

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2»

Современный универсальный набор
интерактивных дидактических материалов
для логопедического кабинета

С учетом ФГОС
нового поколения



Москва, 2018



Оглавление



1. Описание продукта	2
2. Системные требования	4
3. Комплект поставки	5
4. Установка программы	6
5. Ограничения по работе с программой	8
6. Работа с играми	9
7. Настройка игр.....	10
8. Конструктор картинок	12
9. Документация	15
10. Каталог интерактивных игр.....	17

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» является принципиально новым продуктом на российском образовательном рынке. Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные логопеды и дефектологи.

Большинство логопедических кабинетов оборудовано компьютерами или ноутбуками, но при этом в них часто нет интернета, а также специализированных программ, позволяющих оперативно подбирать и использовать материалы для обследования детей и проведения занятий.

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

Отдельно выделены направления:

- владение речью как средством общения и культуры;
- обогащение активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;
- знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

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

Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры Мерсибо:

- являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;
- требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- формируют у детей навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- создают ситуацию успеха и достижения цели;
- стимулируют познавательное развитие детей.

Предлагаемый в комплекте с играми «Конструктор картинок 2» позволяет любому специалисту создавать, сохранять и распечатывать свои собственные картинки, пособия и сюжеты, подстраивая материал под нужды определенной группы детей с учетом особенностей их возраста и состояния здоровья. Таким образом реализуется творческий подход к решению коррекционной задачи, направленной на развитие речи ребенка.

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 в логопедическом кабинете, так и на большом экране в помещении логопедической группы.

Комплекс дополняется набором печатных материалов от компании Мерсибо, что значительно облегчает труд логопедов и дефектологов, позволяя современными средствами добиваться результатов в работе гораздо быстрее и эффективнее.



Для использования программно-дидактического комплекса «Логомер 2» требуются:

- компьютер под управлением Windows 7, 8, 10;
- установленный Adobe Flash (бесплатно скачать можно здесь <http://get.adobe.com/ru/flashplayer/>);
- CD или DVD привод или USB порт;
- монитор с разрешением не меньше 1280 на 1024;
- акустическая система (наушники или колонки);
- клавиатура, мышь или тачпад;
- микрофон.

Внимание!

Для отработки воздушной струи требуется микрофон. Микрофон должен стоять на подставке перед лицом ребенка. Расстояние между ртом ребенка и микрофоном должно быть не более 5 см. Дуть нужно прямо в микрофон.

Микрофоны, встроенные в ноутбуки или в видеокамеры, могут быть не удобны для работы с ребенком. Крайне нежелательно использовать микрофоны, которые крепятся к голове или к наушникам и располагаются сбоку от рта.

Диск (или USB-носитель, в зависимости от поставки) с 90 интерактивными играми для проведения диагностики, а также для индивидуальных и групповых занятий по следующим рубрикам.

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** – набор из 27 анимированных картинок с озвученными стихами и поясняющими текстами. Дополнительные настройки к игре позволяют отключать голос диктора, а также выбирать комплекс упражнений на коррекцию определенных звуков.
13. **Интерактивная программа «Конструктор картинок 2»** содержит более 600 изображений, а также фонов, наборов букв и цифр, знаков и символов, позволяющих создавать на экране любые картинki, схемы, сюжеты и игры, соответствующие педагогической задаче любого специалиста.

«Логомер 2» дополнительно содержит материалы для оборудования логопедического кабинета в составе:

- набор открыток с картинками на «трудные» звуки;
- набор карточек по составлению рассказа по серии сюжетных картинок для работы над связной речью (27 шт.);
- артикуляционная гимнастика в стихах и картинках (27 шт.);
- лексические открытки для работы с обобщающими понятиями (12 шт.);
- набор карточек для обследования фонематического восприятия (27 шт.);
- бланк лицензии на использование программно-дидактического комплекса «Логомер 2» в образовательном учреждении;
- буклет с описанием работы с программно-дидактическим комплексом «Логомер 2».

Установку диска (или USB-носителя) можно произвести на несколько компьютеров. Однако запуск программы и работа с ней возможна только на том компьютере, в приводе которого находится диск с программой или в USB-порт которого вставлен лицензионный ключ.

CD-версия

- Вставьте диск в привод CD-ROM.
- Автоматически запустится программа-установщик. Если программа не запустилась, то откройте в *Проводнике* CD-привод и запустите программу *Setup.exe*.
- Далее следуйте инструкциям программы-установщика. Папка установки программы должна иметь название, написанное латинскими буквами.
- После установки программы она автоматически запустится. Если запуск не произошел, запустите программу, щелкнув дважды по ярлыку программы на *Рабочем столе* или запустите ее из *Проводника*.
- Программа защищена от нелегального копирования. Поэтому при первом запуске происходит установка специализированных драйверов. Следуйте инструкциям программы-установщика.
- После проверки наличия диска в приводе программа запускается.

USB-версия

- Вставьте флеш-носитель в USB-порт Вашего компьютера.
- Автоматически запустится программа-установщик. Если программа не запустилась, то откройте в *Проводнике* флеш-носитель и запустите программу *Setup.exe*. Далее установка аналогична установке CD-версии.
- Далее следуйте инструкциям программы-установщика. Папка установки программы должна иметь название, написанное латинскими буквами.
- Выберите тип установки:
 - «Стандартный» – данный вид подходит для установки программы на компьютер или ноутбук;
 - «Версия для сенсорных экранов» подходит для интерактивных столов и панелей с управлением через экран.
- После установки программы извлеките USB носитель с установочными данными.
- Вставьте в порт Лицензионный ключ и запустите программу, щелкнув дважды по ярлыку программы на *Рабочем столе* или запустите ее из *Проводника*.

Установка программы

USB-версия

- После проверки наличия Лицензионного ключа, программа запускается.
- При первом запуске любой игры возможен запрос о подключении микрофона. Для этого нужно выбрать вариант «Разрешить» и далее нажать кнопку «Закреть».

Установка программы с помощью дистрибутива

- Скачайте на любой компьютер файл с установкой программы и перенесите его, на тот компьютер, на котором будет устанавливаться «Логомер 2»
- Запустите установщик Setup.exe и следуйте указаниям программы.
- Выберите тип установки:
«Стандартный» – данный вид подходит для установки программы на компьютер или ноутбук;
«Версия для сенсорных экранов» подходит для интерактивных столов и панелей с управлением через экран.
- После установки программы требуется произвести установку драйверов в автоматическом режиме. Следуйте указаниям программы.
- Запустите программу «Логомер 2», щелкнув дважды по ярлыку программы на Рабочем столе или запустите ее из Проводника.

Внимание! Для автоматической активации необходимо подключение данного компьютера к сети Интернет. В дальнейшем подключение к сети не обязательно.

- Программа попросит ввести буквенно-цифровой код (Лицензионный ключ), который вы получили от поставщика. Аккуратно введите его, соблюдая все знаки и активируйте его.
- При первом запуске любой игры возможен запрос о подключении микрофона. Для этого нужно выбрать вариант «Разрешить» и далее нажать кнопку «Закреть».
- При отсутствии подключения к Интернету воспользуйтесь ссылками в программе для активации Лицензионного ключа по телефону или e-mail или обратитесь с службу поддержки по тел. 8-800-775-75-20 (звонок по России бесплатный)



Ограничения по работе с программой

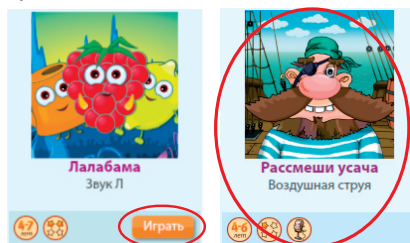
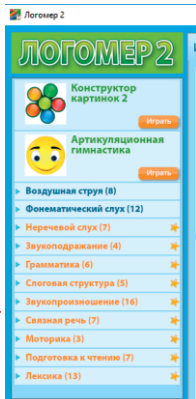
Обратите внимание!

1. Игры и упражнения будут запускаться только при вставленном в дисковод диске (или лицензионном ключе на флеш-носителе).
2. Возможны затруднения при запуске программы при наличии на компьютере вредоносных программ, программ-эмуляторов, повышенной активности антивирусных и других защитных программ. В данном случае обратитесь к Вашему системному администратору.

Компания-разработчик не несет ответственности за невозможность запуска или нормального функционирования программы из-за действия (или бездействия) третьих программ, установленных на компьютере пользователя.

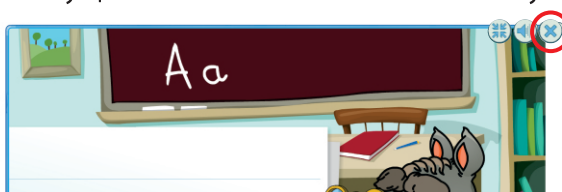
Компания-разработчик не несет ответственности при невозможности запуска или работы при наличии механических повреждений носителя с программой, возникших по вине пользователя.

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 «Игра» 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.



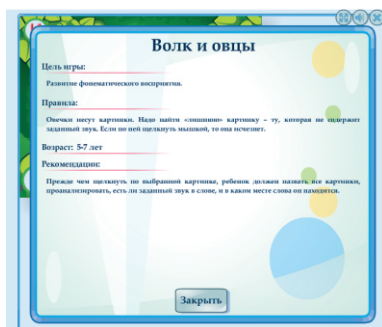
Для **раскрытия игры на весь экран** нажмите кнопку «Раскрыть» в верхнем правом углу игры.



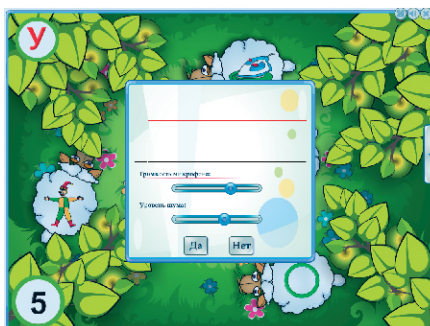
Большинство игр содержит настройки. Они позволяют менять условия игры и делают ее многофункциональной. Чтобы открыть настройки, нажмите на синий прямоугольник в правой части экрана.



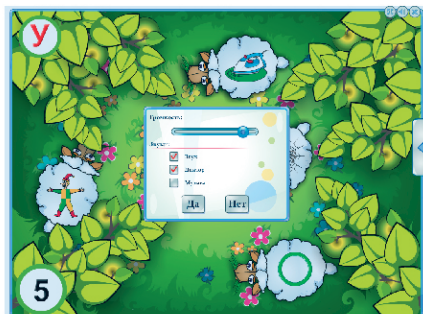
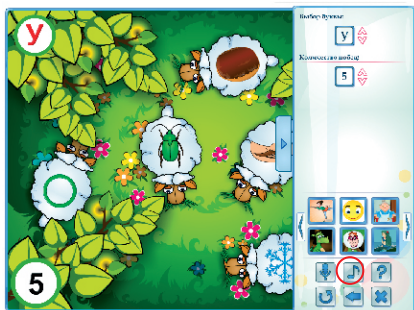
Кнопка «Знак вопроса» открывает описание игры.



Кнопка «Микрофон» помогает установить настройки микрофона.



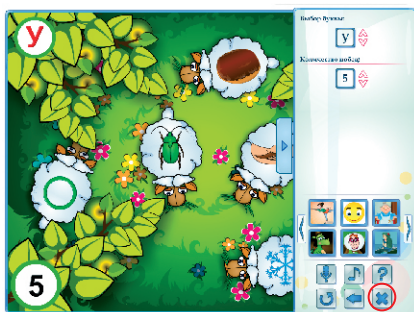
Кнопка «Нота» осуществляет настройку звукового сопровождения игр.



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



Кнопка «Обновить» перезапускает игру.

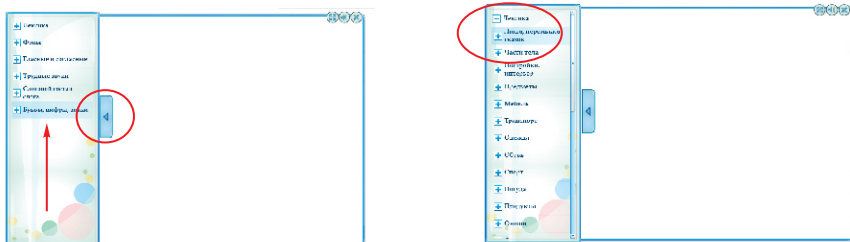


Кнопка «Выход» позволяет выйти из игры.



Иконки игр позволяют быстро выбрать другую игру из текущего раздела.

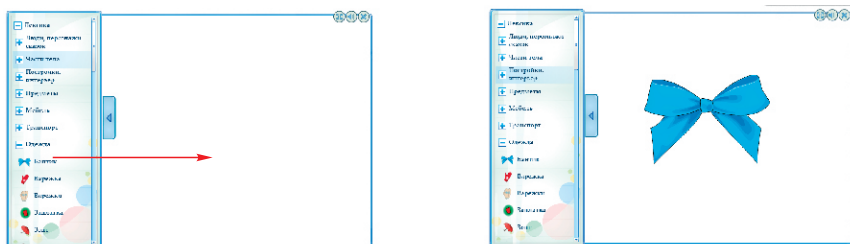
Все картинки находятся в папках в левой части экрана. Необходимо нажать на голубой прямоугольник, чтобы папки стали видны.



Папки открываются нажатием на знак «Плюс».

Картинка извлекается на экран переносом ее с помощью мыши: необходимо привести курсор мыши на картинку, нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перетянуть картинку на экран.

В версии для сенсорных экранов — необходимо прикоснуться пальцем к нужной картинке и, не отпуская ее, перетянуть картинку на экран.



При наведении курсора на картинку можно увидеть разные инструменты. Наведите курсор на картинку, и если увидите вот такой знак (1), то щелкните в этот момент по картинке, и вы сможете ее перетаскивать на экран.

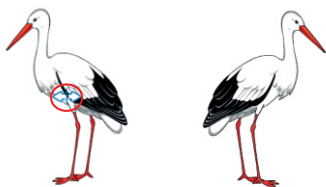


Если при наведении курсора мыши на картинку появляется знак стрелок, обращенных в центр (2), нажмите левую клавишу мыши, и вы сможете изменять размер картинки. С помощью этого инструмента (3) вы сможете вращать картинку в нужном направлении.

В версии для сенсорных экранов

В рабочей области картинку можно перетаскивать одним или двумя пальцами. Также, двумя пальцами можно производить поворот и масштабирование картинки. Для поворота – вращайте руку, не отпуская пальцы от картинки, а для масштабирования – сводите или разводите пальцы. Для всех манипуляций с картинками пальцы должны прикасаться к экрану в пределах границ изменяемой картинки. Пальцы нужно смещать, не отрывая их от поверхности экрана.

С помощью двух разнонаправленных стрелок картинку можно отразить. Для этого зажмите левую кнопку мыши и потяните курсор влево или вправо.



В версии для сенсорных экранов

Производить отражение можно тремя пальцами. Для этого нужно, одновременно прикоснувшись тремя пальцами к картинке, потянуть вправо или влево, не отпуская пальцев.

Если вы переместите курсор мыши с картинкой к краю экрана, то таким образом вы сможете ее удалить с экрана.

В версии для сенсорных экранов

Для удаления картинку коснитесь одним или двумя пальцами выбранной картинке и переместите ее к любому краю рабочей области, а затем отпустите. Картинка удалится со сцены.



Созданные сюжеты сохраняются в окошках справа. Для этого нажмите на кнопку со стрелкой вниз.

Для того чтобы удалить созданную картинку, выделите ее иконку в правом меню (одну из девяти) и нажмите кнопку с крестиком.

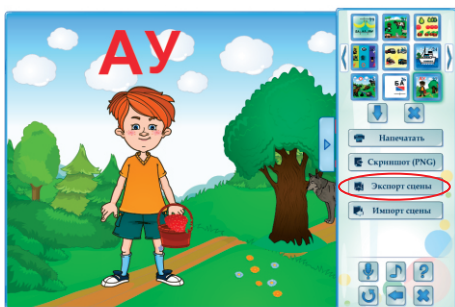
Если вы хотите пересохрнить картинку, то щелкните по уже используемой иконке в правом меню, а затем по кнопке «Да» в выпавшем диалоговом окне.



Для распечатывания текущей картинки нажмите кнопку «Напечатать».



С помощью кнопки «Скриншот» можно сохранить созданное изображение в любую папку.

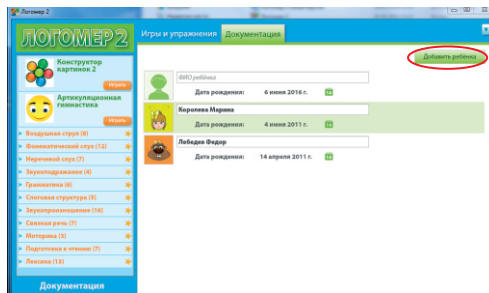


С помощью кнопки «Экспорт сцены» изображение можно сохранить в формате, позволяющем открыть картинку в любом другом «Конструкторе картинок 2».

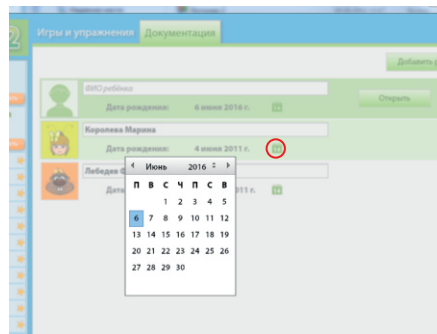


С помощью кнопки «Импортировать сцену» можно загрузить и открыть в «Конструкторе картинок 2».

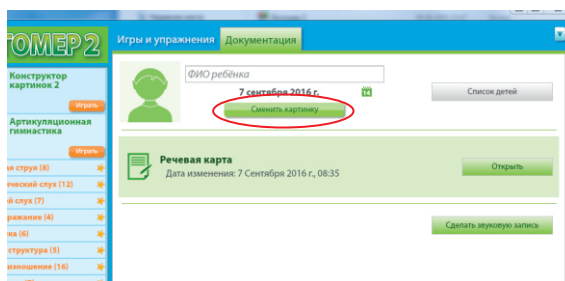
В «Логомере 2» предусмотрена возможность вести документацию на детей: заполнять речевую карту и записывать звуковые файлы. Речевая карта и записи динамики развития речи являются наглядным диагностическим материалом, необходимым логопеду в работе с детьми.



Для того чтобы зарегистрировать ребенка, откройте вкладку «Документация». Далее нажмите кнопку «Добавить ребенка».

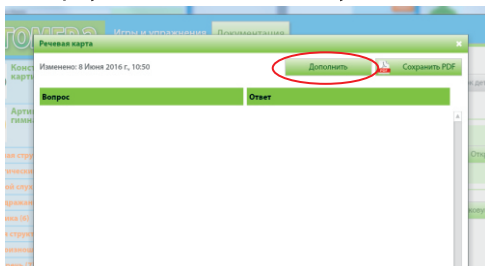


В появившемся поле вводим фамилию и имя ребенка. С помощью кнопки «Календарь» выбираем дату рождения ребенка.

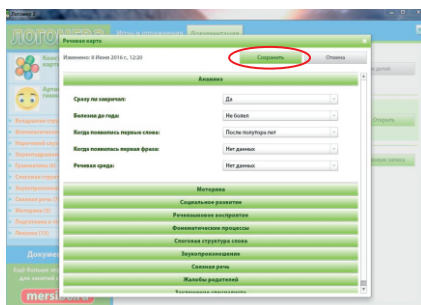


С помощью кнопки «Сменить картинку» можно выбрать аватар (иконку) для каждого ребенка.

Нажмите кнопку «Открыть» для открытия данных по ребенку. Чтобы заполнить речевую карту, нажмите на кнопку «Дополнить».

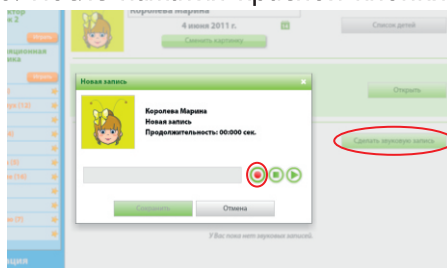


Далее вводите информацию, выбирая данные из выпадающих меню, переключая разделы. Для сохранения информации нажмите кнопку «Сохранить».



Содержимое речевой карты можно дополнять, менять, сохранять. Чтобы сохранить речевую карту в файле PDF, нажмите кнопку «Сохранить в PDF». В дальнейшем вы можете распечатать данный файл.

Для записи звукового файла необходимо иметь обычный или встроенный микрофон. После нажатия на кнопку «Сделать звуковую запись» появляется окошко. После нажатия красной кнопки идет запись речи



К каждой записи можно добавить свой комментарий. Чтобы прослушать запись, нажмите на кнопку «Прослушать», а затем щелкните на кнопку с зеленым треугольником.

Воздушная струя

1. Ветероки жуки

Вредные жуки облепили дерево и грызут его кору. Задача ребенка – дуть в микрофон и сдувать жучков с деревьев. Задача специалиста – объяснить ребенку, как правильно дуть.

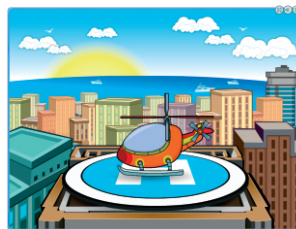


2. Снежинки

Что прячется под снежным сугробом? С помощью микрофона и сильной воздушной струи ребенок узнает ответ. Главное, дуть прямо в микрофон. Нашедшийся в сугробе предмет надо отдать одному из героев.

3. Вертолет

Для того, чтобы вертолет поднялся в воздух, надо сильно и долго дуть в микрофон. Длительность выдоха можно регулировать в настройках.



4. Кот и сосиска

С помощью микрофона, в который надо ритмично дуть, хитрый мышонок вытягивает из-под носа у кота сосиску. Ритмичное повторение слов или речевых выдохов необходимо для работы над чистой речью.

5. Торт со свечками

Чтобы задуть на своем дне рождения сразу все свечки, надо сначала потренироваться. Выбираем торт, количество свечек и их цвет. Торт готов, микрофон тоже – можно играть.



6. Рассмеши усача

Игра начинается с выбора понравившегося героя. Затем можно дуть в микрофон и смотреть на усы персонажа. Будет весело и полезно.



7. Букет для мамы

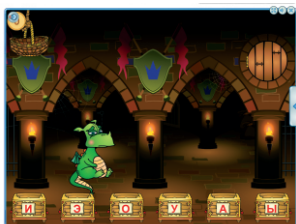
Как приятно подарить маме букет цветов. Собрать букет надо с помощью микрофона и воздушной струи. Ритмичное повторение слов, слогов или выдохов помогут сделать букет большими и ярким.

8. Нет сорнякам

Для игры с Огородным Драконом нужен микрофон. Дуть огненной струей на сорняки очень весело и полезно. Победа достается тому, кто успешно искоренил все сорняки в нашем огороде.



Фонематический слух



1. Бедный Дракончик

Игра на соотнесение гласного звука и буквы. Звучит гласный, ребенок должен повторить его и отнести к нужной букве. В настройках можно добавить сундучок для неречевого звука, чтобы ребенок лучше представлял разницу между речевыми и неречевыми звуками.

2. Волк и овцы

На четырех картинках у овец в словах есть указанный гласный звук, а у пятой овечки – нет. Ребенку надо произнести слова, найти лишнюю картинку и разоблачить Волка, спрятавшегося под овечьей шкурой.



3. Правильный банан

Четыре забавных персонажа спорят, кто из них произносит слово правильно. Хартук или фартук? Бегемот или гибемот? Спор разрешит только внимательный ребенок. Игра подходит для тренировки и обследования фонематического слуха.



4. Свинки-копилки

На картинке три свинки с нарисованными гласными. Буквы выбираются в настройках. Ребенок должен послушать слоги или слова и выбрать, в какую свинку полетит «звуковая монетка».

5. Меткий стрелок

В этой игре развивается речевое внимание и умение производить звуковой анализ слова. Задача меткого стрелка – выбрать ту картинку, в которой нет заданного звука. Для этого ребенок называет картинки и выбирает, в какую из них надо целиться.



6. Находчивая буква

Игра на определение места согласного звука в слове. Выбираем букву в настройках и начинаем игру. Где находится звук в этом слове: в начале, в середине или в конце? Ребенок называет слово, анализирует и выбирает правильную схему.

7. Паровозики

С помощью этой игры дети учатся определять ударный гласный в слове. В паровозиках с буквами едут только те слова, в которых эта буква обозначает ударный звук.



8. Две Принцессы

Игра для работы с гласными звуками. В настройках надо выбрать гласные и, внимательно слушая слоги или слова, распределять звуки-бусины между Принцессами. Услышал ПА? Это Принцессе с буквой А на платье. Прозвучало ТО? Это бусина Принцессе с буквой О.

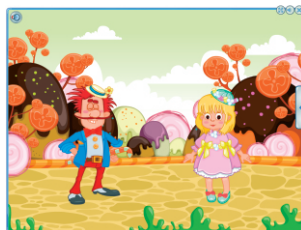


9. Фигурное катание

Для фонетического анализа слова надо уметь находить место звука и буквы в слове. Игра содержит много слов для звуко-буквенного анализа и отлично тренирует речевой слух.

10. Сладкий дом

В словах бывают звуки твердые и мягкие. Отличить их между собой помогут забавные герои - Карамельный Джо и Зефирная Меланья. Вкусно и полезно.



11. Пять китайских братьев

Игра на отработку первого ударного гласного в слове. Ребенок слышит слово, определяет первый звук и отправляет его к китайцу с соответствующим именем: Ань, Онъ, Унь, Энь, Инъ.

12. Лабиринты Али-Бабы

Слышать и различать близкие по звучанию слоги - нелегкая задача. Али-Баба поможет детям потренировать свой слух, а заодно найдет выход из коварного лабиринта.



Неречевой слух

1. Домашние животные

Это интерактивная картина с изображением домашних животных на ферме. Все животные озвучены. Игра отлично подходит для общения с малышами.

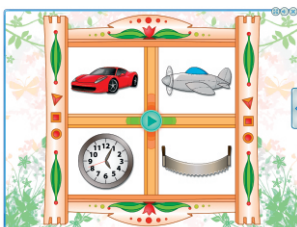


2. Дикие животные

Дикие животные в этой игре «разговаривают». Игра отлично подходит как для обследования и расширения словарного запаса ребенка, так и для подражания звукам животных.

3. Кто сказал МУ

Игра-загадка. Сначала ребенок слышит звук, и только потом, угадав зверя или птицу, может увидеть картинку. Игра отлично подходит для общения с детьми младшего дошкольного возраста, а также как элемент группового или индивидуального занятия.

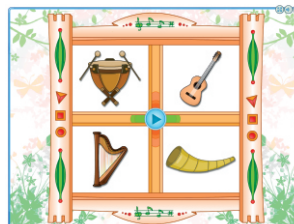


4. Загадки звуков

Помимо речевых звуков, нас окружают звуки природы и различных предметов. В этой игре можно посмотреть лексический объем словаря ребенка, а также оценить его слуховое внимание и кругозор.

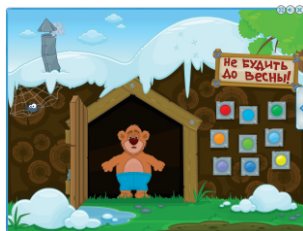
5. Музыкальная школа

Игра знакомит детей с различными музыкальными инструментами, их звуками.



6. В гостях у жучков

В этой игре можно придумывать свои правила. Обсудить тему семьи и ролей всех членов семьи, послушать звуки, которые окружают нас в быту, составить предложения по картинке, придумать имена всем героям.



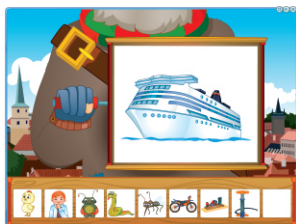
7. Не будить до весны

Игра с веселыми медведями развивает слуховое внимание, умение запомнить набор и последовательность звуков. Если кнопки со звуками найдены правильно, то медведь обязательно проснется.

Звукоподражание

1. Тик-так звуки

Даже двухлетнему малышу под силу произнести простые сочетания звуков – тик-так, динь-динь и т. п. Хорошая речь начинается с простых повторений. Главное, возвращаться к повторению этих звуков почаще!



2. Пожужжим

Разные персонажи произносят «трудные» звуки. Ребенок, подражая им, пытается произнести звуки правильно. Намного интересней повторять такие звуки за животными и насекомыми, чем за логопедом.

3. Игрозвуки

Освоение речи всегда начинается с повторения звуков, которые окружают малыша. Набор простых, веселых и эмоциональных звуков речи помогут детям научиться слушать и повторять за героями игры разные звуки.



4. Грибники

Грибники заблудились в лесу. Чтобы их услышали и нашли, они подадут разные необычные звуки. Если ребенок может повторить за грибниками сочетания гласных, то у него отличный слух.



Грамматика



1. Дискотека

Эта игра учит детей согласовывать род имен существительных с притяжательными местоимениями «мой», «моя», «моё». Игра подходит для работы над грамматическим строем у детей с билингвизмом.

2. Кто за кем

Данная игра позволяет составлять предложения с предлогами, используя веселые сюжеты со сказочными персонажами.



3. Рюкзак туриста

Слышать, понимать и правильно употреблять предлоги ребенок научится в игре с веселым туристом. Пока ребенок играет и выбирает предметы, специалист может сделать выводы, над какими предлогами еще предстоит поработать.

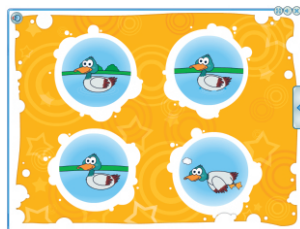
4. На рынке

Отличная игра для работы с множественным числом предметов в родительном падеже. Позволяет отработать грамматические характеристики речи, а также потренироваться в правильном употреблении окончаний.



5. Бежит-лежит

Игра для отработки глагольного словаря. С разными персонажами и их действиями можно составлять многочисленные словосочетания и предложения. Игра учит понимать глаголы и озвучивать их.



6. Кто что делает

На лесной полянке живут веселые герои. В этой игре маленькие дети научатся наблюдать и описывать действия, выбирая разных персонажей.

Слоговая структура

1. Хитрые половинки

Разделение слова на слог и картинку облегчает ребенку процесс обучения чтению на первом этапе. В то же время, выбирая «правильный» слог, ребенок тренирует свое внимание и умение подобрать слог из наборов букв, похожих на нужный слог.



2. Лишний слог

Игра, где надо читать слова и убирать лишний слог. Задача непростая! Но дети, которые уже умеют читать по слогам, легко справятся. Настройки к игре позволяют усложнять или облегчать задачу.

3. Загадки Капитана

Работа с парными слогами позволит ребенку уверенно освоить чтение по слогам прежде, чем перейти к чтению слов и предложений. Начать лучше с простых слогов. Выбрать их можно в настройке к этой игре.



4. Сладкоежка

Простая игра для тех, кто уже знает буквы и учится читать. Сладкоежка ждет вкусный пирожок и получит его, если игрок поставит буквы в правильном порядке, чтобы получилось слово. Слово можно составлять из трех букв, двух и трех слогов.



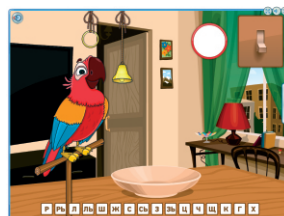
5. Слоговые домики

Игра продолжает работу по обучению послого-вому чтению. Слоги в избушке Бабы-Яги можно читать сверху вниз и слева направо, но главное – научиться находить слова в избушке и правильно их читать.

Звукопроизношение

1. Попугай

Автоматизация звуков в речи – процесс небывший и утомительный. С попугаем Дормидонтом слова повторять интереснее и веселее.



2. Веселые рыбаки

Два рыбака расположились с удочками на берегу реки. Рыбки у них не простые, а звуковые. В настройках выбираем пару «трудных» звуков и тренируемся в произношении близких звуков Л и Р, С и З, Ш и Ж и т. д. Уловом станет чистая речь ребенка.

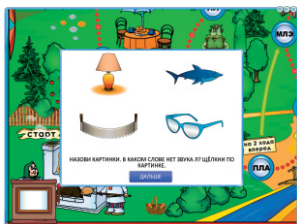
3. Аленький цветочек

Волшебное семечко превратится в прекрасный цветок, если его правильно поливать. Выбирая слова для полива, ребенок учится чисто произносить «трудные» звуки, различать близкие по звучанию согласные.



4. Ну, заяц, беги-1

Игра-бродилка на закрепление в речи свистящих звуков. Все очень просто – надо помочь Зайцу убежать от Лисы. Для этого надо выполнять разные задания и называть слоги. «Побочный эффект» от игры – тренировка чтения по слогам.

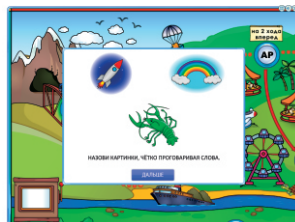


5. Приключения Колобка-1

Колобок бежит по полю, на ходу читая слоги и выполняя разные интересные задания. В такой игре ребенок незаметно для себя закрепляет звук Л в речи и учится читать.

6. Приключения Буратино-1

Многоходовая игра-бродилка для детей, которые уже научились произносить звук Р. Чтобы дойти до финиша, Буратино должен отгадать множество звуковых загадок.



7. Сыщик идет по следу-1

Для тех, кто уже научился произносить шипящие звуки, самое время переходить к закреплению этих звуков в речи. Отправляясь вслед за Сыщиком, ребенок в игре заметно улучшает свою речь и учится читать.

8. Болтушки-хохотушки

Набор скороговорок поможет детям улучшить качество речи. Параллельно развивается слуховое внимание, ведь некоторые героини игры произносят скороговорки с ошибками. Ребенок слушает и повторяет только правильный вариант.



9. Корзинка для бабушки

Игра насыщена предметами со звуками Р и РЬ. Проговаривая, что внучка отнесет бабушке, ребенок многократно повторяет слова с «трудным» звуком. Таким образом, звук постепенно входит в активную речь.



10. Красивая Р

Научиться чисто произносить Р и потренировать-ся в чтении – вот главные задачи этой игры.

11. Вернисаж

Художник написал много картин и готовится к выставке. Выбирая и развешивая картины для вернисажа, ребенок проговаривает слова со звуками Ш и Ж, что способствует закреплению этих звуков в речи.



12. Капризная Марта

Выбирая претендентов на руку прекрасной Марты, ребенок активизирует свое слуховое внимание, так как из множества вариантов надо выбрать только тех, кто содержит в своем имени и подарке звук Р.

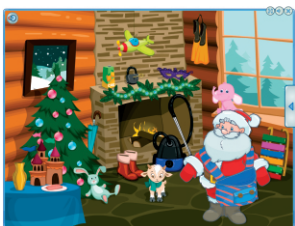
13. На все голоса

Игра многофункциональная – ребенок не только повторяет фразы со звуком Р, но и учится различать, кто произнес фразу – мама или папа, дедушка или бабушка.



14. Подарок для Плюшкина

Главный герой игры очень любит коллекционировать предметы со звуками Л и Ль. Чем больше называет ребенок слов, тем быстрее вводит в речь «трудные» звуки.



15. Сумка Санты

Игра насыщена предметами со свистящими звуками. Чем больше ребенок назовет предметов в игре, тем быстрее введет в речь звуки С и З.

16. Таинственная картина

Игра на автоматизацию «трудных» звуков и отгадыванию слов по описанию. У детей есть возможность повторить много слов на выбранный звук, а потом составить рассказ по картине, которая появится после отгаданных слов.



Связная речь



1. Сочиняю на ходу

Игра дает возможность ребенку сочинить свою историю, выбирая понравившихся героев. Надо не просто придумать историю, но и правильно пересказать ее.

2. Несчастный случай

Рассказы больного про невероятные истории насыщены простыми звуками П, Б, Т, Д, К, Г. Ребенок учится понимать, запоминать и пересказывать историю, попутно отрабатывая свою дикцию.



3. Сказочная ошибка

Герои популярных сказок изображены в необычных условиях. У Лисы на носу не Колобок, а Чебурашка. Три поросенка «потеряли» своего собрата и т. д. Задача ребенка – найти ошибку, исправить ее щелчком мыши, а также вспомнить название сказки и назвать ее героев.



4. Невнимательный художник

Игра для больших и маленьких. Малыши смогут определить, где ошибся художник. Один щелчок мыши – и ошибка исправлена. Дети постарше могут уже составить предложения по исправленным картинкам.

5. Что сначала

Перед ребенком три картинки. Надо поставить их в правильном порядке и составить небольшой рассказ. Достаточно предложить два или три варианта рассказа, чтобы понять, есть ли у ребенка трудности с составлением предложений по картинке и с умением формулировать свои мысли.



6. Прогулки с привидениями

Привидения любят гулять ночью. Передвигаясь от объекта к объекту, они рассказывают свою историю путешествия. Педагог предлагает ребенку рассказать про ночные прогулки таинственных персонажей.

7. Волшебник

Волшебная комната заполнена множеством предметов. Все они оживают под воздействием волшебной палочки. Ребенок может наблюдать за действиями и описывать происходящее.



Моторика

1. А ты так можешь?

Физкультура укрепляет мышцы и придает организму сил. Делать зарядку с веселыми героями этой игры очень интересно. А если повторять вслух стишки вместе с движениями, то эффект от такой игры усиливается в три раза!



2. Ручные привидения

Повторяйте движения за веселыми Привидениями и проговаривайте стишки вместе с ними. Подвижные ловкие пальчики помогут малышу улучшить мелкую моторику и будут способствовать активному развитию речи.

3. Настольные пальчики

Развитие мелкой моторики тесно связано с развитием речи. Глядя на движения веселых Привидений и подражая им, ребенок активно разрабатывает свои пальчики.



Подготовка к чтению



1. Спасение Принцессы

Вредный Дракон заколдовал Принцессу и посадил ее в темницу. Чтобы спасти бедняжку, надо разобрать стену из кирпичей с буквами. Найденные парные буквы помогут запомнить написание букв и освободить прекрасную Принцессу.

2. Волк учит буквы

Отличная игра для детей, которые уже знают буквы. Наш Волк некоторые буквы написал неправильно, надо помочь ему исправить ошибки. Игра уточняет образ буквы, что поможет ребенку в дальнейшем избегать ошибок на письме.



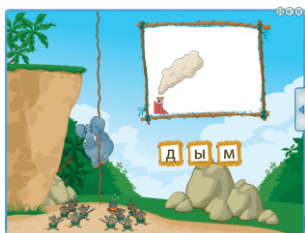


3. Какэточитать

Что случилось со словами? Они все «слиплись» в один комок. Комок этот надо прочитать, распутать, а слова разделить. Интересно, полезно, а главное – эта игра поможет ребенку в дальнейшем грамотно писать.

4. Космические рейнджеры

На первый взгляд, простая игра – надо запомнить имя (позывной) главного рейнджера и выбрать его имя из множества слов. Но слова очень похожи на имя героя, поэтому от ребенка требуется максимум внимания, чтобы успешно довести игру до конца.

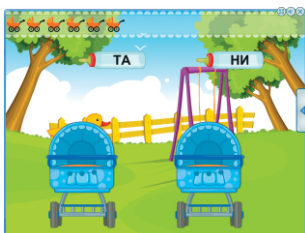


5. Слоновья западня

В этой игре надо спасти слона. Ребенку предлагается сначала увидеть слово, запомнить порядок букв в нем, а затем поставить рассыпавшиеся буквы в правильном порядке. Тогда слон будет спасен.

6. Все наоборот

Чтение слов задом наперед – интересное и полезное занятие. Оно требует дополнительного внимания и смекалки. Тот, кто осилит эту игру, легко справится и с чтением обычных слов.



7. Хочу ням-ням

Малыши в колясках издают простые звуки «Ам!», «Ням» и т. д. На начальном этапе обучения чтению эта игра поможет детям научиться находить по заданному звуку соответствующую ему подпись.

Лексика

1. Сорока-белобочка

Эта игра развивает логическое мышление ребенка, слуховое внимание, а также расширяет лексический запас. Сорока называет обобщающие понятия, а ребенку надо выбрать только те предметы, что подходят под это понятие.



2. Ветерок-озорник

Игра для тренировки зрительной памяти и внимания. Лесные ягоды стоят в определенном порядке. Ребенок должен восстановить последовательность после того, как Ветерок-озорник ее нарушил.

3. Загадки Лесовичка

Три загадки и несколько отгадок на экране хотя бы запутать игрока, ведь надо выбрать только одну отгадку. Ребенку требуется не только понять смысл загадок, но и сделать правильный выбор.



4. Кто лишний

На экране четыре картинки, но только три из них подходят к одной теме. Логически рассуждая, ребенок находит лишнюю четвертую картинку. Игра тренирует логику и расширяет словарный запас.

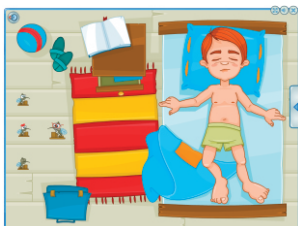
5. Овощи-фрукты

Игра подойдет для малышей и для детей, изучающих лексическую тему «Овощи и фрукты». Необходимо не только соединять правильно половинки плодов, но и называть их.



6. Хитрые вопросы

Увлекательная викторина для дошкольников и младших школьников. Вопросы не зря называют «хитрыми», ведь на них даны то правильные, то неправильные ответы. Кто победит в этой игре – герои игры или наши дети? Помогут знания об окружающем мире!



7. Комариная школа

Игра помогает детям запомнить и показать части тела. Выполняя команды учителя-Комара, легко запомнить, где у человека щека, а где коленка.

8. Угадай профессию

Игра призвана познакомить детей с разными профессиями. Слушая описание деятельности каждого персонажа, ребенок запоминает особенности каждой профессии и учится выбирать то, что ему интересно.



9. Танцы с папуасами

У каждой вещи есть свое назначение. Чтобы веселые папуасы начали танцевать, надо дать правильный ответ, для чего нужны разные предметы.

10. Мышкин завтрак

Пришло время обеда. Задача малыша в этой игре – найти для каждого животного свою пищу. Для этого надо заранее познакомиться с тем, чем питаются звери и птицы. Игра поможет закрепить полученные знания.



11. Рабочий инструмент

Во многих профессиях без специальных инструментов не обойтись. Цель игры – познакомить детей с рабочими инструментами разных профессий.



12. Поезд-неделя

Детям трудно дается запоминание дней недели. С помощью веселого машиниста и его поезда запомнить эти дни можно гораздо быстрее.

13. Потерянный хвост

Наши звери и птицы потеряли свои хвосты. Любознательный малыш должен посмотреть на картинку и выбрать для каждого персонажа подходящий хвост. Развитие внимания начинается с простых игр!



Артикуляционная гимнастика



Комплекс упражнений для укрепления мышц артикуляционного аппарата позволят специалисту провести привычную «зарядку для язычка» под музыку и в сопровождении стихков. Эффективность такой зарядки видна сразу.



mersibo.ru

© ООО «Мерсибо» 2018

