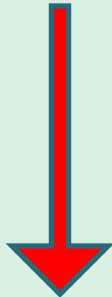


# МБДОУ № 89 "КРЕПЫШ"



# **ЦЕЛЬ РАБОТЫ**



- **показать возможности применения компьютерных программ в практической работе логопеда**



# Задачи работы:

- Объяснить, как средства ИКТ могут способствовать развитию речевых умений и навыков;
- Рассказать, какие умения они развивают;
- Показать использование коррекционных программ в практической работе логопеда.

# Принципы реализации информационных технологий на логопедических занятиях

- Принцип полисенсорного подхода к коррекции речевых нарушений.
- Принцип системного подхода к коррекции речевых нарушений.
- Принцип развивающего и дифференцированного обучения детей;
- Принцип системности и последовательности обучения;
- Принцип доступности обучения.
- Принцип индивидуального обучения.
- Принцип объективной оценки результатов деятельности ребёнка.
- Принцип игровой стратегии и введение ребёнка в проблемную ситуацию.
- Принцип воспитывающего обучения.
- Принцип интерактивности компьютерных средств обучения.



# ВЫПИСКА ИЗ СанПин

2.4.1.2660-10

**12.21.** Занятия с использованием компьютеров

для детей **5-7** лет следует проводить

не более одного в течение дня и не чаще  
трех раз в неделю

в дни наиболее высокой работоспособности:

во вторник

в среду

и в четверг





# после занятия с детьми проводят гимнастику для глаз



**Непрерывная продолжительность  
работы с компьютером  
на развивающих игровых занятиях**

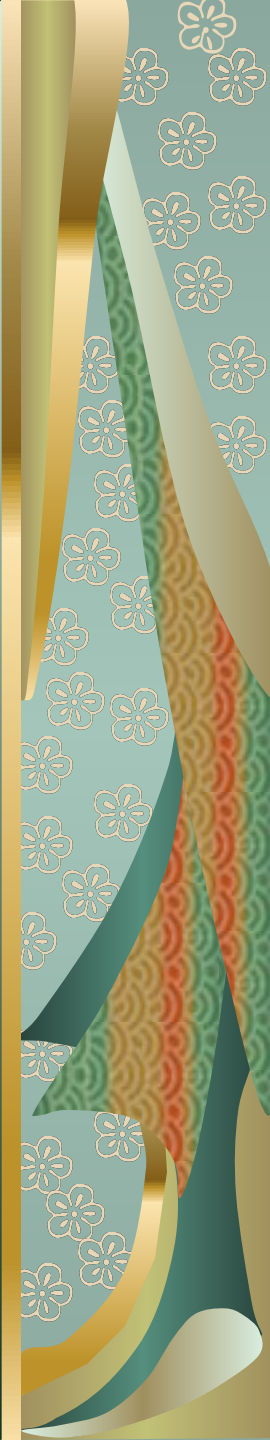
**для детей 5 лет не должна превышать 10 минут**

**для детей 6-7 лет - 15 минут.**

**Для детей, имеющих хроническую патологию,  
частоболеющих (более 4 раз в год),  
после перенесенных заболеваний в течение  
2-недель продолжительность занятий с  
компьютером должна быть сокращена**

**для детей 5 лет - до 7 минут,**

**для детей 6 лет - до 10 мин.**



Для снижения утомляемости детей  
на занятиях с использованием  
компьютерной техники  
необходимо обеспечить  
гигиенически рациональную организацию рабочего места:

- соответствие мебели росту ребенка,
- достаточный уровень освещенности.

Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или  
чуть ниже,

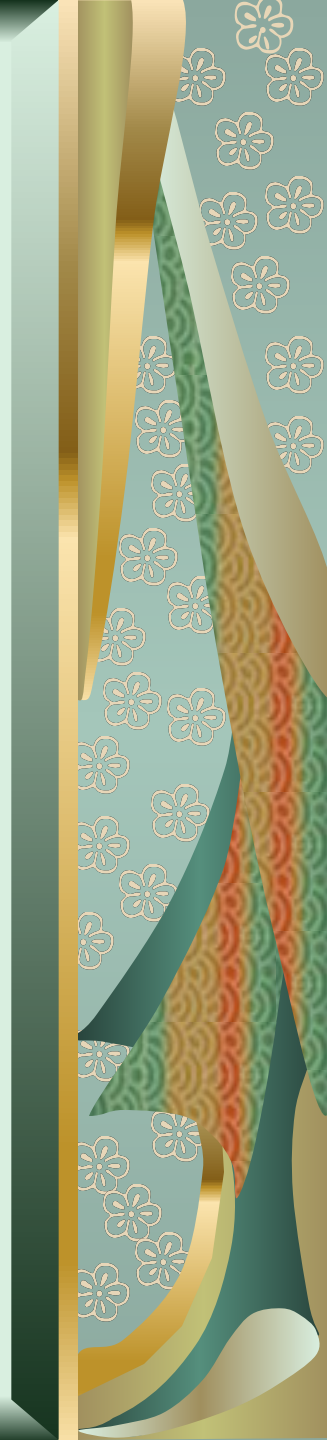
на расстоянии не ближе **50** см.

Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером  
в них.



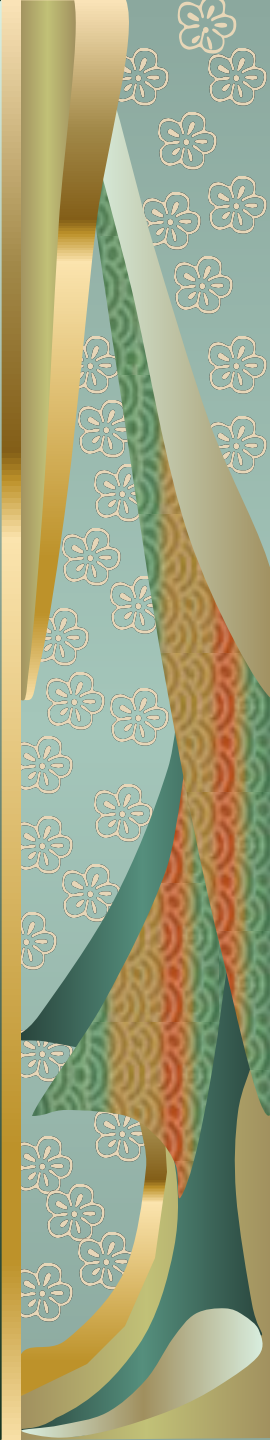
**Не допустимо!**

**использование одного компьютера  
для одновременного занятия  
двух или более детей**



## ***Кроме этого следует учитывать***

- ***дозирование нагрузки при зрительных нарушениях и невротических расстройствах;***
- ***противопоказания – эпилепсия;***
- ***Занятия детей с компьютером проводят в присутствии педагога в хорошо проветренном помещении.***



# ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ в МБДОУ № 89 «КРЕПЫШ»



## Направления коррекционной работы с использованием ИКТ:

- Артикуляционная гимнастика;
- Звукопроизношение;
- Фонематические процессы;
- Лексико-грамматические навыки и связная речь;
- Подготовка к обучению грамоте.



# АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА



Котик Музик утром встал,  
Чистить зубки побежал.  
Вправо-влево, вправо-влево  
Чистим зубки мы умело.  
Пополощем ротик,  
Как чистюля Котик.



Дети потягиваются.  
В улыбке открыть рот и кончиком языка,  
сильно «почистить» за нижними зубами  
5-6 раз, затем за верхними зубами 5-6 раз.  
Имитация полоскания рта.

Дальше по порядку  
Делаем зарядку!  
Музик спинку выгибает.



Улыбка, открыть рот,  
кончик языка упереть  
за нижние зубы,  
«спинку» выгнуть,  
удерживать под счет до 8-ми.



Вот и завтракать пора:  
Котик нам напек блины,  
Со сметаной они.

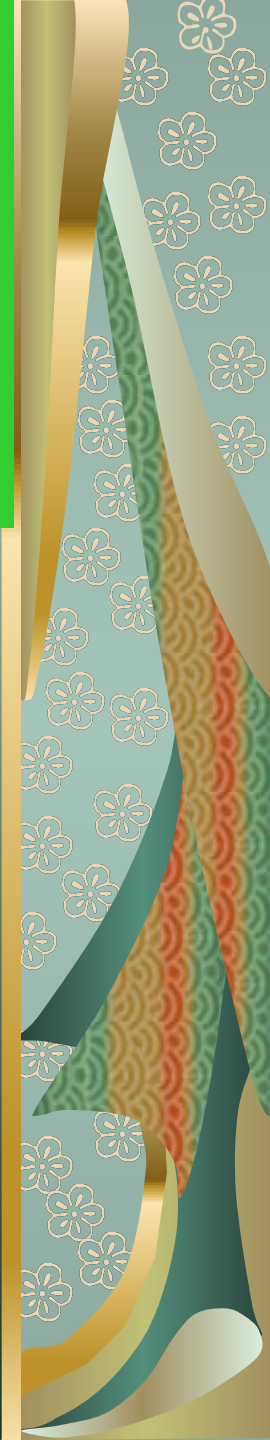


Улыбнуться, открыть рот,  
потянуть вперед  
язычок, положить  
язычок на нижнюю  
губу и улыбаться  
под счет до 8-ми.

Дальше по порядку  
Делаем зарядку!  
Музик спинку выгибает.

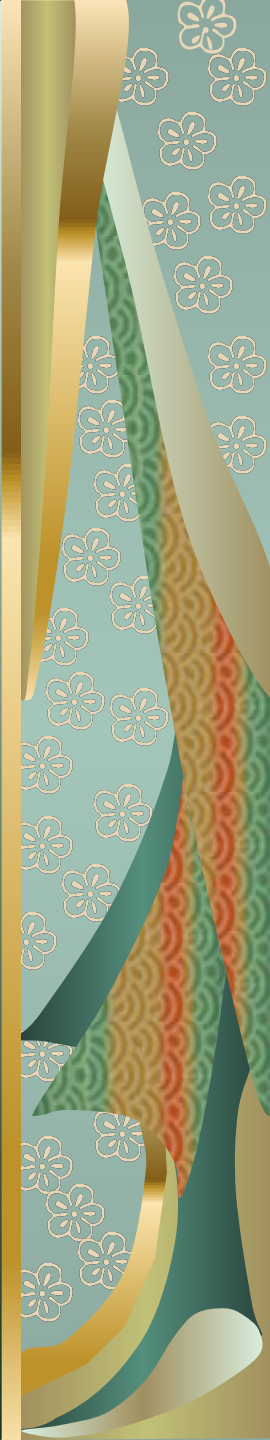


Улыбка, открыть рот,  
кончик языка упереть  
за нижние зубы,  
«спинку» выгнуть,  
удерживать под счет до 8-ми.





# ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ





## Автоматизация звука «Л» в связной речи

На основе сюжета сказки  
«Золушка»



# Домашний логопед



Мультимедийный диск предназначен для работы над звуками речи и представлен разделами:

- Согласные звуки.
- Гласные звуки.
- Советы родителям.
- Мини – игры “Звуковичок”, “Угадай – ка”.

В первых двух разделах в игровой форме содержится материал, который помогает сделать произношение чётким, и представлен подразделами:

- правильная артикуляция звуков;
- подготовительные упражнения;
- постановка звуков;
- автоматизация в слогах, словах, предложениях, фразовой речи;
- весёлые скороговорки;
- поучительные пословицы и поговорки.

- Мини – игры “Звуковичок”, “Угадай – ка” формируют навыки правильного произношения звуков, помогают развивать фонематический слух.

# ФОНЕМАТИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ





# Программно-методический комплекс “Развитие речи”

- ▶ Неречевые звуки
- ▶ Звукоподражание
- ▶ Речевые звуки
- ▶ Развитие связной речи



ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ

НАВЫКИ

И СВЯЗНАЯ РЕЧЬ





Замени одним словом



Стакан из стекла – **стеклянный** стакан.

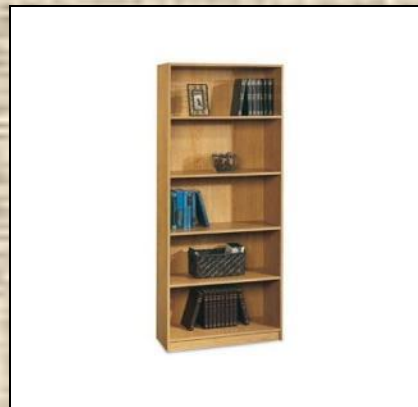


Кастрюля из металла - ...

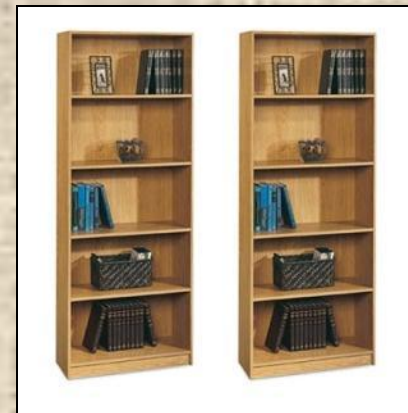
кастрюля.



Один - много



шкаф



...

# Игры для Тигры



- Предназначена для коррекции ОНР у дошкольников и младших школьников.
- В программе более 50 упражнений, собранных в четыре тематических блока:
  - ФОНЕМАТИКА, ПРОСОДИКА, ЛЕКСИКА, ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ.
- Для работы с блоком ПРОСОДИКА потребуется обычный микрофон.

ПОДГОТОВКА  
К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ

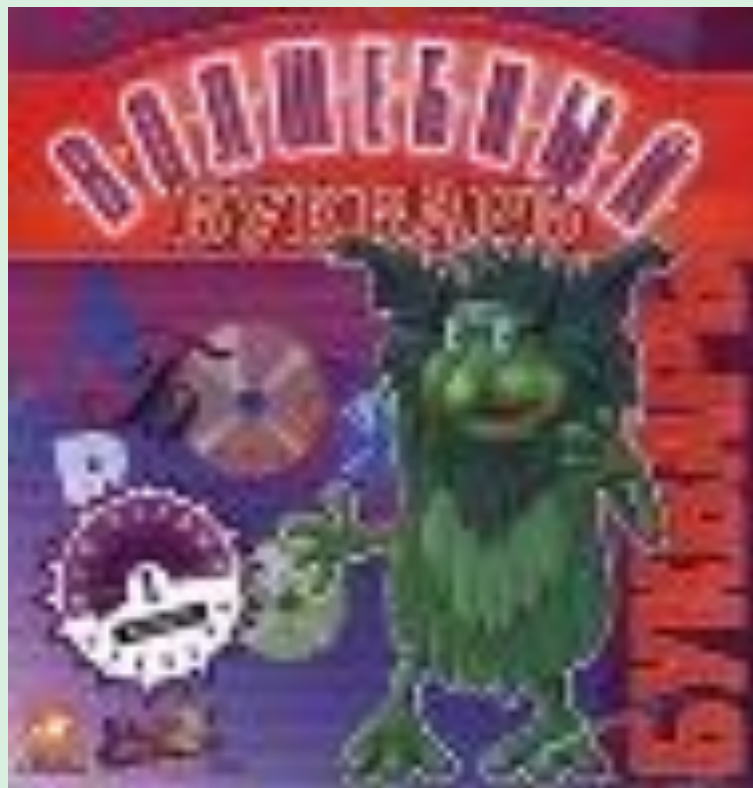


# Волшебный букварь



- Основная идея этой программы – сделать чтение и письмо увлекательной игрой с «живыми», «говорящими» буквами.
- Задания, которые предстоит выполнять ребенку, таковы: найди букву на экране, вставь пропущенную букву в слово, напечатай букву или слово и т.д.





# Баба - Яга учится читать



- Методика опережающего обучения.
- Впервые на компьютере азбука в стихах и играх.
- Обучение навыкам чтения на базе занимательных игр.
- Красочная мультипликация и анимация.
- Игры озвучены известными актерами.
- Профилактика оптической дисграфии.
- Частушки про буквы на бис.





# Трое из Простоквашино. Шарик учит азбуку



- Отсутствие жестких временных рамок, мешающих при обучении.
- Успокаивающая музыка, озвученные профессиональными актерами диалоги.
- Несложные задания, рассчитанные на поэтапное усвоение материала.
- Минимальные системные требования.

# Лунтик. Подготовка к школе



- Десять обучающих заданий, подобранных специально для дошкольников.
- Каждое задание – маленькая забавная история из жизни Лунтика и его друзей.
- Замечательная графика и анимация.





# Гарфилд малышам. Развиваем речь



- Программа специально разработана для детей от 3 до 5 лет.
- Включает в себя 15 тематических заданий.
- Дает понятие о гласных и согласных звуках.
- Великолепная мультипликационная графика.
- Озвучена профессиональными актерами.



# Незнайкина грамота



- В играх используются хорошо знакомые и любимые персонажи, и прежде всего Незнайка.
- Отличная графика, выполненная замечательными художниками, озвучивание на студии "Союзмультфильм".
- 12 разнообразных оригинальных игр, в которые приятно и весело играть.
- Формирование словаря по теме «Одежда».
- Развитие мелкой моторики.
- Формирование быстроты реакции.

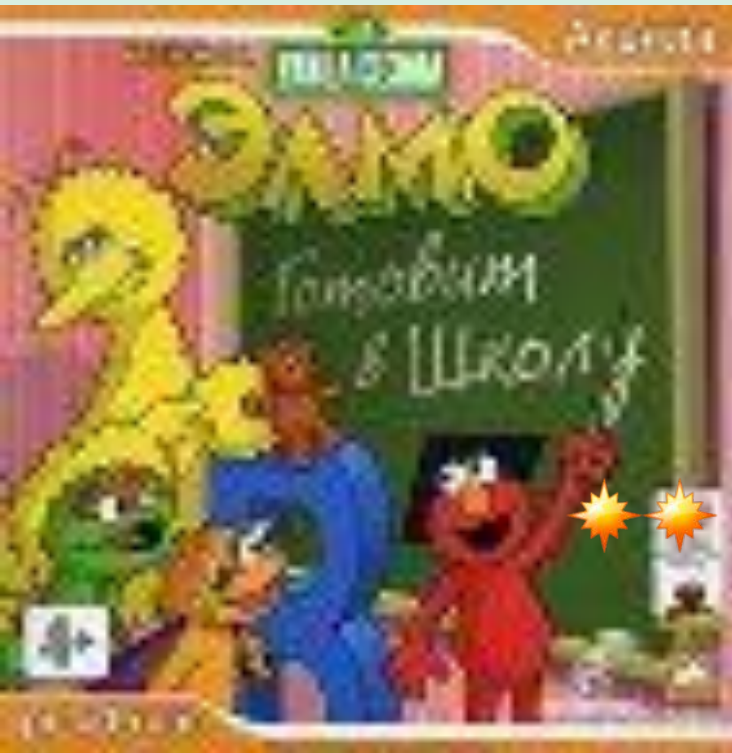


# Алик. Скоро в школу



- Диск разработан специально для обучения дошколят основным понятиям, необходимым для школы:
  - цвет, направление
  - форма, размер
  - обучение числам
- развитие логического мышления.

# ***ЭЛМО ГОТОВИТ В ШКОЛУ***



- Игра разработана специалистами в области обучающих развлекательных программ.
- Обучение основам техники чтения и элементарной арифметике.
- Уроки творчества: музыка, пение, работа с цветами и формами.
- Слова и счет на испанском языке.
- Занятия по расширению кругозора и эрудиции.

# Дэльта - 142



Тренажер позволяет работать с любыми речевыми единицами от звука до текста, решать логопедические задачи: от коррекции речевого дыхания и голоса до развития лексико-грамматической стороны речи, многократно дублировать необходимый тип упражнений и речевой материал, одновременно с логопедической работой осуществлять коррекцию восприятия, внимания, памяти. 40 упражнений распределены по блокам: звук, буква, слог, слово, предложение, текст.



# Баба-Яга. Пойди туда не знаю куда.



- Звуковое и текстовое сопровождение  
в  
стихотворной форме.
- Развитие навыков логического мышления, зрительной и слуховой памяти, пространственного воображения, зрительного и слухового восприятия.
- Озвучивание игры известными актерами.
- Красочная мультипликация и flash-анимация.
- Возможность выбора игр в любой последовательности.

# ***Лелик. Времена года***



Вместе с Лёликом ребенок может узнать много интересного:

- познакомится с цифрами и алфавитом;
- научится определять форму и цвет предметов;
- поиграет в игры, развивающие воображение, память и реакцию;
- получит представление о природе, временах года и погоде.

И все это ненавязчиво и весело!



# **«Компьютерный практикум для логопедических занятий в начальной школе»**

*Он предназначен для практической отработки знаний, умений, навыков с детьми 6-10 лет. В состав практикума вошло 20 компьютерных игр и около 1500 дидактических упражнений.*

*Практикум включает пять разделов:*

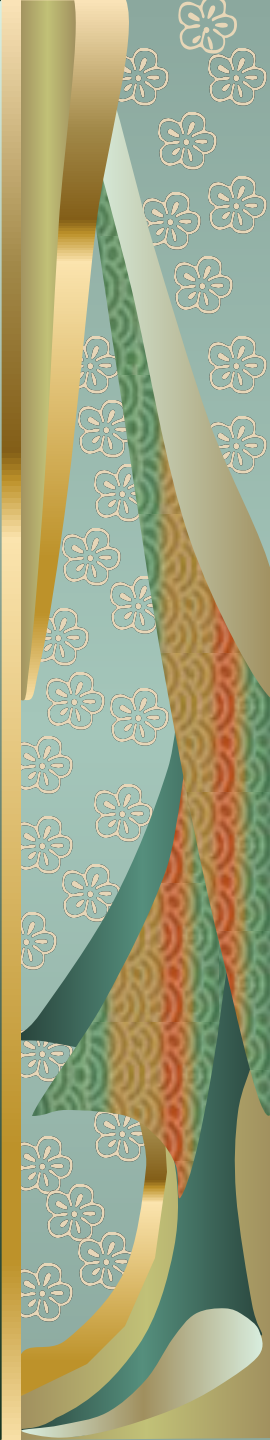
- Подготовительный.*
- Восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи.*
- Восполнение пробелов лексико – грамматического развития.*
- Восполнение пробелов в формировании связной речи.*
- Развитие индивидуальных качеств учеников.*

*Контроль за ходом выполнения игры сопровождается звуковыми сигналами. При правильном действии они более мелодичные, при неправильном – более тревожные. Но самое главное – это наличие конструктора урока, благодаря которому можно самостоятельно строить занятие, выбирая только нужные упражнения, задавая длительность каждого из них.*



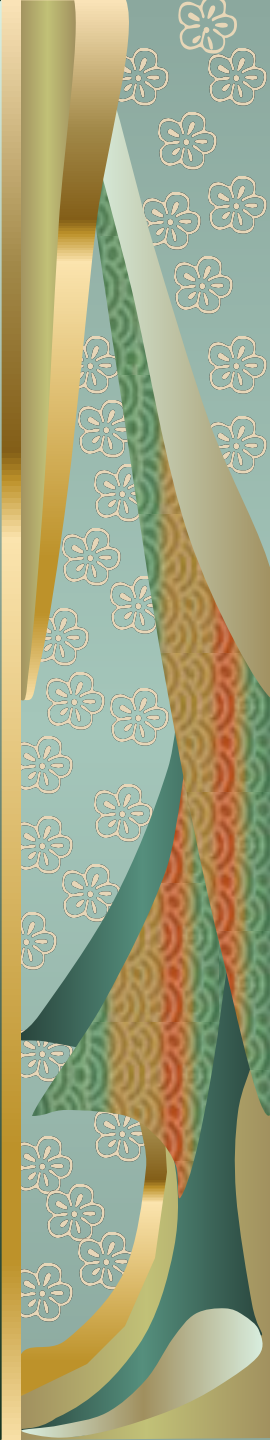
# Компьютерные программы

- **«Лента времени»** - программа поможет выявить, систематизировать, расширить и обогатить тот опыт впечатлений, который был накоплен самим ребенком на протяжении всего предшествующего периода жизни (от ребёнка требуется рассмотреть фотографии окружающего мира и соотнести их с сезонами года).
- **«Солнечный замок»** - серия упражнений для детей от 3 до 6 лет, направленных на коррекцию фонетико-фонематической стороны речи.
- **«Читаем сами»** - развитие речи детей с задержкой речевого развития.
- **«Учимся запоминать»** - формирование словаря по темам: «Домашние животные и птицы», «Животные жарких стран»; формирование представлений о целостности предметов.



- **“МИР ЗА ТВОИМ ОКНОМ”** - программа предназначена для детей, имеющих самые разные проблемы в развитии, обучающихся в специальных школах, специальных классах при массовых школах, подготовительных группах детских садов, реабилитационных центрах. Программа особенно полезна тем детям, которые испытывают трудности в анализе явлений окружающей действительности, общении, систематизации и словесном выражении накопленных впечатлений и представлений.

- **«В ГОРОДСКОМ ДВОРЕ»** - авторами создан уникальный инструмент обучения – “Калейдоскоп”, позволяющий собирать десятки вариантов картин жизни обычного городского двора в любой сезон года, экспериментировать с признаками, осмысливать границы допустимых изменений, устанавливать соответствие между образом и словом.



# Компьютерный комплекс "РЕЧЕВОЙ КАЛЕЙДОСКОП"

- *Применение программы рассчитано на любой возраст: от дошкольников до взрослых людей.*
- *Условно в программе компьютерного комплекса можно выделить 4 группы модулей по своему назначению: I группа предназначена для работы над дыханием и голосом; II группа – для работы над звуками речи; III группа – для работы над произношением в целом; IV группа – для развития слухового восприятия и слухового контроля за собственной речью.*
- *"Речевой калейдоскоп" может быть использован: на этапе постановки звука, в ходе коррекции и дифференциации звуков друг от друга и на этапе автоматизации. С этой целью программой предусмотрено почти в каждом модуле по 2 варианта игр.*

# **Выводы:**

- *Компьютеризированные разработки повышают мотивационную готовность ребенка, тем самым повышая эффективность логопедического занятия.*
- *Во многих случаях они просто революционно меняют возрастные границы, темпы и качество коррекционной работы, способствуют повышению самооценки ребенка.*
- *Использование компьютера позволяет индивидуализировать коррекционный процесс.*

