

Государственное учреждение образования  
«Ясли-сад № 8 г. Рогачева»

МАТЕРИАЛЫ ПАНОРАМЫ МЕТОДИЧЕСКИХ ИДЕЙ  
«ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ  
КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОПФР»

Автор: Логунова Анна Михайловна,  
учитель-дефектолог

Рогачев 2020

Формирование правильной речи является одним из важнейших направлений разностороннего развития ребенка. В настоящее время эта проблема является чрезвычайно актуальной, так как доля речевых нарушений среди детей, имеющих отклонение в развитии, постоянно увеличивается.

Как заинтересовать детей, чтобы получить хороший результат? Этот вопрос я задавала себе не один раз. Когда я первый раз провела занятие с использованием интерактивных игр, я увидела какой интерес вызвали эти игры у детей, как они реагировали на каждое движение на экране, как старались правильно отвечать на каждый вопрос, как внимательно слушали, а главное результативность занятия была значительно выше, я поняла, что это то, что я искала. С тех пор использование информационно-коммуникационных технологий стало неотъемлемой частью моей работы. Интерактивные игры позволяют привнести эффект наглядности в занятие, повысить мотивационную активность каждого ребенка. Обучение с использованием интерактивных игр значительно расширяет мои возможности, в том числе позволяет включать новые формы работы в образовательный процесс с детьми с ОПФР, что способствует улучшению качества коррекционных занятий, делая их интересными и запоминающимися.

Интерактивные игры созданы мною в программе PowerPoint с помощью инструмента триггер (мультимедийные презентации).

**Триггер** в PowerPoint – это инструмент, который позволяет создать «горячую клавишу» для запуска анимации, аудио и видеоэффектов.

Один клик мышью – и выбранный объект (картинка, фигура, отдельное слово) приходит в движение на слайде. Исчезает, выезжает справа или слева, меняет цвет – действует по заданному сценарию.

Что значит интерактивный? Понятие *«интерактивный»* в переводе с английского языка означает: interactive: inter–между, меж; active от act – действовать, действие. Оно означает возможность активно взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Иными словами, интерактивная игра – это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников (*игроков*) возникает некое *«новое»* знание и опыт, возникший непосредственно в ходе игрового процесса, либо явившиеся результатом этой игры. То есть интерактивная игра – это активная обучающая игра.

Разработанные мною интерактивные игры направлены на развитие лексико-грамматического строя речи и предназначены для детей с ОПФР среднего и старшего дошкольного возраста.

Я разработала картотеку интерактивных игр по лексическим темам в соответствии с программой Ю.Н. Кисляковой, Л.Н. Мороз «Воспитание и обучение детей с тяжелыми нарушениями речи». В моей картотеке представлено 17 игр (Приложение).

Их применение, считаю чрезвычайно эффективными, так как они помогают выполнять задачи, решение которых традиционными методами является недостаточно продуктивным, позволяют корригировать функции, работа над которыми трудновыполнима.

Гармоничное сочетание традиционных средств с применением презентаций в программе PowerPoint позволяет существенно повысить мотивацию детей к занятию и, следовательно, существенно сократить время на преодолении речевых нарушений.

Интерактивные игры выступают средством, которое активизирует работу, позволяет сделать коррекционно-развивающий процесс более интересными и в тоже время более результативным.

#### **Преимущество использования интерактивных игр в коррекционно-развивающем процессе:**

1. Возможность осуществлять традиционную коррекционно-развивающую деятельность по-новому.
2. Новизна в подаче учебного материала, следовательно, повышение заинтересованности и мотивации детей на занятиях.
3. Возможность сокращения времени на развитие высших психических функций – памяти, внимания, мышления.
4. Индивидуализация коррекционного процесса (возможность для учителя-дефектолога самому варьировать содержание компьютерных упражнений в зависимости от индивидуальных, возрастных особенностей детей).
5. Облегчение подбора и хранения демонстрационного материала.
6. Доступность использования компьютерных программ для учителя-дефектолога и удобство их использования.
7. Интерактивность обучения, то есть возможность у ребенка контролировать правильность своего ответа самому, выполнять определенные действия с компьютером и получить результат своей работы.
8. Возможность использования звукового и музыкального сопровождения.
9. Информационная емкость, компактность, доступность, наглядность, эмоциональная привлекательность, мобильность, многофункциональность.

Разработанные мною интерактивные игры может использовать в своей работе с детьми с ОПФР каждый педагог, заинтересованный в повышении эффективности педагогической деятельности.

Приложение

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОПФР СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

### 1. ТЕМА: ОВОЩИ И ФРУКТЫ

#### ИГРА «Что растет в саду на дереве?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.



Ход: на слайде изображен сад с деревьями, в низу слайда в хаотичном порядке расположены фрукты и овощи. Детям предлагается назвать все фрукты и овощи и выбрать только те фрукты, которые растут в саду на деревьях. Если дети делают правильный выбор, то фрукт перемещается на дерево и издается характерный звук, если неправильно, то овощ исчезает.

#### ИГРА «Что растет в огороде на грядке?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать наглядно-образное мышление.

Ход: на слайде изображен огород, в низу слайда в хаотичном порядке расположены овощи и фрукты. Детям предлагается назвать все овощи и фрукты и выбрать только те овощи, которые растут в огороде на грядке. Если дети делают правильный выбор, то овощ перемещается на грядку и издается характерный звук, если неправильно, то фрукты исчезают.

#### ИГРА «Собираем урожай»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать умение отбирать фрукты и овощи в определенном порядке.

Ход: на слайде изображены две корзины, одна корзина для фруктов, вторая корзина для овощей, в низу слайда в хаотичном порядке расположены фрукты и овощи. Детям предлагается вначале собрать фрукты, затем овощи. При правильном ответе фрукты и овощи перемещаются в корзину и издается характерный звук.



## 2. ТЕМА: ГРИБЫ

### ИГРА «Съедобные-несъедобные»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать наглядно-образное мышление.



Ход: на слайде лесная полянка с грибами и корзиной. Детям предлагается назвать все грибы и выбрать только съедобные грибы. Если дети ответили верно, то съедобные грибы перемещаются в корзину, если дети называют несъедобные грибы, то они увеличиваются в размере и издается характерный звук.

### ИГРА «Части гриба»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память, словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположены части гриба (шляпка, ножка, грибница). Детям предлагается назвать части гриба. Если дети ответили верно, то все части с характерным звуком соединяются.

## 3. ТЕМА: ВРЕМЕНА ГОДА

### ИГРА: «ЗИМА», «ВЕСНА», «ЛЕТО», «ОСЕНЬ»



Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать умение устанавливать правильную последовательность времен года, подбирать признаки к временам года; развивать зрительное внимание и память.

Ход: на слайдах изображены времена года (зима, весна, лето, осень), внизу слайда расположены иллюстрации признаков всех времен года. Детям предлагается назвать пору году и подобрать ей соответствующий признак. При правильных ответах иллюстрации признаков года перемещаются к той поре года, которой соответствуют, при неправильном ответе иллюстрации вращаются по кругу и издается характерный звук.



## 4. ТЕМА: ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЕНЬШИ

### ИГРА «Домашние животные»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память, словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде домашние и дикие животные. Детям предлагается рассмотреть и назвать только домашних животных. Если дети называют домашнее животное, то оно увеличивается в размере и издается характерный звук, если ребенок назвал дикое животное, то это животное исчезает и т.д.



#### ИГРА «Детеныши домашних животных»

Задачи: образовывать названия детенышей; развивать зрительное внимание и память.

Ход: на слайде расположены отдельно друг от друга домашние животными и их детеныши. Дети должны выбрать дикое животное и ответить, кто его детеныш (например, у коровы теленок и т. д) после, детеныш с характерным звуком движется к тому или иному домашнему животному.



#### ИГРА «Сосчитай»

Задачи: согласовывать числительные с существительными; развивать зрительное внимание и память, словесно-логическое мышление.

Ход: в игре пять слайдов, на каждом слайде изображена собака с цифрами. Детям предлагается сосчитать собак количественным счетом и соотнести число (например, 3 собаки, 5 собак). Соответствующие числа перемещаются к собакам.

## 5. ТЕМА: ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЕНЬШИ

#### ИГРА «Дикие животные»

Задачи: уточнять и активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде дикие и домашние животные. Детям предлагается рассмотреть и назвать только диких животных. Если дети называют правильно животное, то оно увеличивается и издается характерный звук, если ребенок назвал домашнее животное, то это животное исчезает и т.д.

#### ИГРА «Детеныши диких животных»

Задачи: образовывать названия детенышей диких животных; развивать словесно-логическое мышление

Ход: на слайде расположены отдельно друг от друга дикие животными и их детеныши. Дети должны выбрать дикое животное и ответить, кто его детеныш (например, у волчицы волчонок и т. д) после, детеныш с характерным звуком перемещается к тому или иному дикому животному.

### ИГРА «Кто, где живет?»

Задачи: образовывать притяжательные прилагательные;

Ход: на слайде расположены дикие животные и их жилища (логово, нора, берлога, кусты, дупло). Детям нужно правильно ответить на вопросы, например, «Где живет медведь?». После правильного ответа детей, животное передвигается к своему жилищу.



### ИГРА «Кого не стало?»

Задачи: образовывать родительный падеж существительных; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде иллюстрация полянки с дикими животными. Детям предлагается закрыть глаза, в это время с поляны исчезает одно животное. Дети открывают глаза и отвечают на вопросы (например, кого не стало?). Игра продолжается пока все животные не исчезнут.

### ИГРА «Кто, чем питается?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.



Ход: на слайде расположены дикие животные и разная пища. Дети выбирают и называют ту пищу, которой питается, данное животное. Если дети назвали правильно пищу, то она увеличивается с характерным звуком, а если неправильно называют, то картинка исчезает. Игра продолжается пока всех животных не накормят.

## 6. ТЕМА: ДОМАШНИЕ ПТИЦЫ И ИХ ПТЕНЦЫ



### ИГРА «Птенцы домашних птиц»

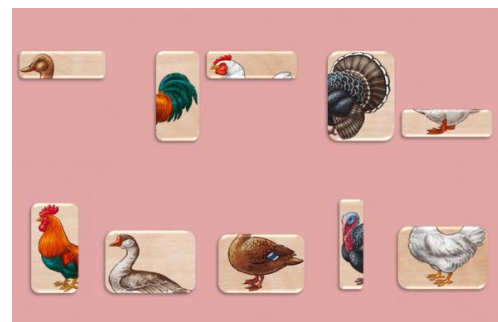
Задачи: образовывать названия птенцов домашних птиц; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде иллюстрация поляны с домашними птицами (индюки, гуси, утки, куры) и их птенцы. Детям предлагается найти птенцов домашних птиц и ответить, кто их птенец? Если дети ответили правильно, то птенец с характерным звуком перемещается к своей семье.

## ИГРА «Части тела»

Задачи: образовывать притяжательные прилагательные; развивать целостность зрительного восприятия, словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположены части тела домашних птиц. Детям предлагается отыскать часть тела и ответить на вопросы (например, «Чья голова? Чей хвост? Чьё туловище?»). Если ответ правильный, то части тела соединяются.



## 7. ТЕМА: ЖИВОТНЫЕ ЖАРКИХ СТРАН

### ИГРА «Кто живет в Африке?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.



Ход: на слайде животные жарких стран и животные Севера. Детям предлагается рассмотреть и назвать только животных жарких стран. Если дети называют правильно животное, то оно увеличивается и издается характерный звук, если назвали животное Севера, то это животное исчезает и т.д.

### ИГРА «Детеныши жарких стран»

Задачи: образовывать названия детенышей животных жарких стран; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположены животные жарких стран и их детеныши. Дети должны выбрать животное и ответить, кто его детеныш (например, у слона слоненок и т. д) после, детеныш с характерным звуком движется к тому или иному животному.

## 8. ТЕМА: ЖИВОТНЫЕ СЕВЕРА

### ИГРА «Кто живет на Севере?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде иллюстрации животных Севера и жарких стран. Детям предлагается рассмотреть и назвать только животных Севера. Если дети называют правильно животное, то оно увеличивается и издается характерный звук, если назвали животное жарких стран, то это животное исчезает и т.д.





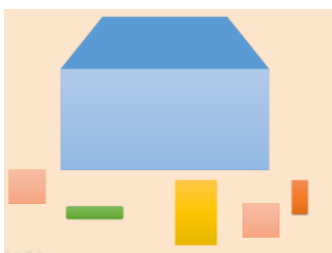
## ИГРА «Детеныши животных Севера»

Задачи: образовывать названия детенышей животных Севера; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположены иллюстрации животных Севера и их детеныши. Дети должны выбрать животное и ответить, кто его детеныш (например, у моржа моржонок и т. д) после, детеныш с характерным звуком движется к тому или иному животному.

## 9. ТЕМА: ДОМ И ЕГО ЧАСТИ

### ИГРА «Из чего состоит дом?»



Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать целостное восприятие предмета.

Ход: на слайде расположены иллюстрации части дома. Детям предлагается их назвать. Если дети дают правильный ответ, то части соединяются с характерным звуком.

### ИГРА «Наведи порядок»

Задачи: развивать умение употреблять предлоги в, на; активизировать словарь по теме; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде иллюстрация комнаты с разбросанными предметами. Детям предлагается отыскать эти предметы и разложить по своим местам (например, ваза стоит на столе).



## 10. ТЕМА: ЗИМУЮЩИЕ ПТИЦЫ

### ИГРА «Кто остался зимовать?»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать целостность зрительного восприятия, словесно-логическое мышление.

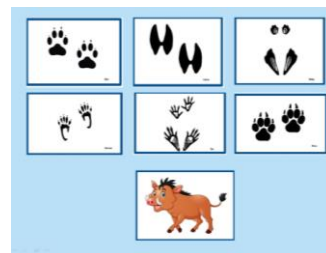


Ход: на слайде расположены иллюстрации зимующих и перелетных птиц. Детям предлагается рассмотреть и назвать только зимующих птиц. Если дети называют правильно зимующую птицу, то она увеличивается и издается характерный звук, если назвали перелетную птицу, то она исчезает и т.д.

### 11. ИГРА «Чьи следы?»

Задачи: образовывать притяжательные прилагательные; развивать словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположены иллюстрации следов диких и домашних животных. Детям предлагается рассмотреть и выбрать следы соответствующего животного. При правильном подборе, следы увеличиваются в размере и издается характерный звук, при не правильном ответе исчезают.



### 12. ИГРА «Чего не стало?»

Задачи: образовывать формы родительного падежа существительных; развивать зрительное внимание и память.

Ход: на слайде расположены предметы. Детям предлагается подобрать недостающую часть, того или иного предмета. При правильных ответах части передвигаются к своим предметам.

### 13. ИГРА «Где чей дом?»

Задачи: уточнять и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память; словесно-логическое мышление.

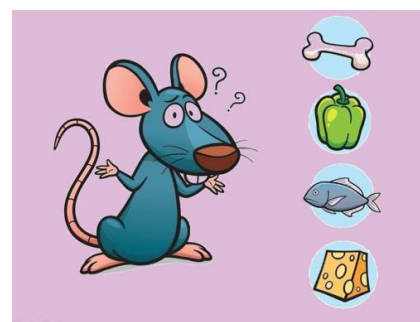
Ход: на слайде расположены жилища домашних животных, насекомых (корова, лошадь, муравьи, пчелы). Детям нужно правильно ответить на вопросы, например, «Где живет корова?». После правильного ответа детей, животное или насекомое перемещается к своему жилищу.

### 14. ИГРА «Кто что ест?»

Задачи: уточнять и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память.



Ход: на слайде расположены животные и та пища, которую употребляют животные. Дети выбирают и называют ту пищу, которой питается, данное животное. Если дети назвали правильно пищу, то она меняет цвет с характерным звуком, а если неправильно называют, то картинка вращается по кругу. Игра продолжается пока всех животных не накормят.



всех животных не накормят.

## 15. ТЕМА: ПОСУДА

### ИГРА «Какая посуда?»

Задачи: уточнить названия предметов посуды, образовывать качественные прилагательные; развивать зрительное внимание и память.

Ход: на слайде расположены иллюстрации шкафчик, посуды. Детям предлагается выбрать и назвать только металлическую посуду. Если дети ответили верно, то посуда с характерным звуком передвигается на полку шкафчика, если ответили не верно, то деревянная посуда меняет цвет.



## 16. ТЕМА: ЦВЕТЫ

### ИГРА «Полевые цветы»



Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память, словесно-логическое мышление.

Ход: на слайде расположена поляна с полевыми и садовыми цветами. Детям предлагается выбрать и назвать только полевые цветы, если ребенок назвал полевой цветок, то он с характерным звуком увеличивается в размере, если назвал садовый цветок, то он меняет цвет.

## 17. ИГРА «Путаница»

Задачи: уточнить и активизировать словарь по теме; развивать зрительное внимание и память.

Ход: на слайде расположены иллюстрации добрых и злых героев сказок и два сундука. Детям предлагается назвать героев сказок и распределить их по сундукам. Добрых героев в один сундук, злых во второй сундук. Игра продолжается до тех пор, пока всех героев не распределят по сундукам.

