

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида №138»

Методическое пособие

«Интерактивная мозаика»

**Интерактивные игры для детей дошкольного возраста
с тяжелыми нарушениями речи
по формированию произносительных умений и навыков**

Автор:

Пергунова Марина Юрьевна,

учитель-логопед

МАДОУ МО г. Краснодар

«Детский сад № 138»

2023 год

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Основная часть	5
1.1. Авторская интерактивная игра «Волшебная раскраска»	9
1.2. Авторская интерактивная игра «Новогодние приключения Смешариков»	16
1.3. Авторская интерактивная игра «Ходилки Совуны и Нюши»	22
3. Заключение	28
4. Литература и источники	29

Аннотация

Методическое пособие представляет цикл интерактивных игр, помогающих в игровой форме решать большинство задач. В работе демонстрируются возможности использования интерактивных технологий, основные методы и приёмы интерактивного общения, используемые на логопедических занятиях.

Данное пособие может быть полезно учителям-логопедам, воспитателям, психологам, работающим с детьми с тяжелыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста.

Пояснительная записка

В век стремительного развития инновационных технологий сложно увлечь детей, а особенно детей с ограниченными возможностями ребенка. Соответственно, возникает необходимость поиска наиболее эффективных путей коррекции и внедрение новых подходов, содействующих интеграции лиц с ОВЗ в общество, что является приоритетным направлением системы образования для таких детей. Одним из важных условий обновления является использование информационно-коммуникационных технологий, в первую очередь компьютерных, которые прочно входят во все сферы жизни и трудно найти ребенка, который не умеет пользоваться гаджетами. Почти все дети на «ты» с планшетом, поэтому необходимо воспользоваться интересом ребенка к устройствам и сделать времяпровождение с техникой полезным для его развития.

Если посмотреть на события, происходящие в стране, мы увидим, почему в последние годы ускоренно развиваются ИКТ в области дошкольного образования. Все эти события привели к изменению содержания, методов и организационных форм всей системы образования: принятие на государственном уровне Стратегии развития информационного общества и Концепции социально-экономического развития страны, реализация программы «Электронная Россия», разработка Национальной образовательной концепции «Наша новая школа» и другие.

Отечественные и зарубежные исследования (С. Новосёловой, Г. Петку, И. Пашелите, Б. Хантер) использования ИКТ в дошкольных образовательных учреждениях доказывают не только возможность и целесообразность этих технологий, но и особую роль в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка. В основу использования ИКТ в отечественной педагогике положены базовые психолого-педагогические и методологические положения,

разработанные Л.С. Выготским, А.Р. Лурия, Д.Б. Элькониным, П.Я. Гальпериным, В.В. Давыдовым, А.В. Запорожцем, А.Н. Леонтьевым.

Теоретическую основу моего опыта составили:

- концепция применения компьютерных учебных средств (В.В. Давыдов, В.В. Рубцов, И.А. Морев);
- концептуальные основы применения информационных технологий в специальном образовании (О.И.Кукушкина);
- деятельностный подход в обучении (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина);
- концепция системного подхода к изучению и коррекции речевых расстройств (Р.Е.Левина, А.Н. Корнев).

Большую помощь в речевом развитии детей с тяжелыми нарушениями речи оказывают интерактивные игры, которые вызывают у детей познавательный интерес, способствуют снятию напряжения, перегрузки и утомления, развивают мелкую моторику и координацию, повышают работоспособность головного мозга. Применение интерактивных игр на логопедических занятиях позволяет поддерживать познавательную активность, делает занятия интересными, привлекательными, увлекательными и по-настоящему современными, что, в свою очередь, повышает эффективность коррекционной работы в целом.

В сети Интернет сейчас множество сайтов, на которых можно найти интересные, а главное полезные логопедические и развивающие игры и упражнения. Использование в подгрупповой и индивидуальной работе компьютерных развивающих и логопедических программ – это отличный стимул для ребенка идти на занятия с радостью, а для логопеда возможность использовать качественное интерактивное пособие как фрагмент занятия.

Использование интерактивных игр значительно расширяет вариативность способов работы с детьми, в значительной мере повышая интерес к выполнению заданий, побуждает к активной деятельности.

Основная часть

В нашем дошкольном учреждении на сегодняшний день внедрение цифровых ресурсов в образовательный процесс является обязательным условием, что позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Обучение для детей становится более привлекательным и захватывающим.

Чтобы воспитанники гораздо быстрее усваивали знания, возникла необходимость выбора новых современных технологий. В своей практической работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста активно использую мультимедийные технологии, а именно, интерактивные игры, которые помогают проводить логопедические занятия в атмосфере радости, заинтересовать дошкольников и сделать обучение осознанным.

Преимущества использования интерактивных игр для ребенка:

1. Повышают мотивацию детей к логопедическим занятиям, стремление узнать новое.
2. Активизируют непроизвольное внимание за счет использования новых способов подачи материала, помогают развитию произвольного внимания.
3. Побуждают детей к познавательной деятельности. Ускоряет процесс автоматизации звуков, обогащение словарного запаса.
4. Позволяют включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной.
5. Расширяют объем получаемой информации.
6. Формируют сотрудничество и новые формы общения между ребенком и логопедом.
7. Развивают мелкую моторику детей.
8. Повышают самооценку за счет системы поощрений, возможности исправить ошибку самостоятельно.
9. Формируют активную позицию за счет представления себя в новой роли.
10. Формируют навык самостоятельной продуктивной деятельности.
11. Развивают волевые качества: самостоятельность, собранность, усидчивость.

На первоначальном этапе при составлении плана работы мною была изучена научно-методическая литература по использованию интерактивных технологий в соответствии с требованиями ФГОС, с основными правилами работы в соответствии с СанПиН:

1. Допускается оборудование кабинетов интерактивным оборудованием, отвечающих гигиеническим требованиям.
2. Необходимо равномерное освещение и отсутствие световых пятен повышенной яркости на экране.
3. Длительность непрерывного применения на занятиях для дошкольников 5-7 лет не более 7 минут, после занятий необходимо проводить гимнастику для глаз.
4. Необходимо знание педагогом эргономических требований к оформлению экранной информации (размер и гарнитура шрифта, цветовые решения, сочетание шрифта и фона и др.), нельзя использовать: желтый шрифт на белом фоне, черный шрифт на сером фоне, одновременное применение большого количества различных цветов и малый размер шрифта во избежание утомления и снижения работоспособности.

С родителями воспитанников была проведена беседа по использованию ИКТ и даны рекомендации, которые помогли научить детей принципам безопасной работы в Интернете.

На следующем этапе работы была создана копилка интерактивных игр для коррекционно-развивающей работы с детьми старшего дошкольного возраста, при создании которой использовала инструментарий программы Microsoft Office, Power Point, порталы, цифровые видеоролики, аудиозаписи и развивающие и обучающие компьютерные программы, разработала картотеки интерактивных игр по разделам:

- лексика;
- фонематический слух;
- грамматический строй речи;
- связная речь;
- обучение грамоте;
- звукопроизношение.

Важно отметить, что использование интерактивных игр на каждом коррекционном занятии не обязательно. Периодичность таких занятий зависит от этапа работы по коррекции звукопроизношения и других задач. В своей работе на индивидуальных и подгрупповых занятиях в интерактивные игры включаю задания, которые способствуют стимулированию речевой активности детей, например, игры «Один – много», «Посчитай», «Назови ласково», где упражняются в словообразовании. На этапе автоматизации и дифференциации звуков в словах и во фразовой речи закрепляются не только полученные навыки словообразования и словоизменения, но и навыки звукового анализа и синтеза.

Кроме этого, творческая и игровая деятельность детей на занятии позволяет отслеживать навыки самоконтроля ребёнка при произношении сформированных звуков в спонтанном речевом потоке. Отличные рисунки, объёмное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала – все это в совокупности делает учебную деятельность привлекательной, способствует повышению мотивационной готовности детей к логопедическим занятиям.

В методическое пособие «Интерактивная мозаика» входит цикл разработанных мною интерактивных игр, которые помогают в игровой форме решить большинство задач: развивать произносительные навыки, фонематические представления, навыки звукового и слогового анализа слов, память, зрительное внимание, мышление. Данное пособие не ограничивается только решением речевых задач, помимо основной программной задачи могут решаться и другие, в том числе из других образовательных областей. Каждая игра решает определенную педагогическую задачу и привлекательна для детей, как и мультфильмы.

Цель пособия: повысить эффективность образовательного процесса за счёт включения интерактивных игр в коррекционно-развивающую работу с детьми старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях по автоматизации и дифференциации поставленных звуков.

Коррекционно-образовательные задачи: расширять объем правильно произносимых существительных и глаголов. Обогащать экспрессивную речь прилагательными, обозначающими моральные качества, относительными и притяжательными прилагательными, сложными предложениями. Совершенствовать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными и увеличительными суффиксами, имена прилагательные в сравнительной степени, использовать навык согласования прилагательных и числительных с существительными, закреплять умение выделять в словосочетаниях названия признаков предметов по вопросам. Сформировать умение составлять предложения по вопросам и рассказ по картинке. Закреплять порядковый и количественный счет в пределах 10.

Коррекционно-развивающие задачи: развивать движения артикуляционного аппарата, фонематические представления и навыки звукового и слогового анализа слов (умение определять количество звуков и позицию заданного звука в слове, делить слова на слоги), пространственные представления, память, внимание, логическое мышление.

Коррекционно-воспитательные задачи: воспитывать культуру речевого общения, навыки взаимодействия с педагогом и с детьми, самоконтроль за правильным произношением звуков в игровой и свободной речевой деятельности.

Задачи образовательных областей в интеграции:

Познавательное развитие: расширять и обобщать представления об окружающем предметном мире, о свойствах и качествах материалов из которых сделаны предметы. Совершенствовать навыки количественного и порядкового счета в пределах 10. Закреплять знание цифр. Развивать все виды внимания, память, исключать стереотипность мышления.

Физическое развитие: развивать мелкую моторику, умение сохранять осанку в различных видах деятельности.

Социально-коммуникативное развитие: воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми и отношение к окружающим; развивать желание помогать другим.

Формирование предпосылок учебной деятельности: формирование умений контролировать и оценивать свои действия.

Предварительная работа: просмотр мультфильмов про Смешариков, проведение дидактических и развивающих игр.

Оборудование: интерактивная доска, ноутбук, презентация Microsoft Power Point.

Описание: методическое пособие представляет собой серию интерактивных дидактических и развивающих игр, разработанных на основе программы Microsoft Power Point, предусмотрено анимационное сопровождение. Подбран аудиоматериал (аудиосопровождение) к презентациям по темам, соответствующих направлений развитию.

Учитывая современные требования к образованию в дошкольном учреждении, в пособии на первом плане присутствуют элементы игровой мотивации или проблемной ситуации. Игры разработаны по мотивам российского анимационного сериала «Смешарики», его обаятельные круглые герои живут в уютной ромашковой долине и попадают в неожиданные ситуации. Истории о дружбе и приключениях захватывают детей и помогают включиться в игру и выполнить задания, чтобы прийти на помощь героям.

I. Авторская интерактивная игра «Волшебная раскраска»



Программные задачи: автоматизация звука [К] в словах, словосочетаниях и в тексте с помощью игровых упражнений.

Возраст детей: 5-6 лет.

Методические рекомендации: Задания читаются педагогом от лица героя. На первоначальном этапе давать несложные игровые задания: «Раскрась картинку и назови», «Четвертый лишний», «Посчитай», «Что делает?», «Составь предложение», «Найди, где?».

Во избежание утомляемости воспитанников, возможно использование материала по частям: на первом занятии выполняется задание для правильного произношения названий картинок, на втором занятии – игровые упражнения для совершенствования грамматического строя речи, а на следующем – для развития связной речи.

Игра может проводиться с одним ребенком или подгруппой детей, и представлена в виде игровых заданий.



Ход игры:

Игровая задача: у героя анимационного сериала «Смешарики» Бараша пропали краски, и он не может нарисовать Ньюшу. Давайте ему поможем их найти. Для этого необходимо выполнить задания, правильно называя слова, в которых есть звук [К].

Правила игры: найти картинки с заданным звуком, нажать и правильно произнести слово. При верном выполнении картинка станет раскрашенной.

Игровые действия: дети выбирают любое задание, нажимают и называют предметы, которые изображены. Ведущий (взрослый или ребенок) обращает внимание, как выполнил задание ребенок (дети), отмечает правильное произношение звуков и количество раскрашенных картинок.

Инструкция: демонстрация презентации осуществляется управляющими кнопками: вперёд, возможность перехода на другой слайд по щелчку отключена. Чтобы послушать (прочитать) задание, необходимо кликнуть на вопрос.



Задание «Раскрась картинку и назови»

В этом задании детям необходимо найти картинки со звуком [К], правильно произнести слово и нажать. При нажатии на кнопку с правильным ответом, картинка станет раскрашенной.

Задание «Какой? Какая? Какое?»

Сопутствующие программные задачи: обогащать экспрессивную речь прилагательными, обозначающими моральные качества, относительными и притяжательными прилагательными. Совершенствовать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными и увеличительными суффиксами, имена прилагательные в сравнительной степени, использовать навык согласования прилагательных с существительными. Формировать обобщающие понятия.

Например:

- Какого цвета лак? (красный), а лук? (коричневый). Что еще красного цвета?

Лак яркий, а что еще ярче? (бак). Какое настроение у кота, а у лука?

- Когти кошки, чьи? (кошачьи когти), а хвост? (кошачий).
- Суп из лука, какой? (луковый суп), а пирог с маком? (маковый пирог).
- Если кот огромный, как его можно назвать? (котище), а если маленький? (котик). А лук большой (маленький)? (Лучище – лучок).



- Лунтик добрый, а кабан, какой? Кто еще добрый, а кто злой?
- Бык добрый, а кто добрее? (Лунтик). Кабан злой, а кто злее? (акула).
- Копыта кабана, чьи? (кабаньи копыта), а клыки кабана? (кабаньи клыки).
- Если кабан огромный, как его можно назвать? (кабанище), а если маленький? (кабанчик). Бык огромный (маленький)? (Бычище – бычок).
- Клюв утки чей? (утиный клюв), а крылья утки, чьи? (утиные крылья).
- Назови, что относится к фруктам, а что к ягодам?
- Назови домашних животных (домашних птиц).



- Байдарка из фанеры, какая? (фанерная байдарка), а кнопка из пластмассы...
- Кувшин из глины, какой? (глиняный кувшин), калитка из дерева...
- Капкан из железа..., сундук из дуба..., чайник из металла...

«Семейка слов» и «Назови наоборот»

Сопутствующие программные задачи: обогащать экспрессивную речь многозначными и однокоренными словами, словами с противоположным значением.

Многозначное слово *лук*: едят лук и стреляют из...(лука)

- Подбери семейку к слову яблоко... (яблоки, яблочко, яблочный, яблоня)
- Бык добрый, а кто добрее? (Лунтик). Кабан злой, а кто злее? (акула)
- Клубника мягкая, а яблоко, какое? (твердое).
- Калина на вкус горькая, а клубника какая? (сладкая). А яблоко? (кисло-сладкое). Кувшин гладкий, а кактус? (колючий). Байдарка длинная, а кнопка...(короткая)

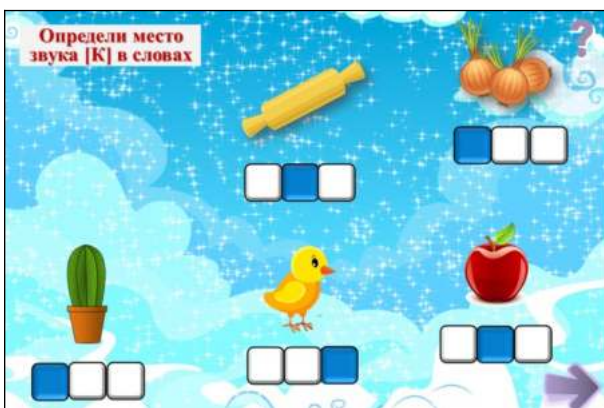


Задание «Найди место звука»

Сопутствующие программные задачи: развивать фонематические представления, совершенствовать умения выделять заданный звук на фоне слова, выполнять звуковой анализ (умение определять количество звуков и позицию заданного звука в слове).

В этом задании детям необходимо определить место звука [К] в словах и правильно их произнести. На слайдах изображены картинки с этим звуком в разных позициях. Детям требуется определить его место, нажать на соответствующий квадрат в схеме (в начале, в середине, в конце слова). При правильном выполнении появляется синий квадрат.

Усложнение: Определить количество звуков в слове.



Задание «Рассади в вагоны»

Сопутствующие программные задачи: совершенствовать умения выполнять слоговой анализ и синтез, развивать умение правильно произносить слова и использовать их в активной речи.

На слайде изображены поезд с четырьмя вагончиками и картинки, в названиях которых количество слогов от 1 до 4. Детям требуется определить, сколько слогов в словах со звуком [К], правильно назвать их и нажать на картинку. При нахождении правильных картинок, они распределяются в вагончики: жук в первый, индюк – во второй, Щелкунчик – в третий, а Снегурочка в четвертый вагон. При неверном выборе – картинки остаются (вишня, слон) на месте.



Задание «Четвертый лишний»

Сопутствующие программные задачи: развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи, исключать лишнее, объясняя свой выбор.

Задача детей: в каждом ряду назвать картинки, правильно произнося слова со звуком [К], нажать на лишний предмет и объяснить свой выбор. При верном нажатии картинка исчезает.



Задание «Посчитай»

Сопутствующие программные задачи: формировать элементарные математические представления, закреплять навыки счета и знание цифр, упражнять в согласовании числительных с существительными.

Игровая задача: Помоги Барашу посчитать предметы (мешок, капуста, щенок, замок, мишка) от 1 до 5. Нажимай на кнопки, чтобы появились цифры.



Задание «Найди, где?»

Сопутствующие программные задачи: развивать пространственные представления, умение ориентироваться на листе бумаги и отражать в речи пространственное расположение (справа, слева, вверху, внизу, в середине, вверху справа, внизу слева, между).

Задание: детям необходимо найти и нажать на картинку со звуком [К], правильно произнести слова. При нажатии на кнопку с правильным ответом, картинка станет раскрашенной.
Например: Назови, кто находится в середине? (Золушка). Что располагается между камышом и флагом? (Мешок).

Задание «Кто что делает?»

Сопутствующие программные задачи: расширять объем правильно произносимых существительных и глаголов.

Например: - Что делает бабочка? (бабочка летает). А Золушка? (Золушка стоит).
 - Кошка мяукает, а собака? (собака лает).
 - А как подает голос цыпленок? (цыпленок пищит).

Задание «Составь предложение»

Сопутствующие программные задачи: закреплять умение подбирать однородные члены предложения, составлять предложения с предлогами.

Задание: детям необходимо найти картинку со звуком [К], правильно произнести слово и нажать. При правильном выборе картинка станет раскрашенной. Составить предложение с этими словами (Щелкунчик, Золушка, колокольчик, цыпленок, бабочка и т.д.).



Задание «Расскажи про мальчика»

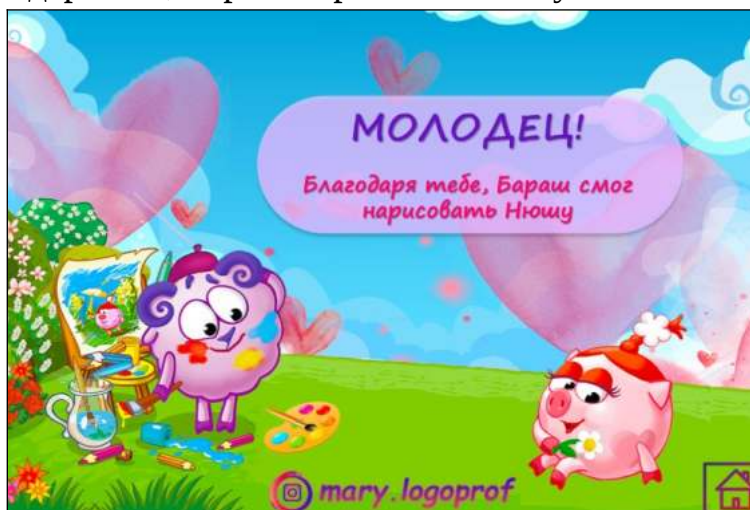
Сопутствующие программные задачи: совершенствовать умение составлять рассказ с наглядной опорой на серию сюжетных картинок, отображающих последовательность событий и являющихся зрительным планом изложения.

Задание: составить рассказ по картинке и нажать. Она станет цветной.



Рефлексия:

- Чему мы научились сегодня?
- Что каждый из вас сегодня раскрасил?
- Какие картинки раскрашивались?
- Какое у вас было сегодня настроение?
- Вы можете себя похвалить за выполнение задания?
- Кому ты, Вова, сегодня помог?
- Кира, расскажи, пожалуйста, как ты помогала Барашу нарисовать Ньюшу.
- Вам понравилось помогать?
- Вам бы хотелось еще встретиться с героями Ромашковой долины? Назовите их.
- Молодцы! Благодаря вам, Бараш нарисовал Ньюшу!



II. Авторская интерактивная игра

«Новогодние приключения Смешариков»



Программные задачи: автоматизация звука [Р] в слогах, словах, чистоговорках и стихах с помощью игровых упражнений в игровой и свободной речевой деятельности.

Возраст детей: 5-7 лет.

Игра представлена по 10 разделам:



Ход игры:

Герои мультфильма «Смешарики» из ромашковой долины попадают в зимнюю сказку. Озорной кролик Крош очень любит своих друзей Ежика, Ньюшу, Бараша, Копатыча, Лосяшу, Кар-Карыча, Совунью и Пина. Он отправляется за новогодними подарками для друзей. Во время приключений Смешарики попадают в разные ситуации, а дети, чтобы прийти на помощь героям, выполняют задания.

Раздел 1. Помоги Крошу добраться до Смешариков, выполнив артикуляционную гимнастику

Сопутствующие программные задачи: развивать движения артикуляционного аппарата, формировать элементарные математические представления, закреплять навыки счета и знание цифр.

В этом задании дети выполняют артикуляционную гимнастику по картинкам, которые появляются при нажатии на цифры от 1 до 12. При правильном выполнении Крош встречается со своими друзьями Смешариками.



Раздел 2. Разгадай sudoku и произнеси (прочитай) слоги

Сопутствующие программные задачи: развивать логическое мышление, память и внимание.

Игровая задача: Помоги Ежику и Барашу разгадать sudoku. Четко произнеси слоги со звуком [Р]. Какая картинка спрятана под слогом? Проверь, нажав на слоги.

Примечание: В каждой строке и каждом столбце не должно быть повторяющихся картинок.



Раздел 3. Определи место звука [Р] в слове

Сопутствующие программные задачи: развивать фонематические представления, совершенствовать умения выделять заданный звук на фоне слова, выполнять звуковой анализ (умение определять количество звуков и позицию заданного звука в слове).

В этом задании детям необходимо разложить предметы (подарок, куртка, шар, шарф, карамель, рукавицы), определив место звука [Р] в словах, и правильно их произнести .

На слайде изображены картинки с этим звуком в разных позициях. Детям требуется определить его место, нажать на соответствующий квадрат в схеме (в начале, в середине, в конце слова). При правильном выполнении появляется синий квадрат.

Усложнение: Определить количество звуков в слове.



Раздел 4. Найди отличия

Сопутствующие программные задачи: развивать внимание, умение сопоставлять объекты, выявлять сходные черты и различия.

Задача детей: внимательно рассмотреть две картинки и найти 8 отличий, нажать на эти предметы, чётко произнося слова. При правильном выполнении, кружок закрасится желтым цветом.



Раздел 5. Назови ласково

Сопутствующие программные задачи: совершенствовать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

В этом задании детям необходимо назвать предмет ласково и нажать на маленький круг. При верном выполнении появляется соответствующая картинка.



Раздел 6. Один – много

Сопутствующие программные задачи: совершенствовать умение образовывать существительные единственного числа во множественное число в именительном и родительном падежах.

Задача детей: назвать предмет во множественном числе и нажать на картинку. При правильном выполнении появляются соответствующие картинки.



Раздел 7. Посчитай подарки

Сопутствующие программные задачи: формировать элементарные математические представления, закреплять навыки количественного счета и знание цифр, упражнять в согласовании числительных с существительными.

Игровая задача: посчитать, сколько подарков приготовила Нюша. Придумать новогодние подарки со звуком [Р]. Назвать слово и нажать на подарок, чтобы он стал цветным.

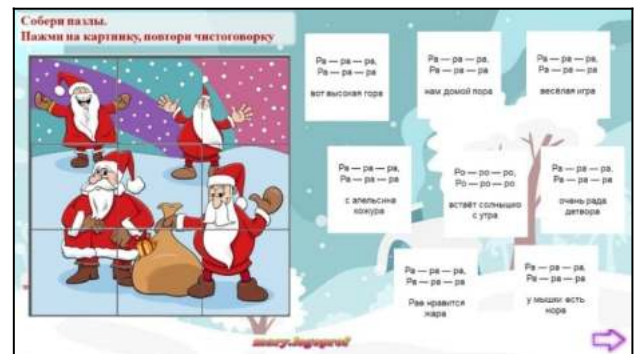


Раздел 8. Собери пазлы и произнеси чистоговорки

Сопутствующие программные задачи: развивать внимание, воображение, память, пространственное мышление, зрительный гнозис и праксис, умение собирать пазлы, закрепить навыки счета и знание цифр.

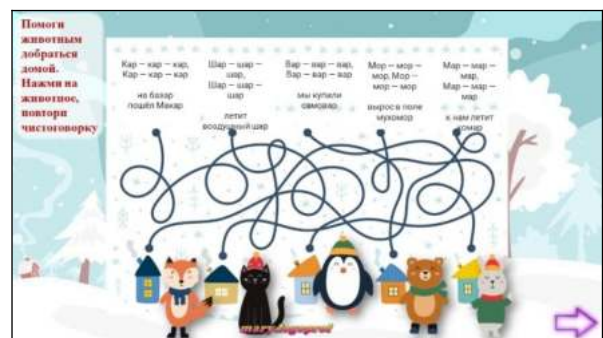
На слайде расположены цветные пазлы с цифрами от 1 до 8. Детям необходимо их разместить по порядку в нераскрашенные квадраты.

Игровая задача: помочь Смешарикам собрать «поздравительную открытку – пазл», нажимая на соответствующую картинку, и читать (повторять) чистоговорку, которая открывается при правильном выполнении.



Раздел 9. Помоги животным добраться домой, повтори чистоговорки

Игровая задача: помочь Смешарикам выручить лесных жителей, которые заблудились. Необходимо нажать на животное и четко проговорить чистоговорку, чтобы он попал домой.



Раздел 10. Прочитай стихотворение с помощью картинок

Сопутствующие программные задачи: упражнять в заучивании стихотворения при помощи мнемотаблицы, развивать ассоциативное мышление, зрительную и слуховую память.

Дети по мнетаблице помогают Смешарикам выучить стихотворение про Деда Мороза, нажимая на анимационные картиннки.



Вручение подарков

На слайде изображен Крош. Задача детей нажать на него, чтобы появились подарки и правильно их назвать (рукавицы, барабан, карандаш, шарф, коробка, ведро, куртка, горка, гармошка, поросенок).



Рефлексия:

- Чему вы научились сегодня?
- Что каждый из вас сегодня сделал новое?
- Какое у вас было сегодня настроение?
- Вы можете себя похвалить за выполнение задания?
- Кому вы сегодня помогали?
- Расскажите, пожалуйста, как вы помогали Смешарикам?
- Вам понравилось им помогать?
- С кем еще вы бы хотели встретиться?
- Назовите слова, где есть звук [Р].

- Перечислите, какие подарки вручил своим друзьям Крош? (*Рукавицы, барабан, карандаш, шарф, коробка, ведро, куртка, горка, гармошка, поросенок*).
- Молодцы! Благодаря вам, Крош вручил подарки своим друзьям!



III. Авторская интерактивная игра «Ходилки Совуны и Ньюши» Дифференциация звуков [С-Ш]



Программные задачи: автоматизация и дифференциация звуков [с]- [ш] в словах, словосочетаниях и предложениях с помощью игровых заданий.

Возраст детей: 5-7 лет.

Краткое описание и методические рекомендации:

У дошкольников невероятную популярность приобрела приключенческая игра – бродилка, где герои, а вместе с ними и дети, выполняя задания, ищут сокровища с помощью карты или разнообразных кодов и шифровок. По аналогии мною была придумана интерактивная игра «Ходилка», в которой решались не только задачи по автоматизации и дифференциации шипящих звуков, но и многие задачи, в том числе из других образовательных областей.

Предусмотрено анимационное сопровождение. Задания читаются ребенком или педагогом от лица героя. Игра может проводиться с одним ребенком или подгруппой детей.

Ход игры:

Мудрая Совунья, главная спортсменка и единственный врач страны смешариков решает отправиться вместе со своей помощницей Ньюшей за редкими лечебными травами. Самый главный выдумщик пингвин Пин изобретает им волшебные браслеты-компасы, чтобы они не заблудились и вернулись домой. На их пути встречаются преграды, дети помогают им, выполняя задания.

Задание 1. Собери браслет-компас для Совуньи

Сопутствующие программные задачи: развивать внимание, мелкую моторику, воображение, пространственное мышление, фонематические представления, совершенствовать умения выделять заданный звук на фоне слова, формировать элементарные математические представления, закреплять навыки количественного счета, упражнять в согласовании числительных с существительными.

Игровая задача: Модница свинка меряет браслеты-компасы и роняет их, они рассыпаются. Помоги собрать браслет Совуньи. Нажми на бусину, где есть слово со звуком С. Дети должны нажать на картинки со звуком С, при правильном выборе, бусина перемещается на браслет.

Слова: самолет, собака, маска, сундук, колесо, лось, стул, слон, санки, краски, ананас, лиса, компас, босоножки, солнце, автобус.



Задание 2. Браслет-компас Ньюши

На следующем слайде детям необходимо собрать браслет-компас для Ньюши, нажимая на картинки со звуком Ш и четко проговаривая слова.

Слова: каша, шорты, шина, шапка, шкаф, машина, шампунь, шуба, лошадь, шайба, вешалка, кошка, вишня, шахматы.



Задание 3. Помоги Нюше пройти маршрут

Сопутствующие программные задачи: обогащать экспрессивную речь прилагательными, совершенствовать умение образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными и увеличительными суффиксами, имена прилагательные в сравнительной степени, использовать навык согласования прилагательных с существительными. Формировать элементарные математические представления, закреплять навыки количественного и порядкового счета, упражнять в согласовании числительных с существительными.

Игровая задача: Нюша обиделась и отправилась путешествовать одна. Чтобы ей помочь пройти маршрут необходимо соблюдать правила.

Правила игры:

1. Нажми на запуск игрового кубика.
2. Сделай столько ходов, сколько показал кубик, называй правильно предметы.
3. Нажми на картинку, на которой ты остановишься для дополнительного задания:



Какой (-ая, -ое, -ие)? Который (-ая)?



Посчитай: 1,2,3,4,5



Смотрю на ..



Большой – маленький



Думаю о..

Например:

Сопутствующие программные задачи: развивать внимание, воображение, память, пространственное мышление, зрительный гнозис и праксис,

Задание: на слайде большая картинка, сверху которой расположены цветные квадраты с картинками на звуки [С] и [Ш]. Чтобы открыть большую картинку детям необходимо по порядку (слева направо или сверху вниз) нажимать на квадраты и правильно называть слова. При правильном выполнении узнают, куда попали наши герои.



Задание 7. Спасение Ньюши и Совуньи

Игровая задача: узнать, кто придет на помощь, чтобы спасти от пиратов наших героев, детям необходимо по порядку (слева направо или сверху вниз) нажимать на квадраты и правильно называть слова. При правильном выполнении откроется большая картинка.

Выполняется аналогично, как в задании 6.



Задание 7. Какие лекарственные растения привезли Совунья и Ньюша

Задание: нажать на картинку и правильно назвать (прочитать) лекарственное растение.



Рефлексия:

- Чему вы научились сегодня?
- Что каждый из вас сегодня сделал новое?
- Какое у вас было сегодня настроение?
- За что, вы можете себя похвалить?
- Кому вы сегодня помогали? *(Совунье и Нюше)*
- Расскажите, пожалуйста, как вы помогли Совунье и Нюше?
- Какие задания вам понравилось выполнять?
- Какие травы привезли Совунья и Нюша? *(Лекарственные).*
- Перечислите их. *(Пастушья сумка, душица, спорыш, ромашка, шалфей, мелисса, расторопша)*
- Где находится звук [Ш] в слове душица? (в середине слова).
- В слове ромашка звук [Ш] или [С], а в слове мелисса?
- Вам понравилось им помогать?
- С кем еще вы бы хотели встретиться?
- Молодцы! Благодаря вам, Совунья и Нюша привезли лечебные растения в страну смешариков! А, значит, они не будут болеть!



Заключение

Основываясь на личном опыте можно сказать, что дети старшего дошкольного возраста с большим удовольствием и легкостью осваивают интерактивные игры.

Ценность данного методического пособия в том, что за счет использования новых способов материала повышается мотивация детей, а интерактивные игры оказывает большую помощь в развитии речи у детей с ТНР, развивают двигательные качества, мелкую моторику и координацию, детям легче усваивать количественный и порядковый счет.

Интерактивные игры поддерживают и развивают познавательный интерес, способствуют снятию напряжения, перегрузки и утомления, создают ситуацию, в которой деятельность дошкольника реализуется в игровой форме. В результате использования данного пособия в практической деятельности у детей автоматизированы поставленные звуки, они хорошо ориентируются на плоскости и в пространстве. Отмечается динамика в развитии внимания, памяти и логического мышления. Самым важным результатом считаем то, что у наших детей есть познавательный интерес, что, несомненно, поможет им в дальнейшем при переходе на следующую ступень образования.

Анализируя результаты и подводя итоги, пришла к выводу, что использование интерактивных игр на логопедических занятиях с детьми старшего дошкольного возраста позволяет оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с речевыми нарушениями, способствует положительному состоянию детей в процессе занятий, значительно повышает эффективность логопедической работы в целом.

Литература и интерактивные источники

1. Азова Е.А., Чернова О.О. Учим звуки [Р],[Р']. – Москва: «ТЦ СФЕРА», 2010.
2. Вренева Е.П. Ресурсы информационно-компьютерных технологий в обучении дошкольников с нарушением речи.// «Логопед» №5, 2010.
3. Жихарева Ю.Б. Домашняя тетрадь для логопедических занятий с детьми: пособие для логопедов и родителей. Звуки Ш, Ж – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2013.
4. Ликитина М. Ребенок за компьютером. - М., Эксмо, 2006.
5. Лынская М. И. Организация логопедической помощи с использованием компьютерных программ. Логопед в детском саду – Л., 2006. – № 6.
6. Перегудова Т.С., Османова Г.А. Вводим звуки в речь. Картотека заданий Р, Рь. – Санкт-Петербург: Каро, 2010.
7. <http://prosmeshariki.ru/klipart.html> - смешарики.
8. <http://zontytryslona.ru/smeshariki-krosh-kartinki.html> - смешарики.
9. www.yandex.ru (картинки и фотографии).