

Таблица игр. Фонематический слух (игры с распознаванием хлопков)



Игра «Гномик»

Ребёнок необходимо на слух определить твёрдость или мягкость согласного и хлопнуть заданное количество раз. В настройках игры можно выбрать звук с которым ребёнок будет выполнять задание.



Игра «Рыбалка»

Ребёнок произносит звук, слог или слово в микрофон, а программа их распознаёт и в игре происходит действие персонажа. При произношении слога или слова, выделяем согласный звук голосом. В настройках игры можно выбрать звук с которым ребёнок будет выполнять задание.

Таблица игр. NeoMe (игры с распознаванием кубиков)



Путешествие в космос

Ребёнку предлагается выбор объекта для игры. Для этого нужно выбрать соответствующий кубик. Далее ребёнку предлагается выбрать цвет ракеты для путешествия Светлячка. Ракета окрашивается в цвет кубика и готова к полёту. Ребёнок слышит инструкцию и манипулирует кубиками (в верхнем правом углу появляется изображение предлога). Светлячок совершает движения в ракете.



Прогулка в парке

Ребёнку предлагается окрасить статую по отношению к фонтану. Для этого нужно выбрать соответствующий кубик. Ребёнок слышит инструкцию, манипулирует кубиками и превращает своё действие в речь.



Лабиринт

Ребёнку предлагается помочь Светлячку найти маленьких светлячков, которые играют в прятки. Для этого предлагается прослушать и отгадать загадку, сделать выбор между предлагаемыми картинками-отгадками, которые соответствуют определённому цвету. Таким образом Светлячок отгадывает загадки, продвигается вперёд по лабиринту и находит всех спрятавшихся маленьких светлячков.



Игра «Ракеты»

Ребёнку предлагается выбрать кубик согласно инструкции в задании. Отрабатываются предлоги: ПЕРЕД, ПОСЛЕ, ВПЕРЕДИ, ПОЗАДИ, МЕЖДУ.

Каждый предлог соответствует определённому цвету кубика.



Игра «Музей»

Ребёнку предлагается помочь персонажу нарисовать картину и расположить объекты на ней правильно. Прослушав инструкцию, выбрать кубик согласно заданию и расположить его верно на холсте: в верхнем, правом, верхнем левом, нижнем правом, нижнем левом углу, в центре картины. Проговорить названия каждого названия предмета, подобрать обобщающие понятия к картинкам.



Игра «Фестиваль»

Ребёнок выполняет задания по звуко-буквенному анализу и синтезу, манипулируя кубиками согласно инструкции. Подбирает кубик нужного цвета, проговаривает характеристику звука. Вычленяет первый звук в слове, единственный согласный звук в слове, последний звук в слове, согласный в середине слова.



Игра «Домики Свистящих»

Ребёнок выбирает героя для игры и выбирает план-схему для нахождения домика героя. Манипулируя кубиками согласно инструкции, ребёнок прокладывает путь для героя, оречевляя каждый шаг.



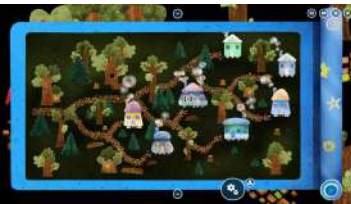
Игра «Домики Шипящих»

Ребёнок выбирает героя для игры и выбирает план-схему для нахождения домика героя. Манипулируя кубиками согласно инструкции, ребёнок прокладывает путь для героя, оречевляя каждый шаг.



Игра «Домики Соноров»

Ребёнок выбирает героя для игры и выбирает план-схему для нахождения домика героя. Манипулируя кубиками согласно инструкции, ребёнок прокладывает путь для героя, оречевляя каждый шаг.



Путешествие Светлячка. Звуки [м], [м`]

Манипулируя кубиками, согласно подсказкам, ребёнок помогает выбранному персонажу пройти путь от начала до конца. Необходимо оречевлять все подсказки.



Путешествие Светлячка. Звуки [н], [н`]

Манипулируя кубиками, согласно подсказкам, ребёнок помогает выбранному персонажу пройти путь от начала до конца. Необходимо оречевлять все подсказки.



Путешествие Светлячка. Звуки [т], [т`]

Манипулируя кубиками, согласно подсказкам, ребёнок помогает выбранному персонажу пройти путь от начала до конца. Необходимо оречевлять все подсказки.



Путешествие Светлячка. Звуки [д], [д`]

Манипулируя кубиками, согласно подсказкам, ребёнок помогает выбранному персонажу пройти путь от начала до конца. Необходимо оречевлять все подсказки.