



учитель-логопед
Соколова Марина Викторовна



Цель: учить детей делить слова на слоги, одновременно выполняя механическое действие.

Задачи:

- формировать словарь по теме “Финансовая грамотность”;
- формировать умения программировать “Робомышь”, задавать план действий;
- формировать основы алгоритмики;
- формировать умения планировать свои действия при выполнении задания;
- совершенствовать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.

Вариант игры 1

Ход:

детям предлагается игровое поле с картинками по теме “Финансовая грамотность”. Ребёнок программирует робомышь и выстраивает алгоритм передвижения. После того как робомышь дойдёт до заданной картинке ребёнок определяет к какому понятию относится предмет “хочу” или “надо” и прохлопывает, простукивает, прошагивает слово по слогам, в зависимости от пиктограммы на картинке в правом верхнем углу (хлопать, шагать, стучать).



Вариант игры 2

Ход:

детям предлагается игровое поле с картинками по теме “Финансовая грамотность”. Ребёнок программирует робомышь и выстраивает алгоритм передвижения. После того как робомышь дойдёт до заданной картинке ребёнок прохлопывает, простукивает, прошагивает слово по слогам, в зависимости от пиктограммы на картинке в правом верхнем углу (хлопать, шагать, стучать).

Вариант игры 3

Ход:

детям предлагается игровое поле с картинками по теме “Финансовая грамотность”. На каждой картинке нарисован цветной круг, который обозначает цвет дорожки POP IT (в левом нижнем углу). Ребёнок программирует робомышь и выстраивает алгоритм передвижения. После того как робомышь дойдёт до заданной картинке, ребёнок продавливает слово на заданной дорожке POP IT, нажимая на каждом слоге на пузырьрёк.

Вариант игры 4

Ход:

детям предлагается игровое поле с картинками по теме “Финансовая грамотность”. На каждой картинке нарисован цветной круг, который обозначает цвет дорожки POP IT (в левом нижнем углу) и ладошка, которая обозначает правую или левую руку (в правом нижнем углу). Ребёнок программирует робомышь и выстраивает алгоритм передвижения. После того как робомышь дойдёт до заданной картинке, ребёнок продавливает слово на заданной дорожке POP IT, нажимая на каждом слоге на пузырьрёк соответствующей рукой.