



Тема: «Компьютерные развивающие игры в помощь учителю-логопеду, дефектологу ДОУ»

*Учитель – логопед
ГБДОУ «Детский сад № 2
компенсирующего вида»
Полищук Ирина Борисовна*



**Компьютерные
игры –
новый вид
развивающего
обучения**

Сегодня нет необходимости обсуждать, нужна или не нужна компьютеризация специального образования.

Сама жизнь ставит специалистов перед проблемой внедрения компьютерной техники в систему специального образования.



Цели использования новых компьютерных технологий и специальных компьютерных программ

```
graph TD; A[Цели использования новых компьютерных технологий и специальных компьютерных программ] --> B[Оптимизация коррекционного процесса]; A --> C[Качественная индивидуализация обучения детей]; A --> D[Рост мотивации и заинтересованности детей в занятиях];
```

**Оптимизация
коррекционного
процесса**

**Качественная
индивидуализация
обучения детей**

**Рост мотивации и
заинтересованности
детей в занятиях**

Игра – это деятельность познавательная, она представляет собой своеобразную практическую форму размышления ребёнка об окружающей его природе и социальной действительности. Благодаря особенностям игровых средств отображения действительности, ребёнок в игре впервые приобщается к абстрактному мышлению.



Польза от использования компьютерных игр

Компьютерные технологии избавляют как педагога, так и ребёнка от тяжёлой рутинной работы

Занятие на компьютере создаёт более комфортные условия для успешного выполнения упражнений

Занимательная форма экспериментирования, классификации, сравнения

Освоение межличностной коммуникации

Коррекция произношения, принцип самоконтроля, используя привлекательную графику

Уменьшается утомляемость, дольше сохраняется работоспособность

Повышение мотивации в трудной для ребёнка работе над произношением

Компьютерные технологии открывают новые возможности использования педагогических приёмов в традиционной коррекционной методике

Подбирать материал разной степени сложности

Изменять меру трудности, характер задания, адекватно возможностям ребёнка

Делать «видимыми» проблемы в развитии ребёнка

Формировать у ребёнка процесс осмысления собственных произносительных навыков

Простота в управлении сложным программным обеспечением

Возможность для педагога посмотреть на свою работу с новых позиций, обогатить знания и умения, которыми он владеет

**Компьютерные
игры для
детей
от 4 до 12**

Для логопедов, воспитателей, психологов и родителей

«Игры для Тигры»

«Домашний логопед»

«Учимся правильно
говорить»

«Баба Яга учится читать»

«Скоро в школу»

«Баба Яга. Пойди туда –
не зная куда»

«Загадки Тигрёнка Усика»

«Игры с Лунтиком»

«Алик – скоро в школу»

«Незнайкина грамота»



«Игры для Тигры»



Блоки программы «Игры для Тигры»:

«Просодика». Коррекция следующих просодических характеристик речи:

- длительности и силы речевого выдоха;
- громкости и тембра голоса;
- темпо-ритмичности;
- интонационной выразительности;
- четкости и разборчивости речи.

Блок включает 4 модуля: «Дыхание», «Слитность», «Ритм», «Высота» и «Тембр».

«Фонематика» включает такие модули: «Звуки», «Слова», «Анализ», «Синтез». Направлен на коррекцию и развитие фонематических процессов у детей с нарушениями речи.

«Лексика» состоит из модулей «Слова», «Словосочетания», «Валентность».

«Звукопроизношение».

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ СПОСОБСТВУЮТ ФОРМИРОВАНИЮ:

- ◆ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ;
- ◆ ИДЕАЛЬНОГО ПЛАНА ДЕЙСТВИЙ;
- ◆ КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИЙ;
- ◆ УМЕНИЯ ПРИНЯТЬ И ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ;
- ◆ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ;
- ◆ И РАЗВИТИЮ У ДЕТЕЙ ЗРИТЕЛЬНОЙ,
СЛУХОВОЙ ПАМЯТИ, МЫШЛЕНИЯ,
ВООБРАЖЕНИЯ, ВОСПРИЯТИЯ;
- ◆ И АКТИВИЗАЦИИ СЛОВАРЯ;
- ◆ ЗАКРЕПЛЕНИЮ ЦВЕТА, ФОРМЫ,
ЗАПОМИНАНИЮ ЦИФР И БУКВ.





*Развитие
этих
качеств
особенно
важно для
шестиле-*

тних

*детей,
так как
именно
они во
многом и
обеспечив
ают
психологи
ческую*

Список литературы:

1. Гуськова С.А. «Компьютерные развивающие игры в помощь логопеду, дефектологу»
2. Лизунова Л.Р. «Использование информационно-коммуникационных технологий в логопедической работе»
3. Феклистова И.В. «Использование компьютерных технологий в логопедической работе»



Использование компьютерных игр на индивидуальных логопедических занятиях

