

ЭКЗАМЕН

Речевое развитие

ФГОС ДО



ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
МЕТОДИЧЕСКИЕ
РЕКОМЕНДАЦИИ



ЭКЗАМЕН
МЕДИА

Интерактивное развивающее пособие
для индивидуальных и групповых
занятий взрослых с детьми

30-л

ГОВОРЯЩИЕ КАРТИНКИ

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ
УЛУЧШЕНИЕ АРТИКУЛЯЦИИ
РАСШИРЕНИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА
РАЗВИТИЕ РЕЧИ



3-5
ЛЕТ



168
ЗАДАНИЙ
133
РАСКРАСКИ



РАЗВИВАЕМ
СЛУХ, РЕЧЬ
АРТИКУЛЯЦИЮ
РАСШИРЯЕМ
СЛОВАРНЫЙ
ЗАПАС

Содержание

Введение	1
Программа «Говорящие Картинки»	3
Описание программы	3
Дополнительные возможности программы	5
Использование программы	7
Установка и удаление программы	8
Установка программы	8
Удаление программы	11
Интерфейс программы	12
Примерные планы занятий	14
Индивидуальное занятие «Звуки животных»	14
Групповое занятие «Расположение предметов»	17
Индивидуальное занятие «Музыкальные инструменты»	19
Приложение	22
Взаимодействие детей с компьютером	22

Введение

Федеральные государственные требования к условиям реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования (ФГО ДО) включают и требования к информационно-методическому обеспечению образовательного процесса в дошкольном учреждении, в частности обеспечение интерактивными дидактическими материалами, цифровыми образовательными ресурсами.

Серия интерактивных развивающих программ, подготовленных ООО «Экзамен-Медиа», нацелена на организацию разносторонней работы с детьми дошкольного возраста по основным направлениям развития детей, определенным Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО):

- *познавательно-речевое развитие* (программы «Говорящие Картинки», «Игры со Словами», «Шаг за Шагом», «Развивающие игры», «Смотри и Говори», «Лого Игры»);
- *физическое развитие* (программы «Лого Ритмика», «Развивающие игры»);
- *социально-личностное развитие* (программы «Игры со Словами», «Шаг за Шагом»).

Не случайно значительная часть содержания этих программ ориентирована на речевое развитие детей. В дошкольном возрасте у большинства детей отмечается неправильное произношение. В этом возрасте развивается навык слухового контроля за собственным произношением, умение исправлять его, т.е. формируется фонематический слух — способность к различению звуков.

Развитие слухового восприятия очень важно для становления правильной речи. В этом незаменимую роль играют аудиоупражнения на развитие слухового восприятия, богато представленные в перечисленных программах.

Одно из направлений работы ДОУ, которое определено Федеральными государственными требованиями, — «информационное обеспечение образовательного процесса, которое позволяет в электронной форме... проводить мониторинг и фиксировать ход воспитательно-образовательного процесса и результаты освоения основной общеобразовательной программы дошкольного образования».

Программы «Шаг за Шагом» и «Развивающие игры» позволяют организовать мониторинг достижений детей дошкольного возраста с учетом их индивидуальных особенностей на основе четко разработанных критериев по всем важнейшим сферам развития дошкольников.

Индивидуальные различия в развитии детей дошкольного возраста, в том числе и в речевом развитии, могут быть очень велики. Федеральный государственный стандарт предусматривает необходимость обеспечения условий для коррекционной работы с детьми в каждом дошкольном учреждении.

Перечисленные интерактивные развивающие программы включают как простые упражнения, так и более сложные. Это позволяет учитывать потребности детей, использовать программы для занятий с детьми с разным уровнем развития.

Кроме того, некоторые программы специализированы для логопедической работы («Лого Игры», «Смотри и Говори»). Многие программы включают контент, который можно использовать при работе со слабослышащими детьми (например, печатные материалы для обучения чтению целыми словами, синхронная печать текста аудиоинструкций, видеоматериалы, обучающие чтению по губам).

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними не требует специальной подготовки педагогов.

Привлекательный дизайн и разнообразные упражнения помогают создать игровую атмосферу и вовлечь детей в речевую деятельность.

Кроме интерактивного контента большинство программ содержит разнообразнейшие дидактические материалы, которые можно распечатать и использовать традиционным образом для развития графических навыков, мелкой моторики и зрительного восприятия дошкольников.

Программы созданы корпорацией YDP (Young Digital Planet) <http://www.ydp.eu/>, входящей в одну из ведущих европейских издательских групп Sanoma Corporation, которая специализируется на создании и распространении электронного контента. В разработке контента принимали участие европейские специалисты в области детского развития, психологи и логопеды.

Перевод и адаптация программ выполнены издательствами «Экзамен» <http://www.examen.biz> и «Экзамен-МЕДИА» <http://examen-media.ru> с привлечением специалистов дошкольных учреждений — педагогов, логопедов, психологов, дефектологов.

Программа «Говорящие Картинки»

Описание программы

Говорящие Картинки — интерактивная развивающая программа для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми младшего дошкольного возраста.

Упражнения направлены на развитие слухового и зрительного восприятия, слуховой памяти, улучшение артикуляции, развитие речи и расширение словарного запаса и кругозора детей.

Упражнения скомпонованы по **темам**.

Тема	Основная деятельность	Лексическая работа
1. Звуки животных	Отработка произношения звуков	Названия предметов
2. Музыкальные инструменты		
3. Звуки транспорта		
4. Звуки дома		
5. Звуки природы		
6. Цвета и их названия	Расширение словарного запаса.	Грамматически правильная речь (согласование слов в словосочетаниях)
7. Расположение предметов	Отработка произношения	
8. Антонимы		
9. Инопланетяне	Коммуникативные навыки	

Первые пять тем нацелены на работу со звуками и отработку произношения звуков. На экранах представлены различные предметы (явления) и звуки, характерные для этих предметов.

Использование мультимедийных технологий открывает новые возможности для педагогов при работе с детьми. Яркие привлекательные картинки, крупные, хорошо узнаваемые изображения, использование аудиозаписей, возможность использования микрофона для записи голоса ребенка помогают создать атмосферу игры, стимулируют речевую активность детей.



Дети рассматривают изображения на экране, прослушивают характерные звуки (естественное звучание) и звукоподражание неречевым звукам, повторяют звуки. Для отработки произношения можно использовать функцию записи и воспроизведения голоса ребенка.

Звукоподражание позволяет тренировать дыхание, произношение звуков, фонематический слух, чувство ритма, артикуляцию, способствует развитию органов речи. При этом запоминание характерных звуков не требуется. Поскольку основное назначение программы — развитие слухового восприятия, тренировка органов речи и отработка произношения, то звукоподражание — это своеобразная гимнастика для развития слуха и улучшения артикуляции.

Параллельно с этим можно организовать и **лексическую работу** по запоминанию названий изображенных предметов. Лексика подобрана по принципу характерного озвучивания изображаемых предметов (например, есть волк, но нет лисы или зайца).

Лексический материал:

- **животные:** кошка, корова, лошадь, петух, курица, коза, овца, индюк, утка, змея, слон, лев, обезьяна, дятел, пчела, аист, лягушка, сова, ворона, волк;
- **музыкальные инструменты:** пианино, труба, колокол, гитара, скрипка, флейта, барабан, бубен, маракасы;
- **транспорт:** паровоз, автомобиль, вертолет, самолет, корабль, велосипед, пожарная машина, трактор и др.
- **предметы домашней обстановки:** чайник, часы, кран, пылесос, радио, телефон, фен, стиральная машина и др.;
- **природа:** гроза, дождь, ветер, водопад, лес, снег.

Следующие три темы посвящены работе со словами. Усложняется звуковой ряд, расширяются возможности словарной работы.

Упражнения по теме **«Цвета и их названия»** нацелены на запоминание названий цветов. В общей сложности представлено 13 названий цветов и изображений предметов.



В зависимости от задач, которые ставит перед собой педагог, можно ограничиться лишь отработкой артикуляции и запоминанием названий основных цветов. А можно отрабатывать грамматически правильную речь (согласование прилагательного с существительным), например, название цвета — красный, а на экране — красная вишня.

Лексический материал: красный, желтый, зеленый, синий, черный, белый, розовый, коричневый, фиолетовый, оранжевый, золотой, серебряный, серый.

Тема **«Расположение предметов»** направлена на понимание смысла предлогов «перед», «за», «над», «под», «на», «в» и др. Кроме запоминания предлогов можно организовать и работу по правильному их употреблению в связной речи. Описание картинки на экране дает возможность формулировать простые предложения типа: «Мишка стоит рядом с коробкой» и т.д.



Упражнения по теме **«Антонимы»** развивают навыки сравнения и мышления, расширяют словарный запас, способствуют формированию грамматически правильной речи (согласование прилагательного с существительным).

Лексический материал: высокий, низкий, короткий, длинный, узкий, широкий, новый, старый, большой, маленький, веселый, грустный, чистый, грязный, полный, пустой, теплый, холодный, легкий, тяжелый и др.

Упражнения по теме **«Инопланетяне»** способствуют развитию коммуникативных навыков дошкольников. С помощью забавных персонажей дети знакомятся со способами выражения эмоций с помощью неречевых звуков, учатся понимать различные ситуации и связанные с ними эмоции, описывать изображенные ситуации и т.д.

Дополнительные возможности программы

Дополнительные упражнения

Звуковые загадки. Комплексные упражнения, направленные на развитие слухового восприятия и слуховой памяти, а также для закрепления основного

материала. Задача ребенка: прослушать неречевые звуки или слова (названия цветов, предлоги, антонимы) и найти картинку, к которой они относятся. Для успешного выполнения этих упражнений необходимо познакомить детей со звуками и словами из основного набора упражнений по той или иной теме.



Игры. Разнообразные упражнения, направленные на развитие внимания, памяти, слухового и зрительного восприятия.

Декламация. Стихотворения, предназначенные для прослушивания, запоминания и декламирования.



Печатные материалы

Программа включает большую коллекцию черно-белых иллюстраций и текстовые материалы, предназначенные для распечатывания.

Раскраски. Изображению на каждом экране соответствует черно-белая иллюстрация, которую можно распечатать и использовать для раскрашивания

ния или изготовления пазла. Раскрашивание развивает мелкую моторику, мышление (способность к анализу и синтезу изображения), способствует запоминанию новых слов. Для изготовления пазла нужно разрезать картинку на несколько частей и предложить ребенку сложить ее.

Стихи. Коллекцию стихов из рубрик «Рифмы» и «Декламация» также можно распечатать и использовать для заучивания или раскрашивания.

Дополнительная информация. Программа позволяет распечатать некоторые текстовые материалы: упражнения на развитие слухового восприятия из рубрики «Рифмы» и полезные сведения, касающиеся развития слуха и речи, из рубрики «Факты».

Использование программы

Программа «Говорящие Картинки» рассчитана на занятия с детьми младшего дошкольного возраста. С детьми, речевое развитие которых находится в пределах нормы, занятия можно проводить как индивидуально, так и в группах.

Программу могут использовать педагоги и специалисты ДОУ, а также родители, поскольку программа не требует специальной подготовки или специальных методик работы с детьми.

Основную часть программы «Говорящие Картинки» можно использовать в общеразвивающих целях для занятий с детьми младшего дошкольного возраста, а можно при работе со старшими дошкольниками с логопедическими проблемами или с неговорящими детьми в более позднем возрасте.

В дошкольном возрасте у большинства детей наблюдается неправильное звукопроизношение. На протяжении периода от 3 до 7 лет у ребенка все более развивается навык слухового контроля за собственным произношением, умение исправлять его в некоторых возможных случаях. Иными словами, развивается фонематический слух.

Отработка произношения звуков довольно скучное занятие, поэтому так важно создание игровой ситуации. Не просто «скажи с-с-с-с», а «покажи, как шипит змея». Звукоподражания необычны уже тем, что обладают прямым сходством со звуками внешнего мира. С другой стороны, звукоподражания являются единицами языка и используют звуковой состав языка.

Звукоподражание широко используется в программе «Говорящие Картинки». Игры, основанные на звукоподражаниях, очень полезны младшим школьникам. Систематические занятия не только позволяют развивать у детей правильное звукопроизношение, но и предупреждают возникновение речевой патологии.

Изображения на экране задают тему игровой ситуации, прослушивание естественных звуков расширяет представления ребенка об окружающем мире, помогает ориентироваться в нем (на улице, в доме, во дворе); прослушивание звукоподражания диктором задает образец произношения; возможность записать голос ребенка и прослушать его, сравнив с образцом, позволяет ребенку со стороны услышать собственное произношение, что мотивирует ребенка предпринять усилия для исправления произношения.

Установка и удаление программы

Эти упражнения развивают способность к различению звуков, слуховое восприятие, слуховую память, стимулируют речевую деятельность ребенка, способствуют улучшению звукопроизношения.

Групповые занятия. С детьми младшего дошкольного возраста (3–4 года), не требующими индивидуальных занятий с логопедом, можно проводить групповые занятия. При этом важно разумно чередовать использование компьютера (или видеопроектора) с традиционными формами работы (например, физкультминутка, рисование, раскрашивание, подвижные игры).

Во время групповых занятий записывать голоса детей имеет смысл только в малочисленных группах, причем так, чтобы разные дети озвучивали разные изображения.

Индивидуальные занятия. Программу могут использовать специалисты (логопеды) для индивидуальных занятий с детьми разного возраста. Целесообразность использования программы специалист определяет, исходя из индивидуальных потребностей и возможностей ребенка.

Во время индивидуальных занятий с логопедом полезно прослушать голос диктора, записать голос ребенка, повторяющего звуки или слова. Затем прослушать обе записи, сравнив их звучание. Подобная деятельность не только развивает слуховое восприятие, но и помогает отрабатывать произношение, так как ребенок лучше различает ошибки произношения, когда слышит себя «со стороны».

Коррекционные занятия. Программа «Говорящие Картинки» может использоваться и для коррекционной работы. Например, обучая неговорящих детей (алаликов), очень важно знать, что сначала у всякого ребенка развивается понимание речи и только потом он овладевает активной речью. Для обычных слов характерна случайная, или произвольная связь между значением и формой. Например, слово «кружка» никак не связано со свойствами предмета. Эта последовательность звуков немотивирована.

Звуковой состав звукоподражания, напротив, не случаен: он мотивирован соответствующим звуком внешнего мира. Поэтому звукоподражание помогает активизировать речевую деятельность.

Установка и удаление программы

Установка программы

Прежде чем устанавливать программу, убедитесь, что компьютер подключен к Интернету. Компьютер должен отвечать минимальным системным требованиям, перечисленным на обложке диска.

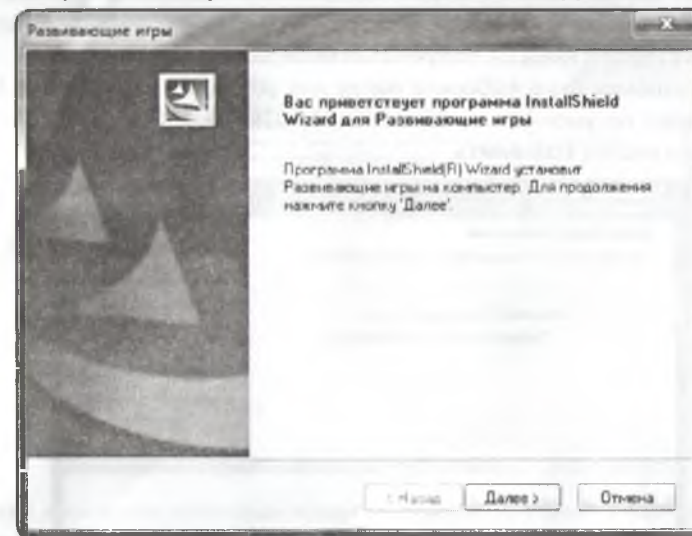
Если на компьютере установлена функция Автозапуска CD-диска, то установка программы начнется автоматически после помещения CD-диска в диск-код CD-ROM/DVD-ROM.

Если нет, то нужно сделать следующее:

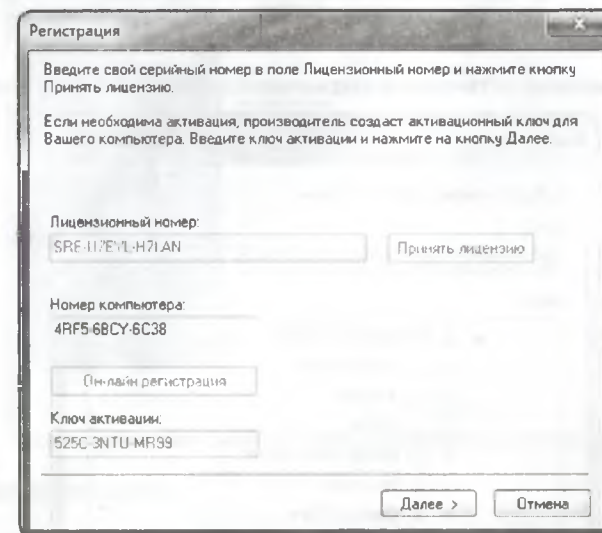
- в папке «Мой компьютер» найдите позицию CD-диск,
- откройте папку CD-диск,

Установка программы

- найдите и запустите файл **setup.exe**,
- кликните по кнопке **OK**, чтобы начать установку программы. Когда откроется окно установки, кликните по кнопке **Далее**¹.



Введите номер лицензии (серийный номер диска), указанный внутри упаковки диска, и нажмите кнопку **Принять лицензию**.



Номер вашего компьютера появляется автоматически. Убедитесь, что компьютер подключен к Интернету и кликните по клавише **Онлайн регистрация**.

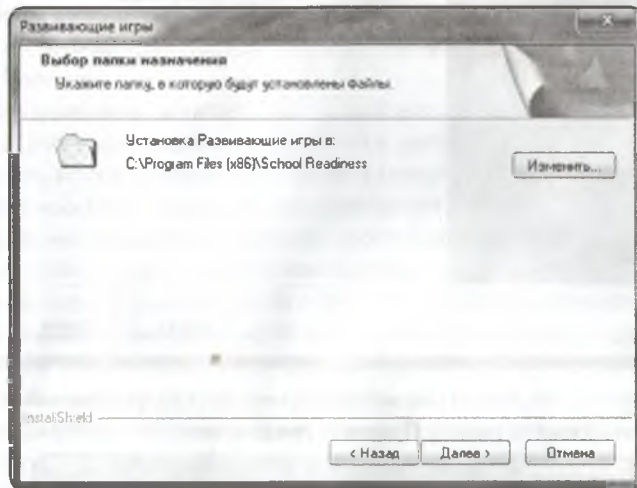
¹ Все программы этой серии устанавливаются одинаково.

Установка и удаление программы

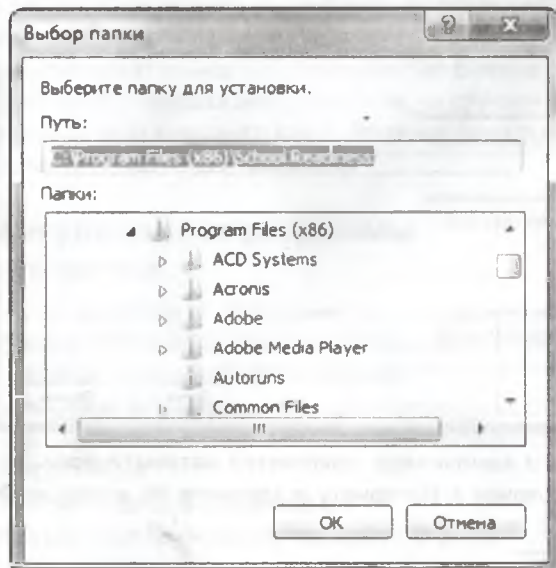
Дождитесь, пока в нижнем поле появится ключ активации и нажмите кнопку **Далее**.

Если компьютер, не подключен к Интернету, не нажимайте «Онлайн регистрация». Пришлите «Номер компьютера» на e-mail: info@examen-media.ru. Дождитесь ответа и введите полученный ключ активации.

В появившемся окне выберите папку для установки программы. Можно выбрать папку по умолчанию, нажав кнопку **Далее**, или выбрать место на диске, нажав кнопку **Изменить**.

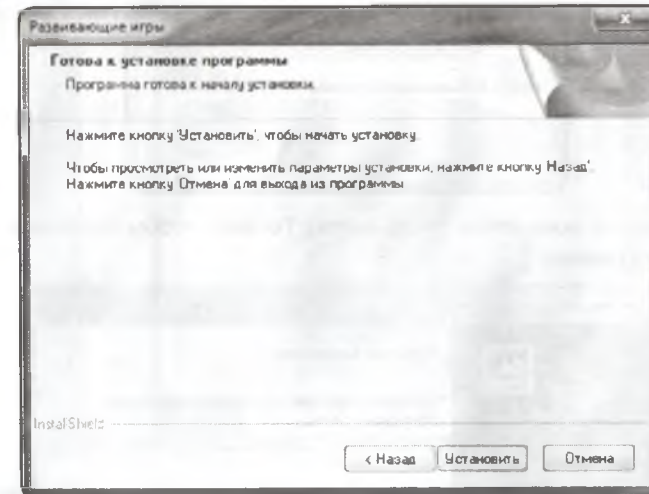


Определите папку установки в открывшемся окне и нажмите кнопку **ОК**.

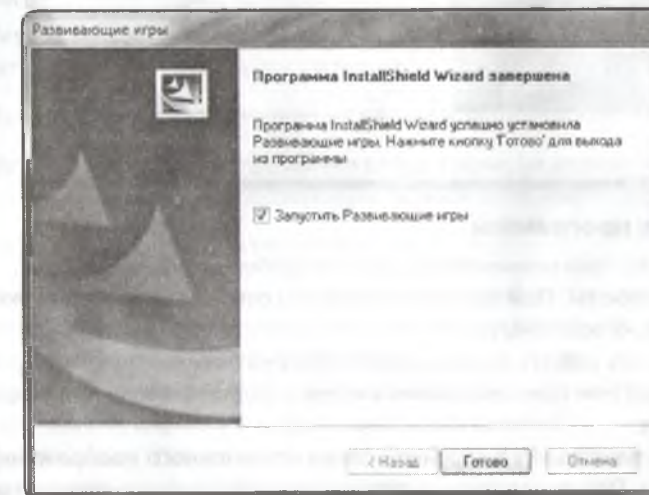


Удаление программы

В следующем открывшемся окне нажмите кнопку **Установить**, чтобы начать установку.



После окончания установки появится следующее окно. Кликните по кнопке **Готово**, чтобы закрыть программу установки.



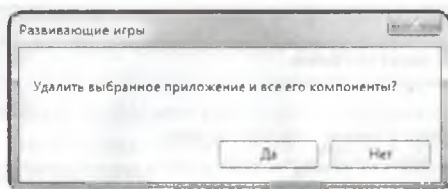
Удаление программы

Чтобы удалить программу с компьютера:

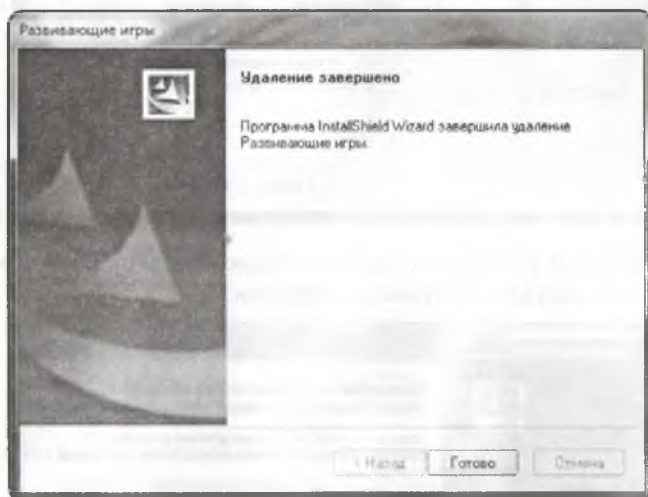
- выберите в меню **Пуск** вкладку **Панель инструментов**,
- далее пункт **Установка и удаление программ**,
- найдите название программы в списке и выделите его,
- нажмите кнопку **Удалить**.

Установка и удаление программы

В открывшемся окне нажмите кнопку **Да**, чтобы подтвердить удаление программы, или кнопку **Нет**, чтобы отменить удаление.



В следующем окне кликните по кнопке **Готово**, чтобы закончить процесс удаления программы.



Интерфейс программы

Интерфейс¹ программы очень прост и удобен для пользователя.

Начало работы. При запуске программы открывается первое окно в первой теме «Звуки животных»².

Чтобы начать работу, нужно выбрать тему на боковой панели (щелкнуть по ней курсором) или одну из нижних кнопок с упражнениями для закрепления и повторения.

Боковая панель. Ряд картинок слева от основного изображения — это перечень тем. При подведении курсора к каждой картинке появляется название темы. Чтобы перейти к выбранной теме, достаточно щелкнуть по нужной картинке.

¹ Совокупность средств, при помощи которых пользователь взаимодействует с программами и устройствами, например, интерактивные элементы программы — кнопки, стрелки, окна, панели инструментов.


² Обратите внимание на вкладки над верхней панелью с номерами экранов. Коллекция картинок с животными сгруппирована в три блока: Зоопарк (экзотические животные), Лес (дикие животные) и Ферма (домашние животные).

Интерфейс программы


Верхняя панель. Кнопки с числами — это номера экранов внутри выбранной темы. Чтобы перейти к нужному экрану, можно кликнуть по кнопке с соответствующим номером.





Нижняя панель. В нижней части экрана расположены значки перехода к дополнительным упражнениям и опциям. При подведении курсора к каждому значку появляется его название. Чтобы перейти к дополнительным упражнениям или запустить опцию, нужно кликнуть по соответствующему значку.


 **Звуковые загадки.** Комплексные упражнения, направленные на развитие слухового восприятия и памяти.


 **Печать.** Печать изображения на экране или отображаемого текста.


 **Факты.** Информация о развитии слуха и речи, их взаимосвязи и описание упражнений, способствующих развитию слухового восприятия.

 **Выход.** Кнопка выхода из программы.

 **Рифмы.** Стихотворения, которые можно использовать во время занятий с детьми, а также описание групповых упражнений, способствующих развитию слухового восприятия.

 **Игры.** Разнообразные упражнения, направленные на развитие внимания, памяти, слухового и зрительного восприятия.

 **Декламация.** Стихотворения, предназначенные для прослушивания, запоминания и декламации.









 Справа от кнопок нижней панели расположены две стрелки перехода к предыдущему или следующему экрану внутри выбранной темы.

Рабочая область экрана

Упражнения по темам. Интерактивные элементы — значки и основное изображение (люди, животные, предметы).

Чтобы активировать выбранный элемент, нужно подвести курсор и щелкнуть по изображению с помощью мыши или сенсорной панели ноутбука.

При нажатии на изображение звучит аудиозапись — звуки, характерные для изображенного предмета (например, животного) или слово (в темах «Цвета...», «Расположение предметов», «Антонимы»).

-  — прослушивание аудиоинструкции (задания)
-  — прослушивание диктора (правильное произношение)
-  — запись голоса ребенка
-  — прослушивание записи с голосом ребенка
-  — метка, которую ставит педагог после выполнения задания (при следующем запуске программы метка сохраняется, таким образом можно легко ориентироваться, какие задания уже были выполнены, а какие еще нет)
-  — возврат к началу игры
-  — демонстрация правильных ответов
-  — кнопки переключения между окнами

Конец работы. Чтобы выйти из программы, щелкните по значку «Выход» на нижней панели. При этом появится окно, в котором запрашивается подтверждение этого действия. Это необходимо, чтобы избежать случайного нажатия на кнопку выхода из программы.

Примерные планы занятий

Индивидуальное занятие «Звуки животных»

Вводный этап

Скажите ребенку, что у вас приготовлена загадка, и он, конечно, сможет догадаться, о каком загадочном звере в ней говорится.

Пример загадки:

Подсказка 1: Я мягкий и пушистый.

Подсказка 2: У меня четыре лапы и хвост.

Подсказка 3: У меня когти и острые зубы.

Подсказка 4: Я люблю охотиться за мышками.

Подсказка 5: Я говорю... мяу.

Я ... кот

В качестве приза вручите ребенку распечатку экрана с изображением котенка (или другого животного, о котором была загадка) для раскрашивания после занятия или дома.

Задайте ребенку несколько дополнительных вопросов:

- Любишь ли ты кошек?
- Какое животное у тебя самое любимое?
- Есть ли у тебя домашний питомец?
- Какое животное ты хотел бы держать дома?
- Где живут животные? (Выделите из ответов: зоопарк, лес, ферму / деревню).

Спросите ребенка, каких животных, живущих в зоопарке, он знает. Какие звуки приходилось ему слышать в зоопарке (или в цирке)?

Основной этап

Тема «Звуки животных». 300. Экран 1.

Выберите тему «Звуки животных», кликните по кнопке «300» (на верхней панели) и выберите экран 1 — появится картинка с изображением змеи.

Предложите ребенку послушать, как шипит змея (для этого нужно кликнуть по картинке).

Затем кликните по желтой кнопке, чтобы послушать подражание шипению змеи.

Предложите ребенку повторить эти звуки.

Запишите голос ребенка (кнопка с микрофоном). Затем предложите ребенку прослушать его голос (кнопка «Воспроизведение») и сравнить с диктором.

300. Экран 2.

Спросите ребенка, как называется это животное. (Слон.)

Спросите, можно ли держать дома слона. Почему нет?

Предложите ребенку послушать, как трубит слон (кликните по картинке).

Далее работа строится так же, как описано выше.

300. Экран 3.

Спросите ребенка, как называется это животное. (Лев.)

Спросите ребенка, знает ли он фильмы или мультфильмы про льва.

Далее выполняйте те же действия, что и с предыдущими картинками.

Заключительный этап

- 1) Предложите ребенку закрыть глаза (отвернуться от экрана), послушать звуки и угадать, какое это животное.
Поочередно переключая экраны в произвольном порядке, дайте ребенку прослушать натуральные звуки животных (лев, слон, змея).
Можно также включить запись хорошо узнаваемых домашних животных (кошка, корова, курица, петух).
- 2) Предложите ребенку показать, как двигаются некоторые животные: как ползет и шипит змея, как петушок хлопает крыльями и кричит.

3) Похвалите ребенка за активное участие. Спросите, какое животное понравилось ему больше всего. Распечатайте соответствующую картинку и вручите ее ребенку в качестве награды.

Можно предложить раскрасить картинку.

Комментарии. План занятия рассчитан на индивидуальную работу с ребенком младшего дошкольного возраста. Количество заданий и их сложность необходимо корректировать с учетом возраста ребенка и индивидуальных особенностей речевого развития.

Это же занятие можно проводить и с группой детей. В малочисленной группе (3–5 человек) работа с микрофоном проводится по возможности с каждым ребенком, в полной группе этот вид работы можно не проводить, но по возможности предоставить «слово» каждому ребенку.

Если занятия проводятся с детьми старшего дошкольного возраста, то можно уделить больше внимания названиям различных животных, их описанию. В конце занятия можно предложить отгадать «Звуковые загадки» (для этого необходимо познакомить детей со звуками всех животных, которые представлены в этом упражнении).

«Звуковые загадки». Экран 1.

Кликните по кнопке «Звуковые загадки» на нижней панели и выберите экран 1.



Дайте детям прослушать «Инструкцию» (значок с громкоговорителем в левом верхнем углу экрана). Если нужно, объясните еще раз, что нужно делать.

Нажмите «Старт» и предложите узнать животное, голос которого звучит.

Кликните по картинке с изображением этого животного, чтобы продолжить игру.

Групповое занятие «Расположение предметов»

Вводный этап

Скажите детям, что сегодня они познакомятся с плюшевым медвежонком, который очень любит играть, прятаться, бегать.

Тема «Расположение предметов». Экран 2.

Выберите на боковой панели тему «Расположение предметов» и на верхней панели кнопку с цифрой 2.

Задайте вопросы:

- У кого дома есть игрушечный медвежонок?
- Как его зовут?
- Похож ли он на медвежонка на картинке?

Обратите внимание детей на экран. Предложите рассказать, что изображено.



Спросите, где находится медвежонок. (Дети могут высказывать предположения вслух.)

Кликните по картинке и дайте детям прослушать слово МЕЖДУ. Попросите повторить это слово хором.

Попросите одного из детей повторить это слово в микрофон и запишите его голос. Сверьте запись с оригиналом.

Попросите детей дополнить предложения:

- Одна коробочка, а две ... (коробочки).
- Медвежонок стоит между ... (коробочками).

Экраны 3, 4, 6, 7.

Далее работа строится так же, как описано выше.

Основной этап

Предложите детям представить, что они плюшевые медвежата. (У каждого ребенка должен быть стул и свободное место вокруг него.)

Объясните детям, что они должны внимательно слушать инструкцию и выполнять ее.

Скажите: — Плюшевый медвежонок РЯДОМ со стулом. (Дети встают около своих стульчиков.)

Скажите: — Плюшевый медвежонок ПЕРЕД стулом. (Дети встают перед своими стульчиками.)

Скажите: — Плюшевый медвежонок ЗА стулом. (Дети встают за своими стульчиками.)

Скажите: — Плюшевый медвежонок НА стуле. (Дети садятся на свои стульчики.)

Скажите: — Плюшевый медвежонок идет ВОКРУГ стула. (Дети обходят свои стульчики.)

Затем предложите детям сесть. Возьмите свой стул и продемонстрируйте несколько положений (рядом, перед, за, на, между, вокруг). Попросите детей описать каждое положение.

Заключительный этап

«Декламация». Экран 7.

Кликните кнопку «Декламация» на нижней панели (значок микрофона) и выберите экран 7.



Задайте вопросы:

— Кого вы видите на картинке?

— Где девочка? (На стуле.)

— Где находится ее собачка? (Рядом со стулом.)

Предложите детям прослушать стихотворение (кликните по желтой кнопке).

Задайте вопросы:

— О чем это стихотворение?

— Где находится коврик? Кто вспомнит?

— Где находится шкаф?

— Где находится стол?

Предложите детям прослушать стихотворение еще раз.

А затем продекламировать его всем вместе с диктором.

Предложите детям поиграть в рифмы.

Вы называете слова, а дети вспоминают рифму из стихотворения:

— на полу (в углу),

— кошка (крошка),

— дом (вдвоем).

Индивидуальное занятие «Музыкальные инструменты»

Вводный этап

Скажите ребенку, что сегодня он сможет поиграть вместе с настоящим большим оркестром.

1) Сначала нужно потренировать язычок — он должен уметь маршировать как солдат на параде.

Объясните ребенку, что нужно делать:

— на «раз»: кончиком языка дотронуться до нижней губы;

— на «два»: кончиком языка дотронуться до правого угла рта;

— на «три»: кончиком языка дотронуться до верхней губы;

— на «четыре»: кончиком языка дотронуться до левого угла рта.

Повторите упражнение.

2) Задайте ребенку вопросы:

— Видел ли ты когда-нибудь настоящий парад или концерт?

— Есть ли у тебя любимая песня или группа?

— Какие инструменты необходимы для того, чтобы сыграть чудесную песню?

— Есть ли у тебя любимые инструменты?

Основной этап

Тема «Музыкальные инструменты». Экран 1.

Спросите ребенка, какой это инструмент. (Пианино.)

Предложите послушать, как звучит пианино (кликните по картинке).

Попросите ребенка представить, что он играет на пианино, и показать, как он играет (жестами, телодвижениями).

Прослушайте подражание звукам пианино, кликнув по желтой кнопке.

Предложите ребенку потренироваться, имитируя звук пианино столько раз, сколько он захочет.

Запишите голос ребенка (кнопка с микрофоном), а затем прослушайте (кнопка «Воспроизведение») и сравните звучание голоса ребенка с оригиналом.

Экран 2.

Спросите ребенка, какой это инструмент. (Труба.)

Предложите послушать, как звучит труба (кликните по картинке).

Попросите ребенка представить, что он играет на трубе, и показать, как он играет (жестами, телодвижениями).

Затем дайте ребенку прослушать подражание звукам трубы.

Запишите подражание ребенка этим звукам и сравните его голос с оригиналом.

Экраны 5, 6.

Работа проводится так же, как описано выше.

В заключение спросите ребенка, какой из этих инструментов ему понравился больше всего.

Распечатайте выбранную картинку (кнопка «Распечатка экрана» на нижней панели) и вручите ребенку для раскрашивания дома.

Заключительный этап

Игры. Экран 4, окно 1.

Кликните по кнопке «Игры» (игральный кубик на нижней панели). Выберите экран 4, окно 1.

Скажите ребенку, что теперь он настоящий знаток разных инструментов и сможет побыть музыкантом или композитором.

Предложите ребенку рассмотреть картинку с изображением инструментов оркестра и назвать или описать знакомые ему инструменты.

Дайте прослушать инструкцию (значок громкоговорителя).

Предложите ребенку послушать, как звучат инструменты оркестра (для этого нужно кликнуть по всплывающему названию группы инструментов).



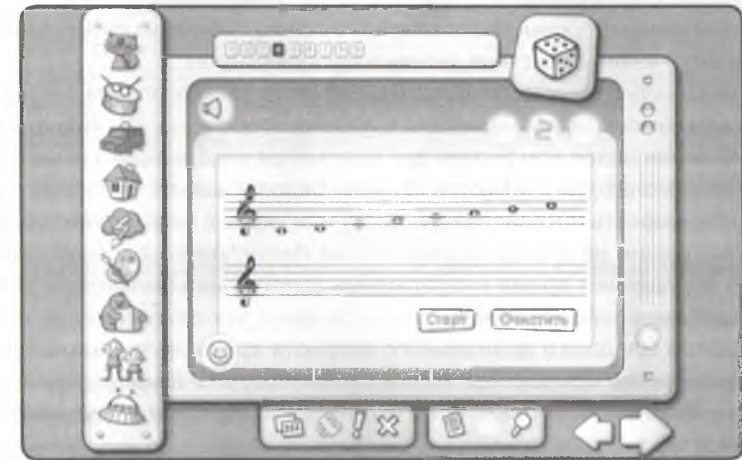
Предложите ребенку создать собственную композицию (для этого нужно кликнуть несколько раз по группам инструментов, последовательность может выбрать сам ребенок).

Затем кликните 3–4 группы инструментов и предложите ребенку повторить эту композицию (ту же последовательность ребенок может показать на экране).

Дополнительно предложите ребенку закрыть глаза и кликнуть по одной из групп инструментов. Попросите ребенка угадать, какие инструменты звучали.

Экран 4, окно 2.

Спросите ребенка, что означает запись на экране, кому это нужно и зачем.



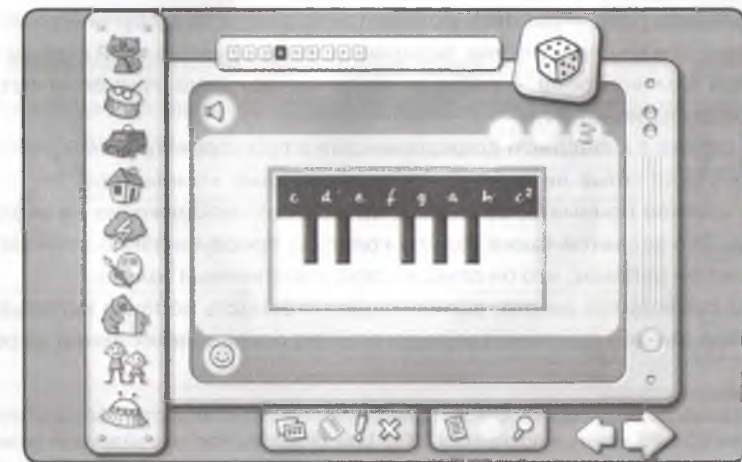
Предложите прослушать инструкцию (значок громкоговорителя).

Попросите ребенка передвинуть несколько нот на пустые строчки вниз.

Кликните по кнопке «Старт», чтобы прослушать получившуюся мелодию.

Экран 4, окно 3.

Похвалите ребенка. Скажите, что он может не только придумать мелодию, но и сыграть ее на клавиатуре. Нажимать на клавиши можно с помощью мышки. (Если есть возможность, то можно использовать не виртуальное, а реальное пианино.)



Приложение

Взаимодействие детей с компьютером

Важный момент организации занятий с использованием мультимедийных технологий — взаимодействие ребенка с компьютером.

Для индивидуальных занятий и для малочисленных групп больше подходит ноутбук или компьютерный комплекс с ЖК-монитором, так как жидкокристаллический экран более комфортен для просмотра изображений (в настоящее время такие мониторы считаются самыми безопасными¹). В полных группах лучше использовать интерактивную доску или экран с видеопроектором.

Рекомендации на основе исследований Института возрастной физиологии РАО определяют время непрерывных занятий на компьютере для 5–6-летнего ребенка — 10–15 минут.

Для детей младшего дошкольного возраста время *непрерывной* работы с использованием компьютера лучше сократить до 5–6 минут. Важно чередовать упражнения на компьютере с игровыми моментами и другими видами деятельности.

Для детей, относящихся к группе риска по состоянию зрения, время, проведенное у компьютера, необходимо дозировать индивидуально.

При индивидуальных занятиях, особенно при коррекционной работе с детьми с особыми потребностями, важно отслеживать утомляемость ребенка.

При проявлении следующих признаков работу на компьютере нужно немедленно прекратить:

- потеря интереса к компьютеру — ребенок часто отвлекается, вступает в разговоры, обращает внимание на другие предметы, не желая продолжать работу;
- утомленная поза — ребенок склоняется то в одну, то в другую сторону, откидывается на спинку стула, задирает ноги, упираясь в край стола и т.п.;
- потеря самоконтроля — ребенок часто трогает лицо, гримасничает, кричит, подпрыгивает и т.п.

При работе с младшими дошкольниками и при коррекционной работе актуален вопрос: готов ли ребенок к использованию компьютера. Например, педагог должен понимать, связывает ли ребенок изображение на экране со звуками. Это касается также записи голоса и прослушивания этих записей (понимает ли ребенок, что он слышит свой собственный голос).

Ниже приводится анкета, выявляющая готовность ребенка использовать компьютер. Анкета заполняется педагогом на основе наблюдений за ребенком.

¹ Монитор должен соответствовать международным стандартам безопасности — MPR II или TCO 99, иметь маркировку LR — Low radiation. Частота кадровой развертки должна быть не менее 85 Гц. Размер зерна не должен превышать 0,25–0,28 мм. На современном этапе лучшими по безопасности признаются мониторы на жидких кристаллах, системы LCD.

Последний пункт анкеты касается использования ребенком мышки или клавиатуры. Необходимо иметь в виду, что владение мышкой требует точных скоординированных движений. Тренировка в овладении мышкой — полезное упражнение для развития мелкой моторики и зрительно-моторной координации.

К крупным изображениям на экране несложно подвести курсор и щелкнуть по левой кнопке мыши. Однако если во время индивидуальных занятий ребенок с трудом управляется с мышкой, педагог может помочь ему или взять управление на себя.

Анкета

«Готовность ребенка взаимодействовать с компьютером»

Распознает компьютер как предмет, который можно целенаправленно использовать.

Распознает устройства ввода (клавиатуру, мышь) и может манипулировать ими на базовом уровне.

Фиксирует взгляд на предметах, отображаемых на экране.

Различает предметы на экране по значимости, не отвлекается на значки навигации и технические изображения.

Понимает роль мышки, осознает, что манипуляции с ней имеют влияние на то, что происходит на экране.

В состоянии осознавать изменения на интерактивном экране при использовании мыши, клавиатуры или кнопки (при самостоятельном действии или действии взрослого).

Во время работы с интерактивными компонентами понимает роль позитивного отклика и получает достаточную мотивацию.

Дата предыдущего опроса: _____

Изменения уровня взаимодействия ребенка с компьютером по сравнению с прошлым опросом: _____
