Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад №26 «Золотая рыбка»

Компьютерные игры в работе логопеда

Сургут, 2023

Сейчас существует большое количество разнообразных речевых тренажеров, которые можно сделать самостоятельно. Но есть игры, хорошо зарекомендовавшие себя среди специалистов и которые использую я на своих занятиях.

«Мир за твоим окном» − предназначена для старших дошкольников и младших школьников, имеющих нарушения слуха, речи и ЗПР (задержку психического развития). С ее помощью выявляют и преодолевают трудности в овладении мыслительными операциями и коммуникативной деятельностью. Ее используют в специализированных коррекционных учреждениях, ПМПК и центрах реабилитации.

 «Игры для Тигры» − данная программа была создана на основе авторских коррекционных методик известных логопедов. С ее помощью можно исправить не только звукопроизношение и просодику, но и поработать над лексикой и фонетико-фонематическими процессами. Ее применяют логопеды и воспитатели в детских садах.

«Солнечный замок» − упражнения направлены на коррекцию фонетико-фонематических процессов. Эту игру можно использовать при работе с детьми начиная с младшего дошкольного возраста, и заканчивая учениками начальной школы, имеющими любые речевые дефекты.

«Дельфа-142» − данный логопедический тренажер направлен на совершенствование всех сторон речи, в том числе и письменной. Поэтому его можно использовать при работе со школьниками.

*Самыми эффективными и интересными для меня являются:*

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» является принципиально новым продуктом на российском образовательном рынке. Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные логопеды и дефектологи. В соответствии с положениями ФГОС (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования») развитию речи детей придается особое значение.

 Отдельно выделены направления:

§ владение речью как средством общения и культуры;

§ обогащение активного словаря;

§ развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;

§ развитие речевого творчества;

§ развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;

§ знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;

§ формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

База интерактивных игр Мерсибо позволяет решить эти задачи наиболее эффективным для ребенка способом – в игре. ФГОС подчеркивает статус ребенка как «человека играющего», то есть акцентирует внимание педагогов на необходимости больше уделять внимания процессу игры.

USB-носитель с 90 интерактивными играми для проведения диагностики, а также для индивидуальных и групповых занятий.

Комплекс дополняется набором печатных материалов от компании Мерсибо, что значительно облегчает труд логопедов и дефектологов, позволяя современными средствами добиваться результатов в работе гораздо быстрее и эффективнее:

§ набор открыток с картинками на «трудные» звуки;

§ набор карточек по составлению рассказа по серии сюжетных картинок для работы над связной речью (27 шт.);

§ артикуляционная гимнастика в стишках и картинках (27 шт.);

§ лексические открытки для работы с обобщающими понятиями (12 шт.);

§ набор карточек для обследования фонематического восприятия (27 шт.);

§ бланк лицензии на использование программно-дидактического комплекса «Логомер 2» в образовательном учреждении;

§ буклет с описанием работы с программно-дидактическим комплексом «Логомер 2».

Игры разделены по следующим рубрикам.

1.  Интерактивная программа «Конструктор картинок 2» содержит более 600 изображений, а также фонов, наборов букв и цифр, знаков и символов, позволяющих создавать на экране любые картинки, схемы, сюжеты и игры, соответствующие педагогической задаче специалиста.

Таким образом реализуется творческий подход к решению коррекционной задачи, направленной на развитие речи ребенка.

2. Интерактивная Артикуляционная гимнастика – набор из 27 анимированных картинок с озвученными стихами и поясняющими текстами. Дополнительные настройки к игре позволяют отключать голос диктора, а также выбирать комплекс упражнений на коррекцию определенных звуков.

3. Дыхание, воздушная струя (8 игр).

Для проведения дыхательных упражнений необходим микрофон. Ребенок дует в него, по заданию логопеда, и наблюдает за изменениями на экране: вертолет взлетает, свечки задуваются, сосиска уползает от кота. Весело и полезно!

4. Фонематический слух (12игр).

Герои этих замечательных игр научат ребенка выделять гласные звуки, находить ударение в слове, определять место звука в слове, анализировать звуко-буквенный состав слова. Выбирая в настройках нужную букву, можно менять содержание игры на каждом занятии.

5. Неречевой слух (7игр).

Игры из этого блока помогут ребенку развить свой слух, обострят слуховое внимание, а также расширят словарный запас. Главное, не только угадывать звуки, но и правильно называть его источник.

6. Звукоподражание (4 игры).

Игры стимулируют речь ребенка. В них он подражает звукам животных, сопровождает действия звуком, произносят простые звукосочетания. Игры помогут разговорить “неговорящих” детей.

7. Грамматический строй (6игр).

Употребление предлогов в речи, согласование существительных и прилагательных с учетом рода и числа, изменение слов в родительном падеже, – эти игры позволяют логопеду отрабатывать грамматические навыки с детьми на групповых и индивидуальных занятиях.

8. Слоговая структура слова (5 игр).

С веселыми героями этих игр дети легко учатся запоминать, составлять и анализировать слоги. Освоив их, ребенку проще научиться читать, соединяя слоги в слова. Поиск парных слогов, игра в слоговое домино, нахождение лишнего слога в слове, – в игровой форме материал усваивается быстрее и легче.

9. Звукопроизношение (16 игр).

Великолепный набор игр от самых простых, на звукопродражание, до сложных бродилок, с которыми справятся читающие дошкольники. В настройках к играм можно выбрать определенный звук для работы или пару для дифференциации поставленных звуков.

10. Связная речь (6 игр).

Для развития связной речи подходят, практически, все игры. Главное – задавать ребенку вопросы, активно беседовать, обсуждая сюжеты, поощрять за хороший ответ.

11. Моторика (3 игры).

Общая и мелкая моторика очень важна для определения речевого статуса ребенка. Предложенные игры позволяют проверить согласованность движений ребенка и поработать над развитием моторики в игровой форме, подражая движениям героев.

12. Подготовка к чтению (9 игр) .

Игры от простого чтения слогов до составления предложений помогут специалисту разнообразить любое занятия и подобрать игру с учетом индивидуальных способностей ребенка. В настройках ко многим играм можно выбрать время выполнения задания для дополнительной стимуляции внимания ребенка.

13. Лексика (13игр).

Игры на обобщающие понятия, расширение словаря и общего кругозора.

Все 90 игр и упражнений комплекса «Логомер 2» обеспечивают специалисту возможность выбора: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, групповых занятиях, повышая мотивацию детей к учебно-игровой деятельности.

Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры Мерсибо:

§ являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;

§ требуют участия взрослого, совместной деятельности;

§ несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;

§ формируют у детей навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;

§ создают ситуацию успеха и достижения цели;

§ стимулируют познавательное развитие детей.

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» работает автономно на компьютере пользователя, не требуя подключения к сети интернет. Также игры и упражнения комплекса отлично зарекомендовали себя в работе с интерактивными досками. Это позволяет использовать интерактивные игры как в логопедическом кабинете, так и на большом экране в помещении логопедической группы.

В некоторых играх можно настроить количество раундов. Для группы лучше выставить большое количество раундов, чтобы каждый смог ответить. На занятии с одним ребенком — меньше, чтобы не устал.

Игры короткие и подходят для работы с детьми с трудностями в развитии речи, психики, здоровья.

Одну и ту же задачу специалист может решить разными способами в зависимости от особенностей ребенка. В комплексе есть простые и сложные игры, задания с опорой на визуальное и аудиальное восприятие, игры на скорость и в свободном темпе. В играх есть настройки, чтобы подобрать задание конкретно под данного ребенка.

"Логомер 2" — образец ИКТ в современном образовании. Вы используете компьютер или интерактивную доску для развития детей.

Комплекс разработан с учетом здоровьесберегающих технологий. При создании игр используются здоровьесберегающие технологии, чтобы снизить физическую и психологическую нагрузку на детей.

* Длительность одной игры — 3-5 минут.
* На каждой игре указан рекомендованный возраст.
* В играх нет агрессивных и неожиданных звуков, которые могут испугать ребенка. Громкость звуков и музыки регулируется, их можно настроить под индивидуальные предпочтения ребенка.
* В оформлении игр нет контрастных и кислотных цветов, художники готовят оформление с учетом рекомендаций детских психологов.
* В играх нет посторонних персонажей, деталей фона и смысловых шумов. Благодаря этому ребенок не получает избыточную аудиовизуальную информацию.
* Персонажи и детали игр не схематичны, они дают полноценное представление о людях, процессах и событиях.
* Игры не содержат элементов, вызывающих или пропагандирующих агрессию и другие деструктивные явления.

Игры можно использовать в коррекционной деятельности практически со всеми категориями детей с ОВЗ.

Интерактивные технологии упрощают процесс обучения, дают дополнительную мотивацию детям. В играх главными героями могут выступать знакомые ребенку персонажи, что только еще больше заинтересует его. Они могут быть построены как в виде квеста (нужно решить одно задание, чтобы получить доступ к другому), так и малышу нужно просто «поймать» нужный звук.

Использование ИКТ в работе с дошколятами формирует у них навыки компьютерной грамотности и разумного отношения к подобным играм. Интерактивные тренажеры являются эффективным средством для совершенствования речевого развития, если они подобраны с учетом особенностей ребенка.