

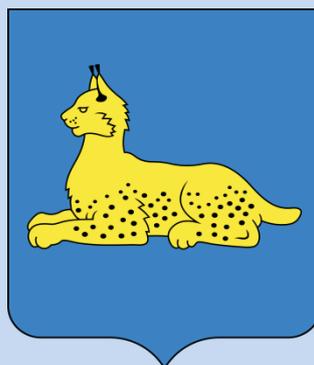


МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

К ЭЛЕКТРОННОМУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМУ РЕСУРСУ

« Я ♥ БЕЛАРУСЬ! Я ♥ ГОМЕЛЬ! »

Автор:
Лобанова Наталья Николаевна
учитель-дефектолог



МАТЕРИАЛЫ ЗАЩИЩЕНЫ ЗАКОНОМ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
«ОБ АВТОРСКОМ ПРАВЕ И СМЕЖНЫХ
ПРАВАХ»

Н.Н.Добанюва

Коррекция аграмматической дисграфии у младших школьников с помощью компьютерных игр на основе краеведческого материала

АННОТАЦИЯ

Предлагаемый электронный ресурс предназначен для учителей-дефектологов, педагогов начальных классов и дошкольных учреждений, детей и их родителей.

Ресурс создан при использовании сервисов Google, LearningApps. Задания построены в игровой форме и направлены на развитие и совершенствование самой многообразной и проблемной области в коррекционной работе с учащимися с аграмматической дисграфией – формировании лексико-грамматических категорий (т. е. навыков словоизменения и словообразования). При этом обеспечивается гражданско-патриотическое воспитание подрастающего поколения, поскольку весь дидактический материал разработан на основе краеведческого материала.

Задания разнообразны: игры, викторины, составление пазлов, кроссвордов, классификации, соотнесения, соответствия.

Ресурс даёт возможность учащимся работать с помощью педагога или родителя, а также выполнять задания самостоятельно при последующем самоконтроле.

Ссылка на проект: <http://LearningApps.org/watch?v=pppe3bs4k16>

РАБОТА
НАД СЛОВОИЗМЕНЕНИЕМ

Дидактические игры по коррекции словоизменения

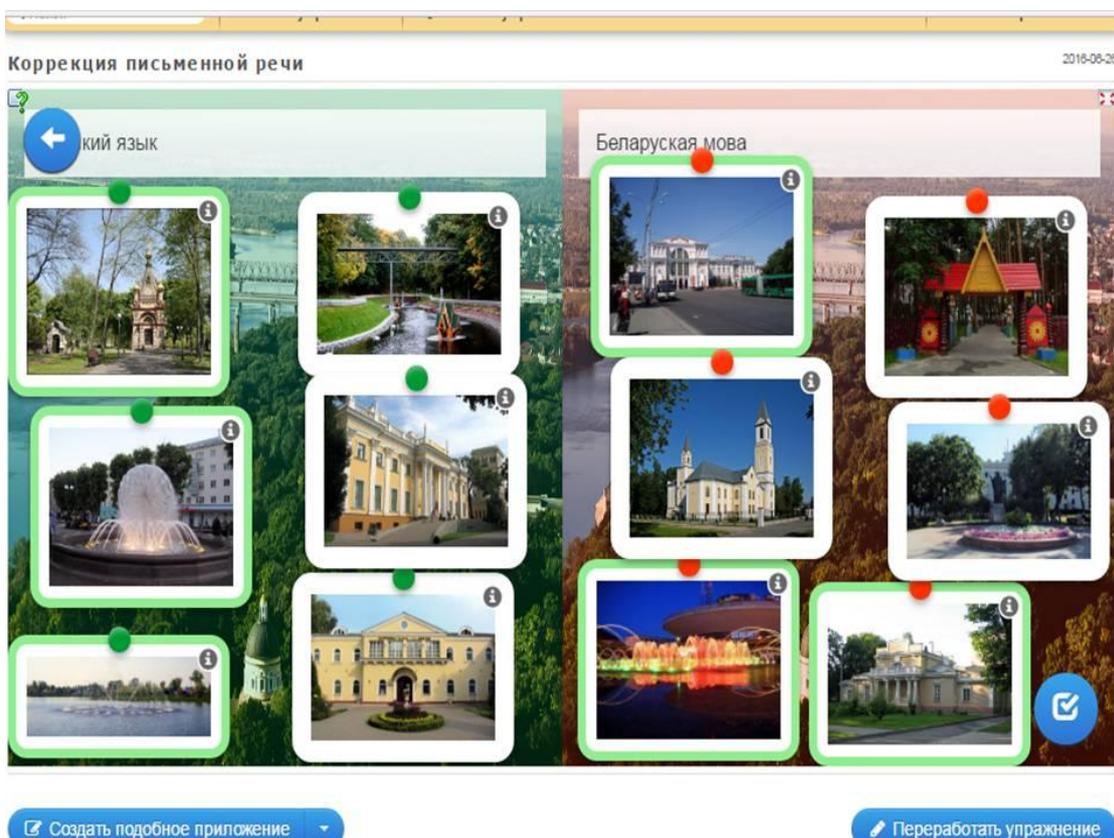
Отдельно в данном разделе находится игра «Русский язык и белорусская мова», так как позволяет учащимся сравнить два государственных языка Республики Беларусь, определить сходные черты и явные различия в лексико-грамматическом строе.

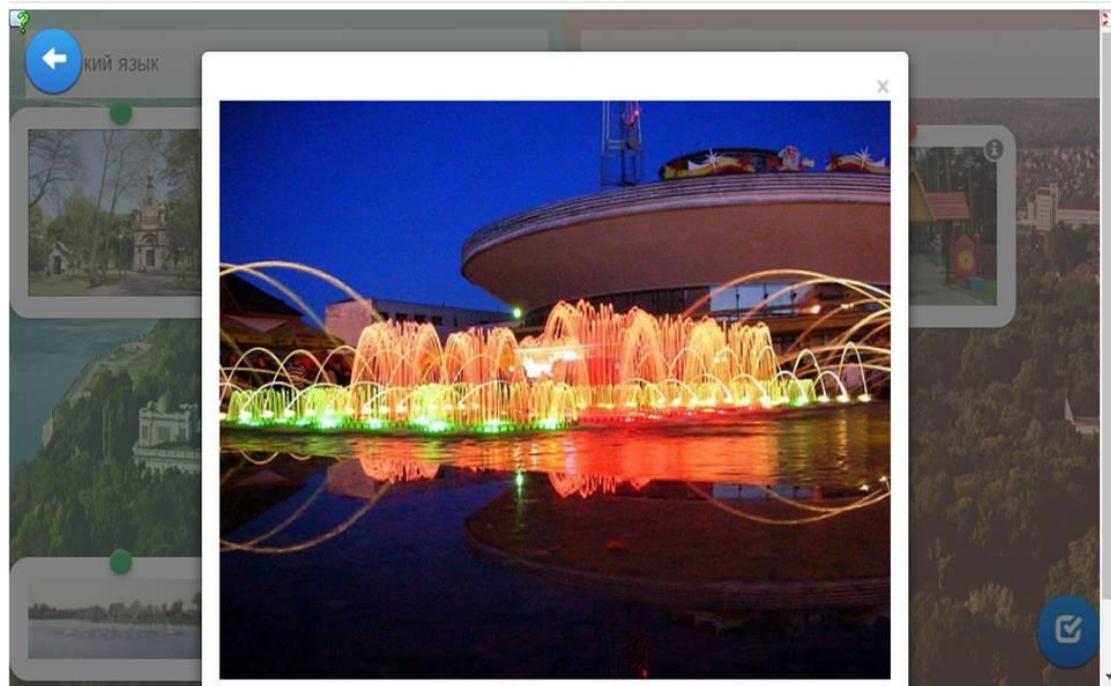
Дидактическая компьютерная игра «Русский язык и белорусская мова»

Задание: ориентируясь на названия памятников культуры, распредели их в две колонки: русский язык и белорусская мова. Подумай и ответь, что в этих названиях похожего и чем они различаются.

Описание игры: экран разделён на две области с надписями русский язык и белорусская мова. Перед учащимся в случайном порядке появляются картинки с изображениями памятников культуры города Гомеля и их названиями на русском или белорусском языке. Ребёнок определяет, на каком языке назван памятник, и распределяет их в соответствующие колонки. В конце упражнения учащийся проверяет правильность ответа с помощью специальной кнопки, которая подсвечивает надписи в зелёный или красный цвет.

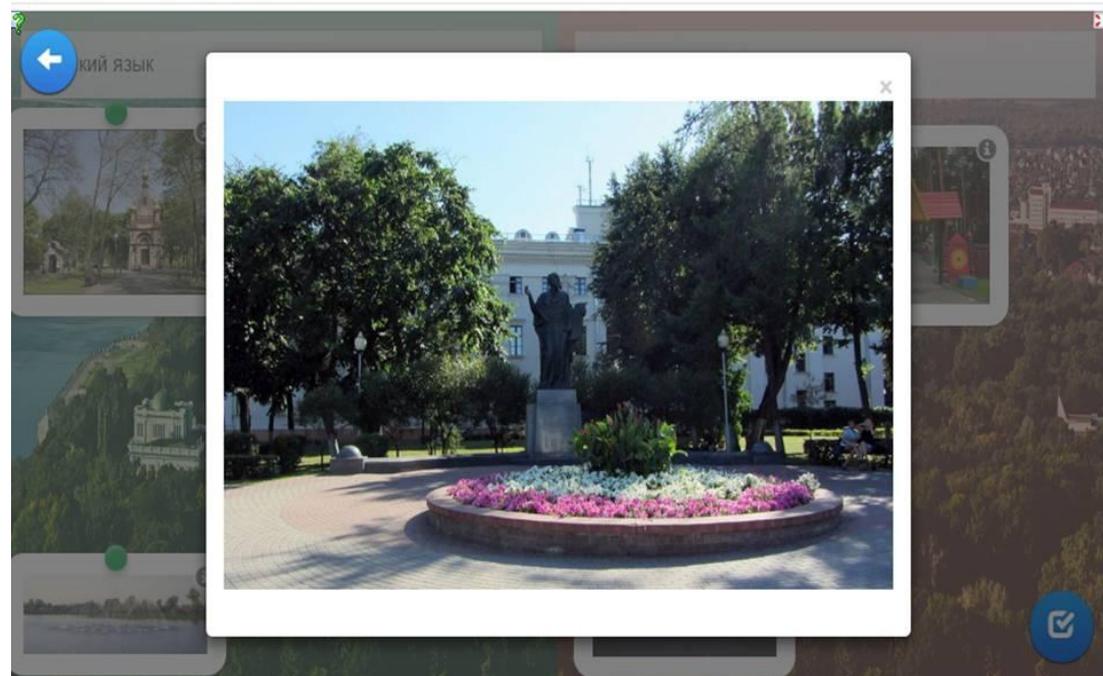
Методические рекомендации: упражнение позволяет привлечь внимание детей к двум государственным языкам Республики Беларусь, почувствовать и научиться определять их сходные черты и имеющиеся различия. В то же время игра воспитывает уважение к национальному языку и формирует навык его употребления при общении.





Создать подобное приложение

Переработать упражнение



Создать подобное приложение

Переработать упражнение

СОГЛАСОВАНИЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ С ЧИСЛИТЕЛЬНЫМИ И ПРИЛАГАТЕЛЬНЫМИ

Дидактическая компьютерная игра «Сосчитай-ка»

Задание: подбери к числам 1, 2, 5 соответствующие формы имён существительных.

Описание игры: экран разделён на три области с цифрами 1, 2 и 5. Перед учащимся в случайном порядке появляются слова – обозначения представителей белорусской флоры и фауны – в различных грамматических формах. Ребёнок должен правильно согласовать эти слова с числительными 1, 2, 5 и распределить их в соответствующие колонки. В конце упражнения учащийся проверяет правильность ответа с помощью специальной кнопки, которая подсвечивает надписи в зелёный или красный цвет.

Методические рекомендации: упражнение позволяет проверить или формировать и совершенствовать навык согласования имён существительных с числительными в роде, числе и падеже.



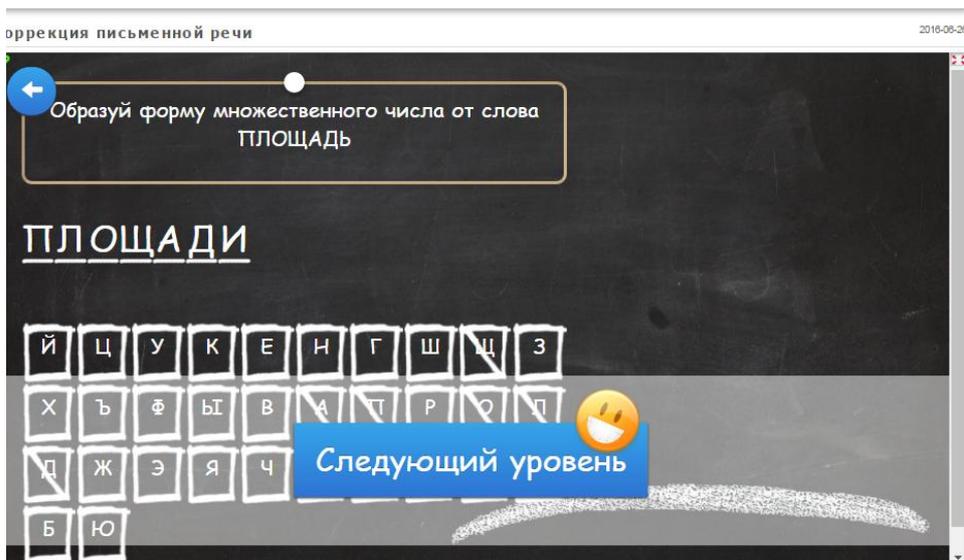
Дидактическая компьютерная игра «Наш любимый город»

Задание: сделай так, чтобы в нашем городе появилось много тех достопримечательностей, которые тебе предложены. Внимательно записывай и запоминай слова.

Описание игры: на экране представлена клавиатура с набором букв, схема слова, подсказывающая количество букв в слове-отгадке и задание. Учащийся должен в пустую строку вписать форму множественного числа предложенного существительного. Игра позволяет сразу оценить правильность ответа и только в этом случае перейти к следующему вопросу.

Методические рекомендации: упражнение позволяет формировать или совершенствовать навык образования существительных в именительном

падеже множественного числа. В то же время учащийся вспоминает самые известные достопримечательности своего города.

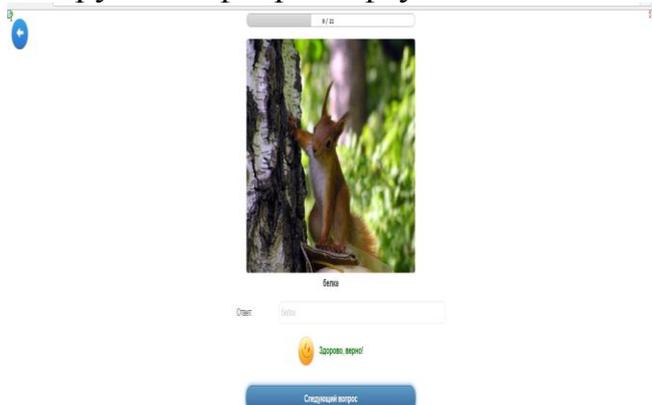


Дидактическая компьютерная игра «Природа Беларуси»

Задание: согласуй названия обитателей белорусской природы, изображённые на картинках, со словом МНОГО.

Описание игры: на экране в случайном порядке появляются изображения обитателей белорусских лесов, полей, рек и водоёмов с их обозначением. Учащийся должен в пустую строку вписать форму этого существительного в сочетании со словом МНОГО. Игра позволяет сразу оценить правильность ответа и только в этом случае перейти к следующему вопросу.

Методические рекомендации: упражнение позволяет формировать или совершенствовать навык образования существительных в родительном падеже множественного числа в сочетании со словом много. На основе изображений учащийся формирует или совершенствует знания о представителях белорусской флоры и фауны.



Дидактическая компьютерная игра «Обитатели белорусских лесов»

Задание: исправь ошибки в неправильном употреблении окончаний имён прилагательных, выделив щелчком нужное слово.

Описание игры: перед детьми на экране представлен текст об обитателях белорусских лесов. Ребёнок читает текст и слова, в которых находит ошибки в окончаниях, выделяет щелчком мыши. В конце упражнения учащийся проверяет правильность ответа с помощью специальной кнопки, которая подсвечивает слова в зелёный или красный цвет.

Методические рекомендации: упражнение позволяет проверить или потренировать умения согласования имён существительных с прилагательными в роде, числе и падеже.



УПОТРЕБЛЕНИЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ В РАЗЛИЧНЫХ ПАДЕЖАХ

Дидактическая компьютерная игра «Мы экскурсоводы»

Задание: разгадай загадки про достопримечательные места города Гомеля. Подбери к ним отгадку-картинку и соедини их вместе. Ответь на вопрос к картинке, используя полное предложение.

Описание игры: на экране в случайном порядке расположены карточки с загадками и картинками – изображениями достопримечательностей Гомеля. Отгадав загадку, ребёнок прикрепляет к ней картинку-отгадку. В конце упражнения учащийся проверяет правильность ответа с помощью специальной кнопки, которая подсвечивает образовавшиеся пары в зелёный или красный цвет. Устно учащийся может ответить на вопросы к картинке, используя нужный пространственный предлог и падежную форму существительного.

Методические рекомендации: упражнение позволяет формировать или совершенствовать навык употребления предлогов с существительными в нужном падеже. Развивает мышление, смекалку, воображение, фантазию, формирует знания о своём родном городе.

27/30

Полюбуешься
(кем?)



- путешественнике
- путешественником
- путешественниках

😊 Здорово! Все правильно!

Следующий вопрос

Примечательные места Гомеля

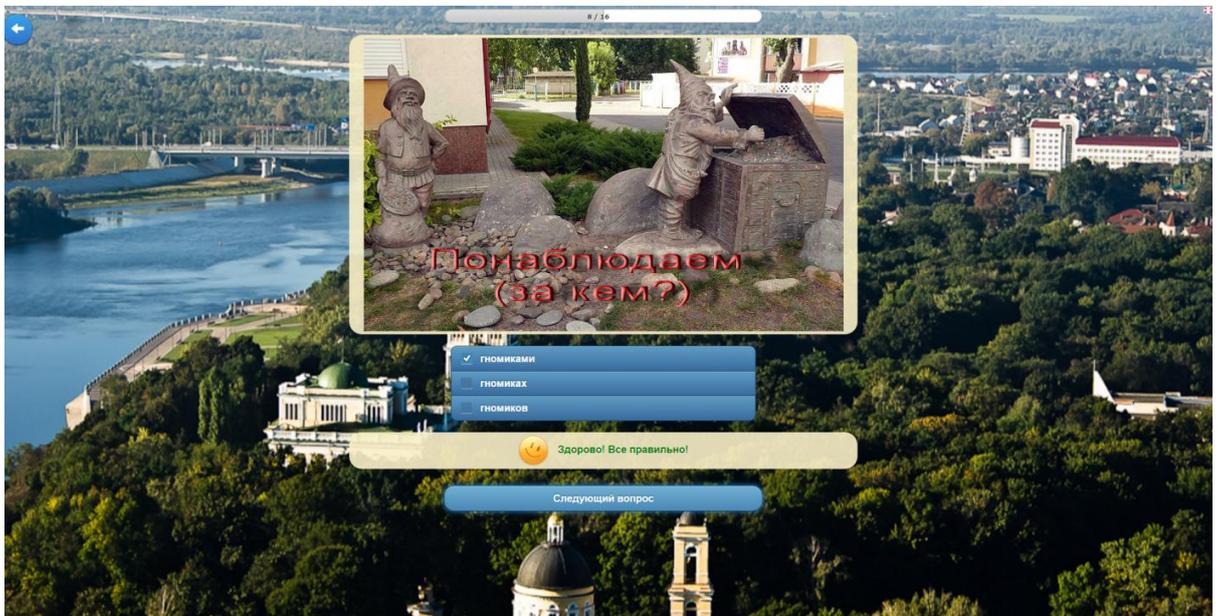
2015-12-19



Посмотрим
(на кого?)

- лошади
- лошадю
- лошадь

Проверить решение



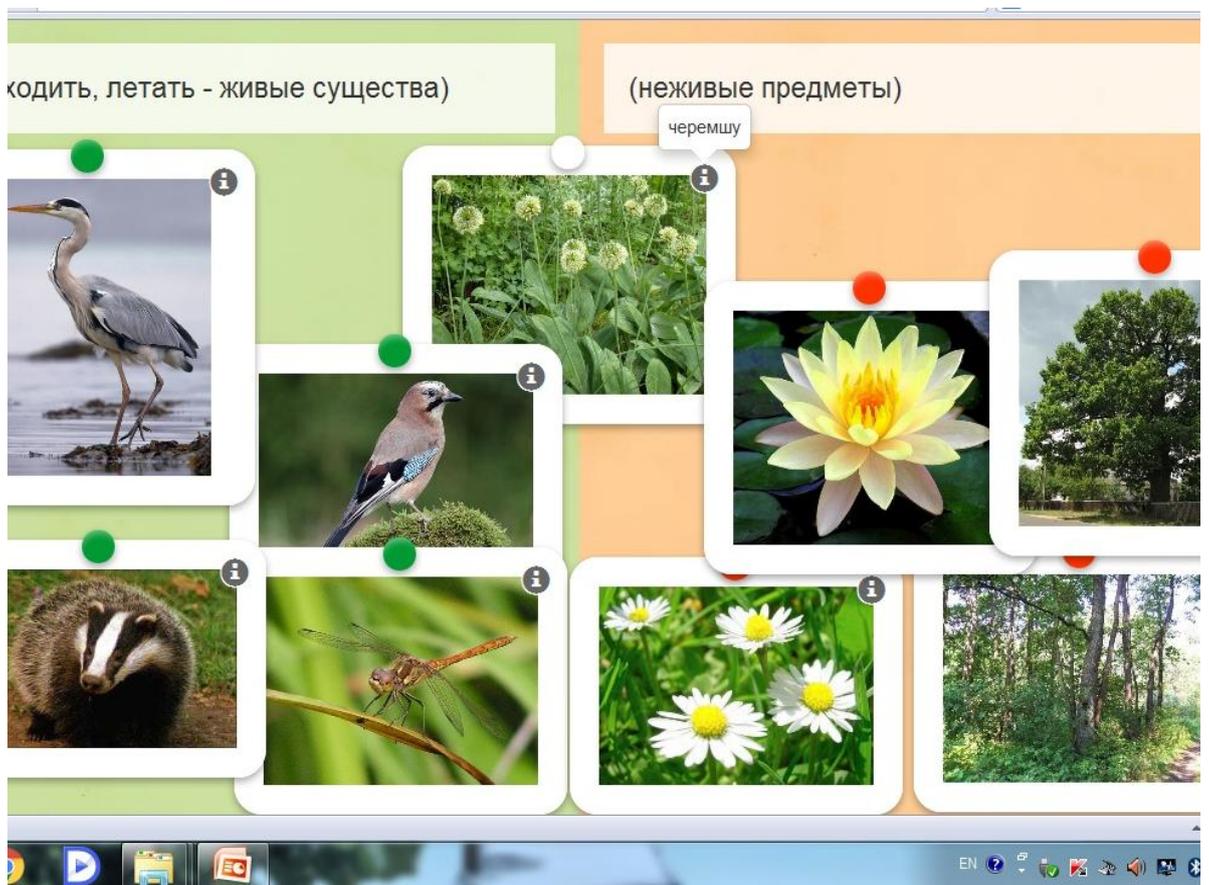
Дидактическая компьютерная игра «Мы художники»

Задание: распредели картинки в два столбика, отвечая на вопрос:

- мы рисуем кого?
- мы рисуем что?

Описание игры: перед детьми на экране отображены две области с вопросами КОГО? и ЧТО?, а также подсказки о живых и неживых предметах – именах существительных. Перед ребёнком в случайном порядке возникают картинки с изображением животных и растений Беларуси. Отвечая на поставленный вопрос, учащийся распределяет картинки в соответствующие колонки. Возможно сразу проверить свой выбор, нажимая на подсказку. В конце упражнения учащийся проверяет правильность ответа с помощью специальной кнопки, которая подсвечивает изображения в зелёный или красный цвет.

Методические рекомендации: упражнение позволяет закрепить знания о категории одушевлённости/неодушевлённости предметов, а также формирует или совершенствует умения дифференцировать их при образовании форм винительного падежа имён существительных. Одновременно учащийся получает знания о живой и неживой природе Беларуси.



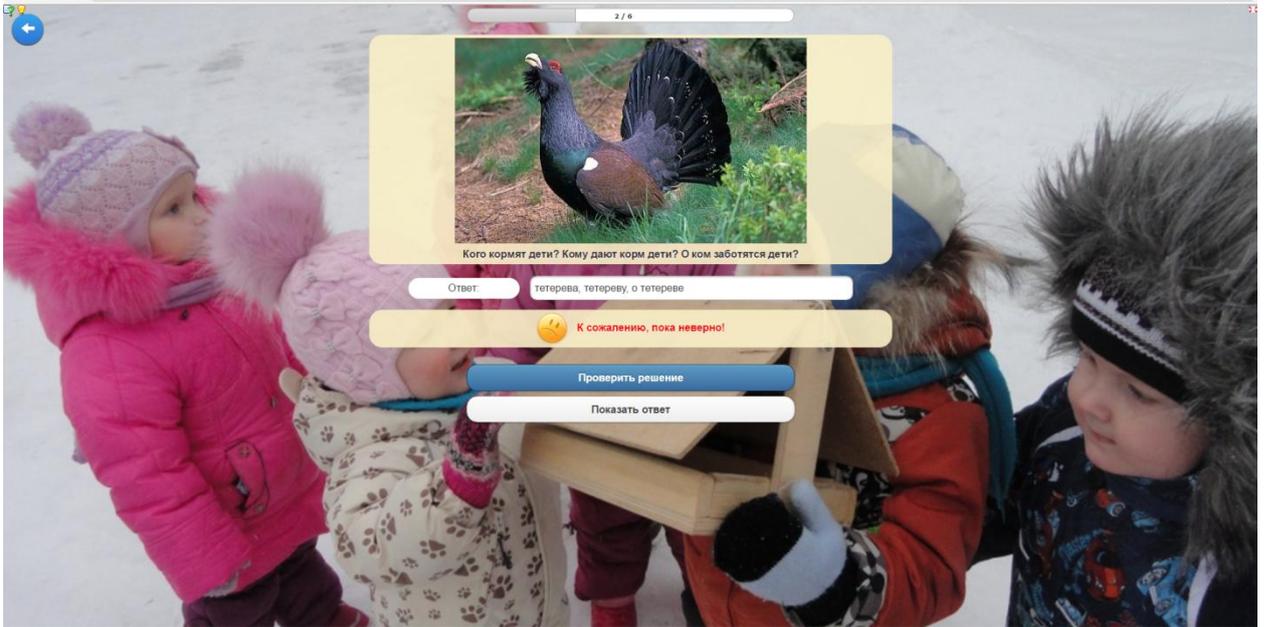
Дидактическая компьютерная игра «Заботливые дети»

Задание: ориентируясь на картинку – изображение представителей белорусской флоры и фауны ответить на вопросы:

- кого кормят дети?
- кому дают корм дети?
- о ком заботятся дети?

Описание игры: на экране в случайном порядке появляются изображения обитателей белорусских лесов, полей, рек и водоёмов с их обозначением. Учащийся должен в пустую строку вписать ответы на поставленные вопросы. Перед ребёнком в случайном порядке возникают картинки с изображением животных и растений Беларуси. Игра позволяет сразу оценить правильность ответа и только в этом случае перейти к следующему вопросу. При затруднении возможна подсказка о названии животного.

Методические рекомендации: с помощью яркого иллюстративного материала учащийся вспоминает представителей белорусской флоры и фауны. Одновременно ребёнок совершенствует навыки употребления существительных в родительном, дательном и предложном падежах.



Н.Н.Лобанов

РАБОТА
НАД СЛОВООБРАЗОВАНИЕМ

Дидактические игры по коррекции словообразования

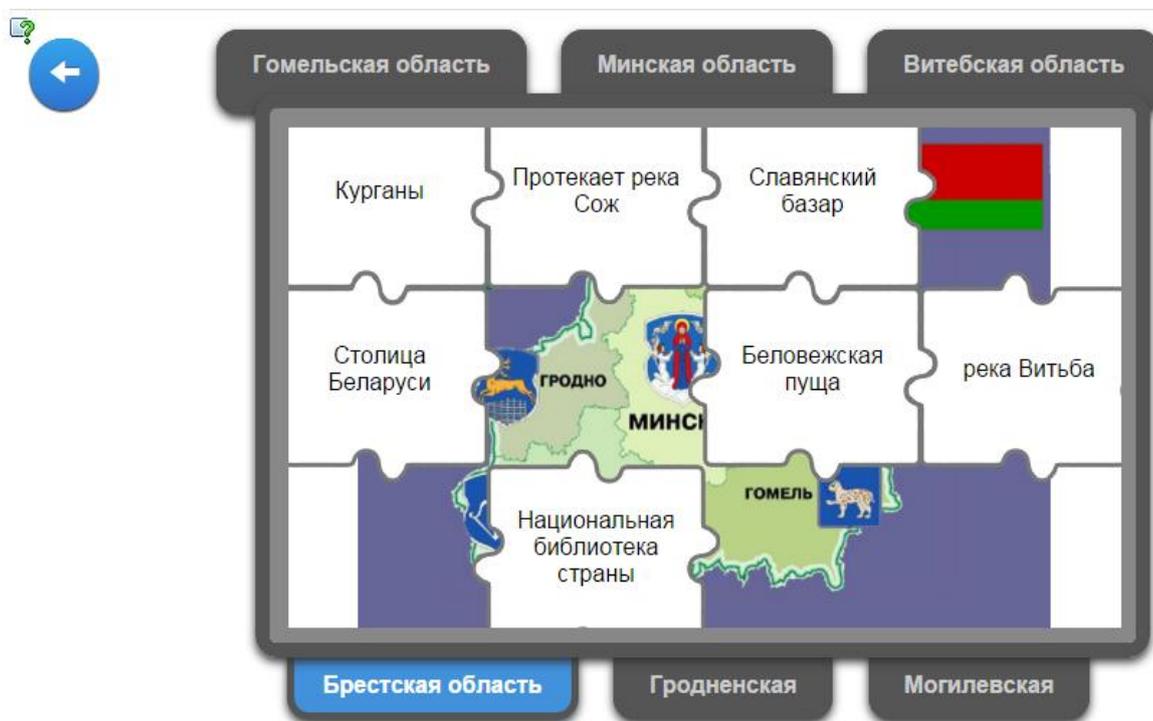
ОБРАЗОВАНИЕ ОТНОСИТЕЛЬНЫХ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ

Дидактическая компьютерная игра «Карта Беларуси»

Задание: ответить на вопросы викторины, относящиеся к соответствующей области Беларуси.

Описание игры: игра представляет собой пазл, каждая часть которого содержит вопрос, относящийся к той или иной области Беларуси. Если ребёнок правильно подбирает соответствия, то часть пазла открывается и играющий переходит к следующему вопросу. В конце игры перед ним появляется карта Беларуси со всеми областями, названиями и гербами областных центров.

Методические рекомендации: игра позволяет проверить или совершенствовать знания учащихся об основных, характерных для каждой области Беларуси, признаках, а также уточнить места расположения областей на карте. При этом дети повторяют названия всех областных центров и знакомятся с гербами каждого из них.



Дидактическая компьютерная игра «Декоративно-прикладное творчество белорусов»

Задание: найдите соответствия между картинками и надписями, ориентируясь на вопросы. Соедините получившиеся пары.

Описание игры: игра представляет собой набор картинок с изображением изделий белорусского народного творчества и надписями-названиями к ним. Учащийся, ориентируясь на вопрос к картинке, находит соответствующую

надпись и соединяет пары. При этом учащийся может сразу проверить правильность ответа, который высвечивается зелёным цветом, или сделать это в конце игры.

Методические рекомендации: упражнение позволяет отработать навык образования относительных прилагательных от существительных при помощи суффиксов –енн-; -яйн-(-ян-); -ск-. Одновременно учащийся знакомится и углубляет свои знания о белорусском декоративно-прикладном искусстве на основе наглядного материала.



Дидактическая компьютерная игра «Какой? Какая? Какое? Какие?»

Задание: образуй относительные прилагательные от существительных при помощи суффиксов –енн-; -яйн-(-ян-); -ск-.

Описание игры: игра представляет собой кроссворд. Учащийся нажимает на любое число по горизонтали или вертикали, перед ним появляется картинка с надписью и вопрос. Ребёнок вписывает ответ в клетки кроссворда, правильный ответ высвечивается зелёным цветом.

Методические рекомендации: упражнение позволяет совершенствовать навык образования относительные прилагательные от существительных при помощи суффиксов –енн-; -янн-(-ян-); -ск-. Одновременно учащийся знакомится и углубляет свои знания о белорусском декоративно-прикладном искусстве на основе наглядного материала.



ОБРАЗОВАНИЕ ПРИТЯЖАТЕЛЬНЫХ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ

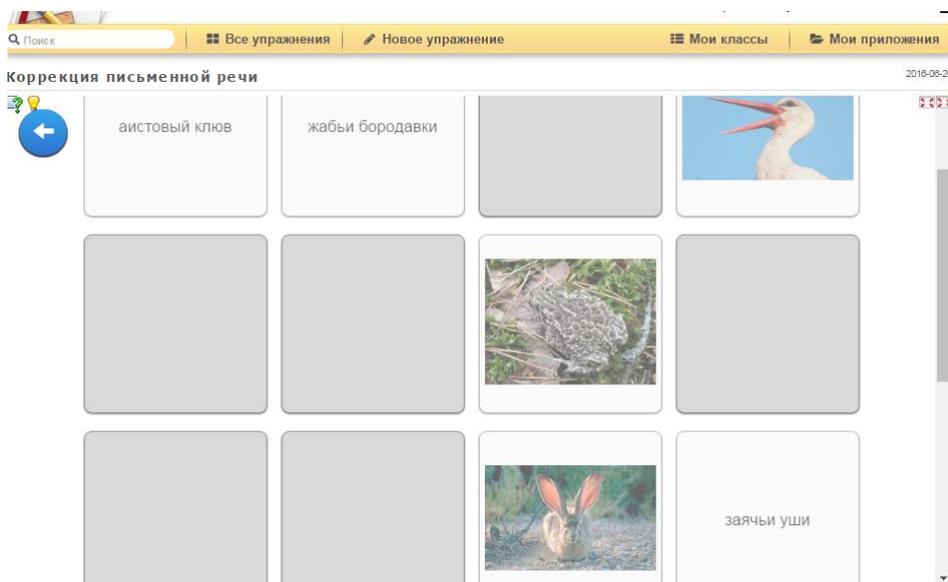
Дидактическая компьютерная игра «Угадай, что у кого?»

Задание: Подбери к картинкам соответствующую надпись, правильно произноси притяжательные прилагательные и словосочетания с ними. Запомни способ образования притяжательных прилагательных.

Описание игры: игра представляет собой набор перевёрнутых картинок с изображениями представителей животного мира Беларуси и названий-надписей к ним. Ребёнок, открывая любую картинку, должен найти к ней или надпись, или изображение. Если пары подобраны правильно, картинки открываются, если нет – снова переверачиваются.

Методические рекомендации: упражнение позволяет отработать навык образования притяжательных прилагательных от существительных при

помощи суффиксов –ин-; -ов-; -й-. Одновременно учащийся видит изображения представителей животного мира Беларуси, повторяя или узнавая для себя новое. В то же время у учащегося развивается память, внимание, переключаемость, быстрота реакции.



Дидактическая компьютерная игра «Чей? Чья? Чьё?»

Задание: образуй притяжательные прилагательные от существительных при помощи суффиксов –ин-; -ов-; -й-. Запиши получившиеся словосочетания.

Описание игры: перед учащимся на экране на фоне белорусского пейзажа написаны словосочетания, состоящие из существительных в именительном и родительном падежах (рога зубра). Ребёнок должен образовать от них при помощи суффиксов –ин-; -ов-; -й- словосочетания по схеме «прилагат. + сущ.», отвечающие на вопрос: Чей? Чья? Чьё? (зубровые рога) и записать их в пустые строки. Правильный ответ высвечивается зелёной галочкой, а неправильный – красным крестиком.

Методические рекомендации: упражнение позволяет совершенствовать навык образования притяжательных прилагательных от существительных при помощи суффиксов –ин-; -ов-; -й-. Одновременно учащийся любит пейзажами родной природы и слушает классическую белорусскую музыку.

1. лапа медведя

2. крыло аиста

3. морда лисы

4. рога зубра

5. стая журавлей

6. пасть волка

7. нора барсука

8. уши рыси

9. зубы бобра

10. шея лебедя

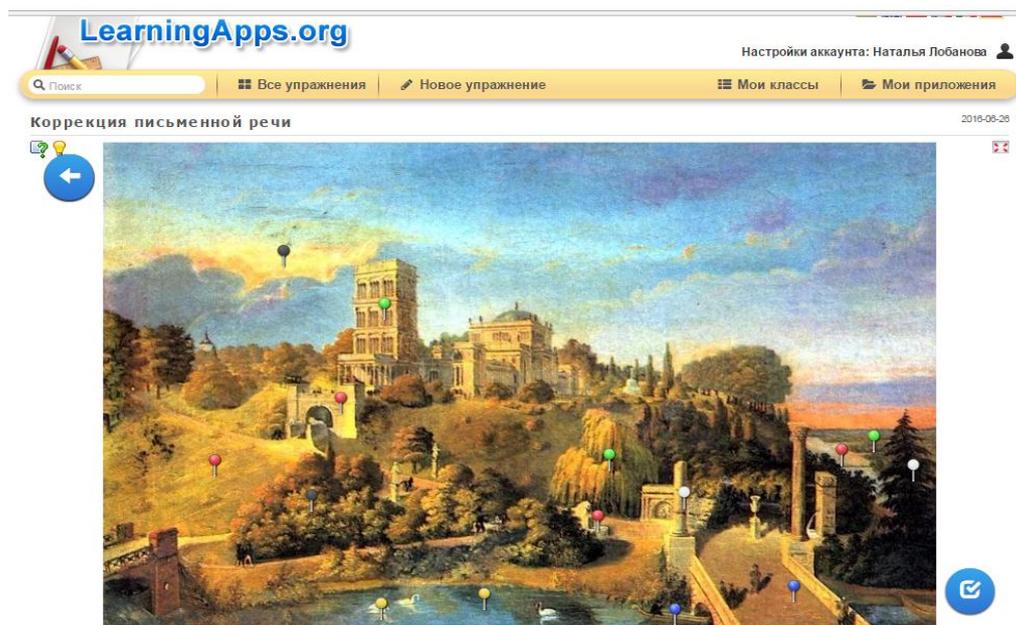
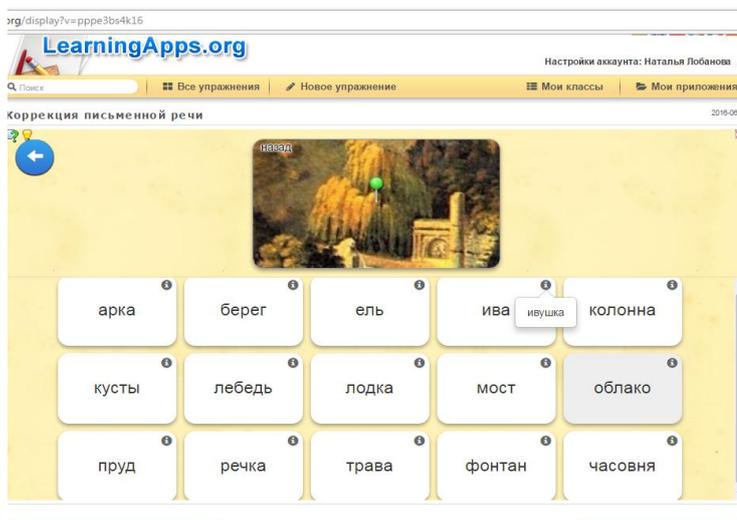
СУФФИКСАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ

Дидактическая компьютерная игра «Старый гомельский парк»

Задание: выбери правильное наименование промаркированных объектов. Образуй от этих наименований уменьшительно-ласкательные формы, используя суффиксы –ушк- (-юшк-), -оньк-, -еньк-, -аньк-, -иньк-.

Описание игры: на фоне изображения старинного гомельского парка на отдельных объектах стоят маркеры. Ребёнок нажимает на любой маркер и перед ним появляется увеличенное изображение этого объекта с вариантами наименований. Если учащийся сомневается в правильном образовании уменьшительно-ласкательной формы этого существительного, он может воспользоваться подсказкой в правом верхнем углу надписи. Проверить правильность ответа можно или сразу, или после выполнения всего задания.

Методические рекомендации: игра позволяет научиться или проверить навыки образования существительных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов, а также усваивать модель образования слов.

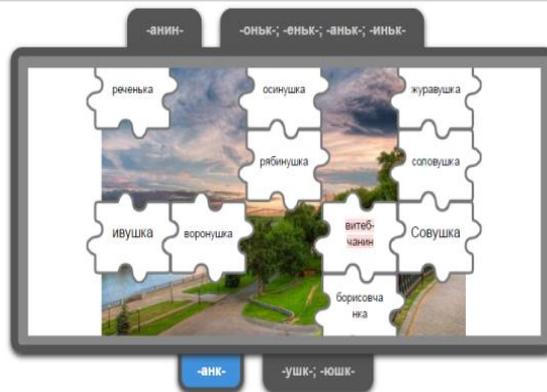


Дидактическая компьютерная игра «Подбери суффикс»

Задание: правильно выдели суффикс в предложенных словах и распредели эти слова по группам.

Описание игры: игра представляет собой пазл, каждая часть которого содержит слова (названия жителей городов Беларуси, уменьшительно-ласкательные названия представителей животного и растительного мира Беларуси). Учащийся должен правильно выделить в них суффикс и отнести к соответствующей группе. Если ребёнок правильно подбирает соответствия, то часть пазла открывается и играющий переходит к следующему вопросу. В конце игры перед ним появляется картинка – панорама города Гомеля и набережной реки Сож.

Методические рекомендации: игра позволяет проверить или совершенствовать навыки образования существительных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов, а также усваивать модель образования слов – названий жителей белорусских городов мужского и женского рода.



ОБРАЗОВАНИЕ СЛОВ-НАЗВАНИЙ ДЕТЁНЫШЕЙ ЖИВОТНЫХ

Дидактическая компьютерная игра «Мама и детёныш. Ч. 1»

Задание: рядом с каждой картинкой животного расположите название его детёныша.

Описание игры: игра состоит из картинок, изображающих мать со своим детёнышем. Учащийся должен назвать животное-мать и подобрать к нему название детёныша. Правильный ответ окрашивается в зелёный цвет.

Методические рекомендации: упражнение направлено на освоение ребёнком образовательной модели – названия детёнышей животных с помощью суффиксов –онок-, –ёнок-, а также названий животных-матерей с помощью суффиксов –иц-, –их-. Все представленные животные широко распространены на территории Республики Беларусь.

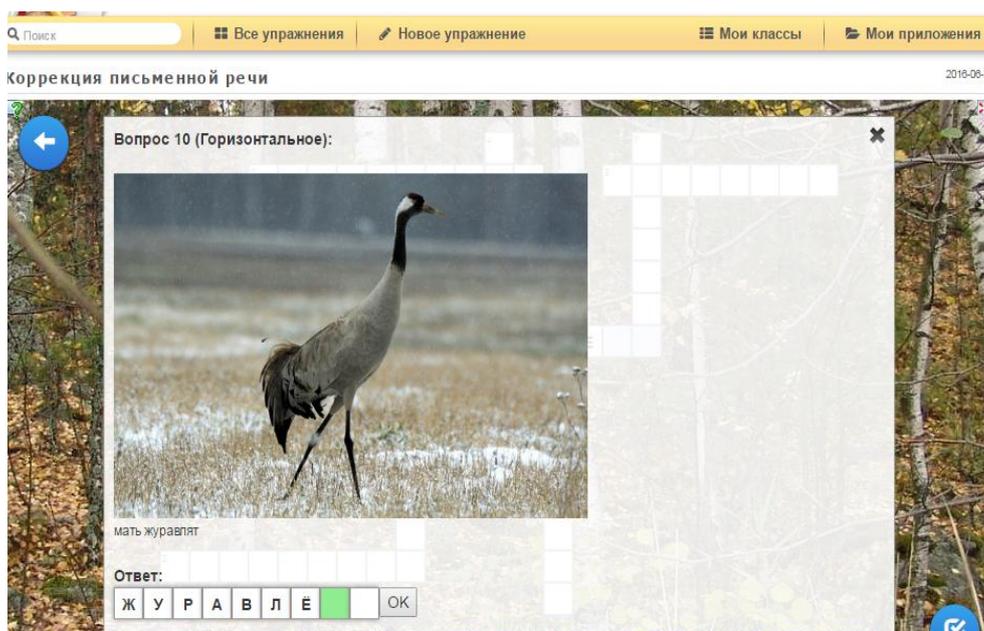


Дидактическая компьютерная игра «Мама и детёныш. Ч. 2»

Задание: ответь правильно на вопросы, ориентируясь на картинки. Впиши ответы в колонки.

Описание игры: игра представляет собой кроссворд. Ребёнок выбирает колонку, нажимает и перед ним открывается картинка с изображением представителя животного мира Беларуси. От этого наименования учащийся должен образовать название детёныша и вписать его в клетки. Правильный ответ окрашивается в зелёный цвет.

Методические рекомендации: упражнение направлено на освоение ребёнком образовательной модели – названия детёнышей животных с помощью суффиксов –онок-, –ёнок-, а также названий животных-матерей с помощью суффиксов –иц-, –их-. Все представленные животные широко распространены на территории Республики Беларусь.



ПРЕДЛОГИ И ПРИСТАВКИ, ИХ ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ

Дидактическая компьютерная игра «Белорусские народные праздники. Ч. 1 и 2»

Задание: найди и выдели щелчком мыши слова с приставками (предлогами во 2 части).

Описание игры: перед учащимися на экране появляется картинка с изображением белорусского народного праздника, а под ней помещён текст с его описанием. Учащийся выполняет задание и проверяет правильность выполнения или сразу, или в конце игры, нажав на кнопку проверки (правильный ответ – зелёный цвет с галочкой, неправильный – красный цвет с крестиком).

Методические рекомендации: упражнения позволяют совершенствовать навык дифференциации предлогов и приставок, а также отрабатывать соответствующее им написание отдельно или вместе.

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Наталья Лобанова

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Коррекция письменной речи 2016-05-20



О каком белорусском народном празднике идёт речь?

Древний предвесенний праздник у славянских народов, связанный с проводами зимы и возрождением плодородных сил земли. Праздновали её несколько дней с обязательными блинами, весёлыми песнями и играми, катанием на санях. Сжигали чучело зимы, зажигали костры, водили хороводы, пели масленичные песни.

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Коррекция письменной речи 2016-05-20



О каком белорусском народном празднике идёт речь?

Всю ночь возле костра, который зажигали на берегу реки или озера, парни и девушки водили хороводы, пели песни, участвовали в играх, соревнованиях, пускали на воду венки, загадывая желания, прыгали через огонь, чтобы очистить себя от злых духов.

Дидактическая компьютерная игра «Архитектурные памятники Беларуси»

Задание: вспомни и назови архитектурные памятники Беларуси, место их нахождения.

Описание игры: игра представляет собой соревнования в скачках на лошадях, в которую можно играть в одиночку или с другом. Перед учащимся появляются картинки с изображениями архитектурных памятников Беларуси и местом их нахождения. Внизу предлагаются четыре варианта ответа, из которых надо выбрать только один, ответить полным предложением с использованием предлога, предложенного в самом вопросе. Если ответ правильный, то окрашивается в зелёный цвет и наездник продвигается к финишу.

Методические рекомендации: упражнение позволяет совершенствовать навык употребления предлогов в речи учащихся, развивает

коммуникативные навыки, обучает отвечать на поставленные вопросы полным предложением. Одновременно ребёнку даётся возможность вспомнить или познакомиться с известными архитектурными памятниками Беларуси и местом их нахождения.



Дидактическая компьютерная игра «Зайчишка»

Задание: определи, что перед тобой – приставка или предлог. Выбери вариант их написания вместе или отдельно.

Описание игры: в отражённом на экране тексте учащимся нужно из предложенных вариантов выбрать подходящий, определив сначала, приставку или предлог следует вставить. Проверить правильность выполнения задания можно или сразу, или в конце игры, нажав на кнопку проверки (правильный ответ – зелёный цвет с галочкой, неправильный – красный цвет с крестиком).

Методические рекомендации: упражнение позволяет совершенствовать навык дифференциации предлогов и приставок, а также отрабатывать соответствующее им написание отдельно или вместе.



Бегал ночью зайчик полю голодного волка да хитрой лисы. Вдруг пал он яму и вынул себе ногу. Зайчишка полз лесу, чтобы кряться там. видел его филин ушастый и летел бедного зверька. Куда прятаться зайке? Вдруг он видел ёлочку и валился снег. её колочие иглы. Крутился филин ёлкой, но зайчика хватить не мог.

Н.Н.Лос

МАТЕРИАЛЫ ЗАЩИЩЕНЫ ЗАКОНОМ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
«ОБ АВТОРСКОМ ПРАВЕ И СМЕЖНЫХ
ПРАВАХ»

Н.Н.Добанюва