|  |  |
| --- | --- |
| ***Игротренинг*** | **«Зимующие птицы»** |
| ***Цель тренинга*** | Обобщение знаний у  детей по лексической теме «Зимующие птицы». |
| ***Задачи:*** | Образовательные:  1. Уточнять и обобщать знания детей о зимующих птицах.  2.  Уточнять и расширять словарный запас по  теме  «Зимующие птицы».  3. Развитие математических представлений.  4.  Продолжать развивать связную речь  Коррекционно-развивающие:  1.  Развивать умение сравнивать и анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, делать обобщения.  2.  Развивать внимание, память,  логическое мышление, воображение.  3.  Развивать пространственные представления.  4.  Развивать общую и мелкую моторику.  Воспитательные:  1.   Развивать коммуникативные навыки в общении со взрослыми и сверстниками.  2.   Воспитывать бережное отношение к окружающей среде. |
| ***Автор*** | Гончарова Анна Александровна, учитель-логопед МДОБУ «Детский сад №5 «Аистёнок» г. Волхов, Ленинградская область |
| ***Тренинг ориентирован*** | На детей 5 – 7 лет с ФНР, ФФНР, ОНР. |
| **1 страничка** | |
| ***Титульный лист*** |  |
| **2 страничка** | |
| ***Игра «Зимующие и перелетные птицы»*** |  |
| ***Сюжет игры*** | Смотри, сколько птиц к нам прилетело. |
| ***Цель игры*** | Развитие логического внимания, закрепление знаний и представлений о птицах. |
| ***Инструкция педагога*** | Рассмотри внимательно птиц. Распредели их на две группы: зимующие и перелетные. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Ребенок распределяет птиц на две группы, аргументируя свой выбор. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Большие круги внизу поля с кормушкой и косяком птиц запрограммированы с помощью конструктора занятий, если ребенок делает правильный выбор, то при перетаскивании изображения на это поле – оно исчезнет, а если нет, то вернется обратно. |
| **3 страничка** | |
| ***Игра «Загадки»*** |  |
| ***Цель игры*** | Развитие слухового внимания, логического мышления. |
| ***Инструкция педагога*** | Разгадай загадки, нажимай на цифру и слушай внимательно загадку. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Ребенок выполняет инструкцию педагога. |
| ***Использованные программные эффекты*** | К цифрам привязано звуковое сопровождение – текст загадки, рядом с цифрами спрятаны изображения правильных ответов, после отгадывания загадки ребенок нажимает радом с цифрой и появляется проверка. |
| **4 страничка** | |
| ***Игра «Умный квадрат»*** |  |
| ***Цель игры*** | Развиваем внимание, логическое мышление. |
| ***Инструкция педагога*** | Размести птиц так, чтобы они не повторялись по вертикали и горизонтали. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | С помощью стилуса или пальцем ребенок распределяет птиц в свободные окошки. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Птицы вне квадрата свободно перемещаются. |
| **5 страничка** | |
| ***Игра «Четвертый лишний»*** |  |
| ***Цель игры*** | Закреплять умение анализировать, рассуждать. |
| ***Инструкция педагога*** | Определи лишнюю картинку, назови ее. Объясни свой выбор. При правильном ответе, от прикосновения лишняя картинка исчезнет. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Стилусом или пальцем ребенок касается лишнего изображения, параллельно называет, почему он сделал именно этот выбор, следит за произношением звуков в речи. От прикосновения лишние картинки исчезают. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Для лишних насекомых использован эффект анимации (исчезновение). |
| **6 страничка** | |
| ***Игра «Соедини по точкам»*** |  |
| ***Сюжет игры*** | Помоги художнику дорисовать картину. |
| ***Цель игры*** | Развитие зрительного внимания, пространственной ориентировки, счета. |
| ***Инструкция педагога*** | Соедини по точкам и раскрась. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Ребенок пальцем или стилусом соединяет точки и закрашивает изображение. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Использование эффекта рисование, зрительный контроль. |
| **7 страничка** | |
| ***Игра «Птички»*** |  |
| ***Сюжет игры*** | Посмотри, сколько птиц прилетело к нам на полянку. |
| ***Цель игры*** | Развиваем внимание, наблюдательность, образное мышление, математические представления, счет. |
| ***Инструкция педагога*** | Рассмотри внимательно, какие птицы прилетели к нам? Рассади всех птичек на куст. Сосчитай, сколько прилетело синичек, а сколько снегирей. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Ребенок выполняет инструкцию педагога. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Свободное перемещение. |
| **8 страничка** | |
| ***Игра «Найди 8 отличий»*** |  |
| ***Сюжет игры*** | Найди отличия. |
| ***Цель игры*** | Развитие внимания, ориентировки в пространстве. |
| ***Инструкция педагога*** | Найди отличия. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Находит отличия. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Использование стилуса или пальца ребенка, инструмент карандаш. |
| **9 страничка** | |
| ***Игра «Парочки»*** |  |
| ***Сюжет игры*** | Найди одинаковых птиц и составь пары. |
| ***Цель игры*** | Развиваем внимание, зрительную память, реакцию. |
| ***Инструкция педагога*** | Нажимай на карточки, открывай их последовательно, найди одинаковых птиц и составь пары. |
| ***Предполагаемые действия ребенка*** | Ребенок самостоятельно выбирает и открывает карточки в той последовательности, как хочет. |
| ***Использованные программные эффекты*** | Готовый интерактивный продукт пары. |
| **10 страничка** | |
| ***Итог*** |  |