

Автоматизация шипящих, свистящих и сонорных звучков в словах

Номинация

«Современные средства обучения в специальном образовании»

Автор проекта:

Кривоносова Татьяна Александровна, учитель-дефектолог. ГУО «Ясли – сад №5 «Буслик» г. Быхова». Быховский район, г. Быхов

Актуальность:

Использование информационных технологий обусловлено социальной потребностью в повышении качества обучения и воспитания детей дошкольного возраста, что позволяет повысить интерес детей к занятиям. Яркие, красочные изображения, появляющиеся на экране монитора, различные спецэффекты вызывают у детей гораздо больший интерес, чем иллюстрации в книгах, на бумаге.

Компьютерные игры удобны тем, что в них можно соединить привычные приемы работы по автоматизации звуков с элементами игры, сменить картинки, усложнить задания.

Цель:

Использование компьютерных игр для автоматизации свистящих, шипящих и сонорных звуков в словах.

Задачи:

- побудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- регулировать поведенческие трудности детей;
- увеличить объем коррекционного воздействия.

Новизна и инновационность

Автоматизация поставленных звуков у детей будет более успешной, если в системе коррекционно-развивающего обучения будут использованы компьютерные игры в программе Power Point, направленные на развитие не только речевых, но и неречевых функций.

Чтобы оптимизировать коррекционный процесс и повысить эффективность логопедической деятельности мы пришли к необходимости создания компьютерных игр, как для педагогов, так и для законных представителей (родителей).

Содержание:

При автоматизации слов на определенные звуки картинки небольшого размера, должны помещаться в сектор круга, а неправильно подобранная картинка выделяется красным цветом со звуковым эффектом. Детям предлагается инструкция: правильно подбери и назови картинки, которые ты выбрал и поместил в круг.

3 игры на автоматизацию звуков в программе Power Point.

1. Игра на автоматизацию свистящих звуков.
2. Игра на автоматизацию шипящих звуков.
3. Игра на автоматизацию сонорных звуков.

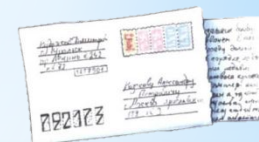
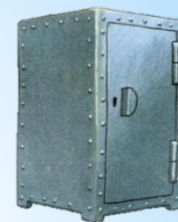
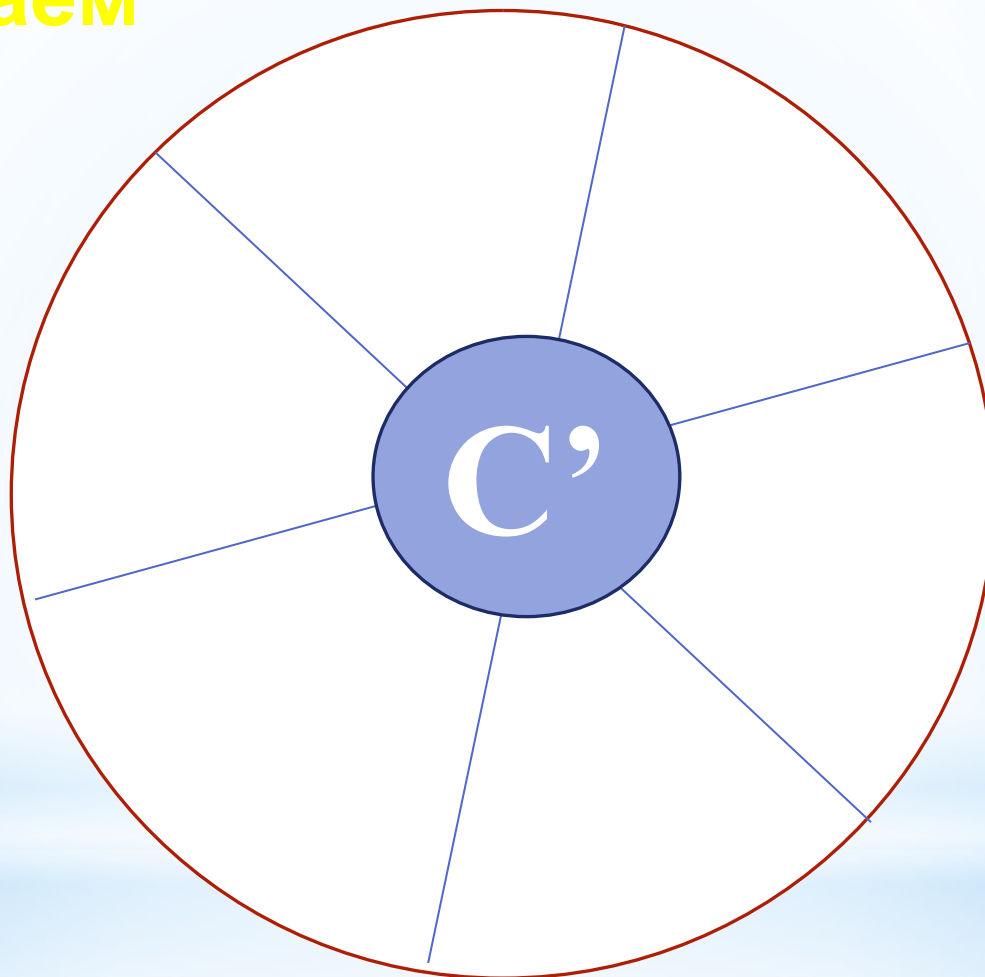
Данные игры могут использоваться в образовательной деятельности дошкольников с нарушениями речи.

Представление блоков проекта:

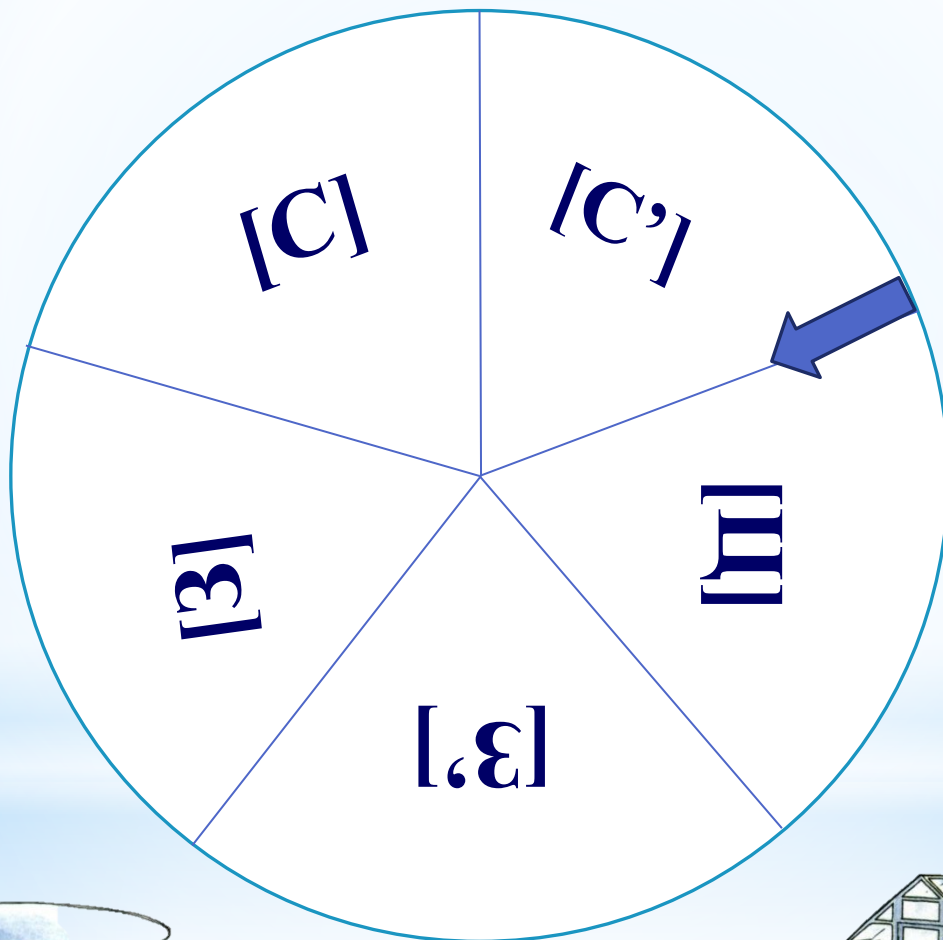
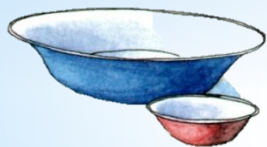
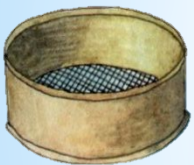
Фрагменты игры на автоматизацию свистящих звуков:



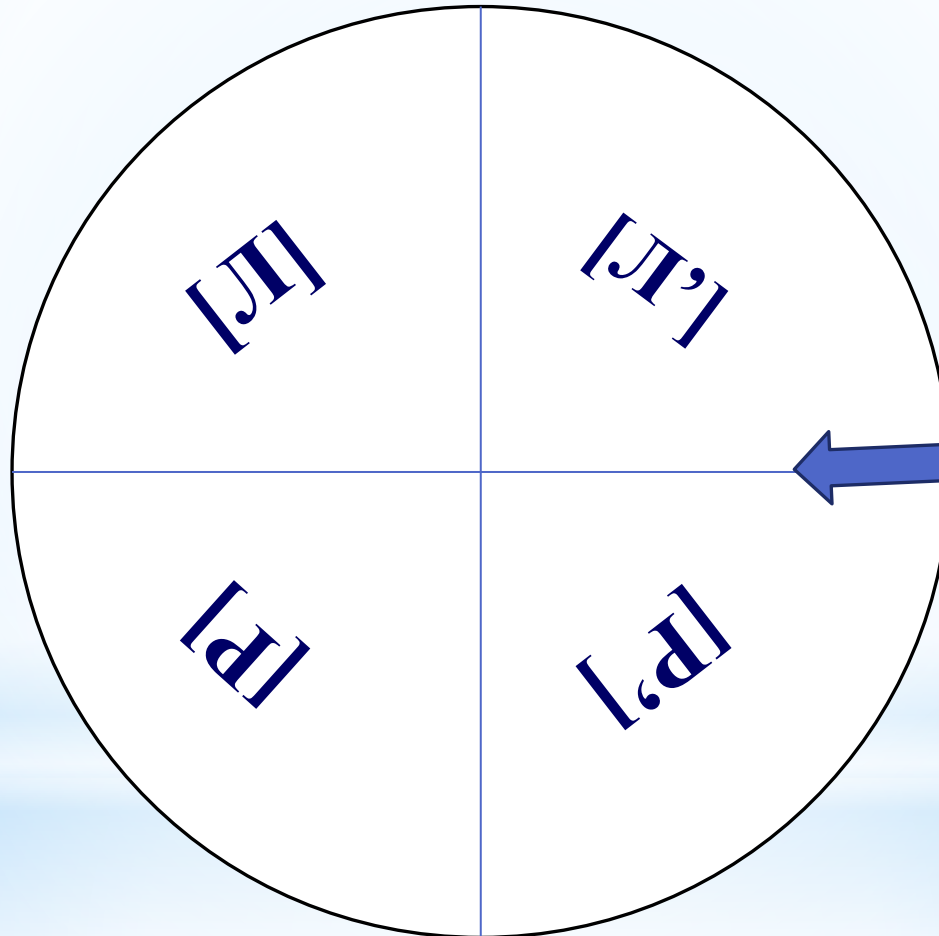
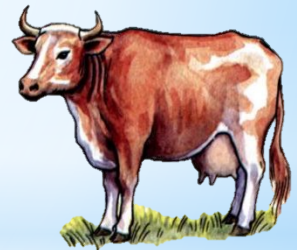
Мы со звуком [С'] играем и картинки подбираем



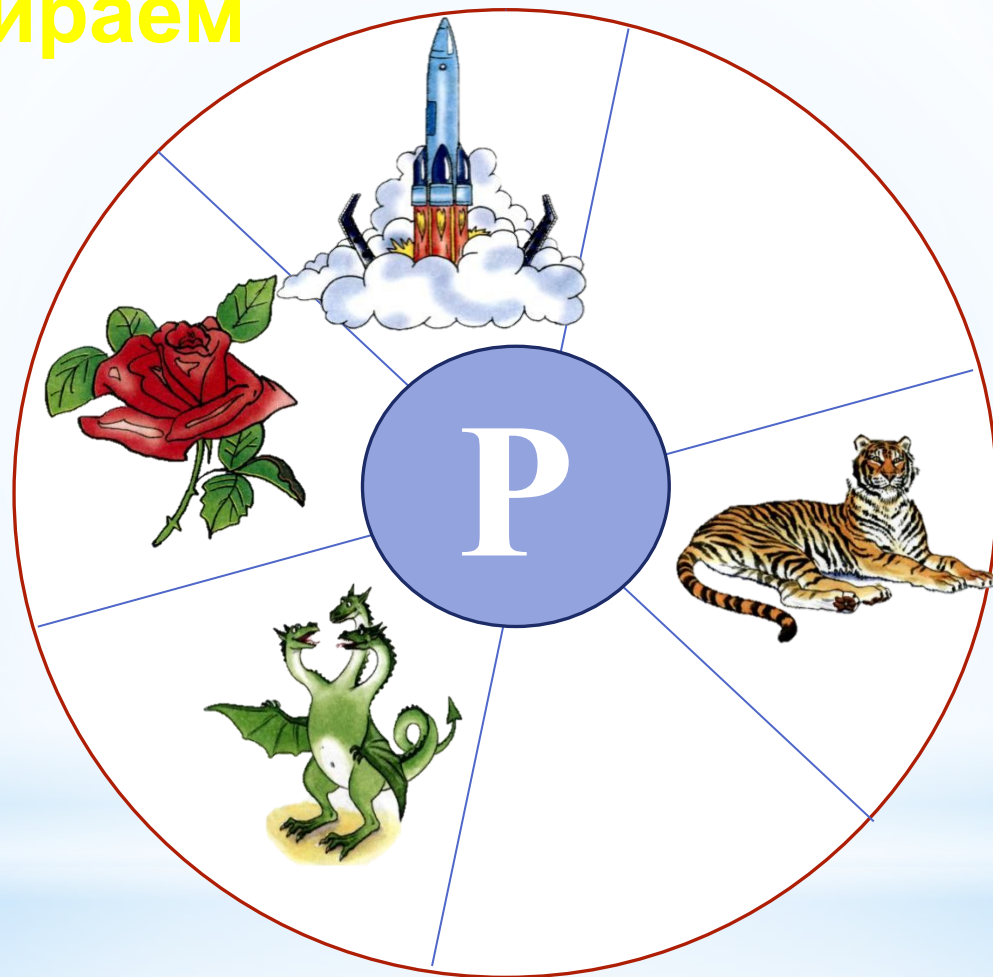
Мы со звуками играем и картинки подбираем



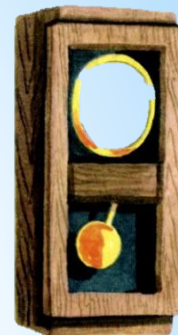
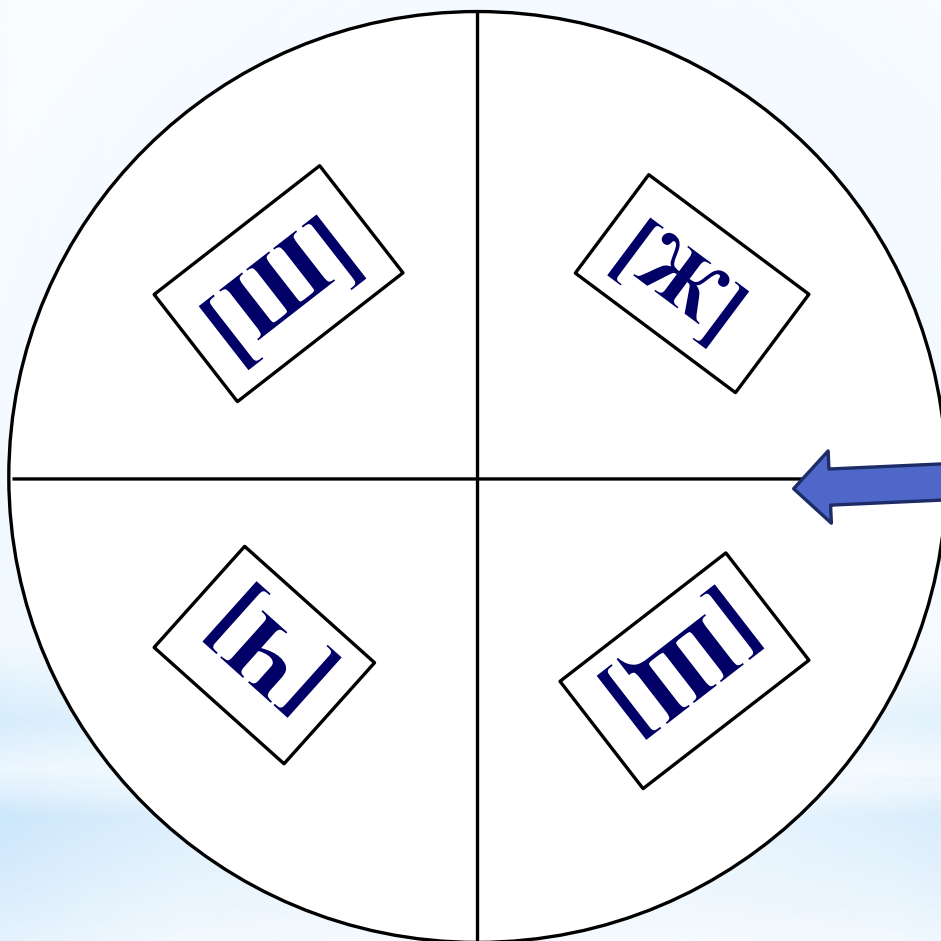
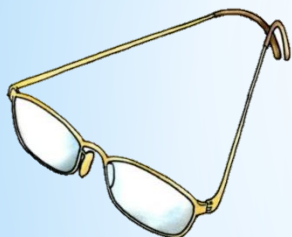
Мы со звуками играем и картинки подбираем



Мы со звуком [Р] играем и картинки подбираем



Мы со звуками играем и картинки подбираем



Заключение

Таким образом, применение в коррекционно-образовательном процессе специальных компьютерных игр, учитывающих закономерности и особенности развития детей с нарушениями речи, позволяет повысить эффективность коррекционного обучения, ускорить процесс подготовки дошкольников к обучению грамоте, предупредить появление у них вторичных расстройств письменной речи, приобрести первые навыки в работе с компьютером.

Использовании этих игр в образовательном процессе в сочетании с традиционными методами обучения будет являться важным фактором обогащения интеллектуального и эмоционального развития ребенка.

Данные игры могут быть использованы педагогами в индивидуальной работе и на подгрупповых занятиях. Также такие игры могут быть рекомендованы и законным представителям (родителям).

Используемые источники:

1. Коноваленко В.В., Коноваленко С.В. Автоматизация свистящих звуков С, Сь, З, Зь, Ц у детей: дидактический материал для логопедов. Альбом 1 /В.В. Коноваленко, С.В. Коноваленко. – ГНОМ и Д. – 3-е изд. – 2013. – 80 с.
2. Коноваленко В.В. Коноваленко С.В. Автоматизация шипящих звуков Ш, Ж, Ч, Щ у детей: дидактический материал для логопедов. Альбом 2 /В.В. Коноваленко, С.В. Коноваленко. – ГНОМ и Д. – 3-е изд. – 2013. – 56 с.
3. Коноваленко В.В. Коноваленко С.В. Автоматизация сонорных звуков Л, Ль у детей: дидактический материал для логопедов. Альбом 3 / В. В. Коноваленко, С.В. Коноваленко. – ГНОМ и Д. – 3-е изд. – 2013. – 56 с.
4. Коноваленко В.В. Коноваленко С.В. Автоматизация сонорных звуков Р, Рь у детей. Дидактический материал для логопедов. Альбом 4 / В.В. Коноваленко, С.В. Коноваленко. – ГНОМ и Д. – 3-е изд. – 2013. – 56 с.

Технические требования:

- * Компьютер и процессор: 32-разрядный (x86) процессор с тактовой частотой 1 ГГц.
- * Оперативная память: 1 ГБ (для 32-разрядной версии).
- * 2 ГБ (для 64-разрядной системы).
- * Жесткий диск 180 МБ свободного места.
- * Наличие пакета Microsoft Office с поддержкой макросов.
- * Клавиатура, мышь.

При разработке использована программа Power Point.