Известно, что процесс коррекции речи детей требует длительного времени и отнимает много сил. Из-за монотонного характера образовательной деятельности интерес к коррекционной работе у ребенка со временем утрачивается. Возникает необходимость внедрения инновационных технологий в работу учителя-логопеда.

На сегодняшний день среди современных технических новинок особое место занимает интерактивная доска. Её использование позволяет значительно расширить способы взаимодействия взрослого и ребенка, сделать коррекционный процесс увлекательным, интересным, наглядным и, самое главное, более продуктивным.

Интерактивная игра «Остров сокровищ» выполнена в программе ActivInspire и может быть использована на индивидуальных и подгрупповых занятиях по автоматизации звука Л с детьми 5-7 лет.

Цели игры: закрепление произношения звука Л в прямых слогах и словах с прямыми слогами; развитие грамматического строя речи, внимания, памяти, мышления.

Педагог предлагает детям выполнить задания, которые помогут отыскать спрятанные пиратские сокровища.

1. «Проводи кораблик до острова». Ребёнок перемещает кораблик к острову и произносит звук Л. Можно произносить звук Л тихо или громко, длительно или коротко.

2. «Встреча с попугаем». Ребенок читает слоги, написанные на свитке. Или педагог читает слоги, а ребёнок повторяет. Можно произносить слоговые ряды с разной интонацией, силой голоса.

3. «Сундук Осьминога». Ребёнок выбирает картинки со звуком Л и перемещает их в сундук. (В случае ошибки предмет возвращается на прежнее место). Когда задание выполнено, педагог может попросить ребенка вспомнить, какие предметы он положил в сундук.

4. «Посчитай». Упражнение на согласование числительных с существительными. Ребенок считает предметы по образцу: одна юла, две юлы, три юлы и т.д. Для удобства можно предложить ребенку зачеркивать предметы или обводить их в кружок.

5. «Спасательный круг». Педагог сообщает ребенку, что нужно найти 5 предметов (подсказка – цифра на сундуке). Ребёнок перемещает спасательный круг по игровому полю, разглядывая спрятанные предметы через центр круга. Педагог просит ребенка назвать, кого или что он увидел (пчелу, палатку и т.д.).

6. «Прятки». Ребёнок называет изображенные предметы, запоминает их. При нажатии на изображение пирата некоторые предметы исчезают. Педагог просит ребенка ответить, каких предметов не стало? Ребёнок называет слова в родительном падеже.

Если ребенок не смог выполнить задание, можно вернуться на предыдущую страницу и запомнить картинки ещё раз.

7. «Возвращаемся домой». Ребенок перемещает кораблик к берегу. Подводятся итоги игры. Педагог беседует с ребенком (какие слова он запомнил, какое задание ему понравилось, какое было самым трудным, интересным и т.д.)