

Использование интерактивных средств развивающего, коррекционного характера в речевом развитии детей старшего дошкольного возраста

*Васенова Надежда Викторовна,
воспитатель
МАДОУ города Нижневартовска
ДС № 80 «Светлячок»*

Речевая функция является одной из важнейших психических функций человека. Хорошая речь – важнейшее условие всестороннего полноценного развития детей. Чем богаче и правильнее речь ребенка, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности, содержательнее и полноценнее отношения со сверстниками и взрослыми, тем активнее осуществляется его психическое развитие.

В группу компенсирующей направленности для детей с нарушениями речи направляются дети со сложными формами речевой патологии. Коррекция каждой сложной речевой патологии имеет свою специфику. Но общим является то, логопедическая работа по устранению речевых недостатков детей с нарушениями речи носит комплексный и системный характер.

Особо следует отметить то, что коррекция нарушений речи у дошкольников – процесс длительный и трудоемкий. В связи с этим необходимо постоянно поддерживать интерес детей к занятиям, подбирать такие формы, методы и приемы работы, которые сделали бы коррекционную образовательную деятельность более интенсивной, динамичной, способствовали бы формированию прочных представлений у детей, создавали бы условия для саморазвития детей.

В настоящее время наряду с другими эффективными методами наибольшую популярность приобретает использование ИКТ в коррекционно-образовательной деятельности с детьми.

Для работы с детьми в группах компенсирующей направленности в нашем дошкольном учреждении используются интерактивные тумбы. Вся работа проходит в самой естественной для детей игровой среде – на полу! Компьютер управляется при помощи простого электронного стилуса или клавиатуры.



Для тумбы закуплено специальное программно-дидактическое обеспечение «Логомер», состоящее из интерактивных игр.

Интерактивная игра не только удовлетворяет потребность ребенка, но и

позволяет развиваться в игре – обучаться, играя.

Исходя из собственного опыта, хочется отметить, что интерактивные игры позволяют детям почувствовать себя успешным. Радость от игры, победы помогает ребенку поверить в свои силы, что положительно сказывается на качестве его речи. Обратная связь, которую обеспечивает интерактивная игра, стимулирует ребенка самостоятельно оценивать и корректировать свои действия, чтобы достичь результата, побуждают приобретать новые знания.

Логомер – это продукт компании Мерсибо. Для того чтобы воспользоваться услугами данного портала, необходимо зарегистрироваться на их сайте и получить доступ в свой личный кабинет.



На диске представлены 60 интерактивных игр, которые можно использовать для проведения диагностики, а также для индивидуальных и групповых занятий по рубрикам:

1. Дыхание, воздушная струя (7 игр)
2. Фонематический слух, звуко-буквенный анализ (8 игр)
3. Неречевой слух (5 игр)
4. Грамматический строй (4 игры)
5. Слоговая структура слова (5 игр)
6. Звукопроизношение (7 игр)
7. Связная речь (6 игр)
8. Моторика (3 игры)
9. Логика и внимание (9 игр)
10. Чтение (6 игр)

К каждой игре имеется методическое сопровождение: указаны возрастная категория, уровень сложности, наличие печатного материала, цель, методические рекомендации, продолжительность игр. Настройки игр позволяют регулировать длительность игры, ее сложность, подбирать варианты игровых заданий, что обеспечивает индивидуальный и дифференцированный подход к ребенку.

Интерактивные игры включены в работу с детьми старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи:

- 1) над неречевыми процессами, связанными с речью (мотивация, внимание, восприятие, память, мышление, воображение);
- 2) над сторонами речи: фонетико-фонематической; лексико-грамматической;

3) над подготовкой к обучению элементам грамоты.

Использование интерактивных игр в коррекционно-образовательной деятельности с детьми осуществляется **поэтапно**.

Первый этап – мотивационно-ознакомительный. На этом этапе необходима эмоциональная настройка ребенка на занятие с использованием интерактивных компьютерных игр. Знакомим с персонажами игр и презентаций, создаем игровую мотивацию. Осуществляем также подготовку артикуляционного аппарата, развиваем мелкую моторику пальцев рук ребенка.



На этом этапе знакомим ребенка с правилами, по которым работает компьютер, с мышкой, клавиатурой, экраном. Работа проводится на индивидуальных занятиях.

Игры на развитие дыхания и воздушной струи наиболее интересны для детей, так как они проходят с микрофоном. Микрофон должен стоять на подставке перед лицом ребенка. Расстояние между ртом ребенка и микрофоном должно быть до 5 см. Дуть нужно прямо в микрофон.

Это такие игры как:

- «Ветерок и жуки»
- «Снежинки»
- «Вертолет»
- «Кот и сосиска»
- «Торт со свечами»
- «Рассмешки усача»
- «Букет для мамы»
- «Нет сорнякам»

Например, игра «Ветерок и жуки»: вредные жуки облепили дерево и грызут его кору. Задача ребенка – дуть в микрофон и сдувать жучков с деревьев. Задача специалиста – объяснить ребенку, как правильно дуть.

Игры на развитие мелкой и общей моторики. Игры хороши для проведения динамических пауз на фронтальной и подгрупповой непосредственно образовательной деятельности.

- «А ты так можешь?»
- «Ручные привидения»
- «Настольные пальчики»

На этом же этапе проводятся игры и упражнения для укрепления мышц артикуляционного аппарата, которые позволят специалисту провести привычную «зарядку для язычка» под музыку и в сопровождении стихов.

Эффективность такой зарядки видна сразу.



Следующий этап – основной – практический. На этом этапе решаем коррекционно-образовательные, коррекционно-развивающие задачи, отвечающие цели занятия. Выбор интерактивной игры, которая будет использоваться в процессе образовательной деятельности с ребенком, зависит от цели занятия. Осуществляем индивидуальный и дифференцированный подход – регулируем длительность игры, выбираем уровень сложности, варианты заданий.

Создаем ситуацию успеха, психологического комфорта, постепенно увеличивая количество игровых заданий и уровень их сложности. Это способствует тому, что ребенок успешно решает игровые задания (соответственно, решаются коррекционные задачи), получает одобрение от игрового персонажа и логопеда, а значит, испытывает чувство радости, удовлетворения.

Например, игра «Четвертый лишний» Ребёнку предлагается назвать все четыре картинки и выбрать «лишнюю», обосновав свой выбор. Лексический материал подобран так, что выбор «лишней» картинки далеко не однозначен. Победителю игры по окончании выдается заслуженная награда.

Применяя интерактивные компьютерные игры и мультимедийные презентации, я всегда помнила, что использование компьютерных технологий – это дополнительное средство коррекции речевых нарушений. Сочетание традиционных методов и инновационных компьютерных технологий позволило повысить эффективность коррекционной работы с детьми с тяжелыми нарушениями речи.