

## Использование в работе интерактивного стола логопеда «ВИЭЛЬ»

Интерактивный стол имеет специальное логопедическое программное обеспечение, направленное на преодоление общего недоразвития речи различного уровня.

### Слайд 2

На слайде представлены технические характеристики интерактивного стола.

По СанПину продолжительность использования интерактивной панели для детей 5-7 лет составляет 5 минут

### Слайд 3

Программное обеспечение интерактивного стола «ВИЭЛЬ» позволяет специалисту выбирать удобную форму проведения занятий.

Кроме того, при подгрупповой работе, логопед так же имеет в арсенале разнообразные варианты предъявления заданий:

- индивидуальный (*каждый ребенок подгруппы выполняет задание самостоятельно в своей рабочей области (максимально может быть 6 индивидуальных полей)*),
- командный задание *предъявляется двум командам детей, экран стола в этом случае разделен на две зоны, материал по-прежнему хорошо виден каждому ребенку.*
- коллективный задание *предъявляется в полноэкранном режиме.*

Во всех этих случаях на занятиях актуализируются коммуникативные навыки, опыт командной работы, при необходимости на занятии может присутствовать соревновательный компонент.

### Слайд 4

Компьютерная программа «Карусель заданий» содержит 12 разделов. Задания каждого раздела представлены в игровой форме, что позволяют разнообразить занятия логопеда, повысить мотивацию детей к преодолению речевых нарушений, а также научат работать как в команде, так и самостоятельно.

Так как мы сегодня говорим о формировании грамматического строя речи, то нас из всех разделов интересуют 2 – «Словоизменение» и «Словообразование».

### Слайд 5

В разделе «Словоизменение» представлены следующие категории. Каждое задание разберём подробно.

### Слайд 6

Нужно назвать картинки парами, изображенные на экране. Отвечать по очереди.

### Слайд 7

Ребёнку предлагается рассмотреть картинку и рассказать чего много у Вани и Даши. Отвечать по очереди.

### Слайд 8

Игроку надо рассмотреть пары картинок, сказать без чего вторая картинка. Отвечать по очереди.

#### Слайд 9

Эти задания однотипные. Нажать на верхнюю картинку и послушать вопрос. Затем прослушать ответы и выбрать правильный ответ долгим нажатием. Выбрав правильный ответ, квадрат станет зелёный, если ребёнок ошибся, то красный.

#### Слайд 10

Предлагаю посмотреть видео этого задания.

#### Слайд 11

Найти две картинки одинакового цвета и назвать их. *Например: зелёные тапки, зелёное яблоко.* Можно сразу посмотреть все картинки и по памяти выбрать одинаковые по цвету, а можно открывать по две.

#### Слайд 12

В блоке «Словообразование» представлены 2 вкладки.

#### Слайд 13

Необходимо нажать и назвать картинки ласково, отвечая по очереди.

#### Слайд 14

Назвать детёныша и отвести его к маме. Отвечать по очереди.

#### Слайд 15

Интерактивный стол позволяет использовать игры, созданные самим педагогом в программе PowerPoint.

В этой игре девочка покупает фрукты, называет его с прилагательным. Например *«желтый лимон»*. Нажимает на него, она в подарок получает такой же фрукт меньшего размера. Нужно маленький фрукт назвать «ласково» - *«жёлтенький лимончик»*.

Также в этой игре можно закреплять предлоги. Например *«Лимон под стулом»*, нажать на него, лимон выкатится *«Лимон выкатился из-под стула»*

#### Слайд 16

В этой игре ребёнок нажимает на мальчика, у него в руке появляется одна птица – он её называет. Нажимает на кормушку, появляется много птиц, ребёнок уже произносит это существительное в Р. п. множественного числа.

#### Слайд 17

В своей работе использую игры Образовательного портала «Сова», который является цифровой образовательной платформой готовых интерактивных занятий и соответствуют требованиям ФГОС. На этом портале представлены материалы для всех образовательных областей.

#### Слайд 18

Предлагаю посмотреть часть занятия с использованием интерактивной игры «Животный мир».