

МАСТЕР – КЛАСС для педагогов ДОО

«Использование интерактивных игр с детьми дошкольного возраста»

Уважаемые педагоги, предлагаю вашему вниманию Программно-дидактический комплекс «Логомер 2». Современный универсальный набор интерактивных дидактических материалов для логопедического кабинета (с учетом ФГОС нового поколения).

Содержание данного комплекса полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные логопеды и дефектологи.

В соответствии с положением ФГОС (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования») развитию речи детей придается особое значение.

База интерактивных игр Мерсибо позволяет решить речевые задачи наиболее эффективным для ребенка способом – в игре. ФГОС подчеркивает статус ребенка как «человека играющего», то есть акцентирует внимание педагогов на необходимость больше уделять внимание процессу игры.

Все 90 игр и упражнений комплекса «Логомер 2» обеспечивают специалисту возможность выбора: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, фронтальных занятиях, повышая мотивацию детей к учебно-игровой деятельности.

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» работает автономно на компьютере пользователя, не требуя подключения к сети интернет. Также игры и упражнения комплекса отлично зарекомендовали себя в работе с интерактивными досками. Это позволяет использовать интерактивные игры как на компьютере, так и на большом экране в группе.

Данный комплекс содержит следующие рубрики:

1. Дыхание, воздушная струя (8 игр).
2. Фонематический слух, звуко-буквенный анализ (12 игр).
3. Неречевой слух (7 игр).
4. Звукоподражание (4 игры).
5. Грамматический строй (6 игр).

6. Слоговая структура слова (5 игр).
7. Звукопроизношение (16 игр).
8. Связная речь (7 игр).
9. Моторика (3 игры).
10. Подготовка к чтению (7 игр).
11. Лексика (13 игр).
12. Интерактивная артикуляционная гимнастика.
13. Интерактивная программа «Конструктор картинок 2» (позволяет создать на экране любые картинки, схемы, сюжеты и игры, соответствующие педагогической задаче любого специалиста).

Установку данного комплекса можно произвести на несколько компьютеров, однако игры и упражнения будут запускаться только при вставленном лицензионном ключе на флеш-носителе.

Игры на диске распределены по рубрикам. Чтобы **открыть рубрику**, щелкните слева по названию рубрики. В версии для сенсорных экранов – прикоснитесь к названию рубрики.

Для **запуска игры** дважды щелкните по ее картинке или нажмите на кнопку «**Играть**» под картинкой. В версии для сенсорных экранов – прикоснитесь к секции игры.

Выход из игры осуществляется по нажатию на кнопку с крестиком.

Для **пропуска приветствия и инструкции в игре** нажмите клавишу «**Пробел**» на клавиатуре. В версии для сенсорных экранов - прикоснитесь к игровой области.

Для **отключения звука** в игре нажмите кнопку «**Звук**» в верхнем правом углу игры.

Для **раскрытия игры на весь экран** нажмите кнопку «**Раскрыть**» в верхнем правом углу игры.

Большинство игр содержит настройки. Они позволяют менять условия игры и делают ее многофункциональной. Чтобы открыть настройки, нажмите на синий прямоугольник в правой части экрана.

Кнопка «**Знак вопроса**» - открывает описание игры.

Кнопка «Микрофон» помогает установить настройки микрофона.

Кнопка «Нота» осуществляет настройку звукового сопровождения игр.

Кнопка «Стрелка влево» - это быстрый переход к предыдущей игре.

Кнопка «Выход» позволяет выйти из игры.