

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №3 муниципального образования
Темрюкский район

Методическая разработка

**«Использование интерактивных речевых игр
для преодоления общего недоразвития речи у
детей с ОВЗ и фонетико-фонематического
недоразвития речи дошкольников 5-6 , 6-7 лет»**

Автор
методической разработки
учитель - логопед
МБДОУ ДС КВ № 3
Чиркова А. Л.

г. Темрюк, 2020 г.

1. Введение

Актуальность

В настоящее время использование информационно-коммуникативных технологий в образовательном пространстве ДОО является неотъемлемой частью коррекционного процесса с воспитанниками, имеющими ограниченные возможности здоровья. Организация современного коррекционно-образовательного процесса с детьми в соответствии с федеральным государственным стандартом предполагает применение педагогом в своей работе инновационных методов, приёмов и технологий, позволяющих эффективно решать индивидуальные образовательные потребности воспитанников.

В дошкольных образовательных учреждениях наблюдается увеличение количества детей с ограниченными возможностями здоровья. У данной категории воспитанников на занятиях отмечается низкий уровень познавательной активности или отсутствие мотивации к познавательной деятельности, неустойчивость внимания, снижение работоспособности, истощаемость нервной системы, в связи с чем, у педагога возникает необходимость поиска новых нестандартных подходов к организации коррекционно-образовательного процесса с такими детьми.

Использование интерактивного оборудования в логопедической работе с детьми с ОВЗ способствует формированию положительной мотивации к обучению, стойкого познавательного интереса, возможности сосредоточения в процессе выполняемой деятельности, что повышает эффективность процесса формирования всех компонентов речевой системы, посредством новой интересной подачи учебного материала.

Цель

Повышение эффективности коррекционно-образовательного процесса с воспитанниками с помощью инновационной формы подачи учебного материала, в формате интерактивных компьютерных игр и заданий, выполняемых на интерактивной доске.

Задачи

- Создание комплекса дидактических компьютерных игр и пособий, направленных на развитие всех компонентов речи: произносительной стороны, фонематических представлений, лексико-грамматического строя и связной речи, первоначальных навыков письма (графомоторных умений) и чтения.
- Ознакомление со способами работы на интерактивной доске и особенностями выполнения игровых заданий.
- Поэтапное системное использование дидактических игр и заданий на интерактивной доске на фронтальных, подгрупповых, индивидуальных занятиях в соответствии с тематикой занятия.

- Привлечение детей к подбору картинного и речевого материала для создания игр, ребусов, кроссвордов;
- Обучение детей самостоятельному созданию простейших игровых заданий по образцу из готового материала под руководством педагога;
- Изучение качественных показателей усвоения дошкольниками учебного материала на логопедических занятиях с использованием авторских интерактивных речевых игр.

Основная идея методической разработки

Создание комфортного интересного, привлекательного красочного, интерактивного образовательного пространства, способствующего поэтапному преодолению речевых нарушений воспитанников, в соответствии с ведущим видом деятельности дошкольного возраста- игрой.

Новизна методической разработки инновационного опыта

С появлением в дошкольных образовательных организациях современного оборудования (мультимедиа проекторы, интерактивные доски) ярко обозначилась проблема поиска электронных обучающих комплексов педагогами- практиками, так как в настоящее время для детей, развитие которых осуществляется в соответствии с возрастными нормами, создаются отдельные электронные дидактические игры и серии игр, а для воспитанников с ограниченными возможностями здоровья не существует такого широкого выбора обучающих электронных ресурсов.

Автором был разработан и апробирован комплекс интерактивных обучающих игр, ориентированный на особые образовательные потребности воспитанников с нарушениями речи, способствующий повышению эффективности коррекционно- образовательного процесса, что является несомненным достоинством данной методической разработки, отражает насущность проблемы обучения в современных условиях компьютеризации учебного процесса и позволяет рекомендовать предложенный сборник игр для применения дошкольными педагогическими работниками.

2. Основная часть

2.1. Научное обоснование актуальности выбранной методической разработки

Одним из принципов коррекционной педагогики является принцип «обходного пути» или формирование компенсаторных механизмов, позволяющих «скорректировать» имеющееся нарушение, путём использования дополнительных ресурсов сохранных анализаторов у воспитанника с ОВЗ.

Данный принцип положен в основу создания интерактивных компьютерных игр по развитию речи, которые позволяют осуществлять одновременное воздействие на различные анализаторы - зрительный, слуховой, тактильный и применения ребёнком разнообразных мыслительных операций для решения поставленной задачи.

Формирование высших психических функций у воспитанников с ограниченными возможностями здоровья качественно отличается от сверстников с нормой, имеет свои особенности и является предметом изучения логопсихологии.

Так у воспитанников с ОВЗ наблюдается повышенная истощаемость нервной системы; сложности с привлечением, удержанием, переключаемостью внимания; малый объём памяти и затруднённая произвольного запоминания; низкий уровень сформированности мыслительных процессов с преобладанием наглядно-действенного мышления. Со стороны речи наблюдается как несложное недоразвитие фонетико-фонематической стороны речи, так и недоразвитие всех компонентов родного языка.

У значительного количества воспитанников с ОВЗ ведущим в структуре нарушения является вербальное общение. В связи с тем, что речь выполняет коммуникативную и когнитивную функции, неоспоримым является утверждение, что главная цель логопедического воздействия на ребёнка- это полноценное овладение дошкольником системой родного языка для успешного пребывания его в социуме.

В связи с этим автором, логопедом- практиком, была предпринята попытка создания комплекса интерактивных речевых игр с учётом вышеуказанных особенностей развития психических функций, индивидуальных и возрастных особенностей (комплекс рассчитан на детей 5-6, 6-7 лет), а также структуры речевого нарушения воспитанников с ОВЗ.

2.2. Характеристика особенностей речевого развития воспитанников, на которых ориентирована методическая разработка

Контингент группы комбинированной направленности представлен воспитанниками со следующими логопедическими заключениями: «фонетико-фонематическое недоразвитие речи, «общее недоразвитие речи II и III уровней», обусловленное стёртой формой дизартрии.

Недоразвитие компонентов речевой системы воспитанников в группе имеет качественные различия. Так у детей с ФФНР, ключевым является нарушение фонетического и фонематического компонентов речи, нарушение звукопроизношения носит полиморфный характер, артикуляционная моторика у детей развита недостаточно, недоразвитие фонематического слуха затрудняет различение на слух детьми звуков сходных по звучанию и может являться одной из причин нарушения звукопроизношения, а также затрудняет формирование фонематических процессов звукового анализа и синтеза.

Общее недоразвитие речи является системным нарушением, поэтому у данной категории воспитанников страдают все компоненты речевой системы: звукопроизношение, артикуляционная моторика, фонематический слух, просодическая сторона речи, темпо-ритмическая структура, слоговая структура слова, словарный запас, грамматический строй речи, связная речь, общая и мелкая моторика рук.

В группе комбинированной направленности представлены воспитанники с общим недоразвитием речи II и III уровня.

Картина речевого развития воспитанников с ОНР II уровня характеризуется наличием четырёхсловной фразы, нарушением произношения всех групп звуков, ограничением словарного запаса, нарушением слоговой структуры слова и звуконаполняемости недостаточностью практического усвоения морфологической системы языка (словообразовательных операций),

Речевые возможности воспитанников с ОНР III уровня значительно возрастают, по-сравнению с предыдущей категорией детей. Данный уровень характеризуется наличием развёрнутой фразовой речью с элементами лексико-грамматического недоразвития. У преимущественного количества детей нарушение произносительной стороны речи носит полиморфный характер. У воспитанников с диагностированной стёртой формой дизартрии наблюдается нарушение тонуса мышц языка, им не доступно выполнение точных, координированных движений органов артикуляции, удержание языка в заданной позе, что затрудняет процесс формирования артикуляционного уклада звуков. Фонематический слух недостаточно развит, однако детям доступны операции фонематического анализа и синтеза. Словарный запас отстаёт от возрастной нормы, формирование грамматического строя носит незавершённый характер, наблюдаются аграмматизмы словообразования. В собственной речи дети используют преимущественно простые предлоги. Связная речь развита недостаточно,

большинство детей при составлении рассказа используют развёрнутые предложения с нарушенной структурой.

В связи с представленным в группе разнообразием видов нарушений речи, перед учителем-логопедом, была поставлена задача подобрать новые интересные технологии и методы, позволяющие эффективно решать образовательные потребности воспитанников с разными видами речевых нарушений.

В рамках опыта использования информационно-коммуникативных технологий в работе учителя-логопеда автором были созданы интерактивные речевые игры, как эффективное средство коррекции нарушений всех компонентов речи, позволяющее повысить результативность логопедической работы с воспитанниками.

Комплекс интерактивных игр содержит задания, которые могут быть использованы в работе с дошкольниками, имеющими фонетико-фонематическое недоразвитие речи и тренировочные упражнения для формирования всех компонентов речи у дошкольников с общим недоразвитием речи.

2.3. Описание методической разработки

Методическая разработка, созданная автором, представляет собой комплекс из шестнадцати интерактивных компьютерных игр, направленный на развитие всех компонентов речевой системы, рекомендованный к использованию в работе с воспитанниками старшего и подготовительного к школе возраста, имеющими различные нарушения (от фонетико-фонематических нарушений речи и до общего недоразвития речи).

Весь комплекс условно подразделяется на две части.

Первая часть ставит целью преодоление нарушений всех компонентов языковой системы (фонетико-фонематические процессы, лексико-грамматический строй, связные высказывания) и включает в себя игры, задачами которых является:

- коррекция звукопроизносительной стороны речи; обогащение словарного запаса;
- формирование грамматических категорий (способы словоизменения и словообразования, предложно-падежные конструкции, связь слов в предложении);
- развитие связной речи.

Вторая часть комплекса ориентирована на углублённое формирование фонематического восприятия, навыков звукового анализа и синтеза, преодоление дисграфии и решает следующие задачи:

- развитие фонематических представлений, формирование понятия о характеристике звуков (дифференциация гласных-согласных звуков, различение звуков по мягкости-твёрдости, звонкости-глухости);
- формирование операций звукового анализа (обучение определению наличия звука в слове, определение местоположения, последовательности, количества звуков в словах, деление слов на слоги, с выделением ударного слога; в этих играх происходит знакомство детей с графическими символами звуков, фонетической и слоговой схемами слов);
- развитие операций языкового синтеза, формирующие предпосылки к овладению навыками чтения;
- развитие графо-моторных навыков (подготовка руки к письму);

Каждая из представленных интерактивных игр является полифункциональной, что позволяет решать задачи по коррекции нескольких компонентов речи в процессе выполнения одного задания.

Авторские интерактивные речевые игры, предъявлены в следующем виде: на цветном фоне, вверху отражено название игры, элементы задания (картинки, схемы) расположены непосредственно на игровом поле; принцип действия игр основан на перемещении изображений, либо манипуляций с элементами игры (провести линию, дописать, обвести, добавить объект, изменить изображение и т.д.), посредством функций графических редакторов панели инструментов, располагающихся справа на игровом поле.

Все интерактивные речевые игры имеют красочное оформление, разработаны с таким учётом, чтобы смысл задания был доступен воспитанникам при визуальном ознакомлении с игрой (интуитивный интерфейс).

В состав первой части комплекса входят игры:

- «Собери урожай»,
- «Вершки-корешки»,
- «С какого дерева листок»,
- «Кто где живёт?»,
- «Подбери пару».

В соответствии с областью применен эти игры целесообразно использовать на занятиях по развитию лексико-грамматических категорий и формированию связной речи.

Вторую часть комплекса образуют игры:

- «Где живут звуки?»,
- «Подбери фонетическую схему к слову»,
- «Подбери слоговую схему к слову»,
- «Разгадай ребус»,
- «Собери слова из букв»,
- «Разгадай кроссворд»,
- «Буквы рассыпались»,
- «Какие буквы спрятались»,
- «Допиши букву»,
- «Допиши слово»,
- «Обведи по образцу»,
- «Выполни штриховку».

Эти игры целесообразно применять на занятиях по формированию произносительной стороны речи и обучению грамоте.

Подробное описание и назначение интерактивных речевых игр с примерами приводятся ниже.

1. Интерактивная игра «Собери урожай» направлена на формирование лексики и развития мыслительных операций: навыков дифференциации овощей и фруктов; способствует расширению словарного запаса, использованию в речи слов, обозначающих названия, признаки овощей и фруктов (круглый красный помидор, оранжевый, сладкий апельсин); обучение составлению предложений с предлогами «-в-» и «-на-» (я кладу яблоко на поднос и т.д.). Эту игру можно использовать на занятиях по развитию лексико-грамматических категорий и связной речи в рамках лексической темы «Овощи», «Фрукты», «Сад-огород».

2. Интерактивная обучающая игра «Вершки-корешки» способствует расширению знаний и представлений воспитанников об овощах-корнеплодах (где и как они растут, как убирают урожай); формированию

навыков образования относительных прилагательных суффиксальным способом (свекольная, морковная, картофельная ботва); обучению составлению предложений по вопросам (где растёт лук?, как его собирают?). Игру можно использовать на занятиях по развитию грамматического строя речи, в рамках лексической темы «Овощи».

3. Интерактивная обучающая игра «С какого дерева листок?» способствует расширению знаний и представлений воспитанников о лиственных и хвойных деревьях, развитию словарного запаса (использование в речи слов, обозначающих названия деревьев дуб, клён, берёза), формирует навыки различения деревьев по внешним признакам; обучает образованию относительных прилагательных (берёзовый, кленовый, осиновый лист, еловая шишка), составлению предложений (какой лист упал с дуба?- с дуба упал дубовый лист), игра используется на занятиях по развитию лексико-грамматических категорий и связной речи в рамках лексической темы «Деревья».

4. Интерактивная обучающая игра «Кто где живёт?» направлена на расширение знаний и представлений воспитанников о животных, обитающих в различных климатических зонах; расширение словарного запаса (использование в речи существительных, обозначающих названия животных, прилагательных, определений рыжая, хитрая, пушистая, пятнистый, неуклюжий); сложных слов (длинношеей, тонконогий, травоядный), формирует навыки составления предложений (белка живёт в лесу), расширение предложения однородными членами, (какая белка живёт в лесу?- в лесу живёт рыжая, проворная, ловкая белка), игра используется на занятиях по развитию лексико-грамматических категорий и связной речи в рамках лексической темы «Дикие животные».

5. Интерактивная игра «Подбери пару» способствует формированию навыков употребления в речи слов- антонимов, (горячий- холодный, быстро-медленно, длинный- короткий), игру использую на занятиях по развитию грамматического строя речи и в индивидуальных формах работы.

6. Интерактивная игра «Где живут звуки?» направлена на закрепление навыков произношения звука «Р» в различных фонетических позициях (в начале, в середине, в конце слов различной слоговой структуры); формирование операции фонематического анализа, (определение на слух местоположения звука в заданном слове), игру использую на занятиях по обучению грамоте и в индивидуальных формах работы с детьми.

7. Игра «Подбери фонетическую схему к слову» направлена на развитие навыков сложного звукового анализа (определение последовательности и количества звуков в словах), закрепление представлений о характеристике звуков, формирует навыки подбора фонетической схемы к слову, игру используют на занятиях по обучению грамоте.

8. Игра «Подбери слоговую схему к слову» способствует развитию навыков деления слов на слоги, с выделением ударного гласного, подбору

графической слоговой схемы к слову, игра используется на занятиях по обучению грамоте.

9. Интерактивная игра «Разгадай ребус» формирует навыки звукового анализа (выделение первых звуков в словах) и звукового синтеза, соединение выделенных первых звуков в одно новое слово, способствует развитию чтения коротких слов, игра используется на занятиях по обучению грамоте.

10. Интерактивная игра «Собери слова из букв» направлена на развитие навыков сложного звукового анализа (определение последовательности звуков в слове), используется на занятиях по обучению грамоте.

11. Интерактивная игра «Разгадай кроссворд» способствует расширению знаний и представлений воспитанников о зимующих птицах, расренивание словарного запаса, путём использования в речи слов, обозначающих названия зимующих птиц, формирование навыков звукового анализа (определение последовательности и количества звуков в слове) игру использую на занятиях по обучению грамоте.

12. Игра «Буквы рассыпались» направлена на формирование навыков звукового анализа и синтеза, формирование навыков чтения коротких слов, игру использую на занятиях по обучению грамоте.

13. Интерактивная игра «Какие буквы спрятались?» направлена на развитие зрительного восприятия, способствует формированию навыков дифференциации графических образов букв, позволяет выделять и различать печатные буквы в наложенном изображении, что способствует профилактике оптической дизграфии у детей, формирует графомоторные навыки, готовит руку к письму, используется на занятиях по обучению грамоте.

14. Интерактивная игра «Допиши букву», способствует формированию навыков чтения, фонетического анализа, графомоторных навыков, используется на занятиях по обучению грамоте.

15. Интерактивная игра «Угадай букву», направлена на развитие зрительного восприятия, способствует навыку дифференциации графических образов букв, позволяя выделять и различать элементы печатных букв, развивает графомоторные навыки, способствует профилактики дизграфии, используется на занятиях по обучению грамоте.

16. Игра «Обведи по- образцу» способствует развитию зрительного восприятия, соотнесения звука с графическим образом буквы, формированию графомоторных навыков, готовит руку к письму, используется на занятиях по обучению грамоте.

17. Интерактивная игра «Выполнить штриховку», способствует развитию зрительного восприятия, зрительного сосредоточения, формирует графомоторные навыки, готовит руку к письму, используется на занятиях по обучению грамоте.

2.4. Формы реализации, технологии и методы работы с воспитанниками, используемые в процессе применения интерактивных речевых игр

В данной методической разработке находят своё отражение следующие технологии: информационно-коммуникационные, игровые, и коррекционные.

Комплекс интерактивных игр представляет собой электронные образовательные ресурсы, созданные с помощью программного обеспечения IQ Board Software, и предполагают использование совместно с ноутбуком, проектором и интерактивной доской.

Методическая разработка представлена в виде комплекса игр, так, как данная форма подачи учебного материала является наиболее привлекательной для детей дошкольного возраста и способствует наиболее эффективному формированию знаний, умений и навыков у воспитанников.

Представленные в комплексе интерактивные игры направлены на развитие всех компонентов речи: звукопроизношения, фонематического восприятия, слоговой структуры слов, лексики, грамматических категорий, связной речи, и предполагают использование в коррекционной работе с детьми, имеющими нарушения речи.

В процессе применения интерактивных речевых игр используются следующие методы работы с воспитанниками:

- наглядные;
- словесные;
- практические методы.

Все интерактивные речевые игры представлены в ярком, красочном оформлении, изображения и прочие элементы игры крупного размера, что обеспечивает прекрасную наглядность, при использовании педагогом на занятии.

В процессе работы с интерактивной игрой происходит максимальная активизация речевой деятельности: воспитанник отвечает на вопросы, составляет словосочетания и предложения, на основе этого происходит полноценное развитие словарного запаса, грамматического строя, связной речи.

Во главу угла мы ставим утверждение о ведущей роли наглядно-образного мышления в данном дошкольном возрасте и практическом использовании ребёнком способов наглядно-действенного мышления. В связи с этим, принцип действия интерактивных речевых игр основан на перемещении изображений по сенсорной поверхности интерактивной доски при помощи пальцев рук (что способствует развитию мелкой моторики), либо манипуляций с элементами игры (провести линию, дописать, обвести, добавить объект, изменить изображение и т.д.), посредством функций графических редакторов панели инструментов, что позволяет формировать практические навыки работы с интерактивной доской.

Игры из серии «Допиши букву», «Штриховка», «Допиши слово» направлены на развитие графомоторных навыков, готовят руку воспитанников к письму, что особо актуально для детей подготовительного к школе возраста. Сопровождение речи ребёнка с движением руки в процессе выполнения игрового задания позволяет включаться в работу несколькими анализаторными системами, что повышает продуктивность выполняемого задания и позволяет повысить эффективность коррекционного воздействия на речь воспитанника.

Интерактивные игры по развитию речи используются в различных формах работы с детьми фронтальной, подгрупповой, индивидуальной.

Во фронтальных формах деятельности на логопедических занятиях по развитию лексико-грамматических категорий и формированию связной речи применяю интерактивные игры «Собери урожай», «Вершки-корешки», «С какого дерева листок», «Кто где живёт?», «Подбери пару», «Разгадай кроссворд», как альтернативу дидактическим настольно-печатным играм, плакатам, картинкам. В отличие от традиционных печатных игр применение на занятии интерактивных позволяет осуществлять практические манипуляции с учебным материалом перемещать, передвигать, приносить изменения в элементы игры, что позволяет максимально реализоваться практической деятельности воспитанников. Использование интерактивных игр помогает преобразовать устные речевые игры в увлекательный процесс, когда словесный ответ ребёнка подкреплён визуальным изображением, что особо важно для воспитанников с общим недоразвитием речи.

Применение электронной интерактивной игры на занятии позволяет педагогу сэкономить время на подготовку учебного материала (игры) в процессе занятия, например, если использовать игру «Вершки-корешки» в бумажном варианте, то необходимо время, для того, чтобы рассортировать картинки с изображением овощей-корнеплодов и ботвы, а в электронном варианте этой игры педагогу необходимо просто закрыть игру, нажав на соответствующий значок на панели инструментов, и при повторном открытии игры изображение появляется в первоначальном виде.

Интерактивные игры подбираю исходя из целей и задач конкретного занятия, использую дозированно, как элемент занятия на этапе закрепления знаний (отработки навыков), в рамках изучения конкретной лексической темы. Например, в рамках изучения лексической темы «Зимующие птицы» использую интерактивную игру «Разгадай кроссворд», направленную на закрепление названий зимующих птиц; в рамках лексической темы «Деревья и кустарники» использую интерактивную игру «С какого дерева листок?», целью которой, является образование относительных прилагательных и т.д.

Занятие по обучению грамоте включает в себя большое количество различных видов деятельности, на подготовку (смена материала на доске) и выполнение этих заданий требуется большое количество времени. Использование интерактивных электронных игр помогает сэкономить время выполнения задания, например, при выполнении детьми фонетического

анализа с подбором графической схемы слова ребёнку необходимо найти определённое количество квадратов нужного цвета, расположить под нужным словом, а в интерактивной игре «Подбери фонетическую схему» ребёнок одним движением руки располагает выбранную схему под картинкой или словом. В рамках традиционного занятия одновременная работа детей с обычной доской затруднена, а при работе с интерактивной игрой на интерактивной доске можно воспользоваться функцией «несколько участников» на панели инструментов, что позволяет принять участие в игре нескольким воспитанникам сразу.

Каждую из интерактивных игр можно использовать как самостоятельный элемент занятия, а можно комбинировать с другими играми. В рамках одного занятия по обучению грамоте использую комбинацию из 2-3 игр, отвечающих целям занятия, (например «Подбери фонетическую схему», «Буквы рассыпались», «Допиши слово») при этом, общая продолжительность работы воспитанников с интерактивной доской не должна превышать 10-15 минут.

На подгрупповых занятиях интерактивные игры использую как тренировочные упражнения для закрепления пройденного материала с воспитанниками, нуждающимися в дополнительной разъясняющей и обучающей помощи. Применение интерактивных игр с микрогруппой детей обеспечивает максимальную вовлечённость каждого воспитанника в образовательный процесс, когда все дети участвуют в выполнении задания.

На индивидуальных занятиях с воспитанниками задания, связанные с многократным проговариванием речевого материала монотонным отбором картинок на заданный звук утомляют ребёнка. Использование интерактивных игр, как нового средства подачи учебного материала, позволяет привлечь внимание воспитанника и повысить эффективность коррекционного воздействия (например, для автоматизации звука «Р» использую игру «Где живёт звук?», ребёнок называет изображение на картинке, определяет местоположение звука и перемещает рукой изображение в окошечко, соответствующее местоположению звука в слове).

В индивидуальных формах работы выбираю и комбинирую интерактивные игры, в зависимости от выбранного направления работы (по коррекции определённых компонентов речи), исходя из целей и задач занятия, индивидуальных образовательных потребностей конкретного ребёнка, что позволяет обеспечивать индивидуально- личностный подход в обучении каждого воспитанника.

3. Заключение

Апробация комплекса интерактивных речевых игр проводилась с воспитанниками старшего и подготовительного к школе возраста с логопедическим заключением «общее недоразвитие речи», «фонетико-фонематическое недоразвитие речи» в течение двух лет обучения. Интерактивные игры из этого комплекса систематически использовала в форме фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятий с детьми.

Для определения количественных показателей уровня развития всех компонентов речи воспитанников провела диагностическое обследование вновь поступивших воспитанников в начале первого года обучения. С целью выявления динамических изменений количественных показателей, для определения результативности использования интерактивных игр в работе логопеда, провела итоговое диагностическое обследование речи воспитанников по итогам второго года обучения, результативность мониторинга представлена в таблице № 1.

Общее количество детей в группе- 22 человека, количественные показатели по каждому исследуемому компоненту речи измерялись в баллах от 0 до трёх, максимальное количество баллов по каждому показателю- 66, для наглядности баллы переведены в процентное соотношение.

Результативность мониторинга коррекционно- развивающей работы учителя-логопеда с воспитанниками

Таблица № 1

| Исследуемые компоненты речевой системы | Первый год обучения (при поступлении в группу) | Второй год обучения (по итогам коррекционной работы) | Результат |
|----------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------|
| Звукопроизношение | 42% | 93% | 51% |
| Фонематические процессы | 48% | 89% | 41% |
| Словарный запас | 54% | 87% | 33% |
| Грамматический строй | 54% | 84% | 30% |
| Связная речь | 46% | 83% | 37% |

Сравнивая количественные показатели первичного обследования компонентов речевой системы детей (при поступлении в группу) с данными итогового мониторинга (по окончании срока обучения в группе) у воспитанников наблюдается оптимизация следующих результатов:

- коррекция звукопроизношения на 51%,
- развитие фонематических процессов на 41%,

- расширение словарного запаса на 33%,
- формирование грамматического строя речи на 30%,
- развитие связной речи на 37%.

Анализ результативности коррекционной работы с систематическим применением интерактивных игр на логопедических занятиях позволяет сделать вывод, о том, что данная методическая разработка является эффективным средством для достижения высоких результатов в работе по формированию всех компонентов языковой системы у воспитанников с нарушениями речи.

Практический опыт применения интерактивных речевых игр в коррекционной работе учителя-логопеда позволяет выявить следующие преимущества данной методической разработки:

- Авторский комплекс интерактивных игр создан с учётом возрастных, психологических, речевых особенностей детей с нарушениями речи, что позволяет удовлетворять образовательные потребности конкретной категории воспитанников с ОВЗ;
- Данная методическая разработка включает в себя задания, по формированию компонентов речи разного уровня сложности, что позволяет использовать его в работе с воспитанникам, имеющими легкие фонетические расстройства и тяжёлые нарушения речи;
- Подача учебного материала в форме интерактивных игр помогает разнообразить учебный материал, способствует привлечению и удержанию внимания воспитанников в процессе выполнения задания;
- Использование интерактивных игр на занятии способствует наиболее прочному закреплению полученных знаний, умений и навыков, что повышает эффективность коррекционной работы логопеда с воспитанниками;
- Всесторонняя направленность интерактивных игр позволяет проводить работу по формированию всех компонентов языковой системы детей с ОВЗ;
- Интерактивные игры являются универсальными, что позволяет логопеду использовать их в различных формах деятельности: на фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятиях;
- Интерактивные игры можно применять как отдельный элемент занятия или комбинировать друг с другом, в соответствии с целями, задачами занятия и индивидуальными образовательными потребностями воспитанников, что обеспечивает индивидуально- личностный подход в обучении воспитанников;
- При работе с интерактивной игрой дети могут вносить свои коррективы в содержание задания, что позволяет стать активным участником образовательного процесса;
- Комплекс интерактивных игр способствует формированию у детей практических навыков работы с интерактивной доской;

- Опыт применения методической разработки может быть использован логопедами дошкольных образовательных организаций в работе с воспитанниками, имеющими нарушения речи.

Список использованной литературы

1. Васильева И.А. Интерактивные средства обучения в практике работы учителя-логопеда ДООУ <http://logoeconf2013.conf.ldsru.ru>
2. Вербенец А.М. Использование компьютерных технологий в развитии старших дошкольников: проблемы, этапы, методы. Статья в научно-методическом журнале "Детский сад: теория и практика". № 6, 2011. С. 6-21.
3. Гаркуша Ю.Ф., Черлина Н.А., Манина Е.В. Новые информационные технологии в логопедической работе. // Научно-методический журнал "Логопед". – 2004.
4. Кадочникова П.К. Использование интераррексивно-развивающей работе учителя-логопеда - <http://festival.1september.ru>.
5. Комарова Т.С., Комарова И.Н., Туликов А.В. Информационно - коммуникационные технологии в дошкольном образовании.- М.: Мозаика-Синтез, 2011
6. Лизунова Л.Р. Использование информационно-коммуникативных технологий в логопедической работе. // Логопед. 2006. № 4.
7. Репина З.А., Лизунова Л.Р. Компьютерные средства обучения: проблемы разработки и внедрения. Вопросы гуманитарных наук 2004 год № 5.

Приложения

Приложение № 1

Интерактивная игра «Собери урожай»

Цель: формирование навыков дифференциации овощей и фруктов, расширение словарного запаса, обучение составлению предложений с предлогами «в-» и «на-» (я кладу яблоко на поднос и т.д.).



Интерактивная обучающая игра «Вершки-корешки»

Цель: расширение знаний и представлений воспитанников об овощах-корнеплодах, где и как они растут, как убирают урожай, формирование навыков образования относительных прилагательных (свекельная, морковная, картофельная ботва), обучение составлению предложений по вопросам (где растёт лук?, как его собирают?).



Интерактивная обучающая игра «С какого дерева листок»

Цель: расширение знаний и представлений воспитанников о лиственных и хвойных деревьях, развитие словарного запаса, использование в речи слов, обозначающих названия деревьев, обучение различению деревьев по внешним признакам, образование относительных прилагательных, в значении с соотнесённостью к материалу, составление предложений.



Интерактивная обучающая игра «Кто, где живёт?»

Цель: формирование знаний и представлений воспитанников о животных, обитающих в различных климатических зонах, расширение словарного запаса, использование в речи слов, обозначающих названия различных животных, использование в речи прилагательных, определений, сложных слов составление предложений, расширение предложения однородными членами.



Интерактивная игра «Подбери пару»

Цель: направлена на формирование навыков употребления в речи слов-антонимов, (горячий- холодный, быстро- медленно).



Интерактивная игра «Где живёт звук?»

Цель: Закрепление навыков произношения звука «Р» в различных фонетических позициях (в начале, в середине, в конце слов различной слоговой структуры). формирование операции фонематического анализа, выделение на слух и определение местоположения звука в заданном слове.



Игра «Подбери фонетическую схему к слову»

Цель: Развитие навыков сложного звукового анализа, определение последовательности и количества звуков в словах, а также, характеристики звуков (дифференциация звуков гласных- согласных звуков, мягких и твердых согласных), формирование навыков подбора фонетической схемы к словам.



Игра «Подбери слоговую схему к слову»

Цель: Развитие фонематического анализа, выделение из слов гласных звуков, с определенным ударным гласным, выработка навыков деления слов на слоги, работа с темпо- ритмическим рисунком слова, отображение количества слогов в слове по средствам графической слоговую схему.



Интерактивная игра «Разгадай ребус»

Цель: закрепление навыков звукового анализа (выделение первых звуков в словах) и звукового синтеза, соединение выделенных первых звуков в одно новое слово. способствует формированию у детей навыков чтения коротких слов.



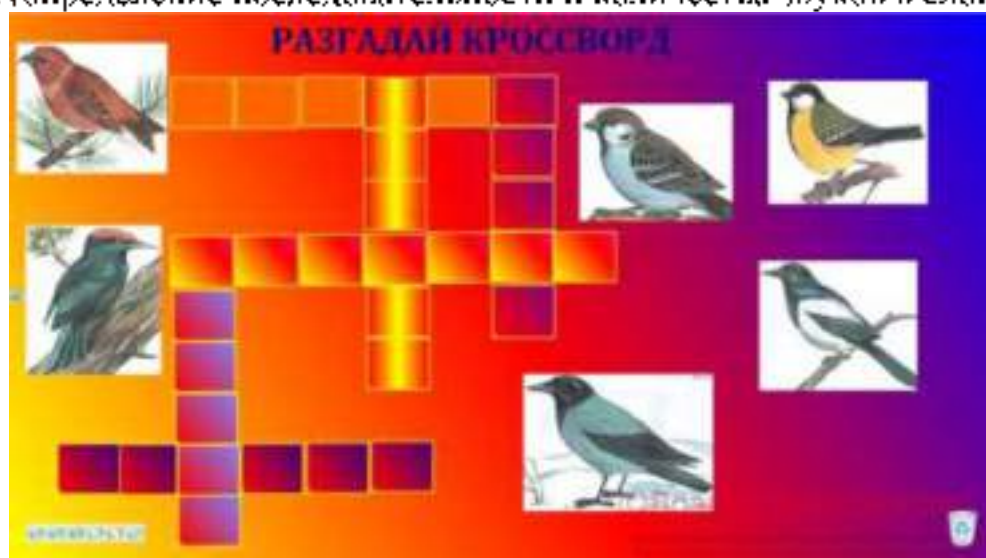
Интерактивная игра «Собери слова из букв»

Цель: Развитие навыков сложного звукового анализа (определение последовательности и количества звуков в слове).



Интерактивная игра «Разгадай кроссворд»

Цель: Расширение знаний и представлений воспитанников о зимующих птицах, уточнение словарного запаса, путём использования в речи слов, обозначающих названия зимующих птиц, формирование навыков звукового анализа (определение последовательности и количества звуков в слове).



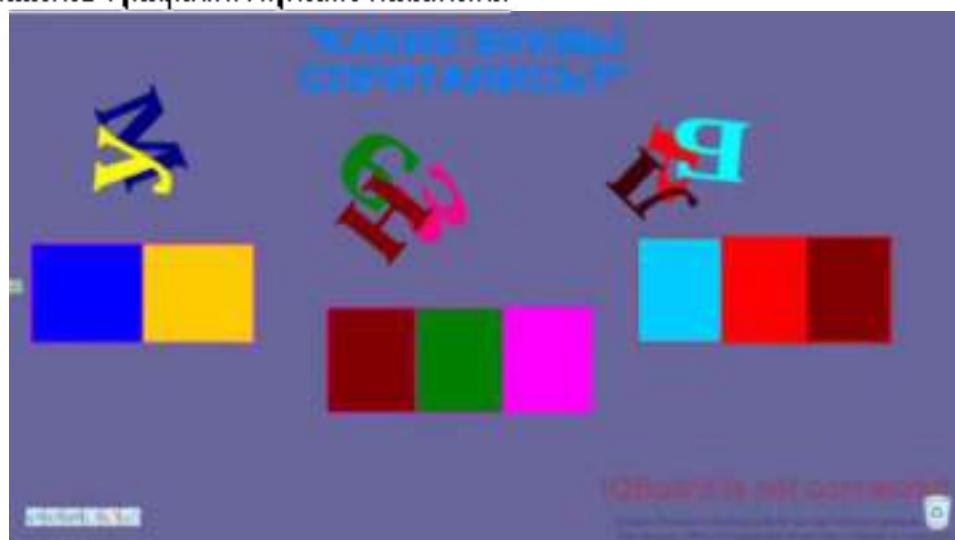
Игра «Буквы рассыпались»

Цель: Формирование навыков звукового анализа и синтеза, обучение навыкам чтения коротких слов



Интерактивная игра «Какие буквы спрятались»

Цель: Развитие зрительного восприятия, навыков дифференциации графических образов букв, обучение выделению и различению печатных букв в наложенном изображении, профилактика оптической дизграфии, формирование графомоторных навыков.



Интерактивная игра «Допиши слово»

Цель: Формирование навыков чтения, фонетического анализа, графомоторных навыков.



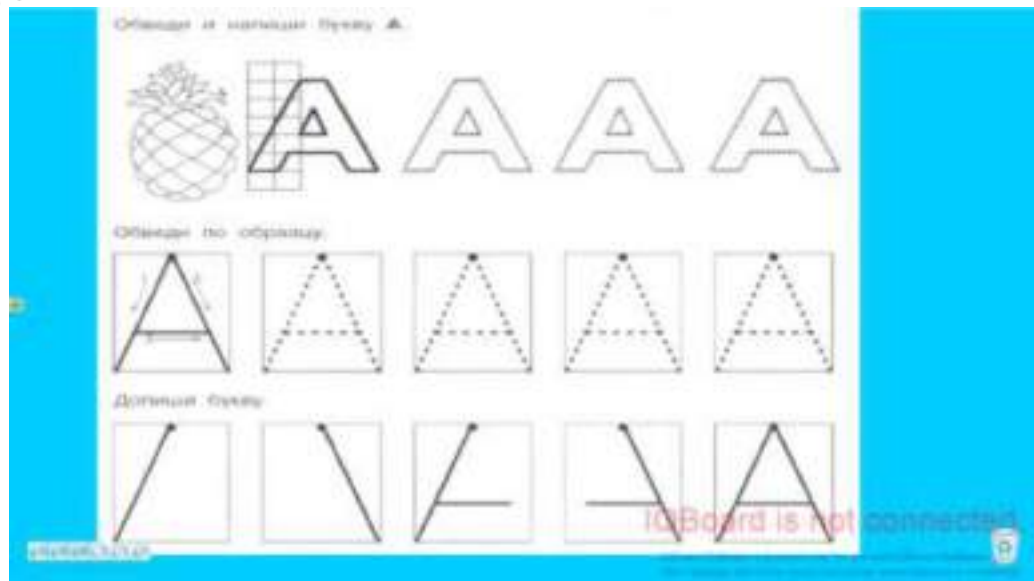
Интерактивная игра «Допиши букву»

Цель: Развитие зрительного восприятия, навыков дифференциации графических образов букв, обучение выделению и различению элементов печатных букв, формирование графомоторных навыков, профилактика дизграфии.



Игра «Обведи по- образцу»

Цель: Развитие зрительного восприятия, соотнесения звука с графическим образом буквы, формирование графомоторных навыков, подготовка руки к письму.



Интерактивная игра «Выполнить штриховку»

Цель: Развитие зрительного сосредоточения, зрительного восприятия, формирование графомоторных навыков, подготовка руки к письму.



**Методические рекомендации к применению авторского комплекса
интерактивных речевых игр в практической деятельности
учителя-логопеда**

Применение комплекса интерактивных речевых игр возможно при наличии в образовательной организации системы специального технического оснащения, состоящего из мультимедийного проектора, интерактивной доски и ноутбука с соответствующим программным обеспечением.

Каждая интерактивная игра является отдельным электронным образовательным ресурсом, созданным в программе IQBoard Software, и может использоваться самостоятельно или в комбинации с другими играми на усмотрение педагога, что представляет широкие возможности вариативного применения данной методической разработки в образовательном процессе с воспитанниками. Используя функцию «конструктор занятия» на боковой панели инструментов педагог может создать макет занятия запрограммировав появление интерактивных игр на занятии в заданной последовательности.

Применение интерактивных игр предполагает наличие у педагога знаний об особенностях работы с интерактивной доской, возможностях программного обеспечения, функциях панели инструментов. Перед использованием интерактивных игр необходимо сформировать у воспитанников первоначальные навыки работы с интерактивным оборудованием.

При использовании педагогом интерактивных игр необходимо соблюдать следующие требования к эксплуатации интерактивной доски на занятиях:

- при использовании интерактивной доски необходимо обеспечить равномерное её освещение и отсутствие световых пятен;
- обучающийся и педагог должны стоять спиной к аудитории, чтобы луч проектора не попадал в глаза;
- каждое занятие должно включать в себя динамические паузы и гимнастику для глаз;
- занятия с использованием интерактивной доски следует проводить не более
- одного в течение дня и не чаще трёх раз в неделю, в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг;
- непрерывная продолжительность работы с интерактивной доской в форме игр не должна превышать 10-15 минут;
- проветривание группы и влажная уборка должна осуществляться до и после занятий.

Важно помнить, что интерактивные технологии являются эффективным, но не единственным средством обучения не заменяют, а дополняют другие педагогические технологии, методы и приёмы обучения.

Грамотное, системное применение педагогом интерактивных игр в коррекционно-образовательной деятельности с воспитанниками позволяет достичь главной цели логопедического воздействия на ребёнка-полноценного овладения дошкольником системой родного языка для успешного пребывания его в социуме.

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Комплекс интерактивных речевых игр для преодоления общего недоразвития речи у детей 5-6 и 6-7 лет с ОВЗ»
учителя – логопеда МБДОУ ДС КВ №3 Чирковой Анны Леонидовны

Данная методическая разработка является авторской и представляет собой комплекс интерактивных компьютерных игр, созданных учителем – логопедом Чирковой Анной Леонидовной при проведении коррекционного процесса по преодолению речевых нарушений, отражает опыт практической деятельности учителя – логопеда с детьми с общим недоразвитием речи в условиях группы комбинированной направленности. Автор исходит из основополагающего вывода об эффективности коррекции речевых расстройств путем одновременного воздействия на различные анализаторы – зрительный, слуховой, тактильный и применения ребёнком разнообразных мыслительных операций для решения поставленной задачи.

Предложенный автором материал является эффективным в работе с детьми с тяжёлыми нарушениями речи и служит значительным вкладом в практическую деятельность учителей – логопедов, работающих с детьми с различными речевыми нарушениями: с задержкой речевого развития, с глубоким недоразвитием речи, с детьми с органической речевой патологией, с недостаточностью фонетико-фонематических процессов речи, с нарушением темпо-ритмической стороны речи.

Методическая разработка включает подробное описание игровых заданий с точки зрения психо-речевого развития детей и предлагаемых способов упражнений воспитателя с детьми в свободное от занятий время, что является эффективной поддержкой полученных в условиях детского сада знаний и умений. Это делает процесс речевой коррекции полноценным и разносторонним, так как в этом случае удачным является формирование всех компонентов языка ребенка во всех временных отрезках.

Важным представляется подбор заданий по лексике, грамматике, по слоговой структуре, фонетико-фонематическим процессам и подготовке руки к письму в соответствии с лексическими темами, что делает процесс речевой коррекции полноценным и разносторонним, так как в этом случае удачным является формирование всех компонентов языка. Это позволяет формировать речь органично и в многообразных проявлениях.

Представленная работа имеет большую практическую значимость и может быть успешно использована логопедами – практиками дошкольных учреждений, воспитателями в работе по преодолению различных речевых расстройств у детей с ОВЗ.

Опыт использования интерактивных компьютерных игр в ДОУ
представлен Ашпой Леонидовной на методическом объединении
воспитателей групп компенсирующей и комбинированной направленности в
апреле 2019 года (протокол № 2 от 24.04.2019)

Ведущий специалист МКУ «ИМЦ»



Л.Н. Назаренко

Директор МКУ «ИМЦ»



Г.В. Зорина