





Игротренинг	«Кай, Герда, Снежная Королева и звук [С]»
Цель тренинга	Автоматизация звука [С] на уровне слова.
Автор	Кулакова Марина Александровна, учитель-логопед ГБДОУ детского сада №78 Красносельского района Санкт-Петербурга «Жемчужинка»
Тренинг ориентирован	На детей 5 – 7 лет с ФНР, ФФНР, ОНР.
1 страничка	<p>Титульный лист</p> 
2 страничка	
Содержание	 <p>Оглавление с интерактивными ссылками на игровые странички.</p>
Паспорт звука (С)	
	Здесь, открыв два треугольника на страничке, ребенок может познакомиться с символом звука (С) – насосом и с помощью подсказки (справа) дать характеристику автоматизируемого звука (С) по паспорту звука.
4 страничка	

<p>Игра «У Феи цветов»</p>	 <p>* Герду усыпила Фея цветов. Так она решила оставить у себя милую девочку.</p> <p>* Герда проснулась, хочет поскорее выбраться из страны цветов – ищет на поиски Кая.</p> <p>* Помоги Герде найти ключ от ворот. Его спрятала Фея. Собирай цветы (наведи стилусом) – ищи под ними спрятанный ключ. Какой цветок можно открыть, не разбудив Фею, тебе укажет волчок.</p> 
<p>Сюжет игры</p>	<p>Герда попала в страну цветов, Фея усыпила девочку. Так она решила оставить Герду у себя.</p>
<p>Цель игры</p>	<p>Автоматизация звука (С) в словах.</p>
<p>Инструкция педагога</p>	<p>* Герда проснулась и вспомнила о том, что спешит на поиски Кая. Помогите Герде выбраться из плена Феи цветов.</p> <p>* Ты можешь отыскать ключ от ворот, который спрятала старая Фея. Раскручивай волчок, узнаешь, какие цветы можно «открыть» стилусом. Касайся указанных цветов, ищи под ними ключ и называй открывающиеся картинки, следи за произношением звука (С).</p>
<p>Предполагаемые действия ребенка</p>	<p>С помощью стилуса ребенок раскручивает волчок и касается указанных стрелкой цветов, ищет под цветками ключик и следит за произношением отрабатываемого звука.</p>
<p>Использованные программные эффекты</p>	<p>На розовом кристалле – гиперссылка для перехода на следующую страничку.</p> <p>На треугольнике в нижнем правом углу – анимированная подсказка с инструкцией для педагога.</p> <p>На страничке есть флеш-объект галереи Mimio – волчок. Для цветов создана анимация исчезновения. Под цветами скрыты картинки на звук (С).</p>
<p>5 страничка</p>	
<p>Игра «Задачка мудрого Ворона»</p>	 
<p>Сюжет игры</p>	<p>Мудрый Ворон задал задачку Принцу с Принцессой. Нужна твоя помощь в решении.</p>
<p>Цель игры</p>	<p>Автоматизация звука (С) в словах.</p>
<p>Инструкция педагога</p>	<p>* Вынимай предметы, спрятанные в сундуке, правильно их называй и следи за произношением звука (С).</p> <p>* К этим предметам нужно подобрать пары в клетках таблицы. Правильно назови получившиеся пары. Проверь себя – нажми стилусом на факел.</p> <p>* За твои старания Принц с Принцессой дарят Герде карету, именно в ней девочка сможет продолжить поиски Кая. Нажми на снежинки – карета появится.</p>
<p>Предполагаемые</p>	<p>Стилусом ребенок вынимает из сундука картинки со звуком (С),</p>

действия ребенка	размещает их в пустых ячейках таблицы. Стилусом ребенок открывает область проверки (на факеле) и активирует появление кареты (на снежинках).
Использованные программные эффекты	Для сундука применен «эффект слоев» (многослойный объект). Основа таблицы, карета и область проверки – анимированные объекты.
6 страничка	
Игра «В пещере маленькой Разбойницы»	
Сюжет игры	Герда попадает в плен к разбойникам.
Цель игры	Автоматизация звука (С) в словах.
Инструкция педагога	<p>*Герде очень нужен северный олень, Разбойница отпустит его на свободу, если ты достойно проявишь свою меткость.</p> <p>*Голуби охраняют золотые стрелы. Доставай стрелу, направляй ее в цель! Правильно выбирай нужную мишень (у мишеней есть подсказки), не забудь назвать картинку на стреле, следи со звуком (С).</p>
Предполагаемые действия ребенка	Ребенок стилусом вынимает стрелы из-за камней, направляет их в мишени с учетом символа, размещенного рядом, называет слова-наклейки на стрелах со звуком (С).
Использованные программные эффекты	Эффект наложения слоев к камням и спрятанным под ними золотым стрелам. К стрелам применена операция «группировка объектов», стрел сгруппированы с объектами - «наклейками» на звук (С). Решетка – анимированный в программе объект.
7 страничка	
Игра «Льдинки и холодильник»	
Сюжет игры	Перед нами большой холодильник и куча льдинок. Герда просит о помощи.
Цель игры	Автоматизация звука (С) в словах (не содержащих в себе другие проблемные звуки).
Инструкция педагога	<p>*Помоги Герде спасти Кая от Снежной Королевы, пока она не вернулась в замок.</p> <p>* Собирай льдинки и аккуратно складывай их в холодильник. Увидишь, что из этого получится.</p> <p>* Называй картинки на льдинках, следи за произношением звука (С).</p>

Предполагаемые действия ребенка	С помощью стилуса ребенок перетаскивает льдинки в холодильник, параллельно называет наклейки на льдинках, следит за произношением отрабатываемого звука.
Использованные программные эффекты	На розовом кристалле – гиперссылка для перехода на следующую страничку. На треугольнике в нижнем левом углу – анимированная подсказка с инструкцией для педагога. Для холодильника использован эффект многослойного изображения.
8 страничка	
Игра «Мороженое для пингвинят»	
Сюжет игры	К Каю и Герде прибежали пингвинята. Герда хочет угостить их мороженым. За это пингвинята помогут детям найти северного оленя.
Цель игры	Автоматизация звука (С) в словах (содержащих в себе и другие проблемные звуки).
Инструкция педагога	<ul style="list-style-type: none"> * В холодильнике Снежной Королевы оказалось слишком много мороженого! * Предлагаю угостить им пингвинят. Пингвинята помогут Каю и Герде найти северного оленя. Олень отвезет детей домой. * Мороженое из холодильника вынимай – наклейки правильно называй. Следи за звуком (С).
Предполагаемые действия ребенка	С помощью стилуса ребенок из холодильника вынимает мороженое, параллельно называет картинки-наклейки на нем, следит за произношением отрабатываемого звука. Вынутое мороженое ребенок перекладывает стилусом в чемодан пингвинят.
Использованные программные эффекты	На розовом кристалле – гиперссылка для перехода на следующую страничку. На треугольнике в нижнем левом углу – анимированная подсказка с инструкцией для педагога. Для холодильника и чемодана использован эффект многослойного изображения.
9 страничка	
Игра «На кораблике к северному оленю»	
Сюжет игры	Каю и Герде пингвинята указали путь к северному оленю. Перед детьми

	холодное море, в нем очень много льдин.
Цель игры	Автоматизация звука (С) в словах (содержащих в себе и другие проблемные звуки).
Инструкция педагога	<p>*Кая и Герду уже ждет олень с санями. Доплыть до того берега можно лишь на корабле – вода очень холодная. А кораблю проплыть мешает большое количество льдин в воде.</p> <p>*Помоги Каю и Герде расчистить путь к саням – растопи льдины. Коснись каждой – она исчезнет. Не забывай называть предметы на льдинах, следи за произношением звука (С).</p>
Предполагаемые действия ребенка	Стилузом ребенок касается льдинок, параллельно называет картинку-наклейки на них, следит за произношением отрабатываемого звука. От прикосновения льдинки исчезают, освобождая путь кораблю.
Использованные программные эффекты	<p>На розовом кристалле – гиперссылка для перехода на следующую страничку.</p> <p>На треугольнике в нижнем левом углу – анимированная подсказка с инструкцией для педагога.</p> <p>Для льдинок использован эффект анимации (исчезновение).</p> <p>Треугольник слева (возле медвежонка) скрывает корабль.</p> <p>Треугольник возле Кая и Герды скрывает теплый плед, который поможет детям укрыться от холодного ветра.</p>
10 страничка	
Сюрприз	
	В качестве сюрпризного момента ребенок может посмотреть небольшой фрагмент мультфильма «Снежная Королева»