

**Интерактивная развивающая игра-викторина
для детей с ТНР подготовительной группы
компенсирующей направленности
по лексической теме «ПОДВОДНЫЙ МИР»**

**Составила учитель-логопед Нестерова О.Н.,
МКДОУ д/с «Колокольчик» г. Сосенский**

Цель: формирование и закрепление речевых навыков по теме средствами интерактивной игры-викторины.

Задачи:

Коррекционно-образовательные: активизировать словарный запас по теме, учить образованию падежных конструкций, толкованию сложных слов и образных выражений, совершенствовать навык чтения, слогового и буквенного синтеза слов.

Коррекционно-развивающие: развивать слуховое и зрительное внимание, логическое мышление, произвольную память, диалогическую форму речи, познавательный интерес.

Воспитательные: активизировать речевую деятельность, мотивацию и инициативность, самоконтроль за речью, развивать любознательность и бережное отношение к родной природе, формировать умение работать в команде, помогать товарищам и сопереживать неудачам.

Содержание игры-викторины.

Интерактивная игра-викторина предназначена для совместной деятельности детей подготовительной группы и взрослого (педагога или родителей), и представляет собой игровое поле из трех разделов, соответствующих месту обитания рыб и животных морей-океанов, рек, аквариумов. На игровом поле пять страниц с заданиями для каждого раздела. Цифры обозначают количество баллов, которые присуждаются игроку, если он успешно выполнит задание.

Данная форма игры дает возможность использовать игровой материал выборочно, частично или полностью, играть индивидуально или командой, а также возвращаться к игре несколько раз с интересом и пользой для игроков.

При начислении баллов также можно использовать несколько вариантов: например, присуждать указанное количество баллов при ответе на все вопросы страницы или хотя бы на один правильный ответ. Таким образом, правила игры можно устанавливать удобные для вас или по способностям игроков.

Побеждает тот, кто наберёт большее количество баллов.

1. «Чья тень?»

На этой странице необходимо узнать обитателей подводного мира по тени и, кликнув по слайду, назвать, чья это тень: например, это тень дельфина, это тень кита ... Если ребята недостаточно знают обитателей водоёмов, можно предварительно прослушать и повторить названия их, нажимая на картинку.

2. «Загадки»

На этой странице подобраны загадки-добавлялки, которые легко отгадать, если внимательно слушать и думать.

3. «Вопрос на засыпку»

На этой странице вопросы, которые требуют определенной базы знаний по данной теме или могут служить познанию новой информации.

4. «Объясни слово»

Эта страница посвящена толкованию сложных слов, образных выражений, требующему использования в ответах сложноподчиненных предложений с придаточным причины и союзом «потому что».

5. «Собери слово»

Задание на последней странице предлагает собрать из букв или слогов слова-названия обитателей подводного мира. Причем кликнув на разбросанные буквы или слоги, можно проверить правильность своего ответа и прочитать полученное в итоге слово.

Играйте, используйте данный игровой материал для своих творческих заданий!

Удачи и успехов вам, уважаемые дети и взрослые!