
1 слайд. Тема: «Геймификация в работе с детьми дошкольного возраста по развитию речи» (взаимодействие и правила игры в образовательном процессе с детьми 4-7 лет на примере настольной игры бродилки).

2 слайд. Геймификация (или игровизация) – внедрение игровых правил (механик) в какие-либо процессы. Термины: «Геймификация», «механика» пришли из айти сферы.

Вместо заимствованных слов можно использовать термины: «Игра», «Игровые правила».

3 слайд. Применительно к нашей работе, это означает, что образовательный процесс становится максимально игровым.

В логопедической работе это важно, поскольку она строится на многократном повторении одного и того же речевого материала для прочного закрепления знаний и умений используются специальные упражнения и повторения.

4 слайд. Сегодня ученые отмечают, что изменение жизни – эпоха технической цифры, значительно влияет на работу с детьми, нового поколения Альфа. Для современного ребенка характерны следующие особенности

5 слайд. В числе которых:

- нарушение концентрации (меньший объем) внимания;
- необходимость визуальной стимуляции;
- нет навыков реальной коммуникации;
- клиповое мышление;
- «обрушенное» воображение;

6 слайд. Поэтому логопедам приходится тщательно отбирать различные способы и приемы с учётом характера нового поколения и неравномерности личностного развития детей для повышения эффективности коррекционной работы.

7 слайд. И одной из таких находок мы делимся с вами.

пирата Ромы на картинке ...» и добавляем слово. Фишка 1 – синего цвета, фишка 2 – зеленого цвета.

11 Слайд. – Бросаем кубик.

12 Слайд. – Выпадает число 5.

13 слайд. Делаем пять шагов (клик на пробел).

Останавливаемся на слове ...(*пирамидка*). Изменяйте, коллеги, слово в соответствии с иконкой (*одна пирамидка, две пирамидки, три пирамидки, четыре пирамидки, пять пирамидок*). Хорошо, а теперь составьте предложение: У пирата Ромы на картинке пирамидка.

14 слайд. Снова бросаем кубик.

15 слайд. Вам выпадет число три.

16 слайд. Делаем три шага, попадаем на картинку... «роза». И здесь мы видим стрелку (переход хода по стрелке).

17 слайд. Мы оказались на картинке «корона»! Изменяем слово и составляем предложение.

18 слайд. Бросаем кубик.

19 слайд. Выпадает число 4.

20 слайд. Переходим с картинки «пирамидка» на картинку «ракета», все называем, чётко проговаривая звук Р.

21 слайд. Вновь бросаем кубик.

22 слайд. Выпадет поле и целых шесть точек!

23 слайд. Переходим на картинку «кирпичи», называем нарисованное и выполняем правила игры.

24 слайд. Делаем следующий бросок кубика.

25 слайд. Выпадает число 3.

26 слайд. Синяя фишка переходит с картинки «ракета» на картинку «корзина».

27 слайд. Новый бросок кубика.

28 слайд. Выпадает число 2.

29 слайд. Переходим на два шага, картинка «рак».

30 слайд. Бросаем кубик.

31 слайд. Выпадает число 6.

32 слайд. Переходим на картинку «коробка».

33 слайд. Очередной бросок кубика.

34 слайд. На поле кубика число 3.

35 слайд. Три шага и финиш!

Вы увидели, игру с игровыми правилами в работе с детьми по автоматизации звука Р.

36 слайд. По аналогии можно проработать группу понятий: овощи – фрукты. Проявим личное творчество.

37 слайд. А сейчас предлагайте свои варианты по математическим представлениям больше/меньше.

38 слайд. Современные дети не различают эмоции. Предлагаются упражнения на развитие эмоционального интеллекта (назови эмоцию и изобрази ее).

Коллеги, а что бы предложили вы?

Можно масштабировать с настольного варианта, перейти на напольный вид и сделать игру на ортоковриках или игре «Твистер», нарисовав стрелки/приклеив целевые картинки.

39 слайд. Почему выбор пал на эту игровую технику?

- Бесконечная вариативность;
- Заинтересованность и азарт со стороны детей
- В зависимости от различных видов нарушений речи вы сами подбираете, какой материал будете отрабатывать.
- Легкость редактирования.
- Доступность и бюджетность.

40 слайд. Коллеги, ваши вопросы.

41 слайд. Благодарим вас и хотим поделиться электронными шаблонами наших игр. Скачать вы их можете, перейдя по qr коду.