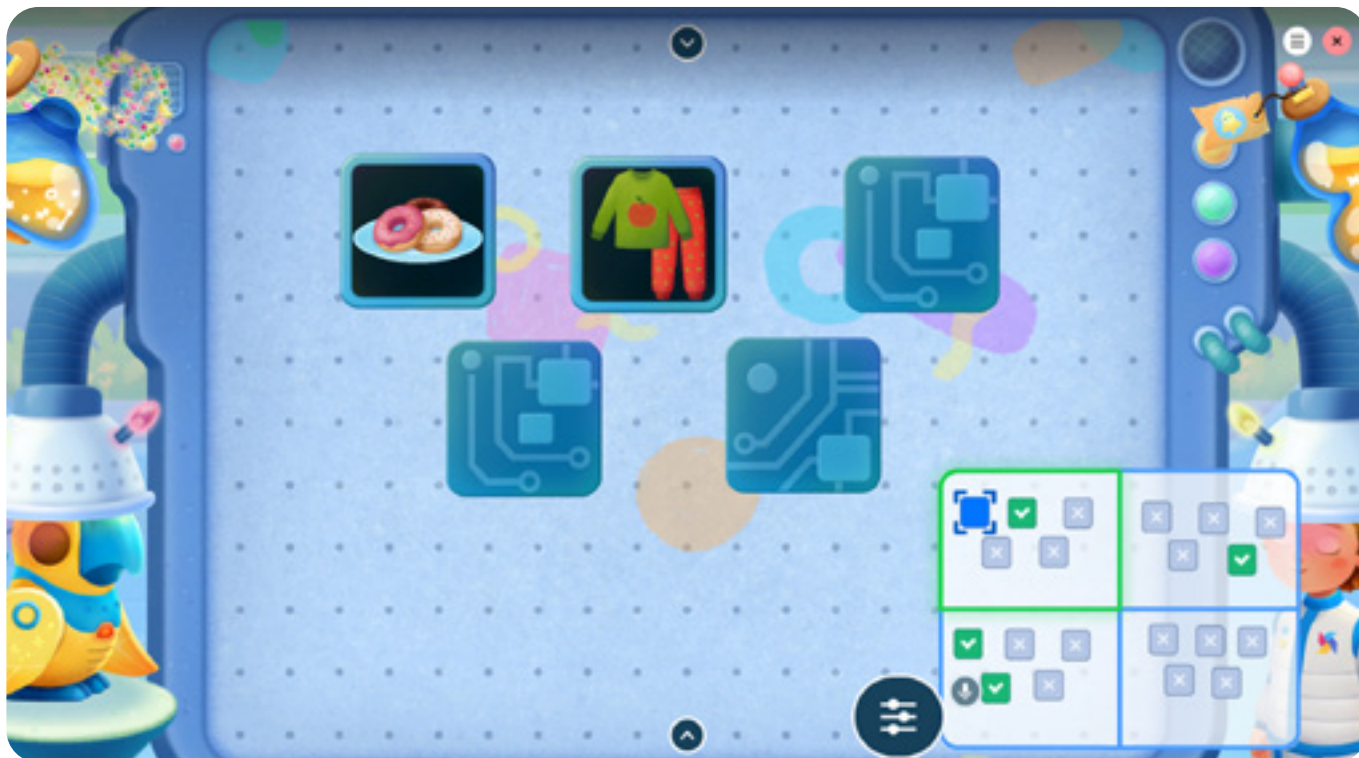


Ребёнку необходимо перевернуть все карточки на поле изображениями вверх. Изображение остаётся открытым только в том случае, если найдена его пара.

Если при открывании карточек изображения не совпадают, то они закрываются. Но их расположение нужно запомнить, чтобы выбрать при повторном появлении.

Управление игрой происходит с помощью клика мышки.

Ход игры (дополнительная настройка «Сложное мемори»)



Ребёнку необходимо найти и перевернуть все карточки на поле изображениями вверх. Для этого нужно перемещаться по четырём локациям (левая верхняя, левая нижняя, правая верхняя, правая нижняя) с помощью мини-карты, выбирая на ней нужную часть экрана. Изображение остаётся открытым только в том случае, если найдена его пара. Парные картинки могут находиться на разных локациях.

Если при открывании карточек изображения не совпадают, то они закрываются. Но их расположение нужно запомнить, чтобы выбрать при повторном открытии.

Управление игрой происходит с помощью клика мышки.

Занятия блока «Звукопроизношение. Дифференциация» (игры, созданные в конструкторе)



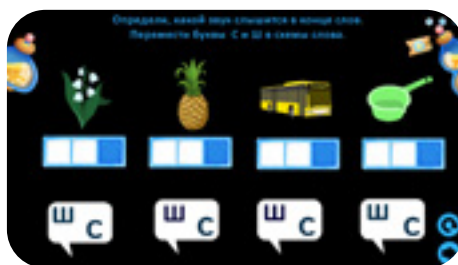
Занятие «Звуки [С], [З] в начале, середине, конце слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: корзина, обезьяна, козёл, зебра, земляника, зефир, василёк, апельсин, велосипед, зяблик, осёл, гусь, сито, письмо, гусеница, рысь, синица, сито.



Занятие «Звуки [С], [Ш] в словах в открытых слогах»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: оса, лиса, салют, самокат, самолёт, сапоги, сова, сани, шуба, шило, каша, клавиши, мыши, машина.



Занятие «Звуки [С], [Ш] в конце слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: ананас, глобус, компас, кактус, автобус, кекс, ландыш, ковш, карандаш, малыш, камыш.



Занятие «Звуки [Л], [Л'] в начале и середине слов»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: белка, баклажан, свёкла, лук, клубника, яблоко, голубь, салат, плоскогубцы, малина, павлин, лиса, лимон, котлеты, апельсин.



Занятие «Звуки [Л], [В] в словах с открытым слогом»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: сова, неваляшка, баклажан, валенки, метла, молоток, пила, игла, василёк, сало, тыква, свёкла.



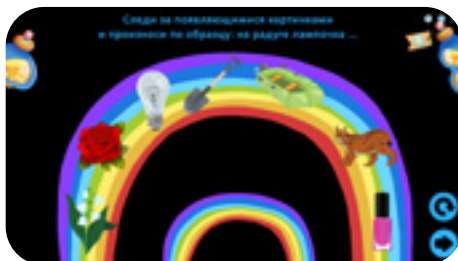
Заняття «Звуки [Л], [В] в началі слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: вареники, васильки, вулкан, вагон, ванна, волк, волосы, лодка, ластик, ложка, лось, лужи, лошадь, лыжи, лук.



Занятие «Звуки [Р], [Л] в словах с открытым слогом»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: метла, коала, солома, молоток, пила, свёкла, ладонь, баклажан, лужа, барабан, рыба, пирамидка, радуга, кенгуру, корова, сорока, дорога.



Заняття «Звуки [Р], [Л] в началі слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: ролики, роза, робот, радио, рысь, ручка, руль, радуга, лопата, лук, лак, лампочка, ландыши, лодка.



Заняття «Звуки [Р], [Л] в кінці слова»

Ребѣнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: мухомор, костѣр, бобр, ковѣр, комар, помидор, забор, топор, дятел, пенал, бокал, мел, богомол, стул, стол.



Занятие «Звуки [Р], [Р'] в середине слова»

Ребёнку необходимо закрепить навыки дифференциации звуков на материале слов: кастрюля, варежки, стрекоза, черепаха, рябина, репа, скрипка, перец, огурец, матрёшка, мандарин, редис, грядка, рак, арбуз, арфа, барабан, гитара, кукуруза, робот, гранат, комар, пирамидка, морковь, муравей, горох, груша.

Фонематический слух

У детей, имеющих общее недоразвитие речи, нарушения фонематического слуха могут носить как первичный, так и вторичный характер. Поэтому развитию фонематического слуха уделяется большое внимание. В исследованиях Н.С. Баренцевой, Г.А. Каше, Е.В. Колесниковой, В.В. Коноваленко, С.В. Коноваленко, О.А. Степановой, Т.А. Ткаченко, Т.В. Тумановой, Т.Б. Филичевой, Г.В. Чиркиной и др. выделяются основные задачи, стоящие при развитии фонематического слуха:

- восприятие устной речи на сенсомоторном уровне, то есть развитие распознавания звуков речи;
- развитие стимулирующей функции речеслухового анализатора (формирование чёткого слухового образа звука);
- формирование слухового контроля за качеством собственного произношения;
- создание благоприятных условий для последующего формирования фонематических процессов.

Таким образом, можно выделить следующие этапы работы по развитию фонематического слуха у детей:

1. Развитие слухового восприятия и слуховой памяти с опорой на имеющиеся произносительные навыки
2. Формирование восприятия ритмической структуры слова
3. Обучение правильному произношению слов различной слоговой структуры
4. Закрепление навыка правильной передачи слоговой структуры слова
5. Формирование навыка различения сходных по звучанию фонем на слух

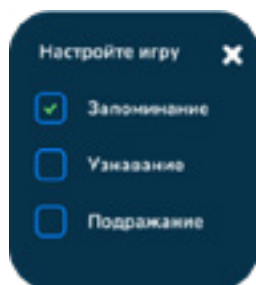
Игры блока «Фонематический слух»

1. Игры для работы над узнаванием неречевых звуков

Серия игр «Прогулка улитки Пати» направлена на работу с неречевыми звуками. Персонаж игр Улитка Сумпатина (Пати) очень любит слушать звуки окружающего мира. А чтобы лучше их запомнить, записывает и хранит в коллекции.

Улитка посетит три локации: ферму, лес, город. В каждой из них ребёнок сможет познакомиться со звуками, потренироваться в их узнавании и поиграть с музыкальной коллекцией улитки.

Настройки



Уровни в играх предполагают решение различных коррекционно-образовательных задач. Выбирая локации, педагог может поочерёдно включать игры в занятия. А может и комбинировать запоминание и узнавание звуков, запоминание и подражание им.

Игры блока «Фонематический слух»

Игра «Домашние животные»

Цель – формирование понятия «звук».

Задачи

1. формирование и закрепление навыка узнавания неречевых звуков;
2. развитие слуховой памяти и слухового внимания;
3. актуализация словаря.

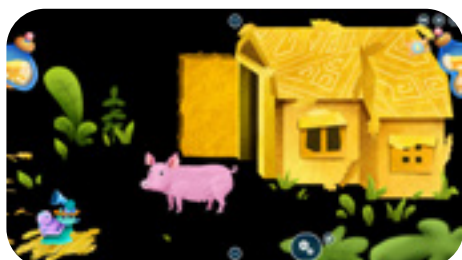


Игра «Запоминание»

В игре ребёнок сам выбирает, голос какого животного он услышит. Открытый финал позволяет вариативно решать педагогические

задачи:

- послушать звуки нужное количество раз;
- прослушать серии из нескольких звуков.



Игра «Узнавание»

Ребёнок слышит звук и определяет, кто его издаёт. Чтобы проверить правильность ответа, нужно хлопнуть в ладоши. Дверь откроется, и ещё раз прозвучит голос животного. Если ребёнок ошибся, он не получит негативной оценки педагога, а закрепит знания. Механика распознавания хлопков помогает активнее включить ребёнка в деятельность. Ему приходится не только узнавать и называть животное, но и помогать ему выйти во двор из сарая.



Игра «Подражание»

Работа с неречевыми звуками необходима на этапе запуска речи неговорящих детей. На пути животных – препятствия, которые нужно убирать. Переживание за животное, которое не может продолжить путь, делает выполнение задания важным и значимым.

Игра «Транспорт»

Цель – формирование понятия «звук».

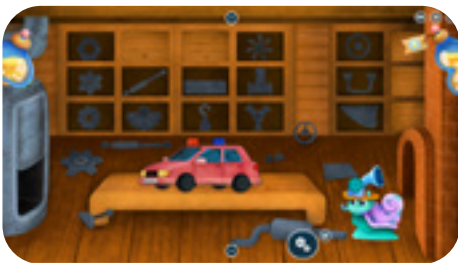
Задачи

1. формирование и закрепление навыка узнавания неречевых звуков;
2. развитие слуховой памяти и слухового внимания;
3. актуализация словаря и развитие пространственных представлений.



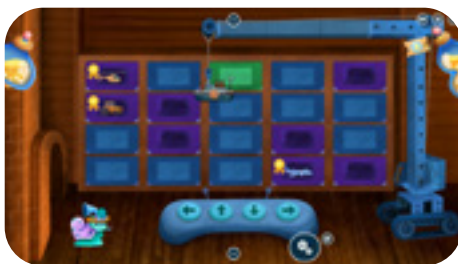
Игра «Запоминание»

В игре ребёнок сам выбирает, звук какого транспортного средства он услышит. Открытый финал игры позволяет ребёнку прослушать звуки неоднократно.



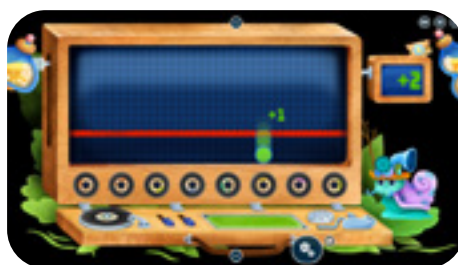
Игра «Узнавание»

Ребёнку предлагается помочь улитке Пати собрать из деталей транспорт. Нужно узнать звук, назвать транспортное средство, которое его издаёт и хлопнуть в ладоши, чтобы детали соединились в игрушечную модель.



Игра «Подражание»

Раскладывая с помощью пульта управления игрушки в коробки, ребёнок поможет Улитке Пати приготовить подарки для друзей. Игра поможет ребёнку закрепить знания о различиях речевых и неречевых звуков, потренироваться в определении направления движения.



Музыкальная игра

Улитка Пати собрала для своей коллекции много новых звуков в городе. По клику на пластинку их можно прослушать и назвать. Нажав кнопку старт, ребёнок может создать свою мелодию. В музыкальной композиции кроме основной темы будут раздаваться звуки транспорта. Для этого нужно кликнуть на пластинку с записью, когда летящий круг над ней коснётся красной линии.

Игра «Дикие животные»

Цель – формирование понятия «звук».

Задачи

1. формирование и закрепление навыка узнавания неречевых звуков;
2. развитие слуховой памяти и слухового внимания и зрительного восприятия
3. актуализация словаря по теме «Дикие животные»



Игра «Запоминание»

В игре ребёнок сам выбирает, звук какого животного он услышит. Открытый финал игры позволяет ребёнку прослушать звуки неоднократно.



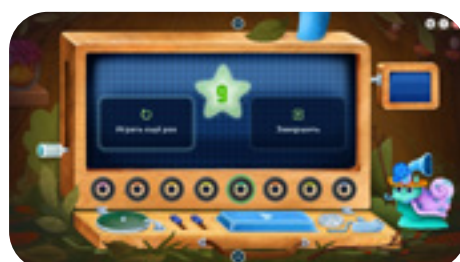
Игра «Узнавание»

Ребёнок слышит звук и определяет, кто его издаёт. Чтобы проверить правильность ответа, нужно хлопнуть в ладоши. Животное появится на поляне, и ребёнок сможет проверить правильность своего ответа.



Игра «Подражание»

Животных очень любят лакомиться ягодами на поляне. Но на пути к ней сломался мост. Ребёнку предлагается восстановить мост, используя нужные фрагменты и помочь животным перейти. Игра поможет ребёнку закрепить знания о различиях речевых и неречевых звуках, потренироваться соотношении фрагментов, разделённых ломанными и изогнутыми линиями.



Музыкальная игра

Улитка Пати собрала для своей коллекции много новых звуков в лесу. По клику на пластинку их можно прослушать и назвать. Нажав кнопку старт, ребёнок может создать свою мелодию. В музыкальной композиции кроме основной темы будут раздаваться звуки диких животных. Для этого нужно кликнуть на пластинку с записью, когда летящий круг над ней коснётся красной линии.

Игры «Посылки для улитки»

Серия игр, направленных на формирование навыка воспроизведения ритмического рисунка слов на речевом материале различной слоговой структуры.

Улитке предстоит посетить три локации: болото, луг, камни, чтобы получить посылки с музыкальными улитятами для её будущего хора. Пати понадобится помощь ребёнка: необходимо внимательно слушать кодовые слова, определять количество слогов и хлопать в микрофон, чтобы посылка открылась. Для распознавания количества хлопков используется микрофон. В рамках подгрупповой работы хлопок можно заменить нажатием на клавишу с буквой Т (англ).

В финале игры ребёнку необходимо помочь улитке расположить улитят в инкубаторе. Для этого нужно установить закономерность в визуальном ряду, а затем восстановить её по памяти. Для управления игрой используется мышка.

Цель – формирование навыка воспроизведения ритмического рисунка слов со звуками раннего онтогенеза

Задачи:

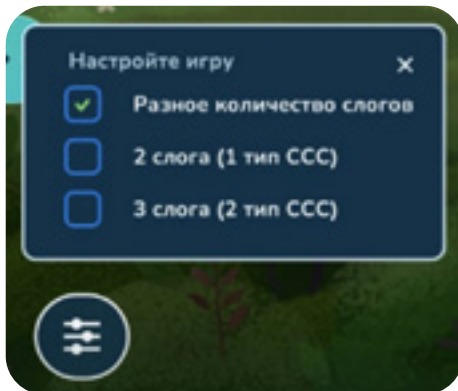
1. формирование навыка произнесения слов различных типов слоговой структуры
2. формирование навыка деления на слоги слов с помощью хлопков
3. формирование предпосылок представлений о слогаобразующей роли гласных
4. развитие слуховой памяти, внимания
5. закрепление навыка воспроизведения визуально-ритмического ряда

Игра «Посылки для улитки. Слова с открытыми слогами»

Механика распознавания: количество хлопков

Локация: болото

Параметры игры



Разное количество слогов (настройка по умолчанию)

Ребёнку будет предложено 10 слов с разным количеством слогов (1, 2, 14 типы CCC).

2 слога

Ребёнку будут предложены двусложные слова из открытых слогов (1 тип CCC)

3 слога

Ребёнку будут предложены трёхсложные слова из открытых слогов (2 тип CCC)

Содержание



1 тип слоговой структуры слова:

духИ дыня киви кино маки мука муха пони пума кеды
вата губы баня уха ноты

2 тип слоговой структуры слова:

кубики бананы бумага макака утята минута пение
каюта кабина наука финики панама

14 тип слоговой структуры слова:

паутина дыхание питание купание падение витамины



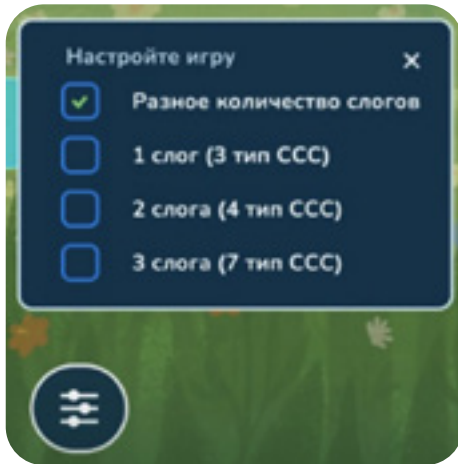
Визуальный ритмический ряд из элементов двух цветов

Игра «Посылки для улитки. Слова с закрытым слогом»

Механика распознавания: количество хлопков

Локация: луг

Настройки



Разное количество слогов (настройка по умолчанию)

Ребёнку будет предложено 10 слов с разным количеством слогов (3, 4, 7 типы CCC).

1 слог

Ребёнку будут предложены односложные слова (3 тип CCC)

2 слога

Ребёнку будут предложены двусложные слова с закрытым слогом (4 тип CCC)

3 слога

Ребёнку будут предложены трёхсложные слова с закрытым слогом (7 тип CCC)

Содержание



3 тип слоговой структуры слова:

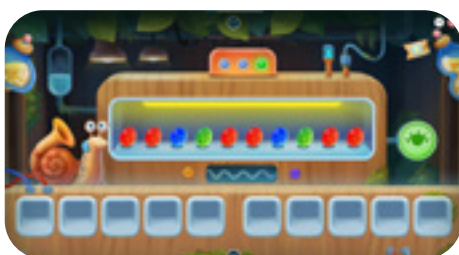
бык кит кот фен день дым бок мак пень тень конь дом

4 тип слоговой структуры слова:

батон банан букет вагон веник диван домик кабан камин кубик канат котик тюбик батут туман паук петух

7 тип слоговой структуры слова:

капитан динамик витамин кабинет



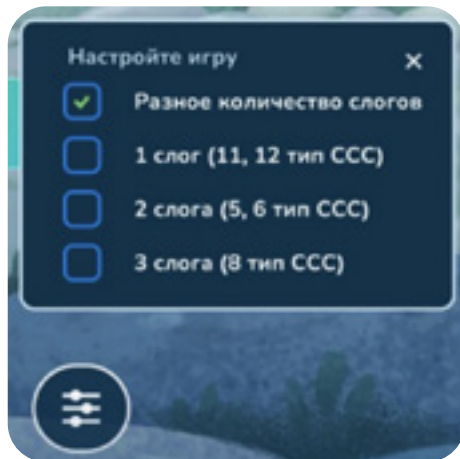
Визуальный ритмический ряд из элементов трёх цветов

Игра «Посылки для улитки. Слова со стечением согласных»

Механика распознавания: количество хлопков

Локация: камни

Настройки



Разное количество слогов (настройка по умолчанию)

Ребёнку будет предложено 10 слов с разным количеством слогов (5, 6, 8, 11, 12 типы CCC).

1 слог

Ребёнку будут предложены односложные слова со стечением согласных (11,12 типы CCC)

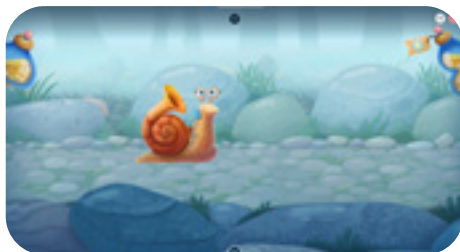
2 слога

Ребёнку будут предложены двусложные слова со стечением согласных (5, 6 типы CCC)

3 слога

Ребёнку будут предложены трёхсложные слова со стечением согласных (8 тип CCC)

Содержание



1 слог

гном бинт винт бант танк банк

2 слога

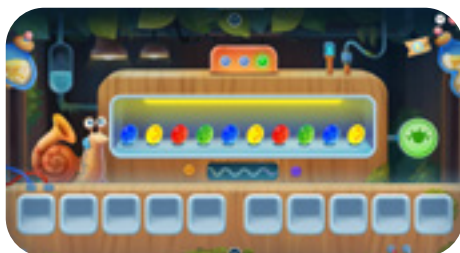
бантик банка буква ветка винтик гномик тыква утка юбка деньги магнит фантик книга кнопка губка нитка панда отдых пятка тапки кепка

3 слога

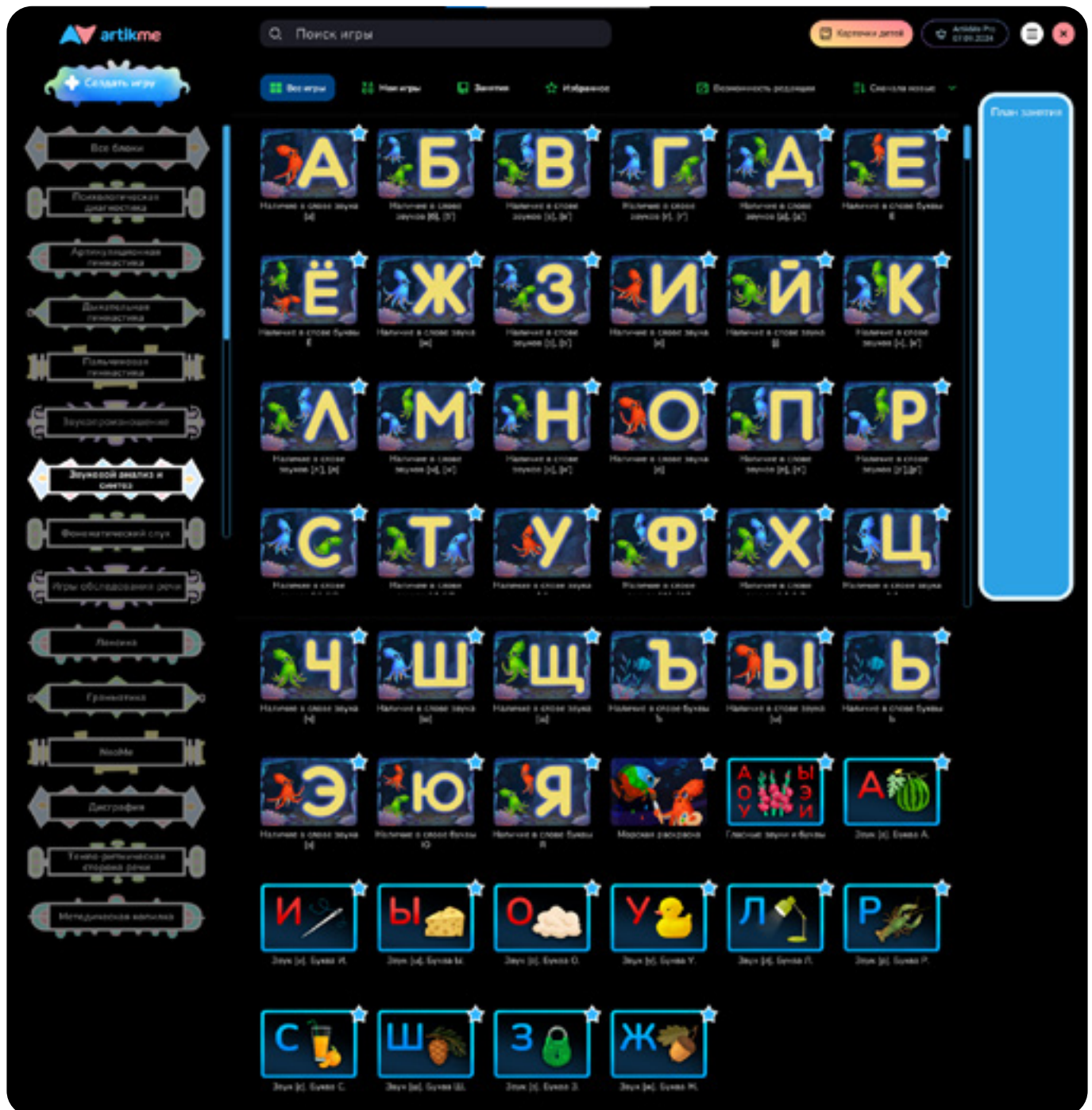
пинетки минутка комната техника накидка аптека

4 слога

витаминка паутинка



Визуальный ритмический ряд из элементов четырёх цветов



Фонематическое восприятие — это способность воспринимать звуковой состав слова.

Звуковой (фонематический) анализ — это умение расчленять слышимое слово на составляющие его звуки, чётко представлять себе его звуковую структуру.

Звуковой (фонематический) синтез — это умение соединять отдельные звуки в целое слово с последующим узнаванием этого слова, мысленно составленного из звуков.

Сформированное фонематическое восприятие является залогом чёткого произнесения звуков, правильной слоговой структуры слов и основой лёгкого овладения грамматическим строем языка, а значит, успешного освоения письма и чтения.

Несформированность процессов звукового анализа и синтеза, которые являются частью фонематического восприятия приводит к нарушениям чтения и письма и становится причиной нескольких видов дисграфии и дислексии.

Дисграфия — это частичное нарушение процесса письма, проявляющееся в стойких, повторяющихся ошибках, обусловленных несформированностью высших психических функций

1. Артикуляторно-акустическая дисграфия, связанна с нарушением артикуляции, звукопроизношения и часто обусловлена нарушением фонематического восприятия;

2. Акустическая дисграфия, связанна с нарушением фонемного распознавания;

3. Дисграфия на почве несформированности языкового анализа и синтеза характеризуется нарушением деления слов на слоги, а предложений на слова.

Дисграфия на почве нарушения языкового анализа и синтеза встречается среди школьников наиболее часто. При данной форме дисграфии ученик пропускает, повторяет или переставляет местами буквы и слоги; пишет лишние буквы в слове или не дописывает окончания слов; пишет слова с предлогами слитно, а с приставками раздельно.

Дислексия — это частичное нарушение процесса чтения, проявляющееся в стойких повторяющихся ошибках, обусловленное несформированностью высших психических функций, участвующих в процессе чтения.

1. Фонематическая дислексия вызывается нарушением формирования фонематического восприятия и фонематического анализа и синтеза. При затруднениях в слуховой дифференциации звуков ребёнок при чтении заменяет те буквы, которые соответствуют не различаемым им по слуху звукам.

2. Семантическая дислексия — это форма дислексии, при которой нарушается понимание прочитанного, при этом техническая сторона чтения является идеальной. Одна из причин семантической дислексии — недостаточная сформированность синтеза, проблемы в объединении слогов в одно составляющее.

Одной из основных задач логопеда в работе с детьми, имеющими фонетико-фонематическое или общее недоразвитие речи, становится формирование навыков звукового анализа и синтеза. С целью преодоления нарушений устной речи (звукопроизношения), профилактику и коррекцию нарушений письменной речи.

На начальных этапах формирования звукового анализа и синтеза должны использоваться только те звуки речи, которые воспринимаются и произносятся детьми правильно. Это гласные звуки и звуки раннего онтогенеза, иногда дети владеют произнесением группы свистящих звуков. Работу с аффрикатами, шипящими звуками сонорами [л], [р]) рекомендуется проводить на подготовительном этапе постановки звука, а затем в процессе автоматизации и дифференциации.

В Умном зеркале ArtikMe содержится материал для формирования и закрепления у детей умений и навыков:

1. различать изученные звуки;
2. знать гласные звуки первого ряда и звук [И];
3. знать изученные согласные звуки и их акустико-артикуляционные признаки (твёрдость – мягкость, звонкость – глухость);
4. выделять любой из изученных звуков в составе односложных слов (рак), двусложных (лапа), трёхсложных (малина);
5. определять местоположение звука (в начале, в середине, в конце слова);
6. определять линейную последовательность звуков в слове;
7. определять количество звуков в слове.
8. отличать понятия «звук» и «буква»;
9. соотносить звук и обозначающую его букву.

Игры блока «Звуковой анализ и синтез»

Игры «Определение наличия звука / буквы в слове»

Серия игр из 33 игр, объединённых единым сюжетом в «Морской квест» для котика.

Котик Боцман, персонаж блока Звуковой анализ и синтез, осваивает новое и интересное пространство – морское дно. Каждый раз отправляясь на морскую прогулку котик сможет найти новую букву. Для этого ему понадобится помощь ребёнка, ведь чтобы увидеть букву, нужно услышать звуки, которые она обозначает в словах. В случае с буквами Я, Ю, Е, Ё, Ъ, Ы ребёнку необходимо иметь представления о написании слов.

В серии два типа игр с разными механиками распознавания. Управлять игрой можно с помощью жестов рук или хлопков.

Цель – формирование и закрепление навыка определения наличия звука или буквы в слове.

Задачи:

1. формирование представлений об ударных и безударных гласных звуках;
2. формирование представлений о твердых и мягких, глухих и звонких согласных звуках;
3. формирование представлений о написании йотированных гласных букв в начале слова и после мягких согласных;
4. формирование представлений о написании буквы Ъ после мягких согласных и разделительного Ъ;
5. формирование представлений о написании разделительного Ъ;
6. формирование образа буквы с опорой на слуховой, зрительный, тактильный анализатор;
7. развитие слухового внимания, произвольного внимания;
8. воспитание навыка самоконтроля.

Морской квест «Коралловый риф»

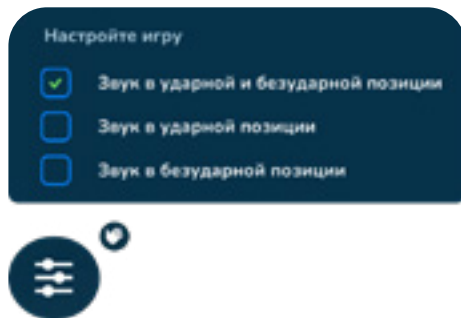
Количество: 12

Механика распознавания: жест

Буквы А, О, У, И, Ы, Э, Я, Е, Ё, Ю, Ъ, Ы,

Настройки

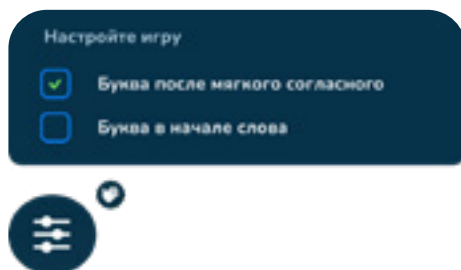
Перед началом занятия педагогу предлагается определить содержание речевого материала, который будет предложен ребёнку. Выбор настроек позволяет выбирать речевой материал исходя из задач педагога и индивидуальных возможностей ребёнка.



Гласные звуки

Не предусмотрены настройки

- для звука [о], так как в безударной позиции он редуцируется и слышится как гласный звук [а];
- для звука [э], так как недостаточно знакомого детям речевого материала с этим звуком.



Гласные буквы Я, Ю, Е, Ё

В играх с этими буквами после выбора ответа ребёнок видит написанное слово и может убедиться в правильности своего ответа.

Буква Ъ и Ы

В играх с этими буквами после выбора ответа ребёнок видит написанное слово и может убедиться в правильности своего ответа.

Отключение функции распознавания



Распознавание включено

Можно пройти, выбирая верный ответ с помощью показа пальцев от одного до пяти.



Распознавание выключено.

Игры можно пройти с помощью мышки, кликая на картинки с заданным звуком или буквой.

Ребёнку предлагается помочь котику Боцману найти букву в гроте осьминогов. Для этого необходимо слушать названия картинок, и выбирать изображения с заданным звуком или буквой.

Выбрать картинку можно двумя способами: с помощью пальцев рук, если включено распознавание, или с помощью клика мышкой.



Содержание

	Название игры	Речевой материал
1	Наличие в слове звука [а]	Мука, мак, банка, кабан, пальма, лиса, азбука, мозаика, чайник, кактусы, маска, юла, санки, флаг, лампа, краб, ваза, шкаф. Муха, книга, конфета, паук, ветка, автобус, альбом, свёкла, абрикос, груша, кукла, машина, лейка, белка, ракушка, пирамидка, ложка, вилка.
2	Наличие в слове звука [о]	Кот, колесо, дом, овощи, ложка, кость, косы, соты, горох, нож, ножницы, батон, альбом, волк, перо, торт, сок.

3	Наличие в слове звука [у]	Муха, гусь, губы, паук, будка, кубики, кубик, уточка, бусы, суп, кукла, туча, капуста, лук, жук, сумка, курица, сундук. Мука, кактус, автобус, усы, футболка, пузыри, пушинка, бутылка, радуга, вулкан, клубки, клубника, рубашка, бумага, жёлудь, грузовик, огурец, букет.
4	Наличие в слове звука [и]	Книга, вишня, спички, киви, вилка, облепиха, кисточка, малина, носки, грузовик, очки, мандарин, точилка, пирожки, сапоги, гриб, лист, кит. Игрушки, санки, чайник, веник, ящик, ластик, лиса, курица, пила, кубик, грабли, кораблик, пончики, плита, пижама, яблоки, гуси, лиса.
5	Наличие в слове звука [ы]	Тыква, усы, мышка, мыло, часы, бутылка, язык, дым, бусы, сыр, дыня, бык, ландыш, дырка, рысь, копыта, лыжи, пыль, соты. Кактусы, ножницы, зубы, кеды, чипсы, пузыри, бусы, цыплёнок, губы, косы, шорты, ягоды, ножницы, ландыш, фрукты, куклы, цыплята.
6	Наличие в слове звука [э]	Алоэ, экран, эскимо, аэроплан, каланхоэ, эклер, эму, экскаватор, эскалатор, электричество, этажерка, эвакуатор, электродрель.
7	Наличие в слове буквы Я	Яблоко, ягоды, яд, ящик, яблоня, ямка, яблоки, язык, яйцо, яхта, ящерица, якорь. Вишня, цыплята, котята, неваляшка, дыня, мячик, мяч, гирлянда, пять, земля, дятел, кастрюля, гиря, девять, десять.
8	Наличие в слове буквы Ю	Юла, юрта, ювелир, юнга, юбка, юг. Утюг, иглобрюх, люк, выключатель, рюкзак, тюльпан, клюква, брюки, изюм, колючки, крюк, кастрюля, ключ.

9	Наличие в слове буквы Е	Ежи, еда, единица, ежедневник, единорог, ехидна, енот. Мел, хлеб, ветка, дерево, веник, букет, крем, белка, мельница, кеды, огурец, ведро, мебель, кофе, гнездо, зерно, небо, лес.
10	Наличие в слове буквы Ё	Ёж, ёлка, ёлки, ёршик, ёрш, морской ёж, ёлочка, ёжики. Свёкла, брёвна, котёл, ведра, матрёшка, мёд, самолёт, котёнок, колёса, чёлка, лёд, зёрна, морской конёк.
11	Наличие в слове буквы Ъ	Альбом, пыль, лось, сирень, пузырь, рысь, цель, шмель, мишень, руль, пень, гусь, тюльпан, дельфин, мебель, якорь, мельница, пять. Колосья, крылья, варенье, листья, деревья, перья, бульон, бельё, вьюга, шампиньон, платье, медальон.
12	Наличие в слове буквы Ы	Подъезд, съезд, объезд, объявление, въезд, подъём, разъём, объедки, подъёмный кран.

Морской квест «Подводное погружение»

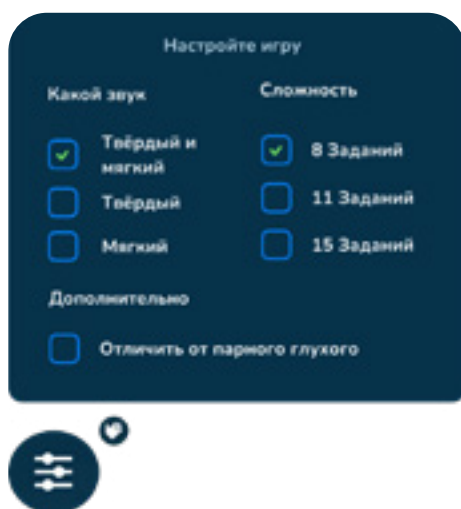
Количество игр: 21

Механика распознавания: хлопок

Буквы Т, М, Н, П, К, Д, Б, В, Ф, Г, Х, С, З, Ц, Ч, Ш, Щ, Й, Л, Р

Настройки

Перед началом занятия педагогу предлагается определить содержание речевого материала, который будет предложен ребёнку. Выбор настроек позволяет выбирать речевой материал исходя из задач педагога и индивидуальных возможностей ребёнка.



Уровень сложности помогает регулировать длительность игры (максимальное время 7 минут).

Для парных по твёрдости и мягкости согласных есть возможность выбора.

Дополнительная настройка предусмотрена только для согласных звуков, имеющих пару по признаку глухости / звонкости.

Отключение функции распознавания



Распознавание включено

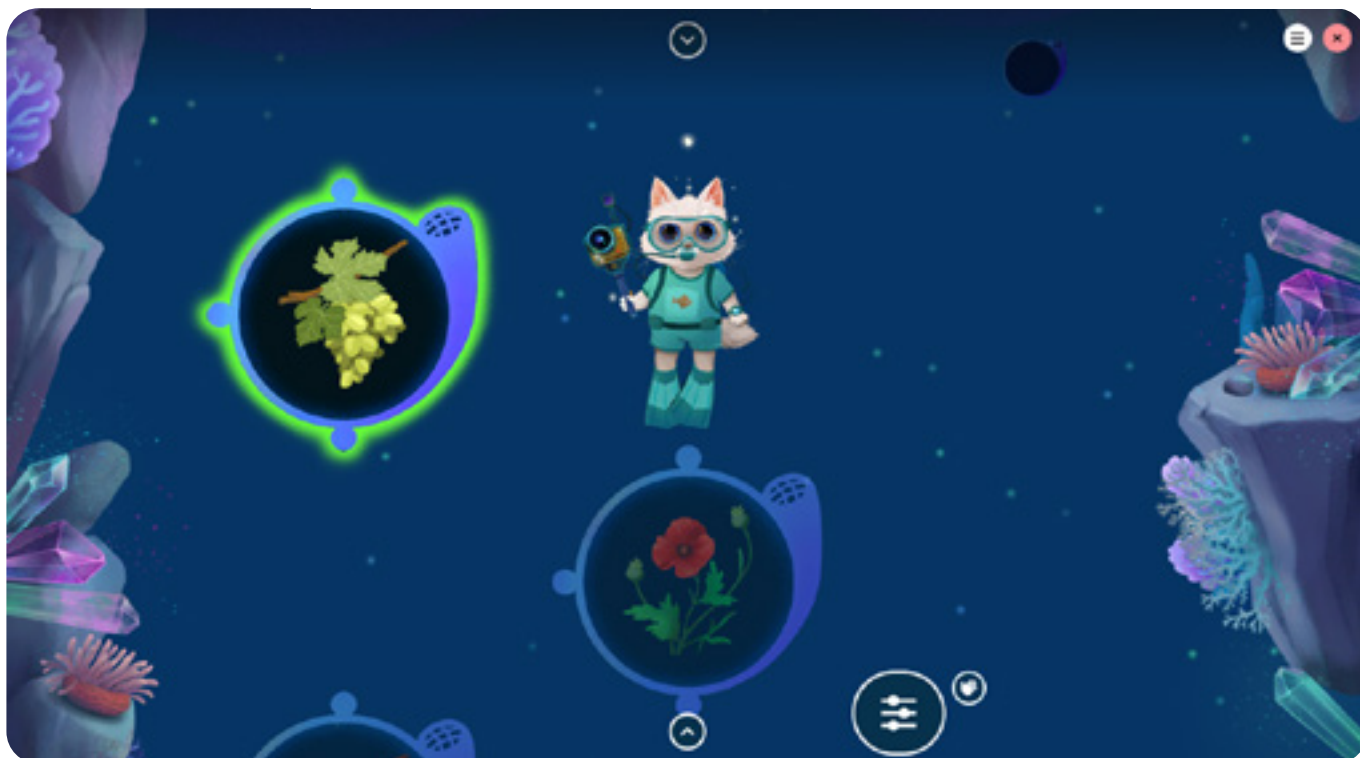
Игры можно пройти с помощью хлопков около картинки с заданным звуком.



Распознавание выключено.

Игры можно пройти с помощью мышки кликая на картинки с заданным звуком.

Чтобы котик Боцман увидел новую букву, нужно найти все слова со звуками, которые обозначаются этой буквой. Только тогда, котик окажется около картинки с заданным звуком, нужно хлопнуть в ладоши. При отключенном распознавании хлопков, можно играть с помощью мышки.



Содержание

	Название игры	Речевой материал
13	Наличие в слове звуков [т], [т']	Капуста, батон, кот, ветка, конфета, тыква, букет, кит, самолёт, стол, туча, соты, торт, кактус, точилка, мост, енот, стакан. Утюг, котятка, ластик, птица, зонтик, котёнок, листья, паутина, фантик, телега, бантик, платье, пластилин, ботинки, тигр, тележка, патиссон.
14	Наличие в слове звуков [м], [м']	Мука, муха, бумага, мак, дом, мозаика, машина, сом, пальма, альбом, малина, мышка, маска, дым, сумка, камни, морковь, майка. Камень, мёд, домик, медведь, мел, воздушный змей, пирамидка, мячик, шмель, миска, змея, скамейка, мебель, мельница, пельмени, медуза, осьминог, мелки.

15	Наличие в слове звуков [н], [н']	Банан, дельфин, батон, фен, кабан, банка, носки, сундук, стакан, цыплёнок, малина, нож, пушинка, тюльпан, знак, ножницы, гирлянда, кабина. Небо, пони, веник, пень, дыня, вишня, книга, холодильник, варенье, неваляшка, линейка, чайник, гнездо, камень, камни, шампиньон, книги, башня.
16	Наличие в слове звуков [к], [к']	Конфета, будка, тыква, мука, кабан, окно, банка, мак, бык, собака, веник, котята, кот, кубик, капуста, кабина, носок, подушка. Варезки, ромашки, яблоки, игрушки, носки, очки, киви, кит, пончики, кеды, букет, эскимо, пакет, спички, санки, кубики, кепка, ёлки.
17	Наличие в слове звуков [п], [п']	Пушинка, пони, паук, пузыри, тюльпан, помидор, подушка, пальма, суп, капуста, чипсы, лампа, плита, патиссон, паутина, копыта, пыль, птица. Пень, пенал, пирамидка, перец, перо, спички, пила, облепиха, пирожки, шампиньон, петух, пирожок, пингвин, велосипед, апельсин.
18	Наличие в слове звуков [б], [б']	Бананы, батон, бумага, будка, кабан, банка, бык, бусы, губы, букет, небо, яблоки, собака, кабачок, яблоко, грибы, баклажан, баран. Белка, кубики, кубик, бельё, кабина, обед, мебель, воробей, бидон, комбинезон, рябина, билет, бегемот, обезьяна, лебедь, бинокль.
19	Наличие в слове звуков [в], [в']	Тыква, корова, овощи, воробей, неваляшка, сковорода, варенье, варезки, ваза, волк, брёвна, вулкан, хвост, вагон. Отвёртка, веник, ветка, свёкла, грузовик, вишня, свеча, дверь, вилка, киви, ведро, деревья, вьюга, цветы, пингвин, пуговица виноград, велосипед.

20	Наличие в слове звуков [ф], [ф']	Жираф, шкаф, шарф, флаг, фрукты, футболка, фантик, флаги, трафарет, туфли, фонтан, фонарь, арфа, факел. Конфета, конфеты, дельфин, дельфины, фен, картофель, кофе, фиалка, фигуры, салфетки, зефир, финики.
21	Наличие в слове звуков [г], [г']	Бумага, гусь, глаз, грузовик, груши, гуси, губы, ягоды, книга, горох, грибы, грабли, радуга, погремушка, игрушки, огурец, попугай, гнездо. Сапоги, брызги, утюги, гирлянда, флаги, книги, ноги, гиря, герб, бегемот, гитара, снегирь.
22	Наличие в слове звуков [д], [д']	Дом, дыня, дуб, кеды, подушка, дождик, дым, радуга, дверь, сундук, мандарин, душ, ландыш, гнездо, вёдра, удочка, духи, доски. Холодильник, дельфины, редис, жёлуди, дерево, дождик, дельфин, ведёрко, сердечко, единица, деревья, индюк, деньги, дятел, тетради, лебеди, единорог, диван.
23	Наличие в слове звуков [х], [х']	Хлеб, горох, каланхоэ, облепиха, холодильник, муха, хвоя, петух, орех, мох, хвост, снегоход, мухомор, пуховик, яхта, черепаха, пароход. Духи, орехи, мухи, петухи, ехидна, бахилы, лопухи, хижина, схемы, хинкали, черепахи, арахис.
24	Наличие в слове звуков [с], [с']	Сумка, сок, кактусы, стакан, бусы, сом, маска, собака, капуста, сапоги, куст, носок, суп, соты, стол, лиса, косы, сундук. Гусь, бусина, сирень, лось, колосья, рысь, осьминог, синица, велосипед, апельсин, сердечко, сено.
25	Наличие в слове звука [ц]	Цель, заяц, ножницы, цыплята, курица, перец, цветы, спицы, птица, солнце, цыплёнок, ящерица, мельница, мизинец, щипцы, цапля, пуговица.

26	Наличие в слове звуков [з], [з']	Азбука, ваза, знак, зонтик, зубы, мозаика, гнездо, заяц, воздушный, змей, коза, роза, кукуруза, язык, грузовик, змея, комбинезон. Изюм, земляника, козёл, зебра, обезьяна, газировка, зёрна, зерно, зефир, паровозик, земля, мизинец.
27	Наличие в слове звука [ш]	Машина, лошадка, мишень, штаны, кошка, душ, подушка, вишня, пушинка, мышка, каша, ромашки, мишка, шкаф, груша, карандаш, шмель, шары.
28	Наличие в слове звука [ж]	Жираф, мороженое, ежи, ножик, ножницы, дождик, баклажан, флажок, пирожок, лыжи, пижама, жук, животные, жёлудь, пиджак, крыжовник, ножовка, жаба.
29	Наличие в слове звука [щ]	Овощи, щенок, борщ, ящик, ящерица, щука, щётка, клещи, плащ, щупальца, щипцы, клещ.
30	Наличие в слове звука [ч]	Очки, пончики, спички, чайник, свеча, мячик, кабачок, точилка, часы, туча, кисточка, уточка, чипсы, колючки, мячи, ёлочка, лампочка, удочка.
31	Наличие в слове звука [й]	Лейка, линейка, змей, скамейка, чайник, майка, гайка, попугай, яйцо, воробей, иней, йогурт, муравей, чай, шайба.
32	Наличие в слове звуков [л'], [л]	Вилка, волк, лупа, белка, лось, мыло, лампа, лампочка, пенал, стул, стол, свекла, яблоко, пила, яблоня, кукла, лук, баклажан, свёкла. Лев, хлеб, альбом, люк, плита, малина, дельфин, тюльпан, облепиха, пальма, лиса, цыплёнок, пыль, клюква, лес, кораблик, листья, колесо.

33

Наличие в слове звуков
[p'], [p']

Радуга, пирамидка, корова, торт, ромашки, роза,
робот, грабли, рот, кораблик, помидор, отвёртка,
Буратино, баран, морковь, горох, ранец, кукуруза.
Дерево, брёвна, варенье, огурец, мандарин,
дверь, крем, варежки, сирень, абрикос, курица,
гриб, перец, пузыри, матрёшка, редис, орехи,
погремушка.

Игра с буквой «Нарисуй по точкам»

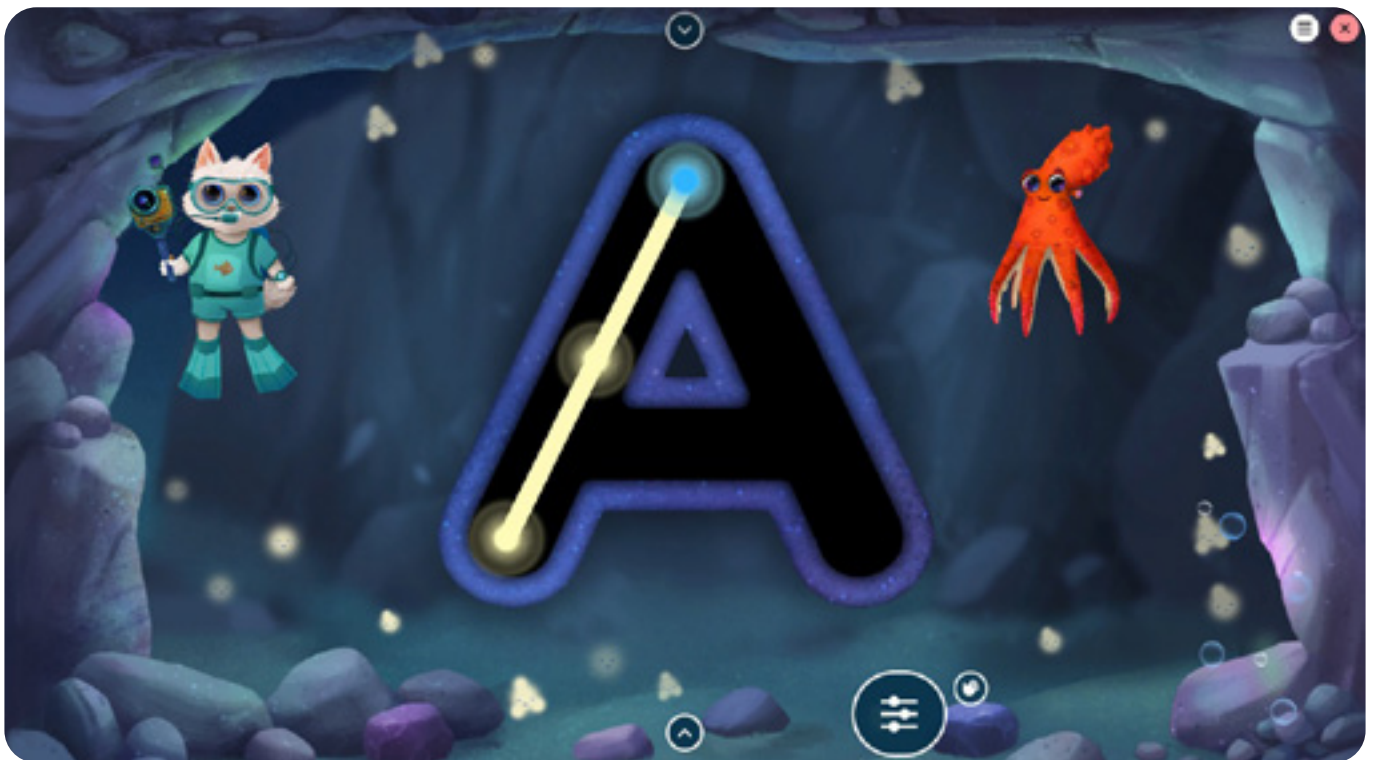
Ребёнку предлагается кликать мышкой на точки внутри контура буквы. Сначала ребёнок последовательно воспроизведёт букву по элементам, а затем увидит её целостное изображение, которое зажгут светлячки. Игру можно использовать для закрепления знаний.

Для этого нужно предложить нажимать на точки и:

1. называть слова с заданным звуком;
2. называть слова с заданным звуком в определённой позиции.

Для формирования образа буквы в игре задействуются все типы восприятия:

1. аудиальный (восприятие звука в слове);
2. визуальный (восприятие буквы);
3. кинестетический (воспроизведение образа буквы самостоятельно по зрительным опорам).



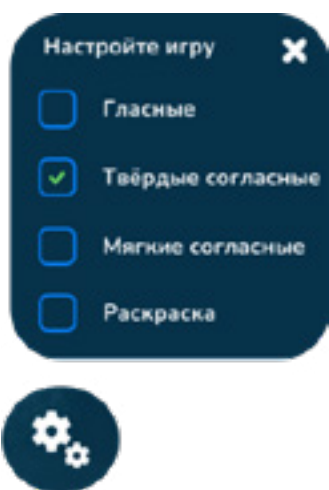
Игра «Морская раскраска»

Котик Боцман очень любит фотографировать и любоваться красотой подводного мира, но оказалось, что морские обитатели стали бесцветными. Как же нам вернуть им потерянные цвета? Осьминоги умеют менять окраску! Но нужно им помочь, чтобы подводный мир снова стал ярким, и у Котика получились красивые фотографии.

Цель – формирование навыка формулировки характеристики звука на основании акустических характеристик.

Задачи:

1. формирование навыка выделения гласных, твёрдых согласных и мягких согласных звуков;
2. формирование представлений о цветовом обозначении звуков;
3. развитие зрительно-моторной координации;
4. развитие зрительной памяти;
5. развитие зрительного восприятия;
6. актуализация словаря по теме «Морские обитатели».



Выбирая локации, педагог может отрабатывать материал в соответствии с задачами.

В игре ребёнку необходимо помочь осьминогам раскрасить морских обитателей в соответствии с характеристикой звука.

Осьминоги, которые произносят гласные звуки, могут раскрашивать красным цветом. Осьминоги, которые произносят твёрдые согласные звуки, – синим. Осьминоги, которые произносят мягкие согласные звуки, – зелёным.

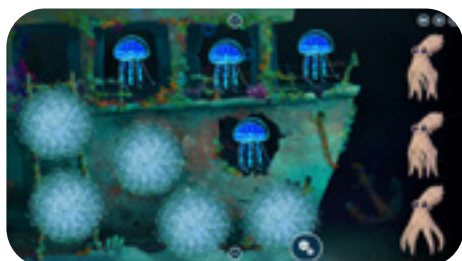
Использованы звуки, соответствующие буквам А, О, У, И, Э, Ы, М, Н, П, К, Т.



Игра «Гласные»

Ребёнку предлагается послушать голос каждого осьминога, наведя на него курсор, и определить, какой из осьминогов произносит гласный звук.

Выбрать осьминога нужно кликом мышки. Чтобы раскрасить морского обитателя (крабик / морская звезда), необходимо кликнуть на него. Чтобы раскрасить следующий объект, необходимо снова выбрать осьминога.



Игра «Твердые согласные»

Ребёнку предлагается послушать голос каждого осьминога, наведя на него курсор, и определить, какой из осьминогов произносит твёрдый согласный звук.

Выбрать осьминога нужно кликом мышки. Чтобы раскрасить морских обитателей (медуза / морской конёк), необходимо запомнить их расположение и кликнуть мышкой на этом месте.

Следующий объект можно раскрашивать после выбора нового осьминога.



Игра «Мягкие согласные» звуки

Ребёнку предлагается послушать голос каждого осьминога, наведя на него курсор, и определить, какой из осьминогов произносит мягкий согласный звук.

Выбрать осьминога нужно кликом мышки. Раскрасить можно только того морского обитателя (черепаха / рыба), который отличается от всех узором.

Следующий объект можно раскрашивать после выбора нового осьминога.



Игра «Раскраска»

Ребёнок при желании может раскрасить сувенир для котика.

Для этого нужно выбрать цвет, кликнув на осьминога. А затем – фрагмент для заливки цветом, кликнув на нужную часть изображения.

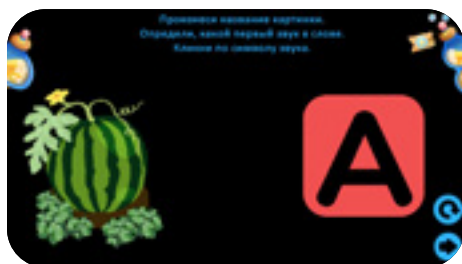
Игру можно использовать для закрепления знаний. Для этого нужно предложить выбирать осьминогов по заданию:

- назвать звук, который будет соответствовать цвету выбранного осьминога;
- прослушать слово, определить первый звук в слове, выбрать подходящего осьминога;
- придумать слово, первый звук в котором соответствует цвету выбранного осьминога.

Для качественного формирования навыка соотнесения звука и его цветового обозначения использованы:

1. игровая ситуация;
2. аудиальное и визуальное подкрепление;
3. активизация психических процессов.

Занятия блока «Звуковой анализ и синтез» (игры, созданные в конструкторе)



Занятие «Звук [А]. Место звука в слове»

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: арбуз, забор, белка, апельсин, автобус, грабли, гусеница, барсук, бутылка, кошка, шкаф, диван, ветка, шар, два, лак, уха, лиса, шары.



Занятие «Звук [О]. Место звука в слове»

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: коза, коса, нога, доска, облако, забор, окунь, гвозди, мост, бегемот, мороженое, ведро, волк, колесо, весло, гнездо, осень, озеро, клубок, кольцо, замок, пальто, яйцо, соты, перо.



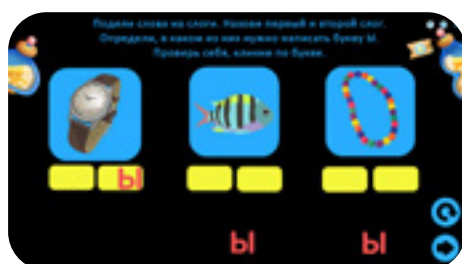
Звук [У]. Место звука в слове

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: узор, улитка, улыбка, акула, кукла, клоун, утёнок, кружка, луна, кенгуру, рагу, улитка, капуста, груша, суп, лук, ухо, жук, муха, бусы, паук.



Звук [И]. Место звука в слове

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: индюк, слива, иней, игла, лимон, грабли, гриб, ластик, вареники, камни, малина, велосипед, коньки, желуди, бантик, кит, рис, три, щит, пила, лиса, сани, киви.



Звук [Ы]. Место звука в слове

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: шары, ананасы, грибы, зубы, карты, бутылка, кеды, ножницы, тыква, мыло, рыба, огурцы, ласты, дыня, весы, сын, осы, бык, сыр, часы, бусы.



Место гласных звуков в слове

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: гусь, рысь, лось, скат, тигр, эльф, облако, акула, линейка, эскимос, пила, ножницы, эму, бусы, сани, роза.



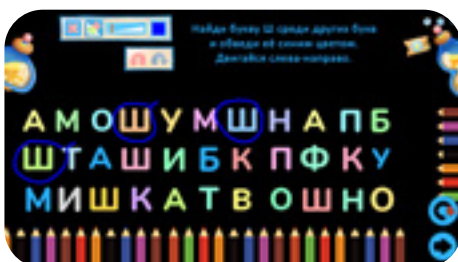
Звук [С]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: сок, суп, соты, скат, тост, сани, каска, компас, миска, ирис, сапоги, кактус.



Звук [З]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: заколка, зонтик, кузнечик, стрекоза, ваза, бизон, зуб, замок, заяц, коза.



Звук [Ш]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: шапка, машина, лягушка, вишня, камыш, каша, шкаф, шуба, кошка, мышка.



Звук [Ж]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: желуди, жилет, лыжи, ножницы, жук, пижма, пижама, жадиана, пиджак.



Звук [Л]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: клоун, лупа, бутылка, кукла, лампа, лак, пила, лук, игла, волк, луна, акула, вилка, баклажан.



Звук [Р]. Звуко-буквенный анализ

Ребёнку необходимо закрепить навыки звуко-буквенного анализа на материале слов: рот, тир, рак, руки, торт, тигр, труба, фартук, пират.

Лексика

Лексика — вся совокупность слов, входящих в состав какого-либо языка или диалекта. Лексикон – словарный запас. Важным направлением работы по обогащению лексики является ознакомление с различными способами словообразования. В процессе словообразования развивается восприятие и различение значимых частей слова, формируются наблюдательность, способность сопоставлять слова по их морфологическому составу, выделять и сравнивать различные элементы в словах. Работу на уровне обогащения лексики нельзя ограничивать только накоплением у детей определённого количества слов.

Важно научить детей производить отбор и группировку слов по различным признакам: морфологическим (по общности корня, приставки, суффикса), лексико-семантическим (по общности или противоположности значений) и т.п. При этом учитывается, что системные связи между лексическими единицами легче всего осмысливаются путём использования приёма сравнения. Центральное место в словарной работе принадлежит лексическим упражнениям.

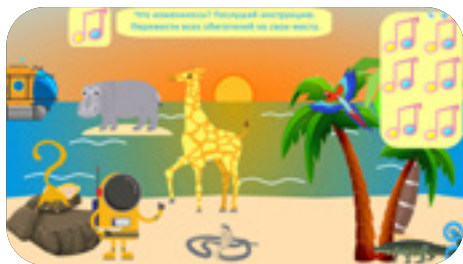
- обогащение словарного запаса;
- уточнение значения слова;
- расширение семантики слова.

При проведении коррекционной работы по развитию лексики необходимо учитывать современные лингвистические и психолингвистические представления о слове, структуре значения слова, закономерностях формирования лексики, особенностях лексики у дошкольников с речевой патологией. С учётом этих факторов, формирование лексики проводится по следующим направлениям:

1. Расширение объёма словаря параллельно с расширением представлений об окружающей действительности, формирование познавательной деятельности, формирование познавательной деятельности (мышления, восприятия, представлений, памяти, внимания и др.).
2. Уточнение значения слов;
3. Формирование семантической структуры слова в единстве основных его компонентов (денотативного, понятийного, коннотативного, контекстуального);
4. Организация семантических полей, лексической системы;
5. Активизация словаря, совершенствование процессов поиска слова, перевода слова из пассивного в активный словарь.

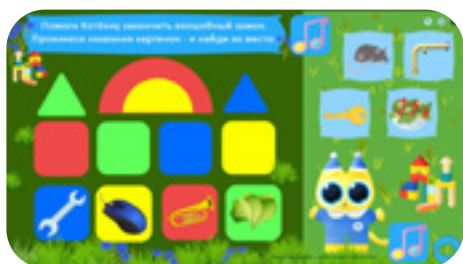
Игры блока «Лексика»

(игры, созданные в конструкторе)



Предлоги. Животные жарких стран

Ребёнку необходимо назвать животных на слайде, определить и запомнить их расположение. При переходе на следующий слайд сцена меняется. Задача ребёнка – вспомнить расположение животных, прослушать инструкцию и переместить животных в соответствии с ней.



Существительные. Слова-омонимы

Ребёнку необходимо украсить кубики картинками. Для этого нужно назвать картинку на кубике из нижнего ряда и переместить картинку с таким же названием на кубик из верхнего ряда.



Глаголы. Насекомые

Ребёнку предлагается помочь Светлячку найти по-разному передвигающихся насекомых. А затем прослушать звуки и определить, кто их издаёт.

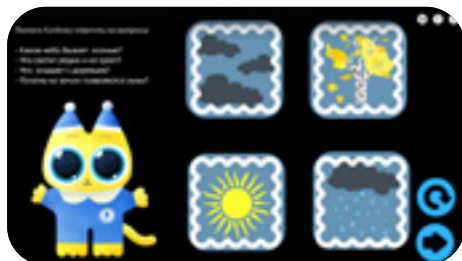
Грамматика

У детей с ОНР формирование грамматического строя речи происходит с большими трудностями, чем овладение словарем. Нарушение синтаксической структуры предложения выражается в пропуске членов предложения, неправильном порядке слов, в отсутствии сложноподчиненных конструкций. Формирование грамматического строя речи у дошкольников с ОНР должно включать работу над морфологией (изменение слов по родам, числам, падежам), словообразованием (образование одного слова на базе другого с помощью специальных средств), синтаксисом (построением простых и сложных предложений), обеспечивать формирование грамматических обобщений.

Задачи по формированию грамматической стороны речи у детей можно рассматривать в трёх направлениях:

- помощь детям в практическом освоении морфологической системы родного языка (изменение по родам, числам, лицам, временам);
- помощь детям в овладении синтаксической стороной: обучение правильному согласованию слов в предложении, построению разных типов предложений и сочетанию их в связном тексте;
- сообщение знаний о некоторых нормах образования форм слов.

Занятия блока «Грамматика» (игры, созданные в конструкторе)



Осень

Игры занятия помогут сформировать, закрепить и систематизировать представления детей об осени.



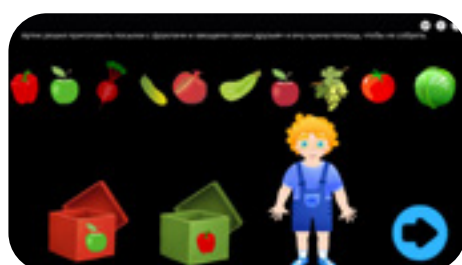
Овощи

Игры занятия помогут сформировать, закрепить и систематизировать представления детей об овощах.



Фрукты

Игры занятия помогут сформировать, закрепить и систематизировать представления детей о фруктах.



Сад, огород

Игры занятия помогут сформировать, закрепить и систематизировать представления детей о фруктах и овощах.

Конструктор интерактивных игр и заданий ArtikMe

При разработке игр невозможно учесть индивидуальные особенности каждого ребёнка. А коррекционная работа, в отличие от образовательной, строится именно на индивидуальных характеристиках ребенка. Таким образом, создавая самостоятельно игры в конструкторе, педагог может органично вписать их в авторскую систему коррекционной работы и отразить в рабочей программе.

Механики конструктора позволяют создать игру или упражнение для решения любой коррекционной или обучающей задачи.

Поиск лексического материала в библиотеке настроен по актуальным для педагога параметрам: лексическая тема, наличие заданного звука, место звука в слове, акустические характеристики звука, количество слогов. Библиотека картинок содержит более 7500 изображений (Приложение 2).

Функционал конструктора позволяет добавлять текст, фигуры, изображения, аудиозаписи, видеофрагменты, интерактивные механики. Занятие становится максимально информативным, действующим не только зрительный, но и слуховой анализатор. Педагог становится равноправным партнером ребёнка в решении игровой задачи, сохраняя главную роль в организации коррекционного процесса.

Настройка интерактивности с помощью механик интуитивно понятна. Производится максимально быстро и удобно.

Механики конструктора интерактивных заданий

Механика	Мероприятие
Верно-неверно	Поиск предметов заданной тематической категории среди других.
	Выбор изображения с заданным звуком.
Сортировка	Запоминание расположения картинок, восстановление последовательности.
	Выбор изображения по прослушанному описанию.
	Узнавание звучания музыкальных инструментов, звуков природы, голосов животных, бытовых шумов.
Классификация	Определение реального размера изображений и распределение их по возрастанию или убыванию.
	Распределение предметов по группам на основании заданного признака.
	Выбор предметов только с заданным признаком.
Движение	Запоминание траектории движения объекта и называние картинок по пути следования.
	Определение первого звука в названии картинок по пути следования объекта и составление слова из первых звуков.
Рисование	Поиск пар изображений и соединение их линией.
	Написание букв.
	Выделение изображений с заданным признаком.

Чек-лист создания игры

1. Подготовка к созданию игры:

- поставьте цель;
- поставьте задачи, с помощью которых цель будет достигнута;
- сформулируйте тему занятия;
- определите лексический материал;
- подберите картинки и звуки в библиотеке конструктора интерактивных заданий.

2. Создание игры:

- создайте слайд;
- создавайте игру, используя инструменты конструктора: фон, изображение из библиотеки, текстовые инструкции, фигуры, музыку из библиотеки конструктора, навигацию, игровые механики, анимации, мини-игры.

Смотрите видео, как создавать уникальные игры в конструкторе:

<https://www.youtube.com/watch?v=8WTYq2F0syA>



Список литературы

1. Крупенчук, О. И. Интерактивная артикуляционная гимнастика [Текст] / О. И. Крупенчук. – Город: Литера, 2014 – 32 с.
2. Лалаева Р.И., Серебрякова Н.В. Коррекция общего недоразвития речи у дошкольников (формирование лексики и грамматического строя). – СПб.: СОЮЗ, 1999. – 160 с.
3. Танцюра, С. Ю., Васильева, И. Н. Артикуляционная, дыхательная и речедвигательная гимнастика в условиях логопункта ДОО [Текст] / С. Ю. Танцюра, И. Н. Васильева. – Город: Сфера, 2019 – 64 с.
4. Ткаченко, Т. А. Логопедическая энциклопедия [Текст] / Т. А. Ткаченко – . – Город: Мир книги, 2010 – 280 с.
5. Филичева Т. Б., Чиркина Г. В. Подготовка к школе детей с общим недоразвитием речи в условиях специального детского сада: В 2 ч. Ч. I. Первый год обучения (старшая группа). Пособие для студентов дефектологических факультетов, практических работников специальных учреждений, воспитателей детских садов, родителей. М.: Альфа, 1993.– 103 с.

Вариативность использования игр блока «Звуковой маршрут»

Используя интерактивный программно-методический комплекс «Умное зеркало ArtikMe», логопед может решать несколько задач. Логопед может использовать игру без включения аудиоинструкции, проговорив свою, отключив распознавание.

Пчела

1. Употребление приставочных глаголов с существительными.

Пчёлка собирает пыльцу и нектар с цветов на поляне. Например: пчела полетела. Пчела кружится. Пчёлка перелетает с одного цветка на другой. Она жужжит. Пчела машет крыльями. Пчела шевелит усиками. Она подлетает к цветку. Пчела собирает пыльцу. Пчела пролетает над цветами. Пчёлка залетает в улей.

2. Употребление прилагательных, согласование прилагательных с существительными.

Давай посмотрим на Пчёлку. Расскажи, какая она?

Например: она маленькая. Она полосатая. Она жужжащая. Она жалящая. Она летающая. Она мягкая. Она живая. Она красивая.

Божья коровка

1. Согласование глаголов с существительными.

Божья коровка, путешествуя, встречает много интересного на своём пути. Божья коровка ползает по листочку. Она перелетает с листка на листок. Божья коровка ходит по листочку. Божья коровка расправляет крылышки. Она машет крылышками. Она садится на руку. Божья коровка прилетела на ладонь ребёнка. Мальчик сдувает божью коровку. Божья коровка летит. Она улетает.

2. Образование новых слов с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Давай посмотрим на картинку и представим, что всё здесь маленькое. Я называю тебе слова, а ты попробуй превратить всё это в «маленькое» или назвать «ласково». Например: Лист – листик, листок. Трава – травинка, травиночка. Ладонь – ладошка, ладошечка. Крыло – крылышко, пятно – пятнышко, лапа – лапочка. Глаз – глазик, глазочек.

3. Употребление приставочных глаголов с существительными.

Отработка правильного употребления предлогов Божья коровка, путешествуя, встречает много интересного на своём пути. Божья коровка ползает по листочку. Она перелетает с листка на листок. Божья коровка ходит по листочку. Она садится на руку. Божья коровка прилетела на ладонь ребёнка. Мальчик сдувает божью коровку с ладошки. Она улетает от мальчика.

Змея Шуша

1. Употребление прилагательных, согласование прилагательных с существительными.

Давай посмотрим на змею Шушу и расскажем, какая она. Например, она длинная, красивая, чешуйчатая, коричневая, шипящая, ушастая, добрая, ползающая, ищущая, доползающая, проползающая, маленькая, ласковая, опасная.

2. Отработка правильного употребления предлогов.

Это змея Шуша, и она сегодня отправляется к своему другу в гости. Давай посмотрим, где и как она поползет. Шуша подползает к клетке. Змея Шуша заползла в корзину. Змея Шуша подползла к кустам. Шуша проползла около кустов.

Пчёлка

1. Обогащение словаря словами-действиями.

Пароход отправляется в путешествие, перевозя на своём борту различных животных. Интересно, какие действия будет совершать пароход во время поездки?

Например: пароход отплыл от пристани. Пароход поплыл по реке. Пароход перевозит груз. Пароход издает звук. Пароход гудит. Пароход причаливает к берегу. С парохода выгружают груз. Животные покидают пароход.

2. Составление описательного рассказа.

Итак, наш пароход перевозит животных на другой берег. А сможешь ли ты догадаться, какие животные сейчас находятся на борту парохода?

Например:

1. Он большой, серый, с большими ушами и хоботом. Это же слон! Расскажи, какой он? Слон большой, серый, с большими ушами, с длинным хоботом и бивнями.
2. Она полосатая, с копытами, живущая в жарких странах, травоядная. Это зебра. Расскажи, какая она? Зебра полосатая, с копытами, живёт/обитает в жарких странах, питается исключительно растительной пищей.

3. Он зубастый, зелёный, опасный, огромный, с короткими лапами и длинным хвостом. Это крокодил. Расскажи, какой он? Крокодил большой, зелёный, опасный, с огромной пастью и острыми зубами.
4. Он пятнистый, высокий, с длинной шеей, травоядный. Это жираф. Расскажи, какой он? Жираф коричневый, оранжевый с пятнами. Он высокий и с длинной шеей. Он ест листья и траву.

Тигрёнок

1. Употребление приставочных глаголов с существительными.

Логопед может использовать игру без включения аудиоинструкции, проговорив свою.

Тигрёнок встречает множество препятствий на своём пути. Что же ему делать и как поступить? Тигрёнок обойдёт куст. Тигрёнок подойдёт к пеньку. Тигрёнок идёт по тропинке. Тигрёнок пройдет под листьями/веткой.

2. Употребление прилагательных, согласование прилагательных с существительными.

Давай посмотрим на Тигрёнка и расскажем, какой он?

Он красивый, пушистый, полосатый, хищный, рычащий, маленький опасный, добрый, ласковый, прыгающий, крадущийся...

3. Отработка правильного употребления предлогов.

Это Тигрёнок и он ищет свою маму. Давай посмотрим, какой путь он пройдёт, чтобы найти свою маму. Тигрёнок проходит около куста. Тигрёнок подошёл к кусту. Тигрёнок прополз под кустом. Тигрёнок отошёл от дерева. Тигрёнок спрятался за лист.

4. Согласование существительных с прилагательными и местоимениями в роде и числе.

Мама-тигрица, увидев своего малыша Тигрёнка, очень обрадовалась. Обнимая своего малыша, она говорит ласковые слова. Например: «Мой маленький Тигрёнок. Мой ласковый малыш. Моя милая мордочка. Мои красивые ушки. Мой маленький носик. Мои быстрые лапки».

Содержание «Библиотеки картинок»

1. Буквы
2. Человек. Части тела
3. Числа
4. Действия
5. Деньги
6. Еда
7. Фигуры
8. Фон
9. Фрукты
10. Игрушки
11. Эмоции (пиктограммы)
12. Инструменты
13. Интернет
14. Изделия
15. Камень
16. Конструкции
17. Косметика
18. Лекарство
19. Материал
20. Мебель
21. Музыкальные инструменты
22. Напитки
23. Неживая природа
24. Обувь
25. Одежда
26. Овощи
27. Помещения
28. Посуда
29. Праздник
30. Предметы
31. Приборы
32. Приспособления
33. Продукт
34. Профессии
35. Сказка
36. Сооружение
37. Спорт
38. Транспорт
39. Улица
40. Время суток
41. Ягоды
42. Здания
43. Живая природа: Грибы. Люди. Насекомые. Птицы. Растения. Рыбы. Животные

