

Речевой клуб по теме «На компьютере играем – речь развиваем»

Подготовила учитель-логопед Гончарова М.Г.

2019г.

Речевой клуб «На компьютере играем – речь развиваем»

Компьютерные средства обучения играют значительную роль в повышении эффективности логопедического воздействия.

Развитие речи - это процесс поэтапного развития всей системы средств общения. Поэтому содержание компьютерных логопедических игр направлено не только на формирование звукопроизношения, но и на развитие фонематического слуха, анализа, синтеза, коррекцию слоговой структуры слов, расширение и уточнение словаря, развитие связной грамматически правильной речи.

Компьютерные логопедические игры построены таким образом, что при устранении речевых нарушений оказывают параллельное воздействие на восприятие, внимание, память, воображение, познавательную деятельность ребенка, способствуют обогащению сознания детей представлениями об окружающем мире.

Содержание игр направлено не только на формирование знаний, умений, но и на развитие морально-нравственных качеств, целеустремленности, самостоятельности, усидчивости, умения организовывать и оценивать свою деятельность.

Компьютерные технологии, которые применяются в работе логопеда, можно разделить на 3 блока.

1. Компьютерные игры

- Программно-методические комплексы, электронные учебники
- Образовательные, развивающие игры по развитию речи, коррекции речевого развития, подготовке по обучению к грамоте
- Электронные сборники занимательных игр, направленных на развитие познавательных процессов
- Мультимедийные энциклопедии

2. Компьютерные игры с использованием интернета.

Например:

- Картинки-раскраски по лексическим темам
- Онлайн-игра «Раскрась алфавит»
- Онлайн-игра фонетическая раскраска
- Онлайн-игры с интерактивным соперником на развитие речи и ВПФ
- Использование различных порталов и сайтов

3. Мультимедийные презентации

- Презентации - картинки;
- Электронные книжки;
- Сказки, загадки;
- По лексическим темам и ознакомлению с окружающим миром и др.

В работе с детьми группы «Звездочка» применяется компьютерная логопедическая программа «Игры для Тигры», логопедический комплекс Logo 5. Они предназначены для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Программа позволяет эффективно работать над преодолением нарушений речи при дизартрии, дислалии, ринолалии, заикании.

Отличные рисунки, объемное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала и веселый ведущий Тигренок - все это делает программу привлекательной.

Основные принципы построения программы:

- системный и деятельностный подход;
- игровая форма обучения;
- интерактивность;
- полисенсорное воздействие, при котором слуховое восприятие информации сочетается с опорой на зрительный контроль, что способствует активизации компенсаторных механизмов;

- дифференцированный подход к обучению. Программа содержит различные по сложности или объему варианты заданий и имеет возможность индивидуальной настройки;
- объективность. Программа позволяет зафиксировать начальные данные состояния корригируемой функции, ее состояние в процессе работы и конечные данные.

Этапы обучения.

Первый этап «мотивационный»

Его главной целью служит формирование мотивационной готовности ребенка. Он обучается некоторым элементарным действиям с компьютером.

Основные направления работы:

- создание установки на активное, сознательное участие ребенка в этом процессе;
- преодоление его неречевого и речевого негативизма;
- ознакомление воспитанника с внутренними правилами, по которым работает компьютерная программа;

Второй этап «содержательно-формирующий».

Здесь работа связана с коррекцией нарушений и развитием речевого дыхания, звукового анализа, обогащением словарного запаса, становлением связной речи. Важно соблюдать следующие условия:

- нельзя переутомлять ребенка;
- необходимо следить за тем, чтобы он не напрягал плечи, шею и не принимал неверную позу;
- все дыхательные движения ребенок должен производить плавно.

Третий этап «саморазвивающий».

Цель этого этапа заключается в развитии самоконтроля речи. Здесь в наибольшей мере реализуются возможности детей в закреплении полученных

навыков устной речи и творческого выполнения заданий. Продолжается процесс автоматизации звуков, детям предлагаются более сложные задания, направленные на развитие интонационной стороны речи. Все больше обогащается словарный запас и развивается связная речь.

Игры оформлены в виде занимательного сюжета, имеют элементы сюрприза, случайности. Дружественность программы, тактичное обращение к ребенку обеспечивают стремление ребенка добиться результата.

Таким образом, применение компьютерных программ - это эффективный способ формирования правильной речи.

Библиографический список

1. Куликовская, Н. Э. Компьютерные логопедические игры как средство коррекции речевых нарушений у детей [Электронный ресурс] / Инклюзивное образование : методология, практика, технологии ; Н. Э. Куликовская. Портал психологических изданий PsyJournals.ru. – Электрон. дан. – 2011. – . – Режим доступа: http://psyjournals.ru/inclusive_edu/issue/44039_full.shtml, свободный. – 11.02.15.
2. Портал психологических изданий PsyJournals.ru — http://psyjournals.ru/inclusive_edu/issue/44039_full.shtml [Компьютерные логопедические игры как средство коррекции речевых нарушений у детей - Инклюзивное образование: методология, практика, технологии]
3. Меркулова, Т. М. Программа «Информационно-коммуникационные технологии в работе учителя-логопеда» [Электронный ресурс] / Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» ; Т. М. Меркулова. – Электрон. дан. – 2012. – . – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/604288/>, свободный. – 11.02.15.
4. Светикова, Е. К. Консультация для родителей на тему: «Компьютер и компьютерные игры» [Электронный ресурс] / Социальная сеть работников образования «Наша сеть» ; Е. К. Светикова – Электрон. дан. – 2013. – . – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/logopediya/2013/12/05/konsultatsiya-dlya-roditeley-na-temu-kompyuter-i>, свободный. – 11.02.15.

