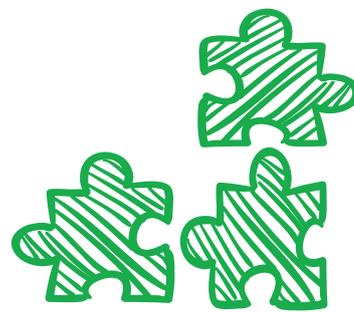


ИКТ-технология в системе логокоррекционной работы



Александрова О.В.,

учитель-логопед МБДОУ «Детский сад № 375»,

г. Челябинск

Хорошо развитая речь ребенка дошкольного возраста является важным условием успешного обучения в школе. Выпускник дошкольной образовательной организации, независимо от профиля и программы обучения, должен обладать сформированными фонематическими процессами, чистым звукопроизношением, грамматически правильной связной речью. С первого дня пребывания в школе ребенку приходится пользоваться речью: отвечать и задавать вопросы в присутствии всего класса, читать вслух, и недостатки речи обнаруживаются очень скоро. Особенно необходимым для ребенка

становится правильное произношение звуков и слов тогда, когда он начинает овладевать грамотой [1].

Но есть дети, которые с трудом усваивают общую образовательную программу по родному языку, имея в норме физический слух, зрение и интеллектуальное развитие, к таким можно отнести детей, имеющих общее недоразвитие речи (далее ОНР).

К 5 годам у детей с ОНР остаются несформированными все компоненты речи: звукопроизношение, фонематическое восприятие, слоговая структура слова, лексико-грамматические категории языка, построение фразо-

вой, развернутой речи. К регулярным логопедическим занятиям они быстро теряют интерес, утомляются и часто отвлекаются во время непосредственной образовательной деятельности (НОД).

В арсенале каждого специалиста имеется множество дидактических игр для развития психических, фонематических процессов и всех компонентов речи. Логопед постоянно старается придумать что-то особенное, чтобы разнообразить каждое занятие. Несколько лет назад педагоги пособия готовили из картона, вырезали из журналов и старых книг картинки, рисовали и раскрашивали красками, сейчас, находясь в обществе, которое охватила всеобщая компьютеризация, включая все периоды детства, изготовить пособия и дидактические игры можно быстро, красочно с помощью ИКТ.

Назрела необходимость мне, как современному педагогу, в свои занятия включить технологию ИКТ.

Что же такое ИКТ? Это информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

Совокупность различных видов данных, несущих в себе:

- ♦ графику,
- ♦ видео,
- ♦ анимацию,
- ♦ текст, — называют мультимедиа.

Во время артикуляционной разминки, дыхательной гимнастики, штриховки всегда звучит музыка (MP3-колонка). Во время фронтальной, подгрупповой или индивидуальной коррекционной работы готовятся презентации, интерактивные игры, цветной, иллюстрированный картинный материал. Для разнообразия дидактического материала на просторах Интернета искала особенное, интересное для детей, родителей и педагогов. Так я познакомилась с порталом «МЕРСИБО» — кладезь для современного педагога.

На портале огромное количество дидактических игр, созданных для развития речи у дошкольников. Игры собраны в папки, также на CD-дисках, флеш-картах, с помощью которых специалист за короткий промежуток времени может создать свои авторские пособия. Нашли свое дозированное применение в работе с дошкольниками «Игры для Тигры», «Баба Яга учится читать», «Веселая читай-ка». У детей стал появляться интерес к коррекционным занятиям.

Но с распространением компьютерных технологий (мобильные телефоны, планшеты, компьютеры) в ДОУ и дома нервная система детей перегружена обилием информации, поэтому мне пришла идея создать свои яркие, красочные, разнообразные дидактические игры в первую очередь для

автоматизации звуков, развития фонематических процессов, которые бы не утомляли ребенка, а помогли справиться со всеми речевыми проблемами и были всегда интересны.

В программе Paint были созданы игры-ходилки для автоматизации звуков.

Игра «В гостях у гномов» (картинный материал для автоматизация звука С, Ш и Л).

Цель: автоматизировать поставленный звук на уровне слов (в середине, начале и конце слова).

Необходимы фишка (игрушка-киндер) и кубик с точками.

Ребенок бросает кубик и начинает старт.

1-й вариант.

Сколько точек на кубике, столько делает шагов. Останавливается и называет эту картинку столько раз, сколько точек на кубике выпало. Шагает до финиша, бросая кубик.

2-й вариант.

По количеству точек выполняет такое же количество шагов, называя по разу каждую картинку.

Игра «Человек-Паук спасает город» (картинный материал для автоматизации звуков Р, Л).

Цель: закрепить в словах поставленные звуки.

Необходимы фишка (игрушка-киндер) и кубик с точками.

Ребенок бросает кубик и начинает старт.

1-й вариант.

Сколько точек на кубике, столько делает шагов. Останавливается и называет эту картинку столько раз, сколько точек на кубике выпало. Шагает до финиша, бросая кубик. Если попадает на картинку со стрелкой, необходимо передвинуть фишку в заданное направление (вперед или назад).

2-й вариант.

По количеству точек, выполняет такое же количество шагов, называя по разу каждую картинку и т.д. Если попадает на картинку со стрелкой, необходимо передвинуть фишку в заданное направление (вперед или назад).

С помощью «Конструктора картинок» портала МЕРСИБО были созданы авторские пособия.

Картотека игр для автоматизации изолированного звука, а также автоматизации его в слогах, словах:

Игра «Звуковая дорожка» (для всех групп звуков отдельно).

Цель: закрепить произношение изолированного звука.

Ход игры:

Ставит фишку-персонаж (игрушку киндер-сюрприз) на начало дорожки и, передвигая фишку, называет звук столько раз, сколько букв на дорожке.

Игра «Найди слог»

Цель: Развитие фонематического восприятия, автоматизация звука С в слоге, слове.

Ход игры:

Произнести слоги (прочитать). Назвать выбранную картинку (парус, собака, автобус, пояс, сундук, сова, лиса, сушки, самолет). Определить, в названии каких картинок спрятались заданные слоги. Соединить маркером слог и изображение. Определить количество слогов в каждом слове.

Игра «Магазин»

Цель: Автоматизация звука С. Развитие фонематических процессов.

Ход игры:

Рассмотреть внимательно товары в магазине, назвать предметы, определить место звука в слове. Найди и обведи маркером предметы, в названии которых нет звука С.

Игра «Наведи порядок в комнате»

Цель: Автоматизация звука С. Развитие фонематических процессов.

Ход игры:

1-й вариант: Назвать предметы, определить изображения, в названии которых нет звука С (обвести маркером, или закрыть желтой фишкой).

2-й вариант: Назвать изображение, определить место звука С в слове (н.с.к.). Закрыть фишкой изображение, где звук С в середине слова.

Игра «Небылицы» для автоматизации звука Ш

Цель: Автоматизация звука Ш в слове.

Ход игры:

Назвать, чего не бывает. Корзинка слов: шары, избушка, лягушка, шляпа, мышь, башня, шина, шкаф, картошка, машина, камыш, душ, дедушка, шапка, клюшка, шишка, кошка, лошадь, ватрушка. Отвечать полным предложением.

Игра «Миша в гостях»

Цель: Автоматизация звука Ш.

Ход игры:

Помочь Мише в доме у бабушки и дедушки найти все слова с его любимым звуком Ш. Корзинка слов: гармошка, клюшка, шайба, бабушка, дедушка, шляпа, мышка, кошка, подушка, рубашка, шапка, машина, шина, мошка, кукушка, шторы. Обвести водным маркером найденное изображение или закрыть фишкой.

Игра «Небылицы»

Цель: Автоматизация звука Ж в словах, развитие фонематического восприятия.

Ход игры:

Назови, чего и кого не может быть в жарком, тропическом лесу, выбери все слова со звуком Ж. Корзинка слов: снежинки, ежевика на пальме, морж, дождевой червь, ежик, сыроежки, лыжи, варежка, лужа, гараж, нож, кружка, ложка, жук.

Игра «На лужайке»

Цель: Автоматизация звука Ж в словах. Развитие фонематических процессов.

Ход игры: найти все изображения со звуком Ж. Обвести маркером или закрыть фишками. Что осталось незакрытым? Почему? Отвечать полным предложением. Подчеркнуть картинку, название которой начинается на звук Ж.

Игра «Чистое море»

Цель: Автоматизация звука Л в слогах, словах. Развитие фонематических процессов.

Ход игры: Назвать слоги (прочитать), слова. Определить слова, где спрятался слог, соединить маркером. (лы-лыжи, ла-игла, пила, акула, ласты, лак, ул-стул, ло-лошадь, ложка, молоток, лось, колодец, ил-вилка).

Игра «Найди звук Л в лесу»

Цель: Автоматизация звука Л в слове. Развитие лексико-грамматических категорий языка.

Ход игры:

Найти все изображения со звуком Л, обвести маркером или закрыть фишками. Сосчитать животных, птиц, кого больше? (Считать: один лось, два лося.) Корзинка слов: солнце, луна, ласточки, соловей, белка, лошадь, лось, волк, плот, лопух, голубь, белый гриб.

Картотека игр «Ритмический рисунок»

На выбранном фоне, в ряд, размещены предметы разной величины (большие и маленькие): «Снеговики», «Ягодки», «Грибы», «Вазочки», «Подарки».

Цель: закрепить понятия: величина, продолжительность, короткий, длинный.

Ход игры:

Объяснить ребенку, если изображение предмета большое, хлопать в ладоши надо медленно, соблюдая длительные паузы (как длинная – целая нотка), если изображение предмета маленького размера, то паузы короткие (как маленькие, восьмые нотки). Соблюдая последовательность изображения, отхлопать ритмический рисунок.

Повторить тот же самый ритм можно с произнесением звука для автоматизации (С, З, Л, Ль, Ш или Р). Далее можно звук заменить слогом и проговаривать в заданном ритме слоги (СА-СА-СА, ШУ-ШУ-ШУ-ШУ).

На каждое занятие по автоматизации одного и того же изолированного звука или в слогах предлагается ребенку новая картинка или новый сюжет, так как у детей с ОНР этот период может быть длительным, а частая смена картинного материала в виде волшебных карточек (ламинированного листа, на котором можно отме-

чать маркером, а потом все удаляется обычной бумажной салфеткой) и презентаций не дает снизить его интерес к коррекционным занятиям, он с нетерпением ждет следующей встречи, где снова можно будет поиграть.

Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка, т.к. игра влияет на мыслительные процессы. Чтобы дети играли, мы должны играть вместе с ними на протяжении всего дошкольного детства. Чем разнообразнее будут игры для детей, тем богаче и шире станет для них окружающий мир, светлее и радостнее их жизнь.

Литература

1. *Агранович З.Е.* Логопедическая работа по преодолению нарушений слоговой структуры слов у детей. / — СПб.: Детство-Пресс, 2001г — 48 с.

2. *Ткаченко Т.А.* Коррекция фонетических нарушений у детей. Подготовительный этап. — Владос. 1989 — 73 с.

3. *Ткаченко Т.А.* Фонематическое восприятие: Формирование и развитие. Логопедическая тетрадь. — Издво: Книголюб, 2007 г. — Серия: УМК "Обновление". — 32 с.

4. *Филичева Т.Б.* Устранение общего недоразвития у детей дошкольного возраста: практ. Пособие — М.: Айрис-пресс, 2005. — 224 с.

5. *Заводнова Н.В.* Развитие логики и речи. Игры и упражнения. — Ростов н\Д.: Феникс, 2005. — 240 с.

