

The page features a decorative design with three concentric blue circles of varying sizes. Two circles are in the top right corner, and one is in the bottom right corner. Thin blue lines intersect diagonally across the page, creating a geometric pattern.

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
«Использование интерактивных игр в
логопедической работе с детьми дошкольного
возраста с нарушением речи»**

Подготовил учитель – логопед
МБДОУ №29 «Журавушка» О.В. Лысенко

Использование интерактивных игр в логопедической работе с детьми дошкольного возраста с нарушением речи



В последние годы отмечается увеличение числа детей с нарушениями речи и, соответственно, возникает необходимость поиска наиболее эффективного пути обучения данной категории детей. Известно, что использование в коррекционной работе разнообразных нетрадиционных методов и приёмов предотвращает утомление детей с различной речевой патологией, увеличивает познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом.

Внедрение компьютерных технологий сегодня – это не дань моде, а требование нового закона «Об образовании» и Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), что является первой ступенью обучения и именно в этот период важно адаптировать ребенка к информационно-коммуникативной деятельности для того, чтобы обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для последующего успешного обучения в школе.

Главное преимущество компьютерных технологий – это их интерактивность (*от англ. interaction — «взаимодействие»*). Компьютерные технологии соединяют в себе аудиовизуальные, информационные, технические возможности, неся тем самым большой дидактический потенциал.

С каждым годом количество детей с нарушениями речи и детей с ограниченными возможностями здоровья, поступающих в дошкольные учреждения, увеличивается. Причём диагнозы, с которыми поступают ребята, становятся более сложными. Для детей с ОВЗ характерны не только быстрая истощаемость внимания, снижение объёма памяти, эмоциональная неустойчивость, отсутствие интеллектуальных мотивов, но и снижение внешней мотивации познавательной деятельности.

Коррекция недостатков речи требует систематических занятий, отнимает много сил и времени у детей. Отсюда зачастую бывает снижение познавательного интереса, нежелание посещать занятия, повышение утомляемости. Чтобы заинтересовать детей, сделать их обучение осознанным, нужны нестандартные подходы, индивидуальные коррекционные программы, новые методы и технологии, соответственно, возникает необходимость поиска наиболее эффективного пути обучения данной категории

детей. Известно, что использование интерактивных технологий в коррекционной работе предотвращает утомление детей с различной речевой патологией, увеличивает познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом.

В своей работе я использую комплексное оборудование **«Логопедический стол»** состоящий из рабочего стола и интерактивной доски. Возможности доски позволяют использовать и профессионально озвученные логопедические игры, что во много раз интереснее для детей, чем просто написание на доске мелом или фломастером. В программное содержание оборудования входит программно-дидактический комплекс для кабинета логопеда и дефектолога **«Логомер 2»** состоящий из **90 развивающих анимационных игр интерактивного педагогического портала МЕРСИБО.**

Игры рассчитаны на детей от 2 до 10 лет. Сказочные сюжеты и яркие персонажи мотивируют детей заниматься и с радостью приходить на занятия. В этом есть педагогическая необходимость: ребенку интереснее искать клад с пиратом, чем просто показывать право-лево. А чем выше вовлеченность, тем быстрее обучение. Профессиональные актеры озвучки не скажут «ихний» или «звОнит» — дети слышат четкую, грамотную речь и перенимают ее. Дружелюбные герои и похвала в конце игры поощряют ребенка стараться больше и не бояться ошибок.

Комплекс содержит игры и упражнения по основным темам логопедических и коррекционных занятий с дошкольниками:

ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ Интерактивная артикуляционная гимнастика Дыхание, воздушная струя -8 игр Звукоподражание-4 игры Звукопроизношение-16 игр	ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ КАТЕГОРИИ Грамматический строй- 6 игр Лексика-13 игр Связная речь- 7 игр
ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ Фонематический слух-12 игр Неречевой слух-7 игр Слоговая структура слова-5 игр	ОБЩЕЕ РАЗВИТИЕ Моторика-3 игры Подготовка к чтению-7 игр
«КОНСТРУКТОР КАРТИНОК 2»-программа для создания пособий	

При выборе интерактивной игры я учитываю произносительные возможности детей, структуру и характер речевого нарушения, личностные и психические особенности ребенка.

Интерактивные игры можно использовать на индивидуальных и групповых занятиях, это может быть викторина в группе или как самостоятельное упражнение

для одного ребенка. 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.

Интерактивные развивающие игры являются принципиально новой сферой образования, позволяющей перейти от объяснительно-иллюстративного к деятельностному способу обучения. Это способ передачи знаний, соответствующий качественно новому содержанию обучения и развития ребенка, т.к. он становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

Преимущества использования данных игр в логопедической работе с детьми дошкольного возраста с нарушением речи и детьми с ОВЗ:

1. Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС	2. Повышение мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;
3. Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала	4. Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т.к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за изображением, отдает команды пальцами, а так же активизирует умственную деятельность
5. Повышение самооценки ребенка за счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно	6. Формирование активной позиции, за счет представления себя в новой роли
7. Побуждение детей к познавательной деятельности	8. Развитие мелкой моторики детей, за счет управления мышью и работой с клавиатурой
9. Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей;	10. Восприятия образной информации, понятной детям, которые пока не владеют навыками чтения и письма;

11. Формирование у детей рефлексии. Учебные задания дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана;

12. Развитие таких волевых качеств, как самостоятельность, собранность, усидчивость (т.к. решая проблемную задачу, ребенок стремится к достижению положительного результата, подчиняет свои действия поставленной цели).

Интерактивные игры представляют для специалиста не часть содержания коррекционного обучения, а дополнительный набор возможностей коррекции отклонений в развитии ребенка.

Работая с детьми я убеждаюсь в высокой результативности занятий с использованием интерактивных игр. Использование интерактивных игр позволяет сделать процесс обучения и развития ребенка достаточно простым и эффективным, открывает новые возможности специального образования.

Таким образом, целенаправленное системное логопедическое воздействие, направленное на коррекцию нарушений языкового и речевого развития у детей, с использованием компьютерной технологии позволяет значительно повысить эффективность коррекционно-образовательного процесса.