

Панкратова О.Л.

ЕСЛИ «ИНТЕР...ПОЛ, СТОЛ» В ВАШ ДЕТСКИЙ САД ПОКА НЕ ПРИШЕЛ.

МАДОУ детский сад «Страна чудес», г. Новоуральск

Аннотация.

С помощью интерактивных и мультимедиа технологий обучение детей стало привлекательным и захватывающим. Но, что же делать, если в вашем детском саду нет интерактивной доски, интерактивного стола и пола? В ожидании интерактивной доски, используйте прикладное программное обеспечение вашего персонального компьютера. Представленная работа содержит пошаговый алгоритм создания игрового материала в графическом редакторе Paint, с помощью которого можно разнообразить индивидуальные логопедические занятия.

Abstract.

Using interactive and multimedia technologies, the education of children has become an attractive and exciting. But what to do if in your kindergarten there is no interactive whiteboard, interactive table and floor? Waiting for the interactive whiteboard, use the application software of your personal computer. The present work contains step-by-step algorithm for creating game material in the graphic editor Paint, which can vary with individual speech therapy classes.

Графический редактор Paint. - это программа, которая позволяет создавать рисунки на пустом листе или поверх других изображений. В программе Paint существует ряд инструментов, специально предназначенных для работы с цветом, различные инструменты для рисования.

Работа в графическом редакторе Paint поможет:

- создавать эмоциональные, яркие занятия;
- решать такие задачи как: пополнение словарного запаса, формирование грамматического строя, восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи, формирование связной речи;
- повышать интерес к процессу обучения и развивать навыки самостоятельной работы и самоконтроля.

Представленная работа содержит методические указания по созданию игрового материала в программе Paint и применению наглядно – игровых средств на индивидуальных логопедических занятиях по разным направлениям работы (произносительной, лексико – грамматической стороны речи, фонематического восприятия, слоговой структуры слова, обучение грамоте).

Рассчитано на работу с детьми 5-7 лет, имеющими фонетическое, фонетико - фонематическое и общее недоразвитие речи.

Рекомендовано учителям – логопедам, учителям – дефектологам, воспитателям дошкольных образовательных учреждений, родителям.

Список литературы :

1. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / А. П. Беспалько. – Москва – Воронеж: Издательство Моск. Псих. – пед. Ин – та; Изд – во НПО «Модэк», 2002.
2. Королёва Н., Петрова С. Использование новых информационных технологий в образовательном процессе детского сада // Дошкольное воспитание. 2010. №6.
3. Кукушкина О. И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы, поиски, подходы // Дефектология. 1994. №5.
4. Кутепова Е.Н. Оптимизация процесса школьного обучения с помощью программно-методических средств // Логопедия: методические традиции и новаторство. - М., 2003.
5. Лынская М.И. Организация логопедической помощи с использованием компьютерных программ //Логопед в детском саду. 2006. № 6.

I. Работа в графическом редакторе Paint.

Paint - это простая в применении программа, которая позволяет создавать рисунки на пустом листе или поверх других изображений. В программе Paint существует ряд инструментов, специально предназначенных для работы с цветом, различные инструменты для рисования. В Paint можно редактировать изображение (изменить цвет и размер объекта, переместить или скопировать объект, повернуть его, обрезать изображение и оставить только выделенный фрагмент), добавлять на изображение различные фигуры, изменять часть изображения или объекта.

Предлагаю в этой программе создать такие задания:

1. «Продолжи узор»

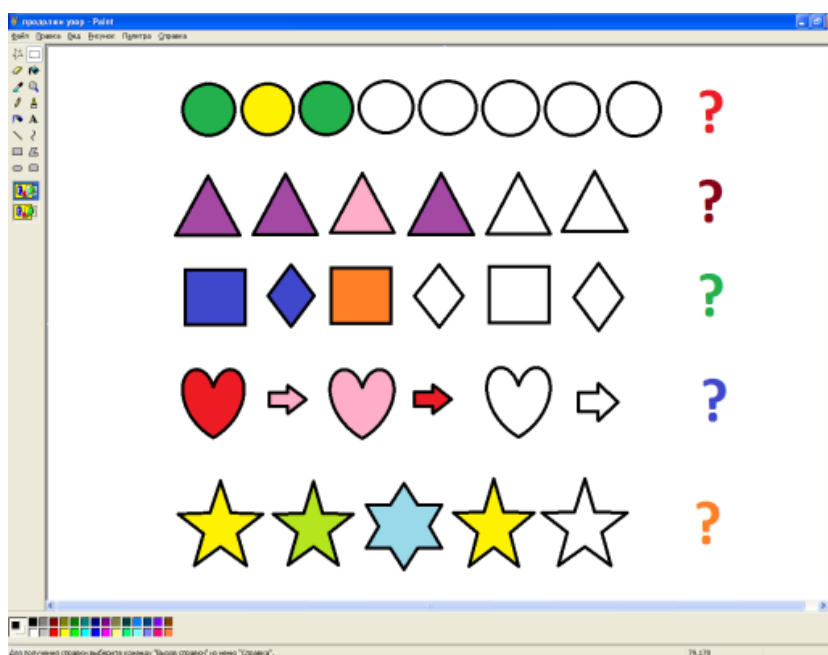


Рис. 1. Готовое задание «Продолжи узор».

Цели

- Развивать зрительное восприятие.
- Развивать наглядно- образное мышление.
- Развивать умение ориентироваться в пространстве.
- Закреплять в памяти названия цветов и фигур.
- Учить детей в различении цвета предметов; учить различать близкие цвета: красный – розовый, розовый - сиреневый.
- Упражнять в согласовании прилагательных с существительным: зеленый круг, желтая звезда и т.д.
- Сформировать понятие ряд.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

- 1) Назови фигуры расположенные в первом ряду (во втором и т.д.) .
- 2) Назови цвет фигур первого ряда (второго и т.д.);
- 3) Продолжи узор каждого ряда (ребенок работает самостоятельно – выбирает в палитре нужный цвет и «заливает» фигуры) (рис. 6).

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
- 2) Выбираем на ленте программы Paint фигуру – круг;
- 3) В область рисования вставить выбранную фигуру (рис. 2);
- 4) Копируем ее несколько раз и создаем ряд из фигур (рис. 3);
- 5) По такому же принципу создаем другие ряды из фигур (рис. 4);
- 6) Выбираем на ленте программы «заливка цветом» и цвет заливки;
- 7) Раскрашиваем цветом только начало каждого ряда (рис. 5);
- 8) К изображению добавляем знак « ? », выбрав инструмент «Надпись»;
- 9) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 1).

На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

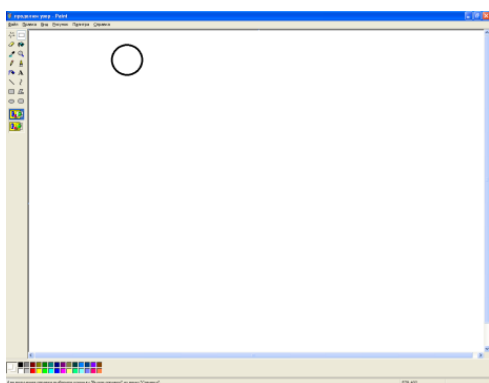


Рис. 2. Вставка выбранной фигуры.

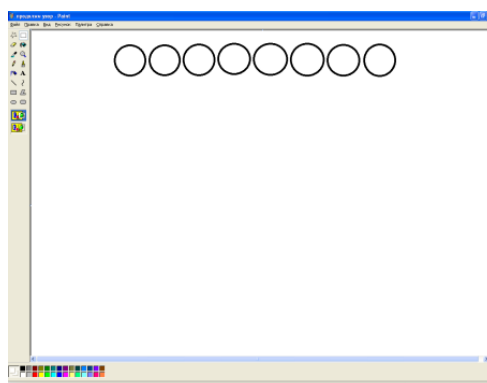


Рис. 3. Ряд из выбранных фигур.

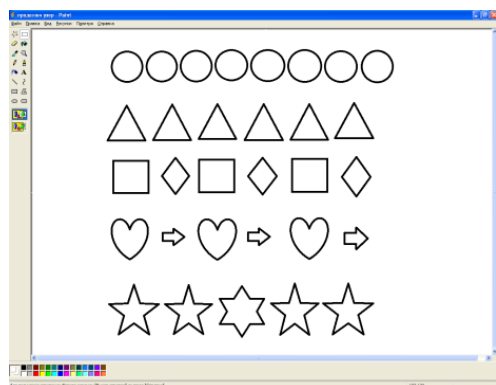


Рис. 4. Несколько рядов фигур.

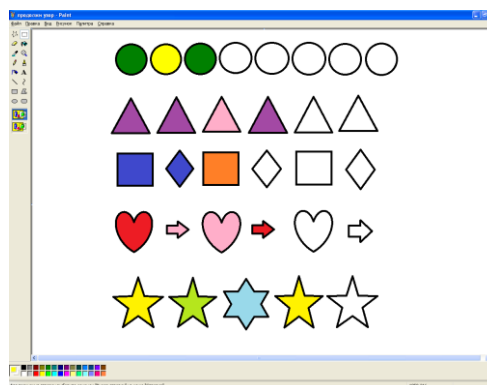


Рис. 5. Заливка цветом.

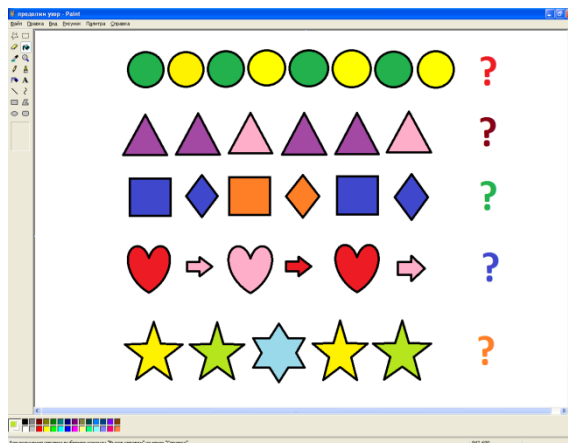


Рис. 6. Выполненное ребенком задание.

2. «Найди отличия»

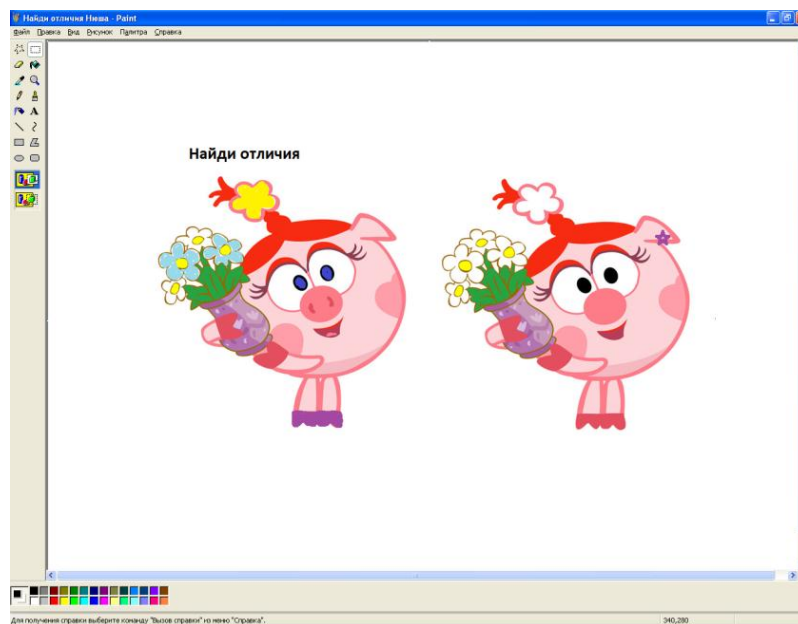


Рис. 7. Готовое задание «Найди отличия».

Цели

- Развить зрительное внимание.
- Развивать умение ориентироваться в пространстве.
- Закреплять в памяти названия цветов.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

1) Беседа.

Как зовут этого героя?

Как называется мультфильм.

Каких героев из этого мультфильма ты знаешь?

2) Найди семь отличий.

Ребенок работает с инструментом «Карандаш», выделяя отличия (рис. 10).

Создание игрового материала:

1) Открываем программу Paint;

2) В область рисования вставляем выбранную картинку (в меню заходим в «Файл», далее - «Открыть», далее - выбрать папку в которой содержится картинка и саму картинку, картинка автоматически будет вставлена в область рисования (рис. 8);

3) Выделяем картинку и создаем ее копию (рис. 9);

4) Для редактирования картинок выбираем на ленте программы инструменты «заливка цветом», «ластик», «карандаш», чтобы удалить или добавить детали (рис. 7);

5) Сохраняем рисунок готового задания.

6) На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

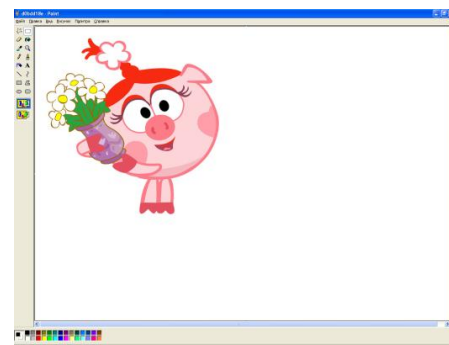


Рис. 8. Вставка выбранной картинки.

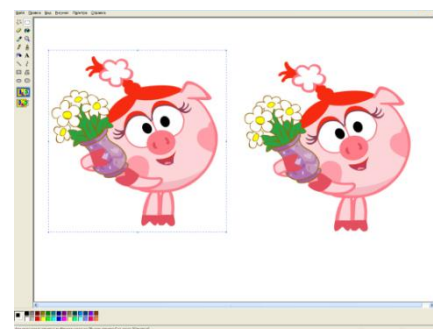


Рис. 9. Копирование картинки.



Рис. 10. Выполненное задание.

3. «Что забыл нарисовать художник?»

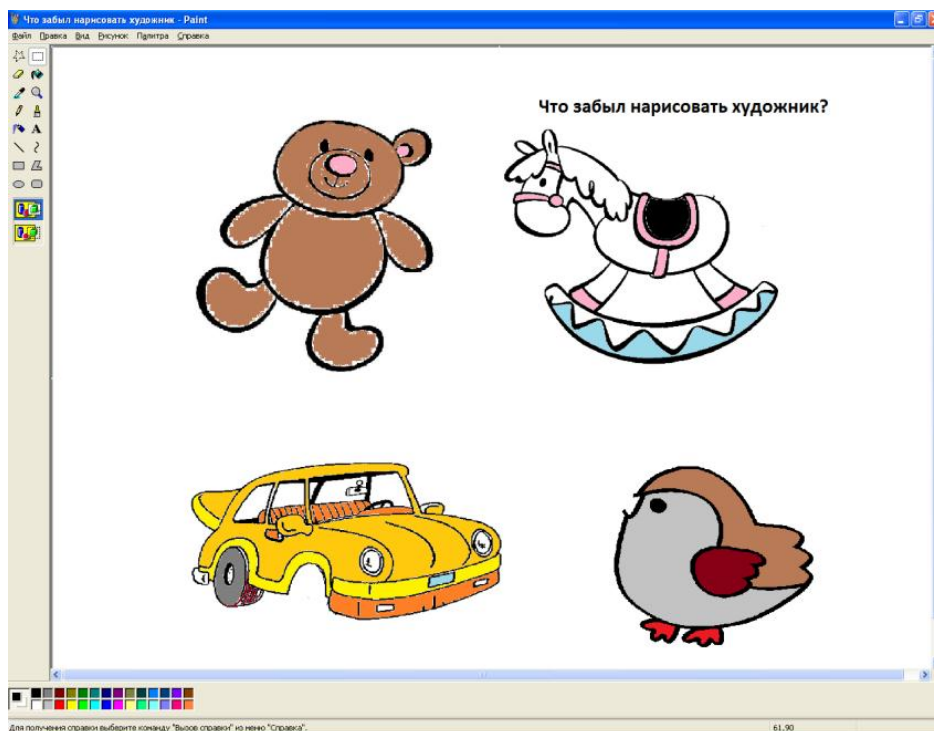


Рис. 11. Готовое задание «Что забыл нарисовать художник?».

Цели

- Развитие зрительного восприятия.
- Развитие зрительное внимание.
- Ориентировка в пространстве.
- Закреплять в памяти названия частей предметов.
- Развитие грамматического строя речи.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

- 1) Назови картинки.
- 2) Расскажи, что забыл нарисовать художник.
- 3) Мишка, лошадка и машинка, как эти предметы назвать одним словом.
- 4) Скажи, что нарисовано в левом нижнем углу и т.д.

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
- 2) В область рисования вставляем выбранн[ые] картинки или рисунки (рис. 12);
- 3) Если рисунки нужны цветные - раскрашиваем их (рис. 13).
- 4) Для редактирования рисунков - выбираем на ленте программы инструмент «ластик», чтобы удалить детали (рис. 14);
- 5) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 11).

На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

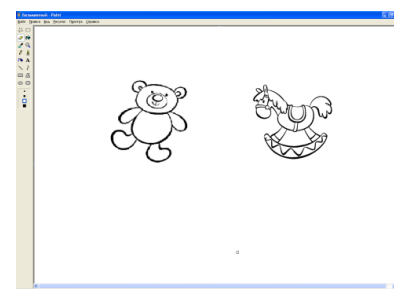


Рис. 12. Вставка картинок.

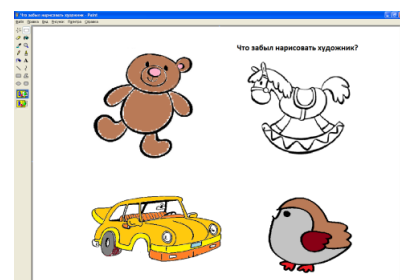


Рис. 13. Заливка картинок цветом.

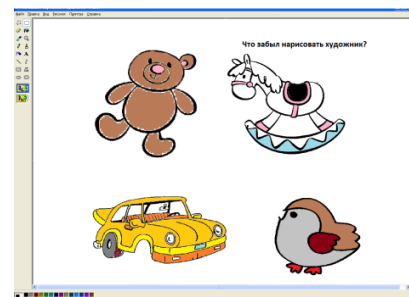


Рис. 14. Редактирование картинок.

Такое задание можно сделать на любую лексическую тему.

4. «Слоговые линейки»

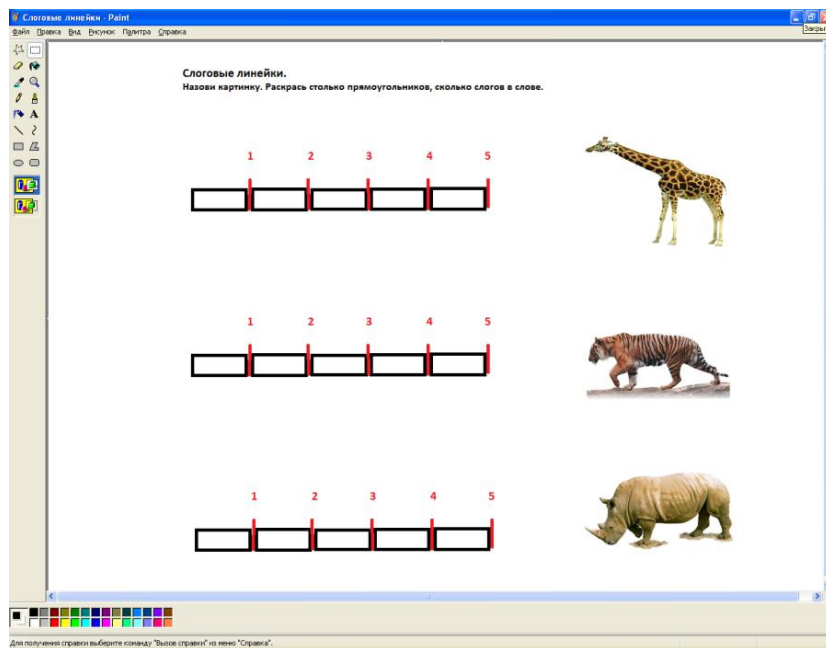


Рис. 15. Готовое задание «Слоговые линейки».

Цели

- Слоговой анализ слов.
- Согласование числительных с существительным (один тигр, два тигра..., пять тигров).
- Обогащать словарный запас по теме «Дикие животные жарких стран».
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

- 1) Назови картинки.
- 2) Расскажи, где живут эти животные.
- 3) В каждой линейке раскрась столько прямоугольников, сколько слогов в слове (ребенок работает самостоятельно – выбирает в палитре цвет и «заливает» в линейке прямоугольники) (рис. 18). Можно предложить ребенку отгадать загадку, а слово – отгадку разделить на слоги.

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
- 2) В область рисования вставляем выбранные картинки или рисунки (рис. 16);
- 3) Выбираем на ленте программы Paint фигуру – прямоугольник;
- 4) В область рисования вставляем выбранную фигуру;
- 5) Копируем фигуру и собираем «линейку»;
- 6) К созданной «линейке» добавляем цифры, выбрав инструмент «Надпись» (рис. 17);
- 7) Копируем «линейку» и помещаем напротив каждого животного.
- 8) Сохраняем рисунок готового задания.

На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

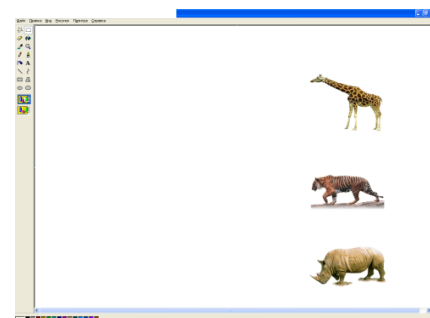


Рис. 16. Вставка картинок.

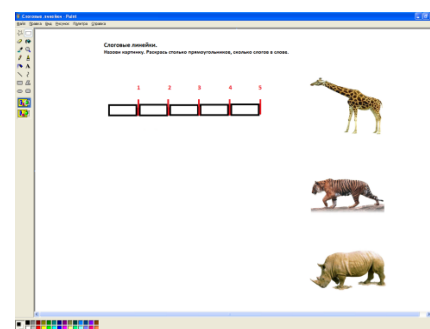


Рис. 17. Создание слоговой линейки.

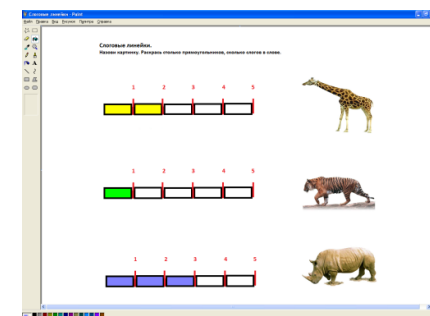


Рис. 18. Выполненное ребенком задание.

5. «Разноцветные слова»

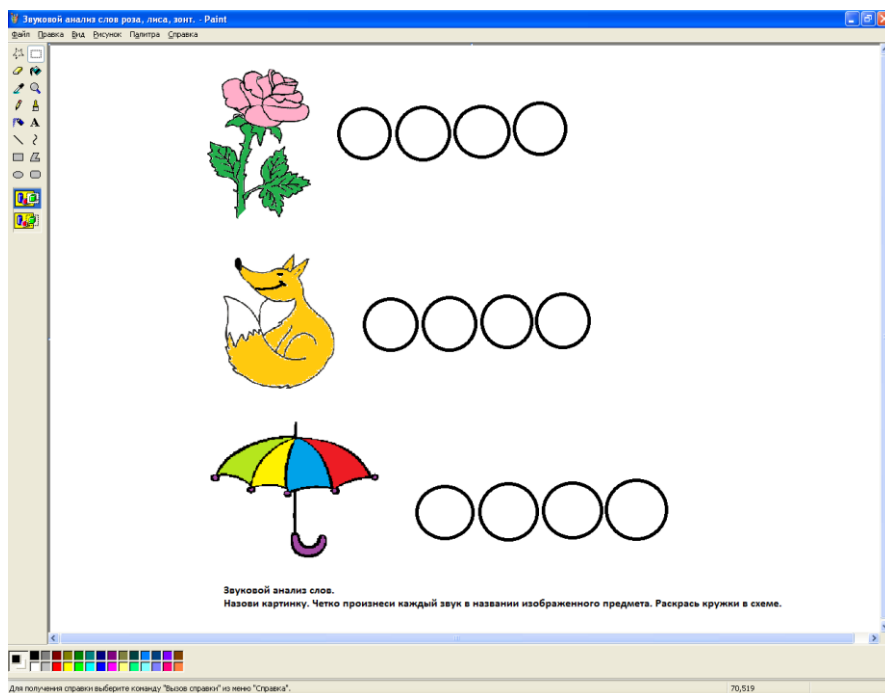


Рис. 19. Готовое задание «Разноцветные слова».

Цели

- Формировать умение определять последовательность звуков в слове.
- Развитие грамматического строя речи.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

Назови картинку. Четко произнеси каждый звук в названии изображенного предмета. Раскрась кружки в схеме. Ребенок работает самостоятельно – выбирает в палитре цвет соответствующий звуку и «заливает» в схеме круг (рис.22).

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
 - 2) В область рисования вставляем выбранные рисунки (рис. 20);
 - 3) Выбираем на ленте программы Paint фигуру – Круг;
 - 4) В область рисования вставить выбранную фигуру;
 - 5) Копируем фигуру несколько раз, собирая в «схему» (рис. 21);
 - 6) Копируем «схему» и помещаем напротив каждого рисунка.
 - 7) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 19).
- На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

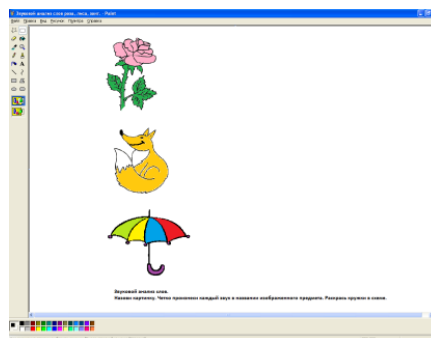


Рис. 20. Вставка рисунков.

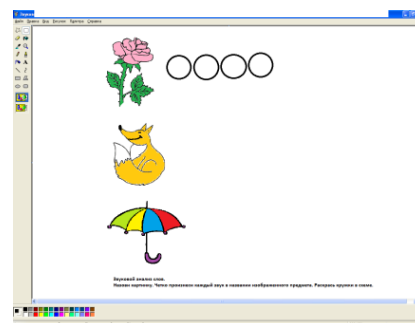


Рис. 21. Создание «схемы».

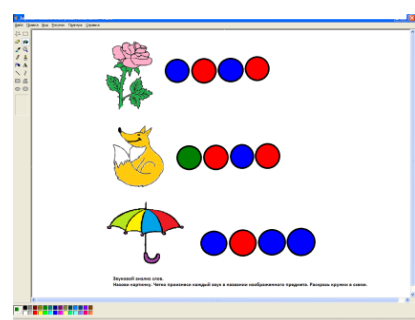


Рис. 22. Выполненное ребенком задание.

6. «Проделки Буквоеда»

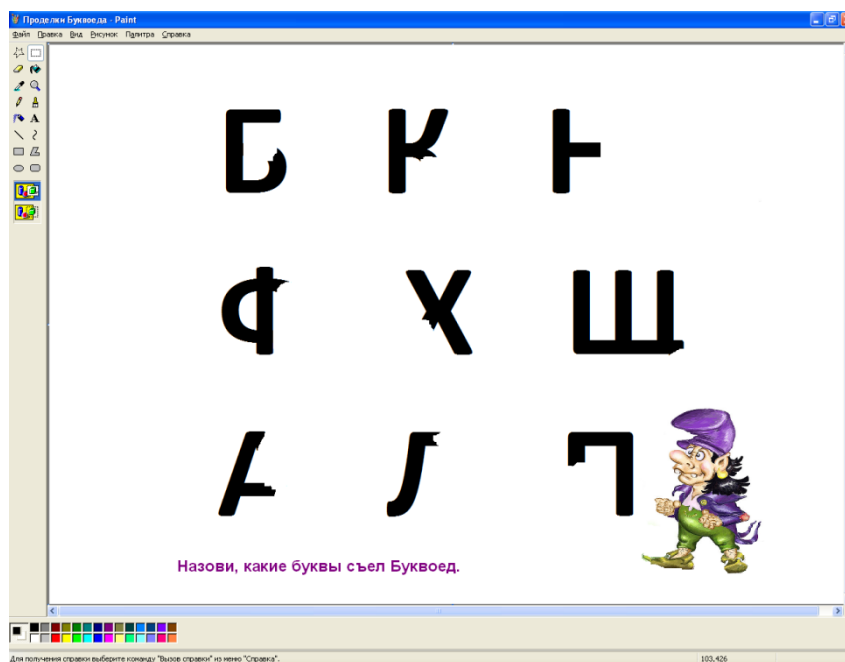


Рис. 23. Готовое задание «Проделки Буквоеда».

Цели

- Развивать зрительное восприятие.
- Формировать умение опознавать буквы по фрагментам.
- Формировать умение подбирать слова на заданную букву.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

- 1) Назови какие буквы испортил Буквоед.
- 2) Подбери словечки на букву Б (К, Н, А и т.д.).
- 3) Когда слова на заданную букву подобраны, тогда ребенок работает с инструментом «Кисть»: самостоятельно восстанавливает буквы (рис. 26).

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
- 2) Выбираем инструмент «Надпись» и печатаем буквы (рис. 24).
- 3) Для редактирования букв - выбираем на ленте программы инструмент «ластик», чтобы стереть некоторые элементы букв (рис. 25);
- 4) В область рисования вставляем выбранный рисунок.
- 5) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 23).
На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

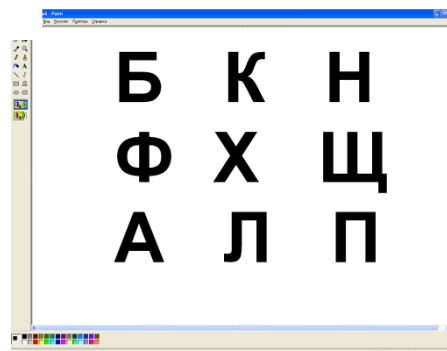


Рис. 24. Печать букв.



Рис. 25. Редактирование букв.

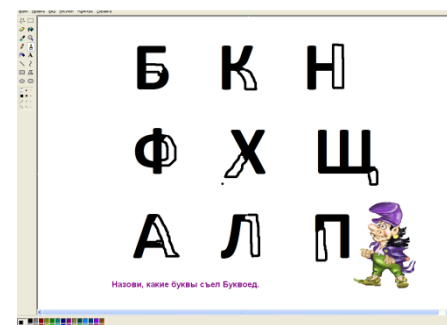


Рис. 26. Выполненное ребенком задание.

7. «Шифровка Агента 007»

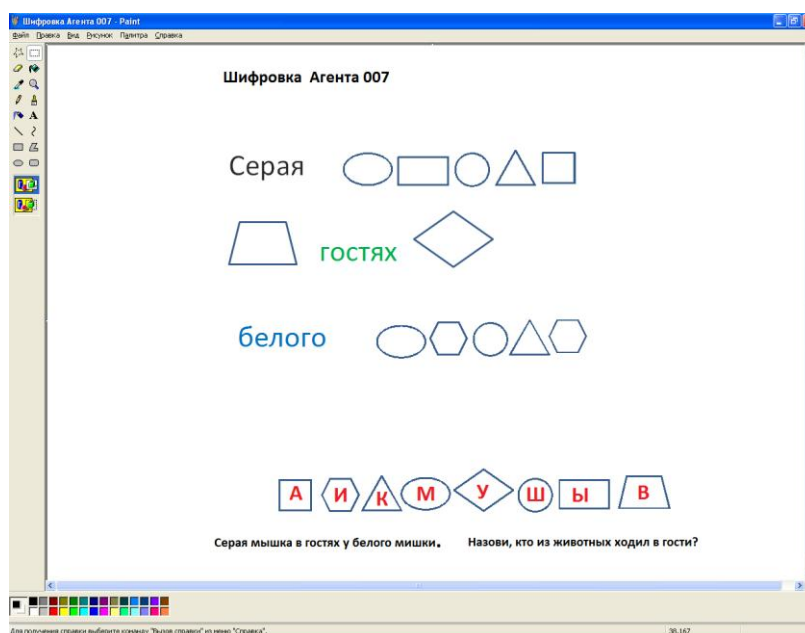


Рис. 27. Готовое задание «Шифровка Агента 007».

Цели

- Развивать зрительное восприятие.
- Учить детей различать геометрические Формы.
- Закреплять в памяти названия геометрических форм.
- Формировать умение составлять слова из звуков в нормальной последовательности: М Ы Ш К А ; М И Ш К А и различать их.
- Совершенствовать навык чтения со стечением согласных.

Ход игрового упражнения на занятии.

1) Ребенок – это тайный агент.

Для него было получено задание расшифровать записку Агента 007.

2) После того, как ребенок расшифрует слова МЫШКА и МИШКА, нужно прочесть всю шифровку.

3) Назвать, кто из животных ходил в гости.

Создание игрового материала:

1) Открываем программу Paint;

2) Выбираем на ленте программы Paint восемь разных фигур (по количеству букв).

3) В область рисования вставить все выбранные фигуры в ряд (рис 28);

4) Выбираем инструмент «Надпись» и печатаем в фигурах буквы: А, И, К, М, У, Ш, Ы, В.

5) Составляем ряд из фигур для слова МЫШКА и для слова МИШКА (рис 29).

6) Выбираем инструмент «Надпись» и печатаем слова: СЕРАЯ, ГОСТЯХ, БЕЛОГО (рис. 30).

7) Сохраняем рисунок готового задания (рис.27).

На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

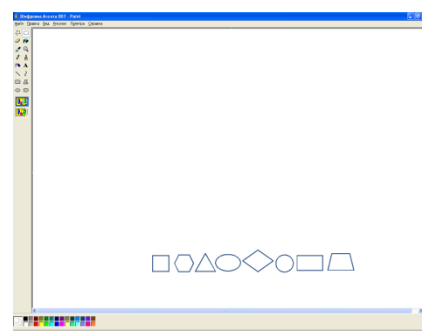


Рис. 28. Вставка ряда фигур.

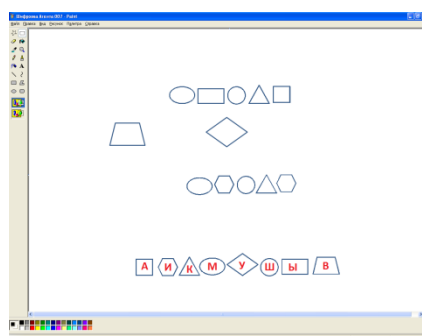


Рис. 29. Сборка слов из фигур.

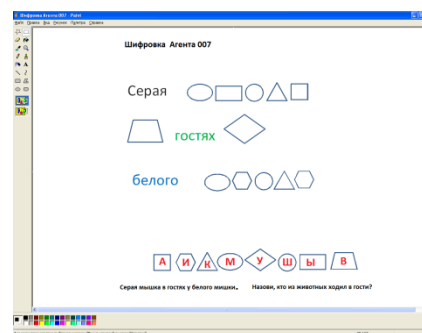


Рис. 30. Печать слов.

8. «Слово назови – звук определи»

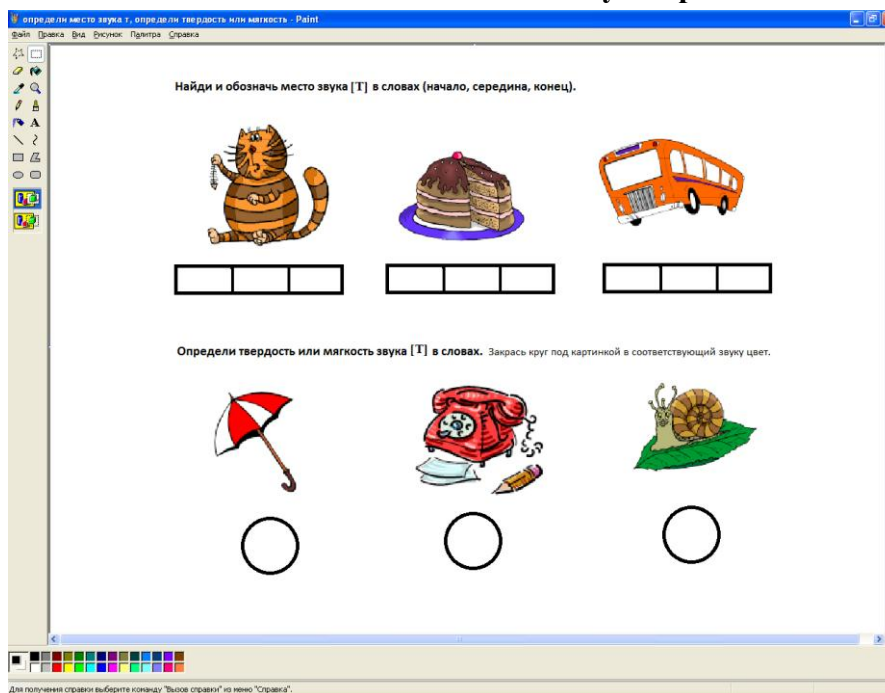


Рис. 31. Готовое задание «Слово назови – звук определи».

Цели

- Формировать умение определять место звука [Т] в слове.
- Формировать навык определять твердость или мягкость звука [Т] в слове.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

- 1) Назови картинку. Найди и обозначь место звука [Т] в слове. Ребенок работает самостоятельно – выбирает «заливку цветом» и закрашивает в схеме один из прямоугольников – начало, середина, конец (рис. 34).
- 2) Определи твердость или мягкость звука [Т] в словах. Закрась круг под картинкой в соответствующий звуку цвет.

Создание игрового материала:

- 1) Открываем программу Paint;
- 2) В область рисования вставляем выбранные рисунки (рис. 32);
- 3) Выбираем на ленте программы Paint фигуру – прямоугольник;
- 4) В область рисования вставить выбранную фигуру;
- 5) Копируем фигуру несколько раз, собирая в «схему» (рис. 33);
- 6) Копируем «схему» и помещаем под рисунками.
- 7) Такие же действия выполняем с фигурой – Круг;
- 8) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 31).

На занятии открываем в программе Paint сохраненный рисунок и работаем с ним.

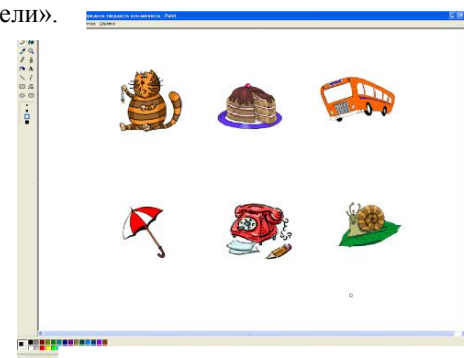


Рис. 32. Вставка рисунков.

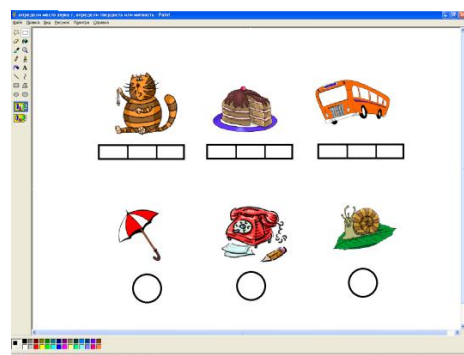


Рис. 33. Сборка схемы из фигур.

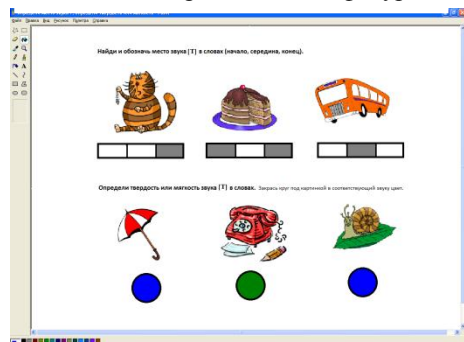


Рис. 34. Выполненное ребенком задание.

9. «Помоги смешарику очистить звезды»

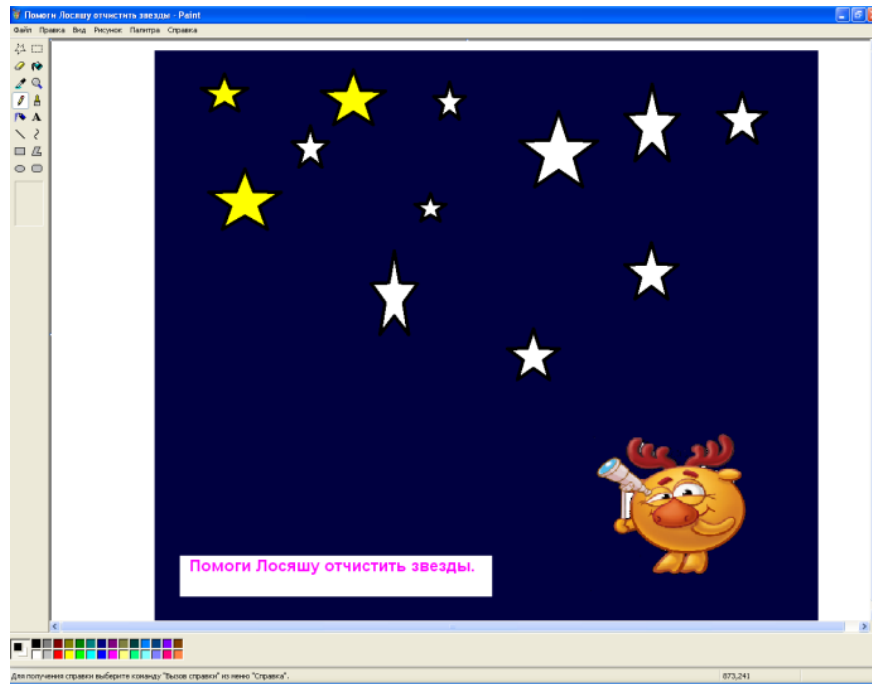


Рис. 35. Готовое задание «Помоги смешарику очистить звезды».

Цели

- Автоматизация звука [з] в словах.
- Развитие фонематических представлений.
- Согласование числительных с существительным (одна звезда, две звезды..., пять звезд).
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

Лосяш любит смотреть на звездное небо, но каково было его удивление, когда он посмотрел в свой телескоп. Он увидел - тусклые звезды. Звездочки сказали ему: «Мы запылились. Звездная пыль не дает нам сверкать». Тогда Лосяш спросил, есть ли какой – нибудь способ, чтобы их отчистить от звездной пыли. Звездочки ответили, что нужно вспомнить слова со звуком [з], произнести их правильно и четко, не забывая о их любимом звуке [з].

Помоги Лосяшу очистить звезды. В случае правильного произнесения слов – закрашивается одна звездочка (ребенок работает самостоятельно – выбирает в палитре нужный цвет и «заливает» Звездочки).

Если ребенок затрудняется в подборе слов, тогда логопед произносит слова, а ребенок повторяет и в случае правильного произнесения слов – закрашивает одну звездочку.

Создание игрового материала:

- 1) Выбираем на ленте программы Paint фигуру – звезду;
- 2) В область рисования добавляем выбранную фигуру;

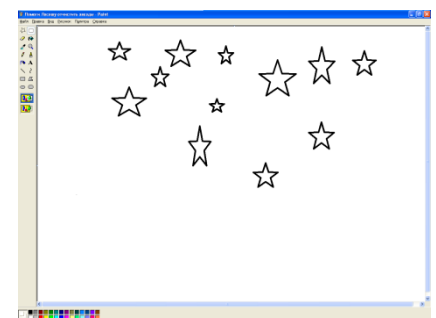


Рис. 36. Копирование фигуры.

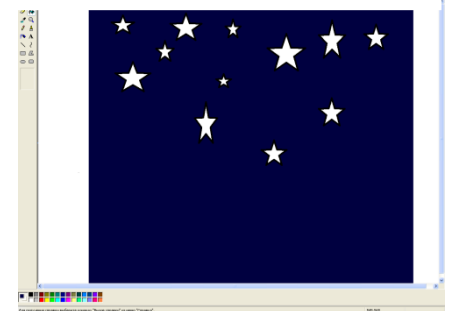


Рис. 37. «Заливка» цветом.

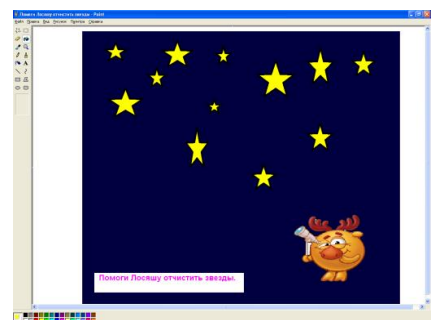


Рис. 38. Выполненное ребенком задание.

- 3) Копируем ее несколько раз - создаем звездное небо (рис. 36);
 - 4) Для темно – синего фона, выбираем на ленте программы «заливка цветом» и цвет заливки (рис. 37);
 - 5) На «готовое» звездное небо вставьте любую картинку того героя, которому ребенок будет помогать;
 - 6) Сохраняем рисунок готового задания (рис. 35).
- На занятии открываем сохраненный рисунок и работаем с ним.

Такие игровые задания можно сделать на любые группы звуков и работать над автоматизацией, дифференциацией в словах, фразах, предложениях.

10. «Графический диктант»

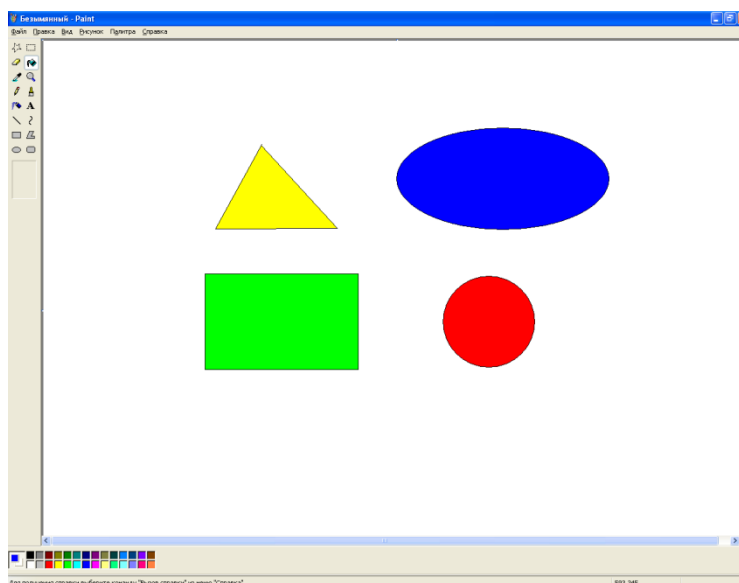


Рис. 39. Выполненное задание «графический диктант».

Цели

- Развивать умение ориентироваться в пространстве.
- Учить слушать, понимать и выполнять инструкцию.
- Закреплять в памяти названия форм, цветов.
- Развитие мелкой моторики.

Ход игрового упражнения на занятии.

Открываем программу Paint;

Ребенок слушает инструкцию логопеда и выполняет задание в программе - выбирает нужную фигуру, в палитре нужный цвет и «заливает» фигуру (рис. 39).

Инструкция: В центре листа помести круг, справа от него – прямоугольник, выше прямоугольника нарисуй треугольник, справа от треугольника – овал; раскрась круг красным цветом, а треугольник ... и т.д.

Выполненные задания ребенком я сохраняю в отдельную именную папку. Эти материалы можно показать на консультации родителям, и предложить использовать такие задания дома.