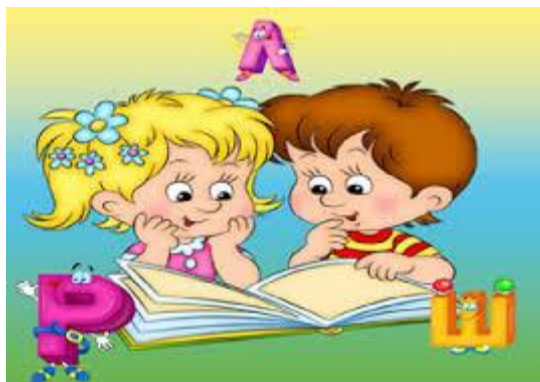


The background features a decorative graphic consisting of three concentric blue circles of varying sizes, each with a darker blue center and lighter blue outer rings. These circles are positioned in the top right, middle right, and bottom right corners. A thin blue line runs diagonally from the top left towards the center, and another thin blue line runs diagonally from the top right towards the center, intersecting the circles.

**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.