**Семинар-практикум создание игр на развитие речи при помощи портала** [**https://learningapps.org/**](https://learningapps.org/)**.**

Цель: повысить познавательный интерес к непосредственной образовательной деятельности по развитию речи при помощи средств ИКТ.

**Авторская игра «Где спрятался звук Х?»**

***Цель***: развитие навыка фонематического анализа через средства ИКТ.

***Оборудование***: компьютер, выход в Интернет, интерактивная доска или проектор с экраном, колонки, игра на портале <https://learningapps.org/display?v=pzz2fop1n19> «Где спрятался звук Х?».

***Задачи:***

1. Развивать навык выделения звука на слух в начале, в середине и в конце слова.
2. Развивать познавательный интерес к изучению звуков.
3. Развивать умение отвечать полным ответом.
4. Развивать словесно-логическое мышление.
5. Развивать умение выражать свои мысли посредством ответом на вопрос по мультфильму.

***Целевая аудитория***: дети дошкольного возраста 5-7 лет, подходит для фронтальной непосредственной образовательной деятельности и индивидуального изучения.

***Ход игры***:

Для начала нужно подготовить оборудование, перейти по заданной ссылке и начать игру. Наверху три окошка «Звук Х в начале», «Звук Х в середине», «Звук Х в конце». Задача детей собрать пазл. Сначала педагог нажимает первое окошко и просим ребенка найти только те картинки, в названии которых звук [х] стоит в начале, ребенок либо наводит курсор при помощи мыши, либо нажимает на картинку на интерактивной доске. Все картинки, которые были на деталях пазла становятся частью общей картины. Затем педагог нажимает наверху окошко «Звук Х в середине» и просит ребенка найти только те картинки, в названии которых звук [х] стоит в середине. Затем педагог нажимает наверху окошко «Звук Х в конце» и просит ребенка найти только те картинки, в названии которых звук [х] стоит в конце. После того как дети выполнили задание, пазл собран и перед детьми мультфильм про хомяка «Хомяк-молчун». После просмотра с детьми идет беседа:

1. О ком этот мультфильм? (О хомяке)
2. Почему хомяка назвали молчуном? (потому что хомяк ни с кем не разговаривал)
3. Кого встретил хомяк? (Хомяк встретил крота, бобра, сойку, белку, мышку.)
4. Что делали лесные жители? (Все лесные жители готовили запасы к зиме)
5. Почему на хомяка обижались лесные жители? (Потому что хомяк с ними не здоровался и не разговаривал)
6. Почему он с ними не разговаривал? (Потому что его щеки были набиты зерном)
7. Какой хомяк по характеру? ( запасливый, неприветливый, молчаливый, трудолюбивый, скрытный).
8. Как бы мог поступить хомяк, чтобы мы могли назвать его приветливым? (Хомяку нужно было поздороваться с лесными жителями)
9. Как хомяк мог поприветствовать лесных жителей? (Поклониться, помахать лапкой)

**Практическая часть «Создание игры на классификацию «Дикие и домашние животные»**

1. Заходим на сайт <https://learningapps.org> и создаем аккаунт. Для этого щелкаем кнопкой мыши в верхнем правом углу на слово ВХОД, далее нажимаем на ячейку СОЗДАТЬ АККАУНТ. Придумываем Имя пользователя, вводим почту и придумываем пароль
2. После того как аккаунт создан, наживаем на ячейку НОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ.
3. Пролистываем вниз, щелкаем на картинку с надписью КЛАССИФИКАЦИЯ. Появится ниже окно с примерами и в правом углу надпись в синей рамке СОЗДАТЬ НОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, нажимаем на неё.
4. Появляется новая страница. В графе НАЗВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ пишем название игры «*Дикие и домашние животные»*
5. В графе ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ введите задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым. *«Определите, какое животное изображено на картинке, выберете соответствующую картинку»*
6. В графе ОПИСАНИЕ вставляем картинки. В строку ГРПУППА 1 ЗАДНИЙ ФОН нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере,, выбираем в папке картинку с изображением фермы ячейку.
7. Далее в строке ГРУППА 1 ЭЛЕМЕНТ 1 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением домашнего животного (Свиньи).
8. Далее нажимаем ДОБАВИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ.
9. Далее в строке ГРУППА 1 ЭЛЕМЕНТ 2 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением домашнего животного (осла).
10. Далее нажимаем ДОБАВИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ.
11. Далее в строке ГРУППА 1 ЭЛЕМЕНТ 3 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением домашнего животного (коровы).
12. Далее В строку ГРУППА 2 ЗАДНИЙ ФОН нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере,, выбираем в папке картинку с изображением леса*.*
13. Далее в строке ГРУППА 2 ЭЛЕМЕНТ 1 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением дикого животного (медведя).
14. Далее нажимаем ДОБАВИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ.
15. Далее в строке ГРУППА 2 ЭЛЕМЕНТ 2 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением дикого животного (волка).
16. Далее нажимаем ДОБАВИТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ.
17. Далее в строке ГРУППА 2 ЭЛЕМЕНТ 3 нажимаем на надпись КАРТИНКА, нажимаем на крайнюю ячейку справа, находим папку с картинками на компьютере, выбираем в папке картинку с изображением дикого животного (лисы).
18. После того, как все животные добавлены, пролистываем страницу вниз, в правом нижнем углу щелкаем на надпись УСТАНОВИТЬ И ПОКАЗАТЬ В ПРЕДВАРИТЕЛЬНОМ ПРОСМОТРЕ. Играете в игру, проверяете правильность и эстетичность. Затем щелкаем на блокнот с галочкой, чтобы проверить правильность упражнения. Если все верно нажимаем в правом нижнем углу СОХРАНИТЬ ПРИЛОЖЕНИЕ.
19. Для того, чтоб найти свои игры, нажимаем на надпись МОИ ПРИЛОЖЕНИЯ.