

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ РАБОТЕ

Подготовила:
учитель-логопед
МБДОУ д/с №10
«Звёздочка» Подольск
Т.А.



Актуальность использования информационно-коммуникативных технологий.



Внедрение компьютерных технологий сегодня является новой ступенью в образовательном процессе. В процессе занятий с применением компьютера дети учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Применение информационно-коммуникационных технологий в сочетании с традиционными методами позволяет оптимизировать коррекционно-развивающий процесс, сделать его более результативным.

Возникающие проблемы и пути их решения

- не все массовые компьютерные игры можно использовать для работы с детьми с речевыми нарушениями, поскольку многие из них не соответствуют технологиям коррекционной работы.
- СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ СЛАЙД – ФИЛЬМОВ И УЧЕБНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ.



Применение презентаций:

Индивидуальны
е

Подгрупповые,
групповые

Компьютер,
ноутбук

Большой монитор,
мультимедийный
проектор, экран



Требования, предъявляемые к развивающим и обучающим программам, применяемым на логопедических занятиях:

- Программа должна иметь указание на возраст ребенка.
- Программа должна быть яркой, красочной, со звуковым оформлением.
- Объекты, отображенные на экране, не должны быть мелкими или непонятными детям.
- Программа должна быть на русском языке.
- Текст заданий, если он имеется, желательно должен быть озвучен диктором.
- Задания - интересные, понятные ребёнку, простые для выполнения.
- Периоды и эпизоды игры должны быть не более 3-5 минут.
- Желательно, чтобы ребенок работал с клавиатурой, так как справиться с мышкой ему еще сложно.
- Программа должна развивать детей, давать им знания, обучать навыкам в незатейливой игровой форме.

Гигиенические нормы и рекомендации работы за компьютером

Максимальная одноразовая длительность работы на компьютере не должна быть более указанной ниже:

для детей 6 лет - 15 минут в день;

для детей 5 лет - 10 минут в день;

Рекомендуемое время дня для занятий на компьютере:

первая половина дня - оптимальна; вторая половина дня - допустима. Занятие с использованием компьютера во второй половине дня следует проводить в период второго подъема суточной работоспособности, в интервале от 15 ч 30 мин до 16 ч 30 мин, после дневного сна и полдника. Рекомендуемая максимальная кратность работы на компьютере в течение недели для детей 5 и 6 лет- 1-2 раза.



Принципы реализации информационных технологий



- Системный подход к коррекции речевых нарушений.
- Принцип системности и последовательности обучения. Использование полученных ранее знаний в процессе овладения новыми, переходя от простого к сложному.
- Принцип доступности обучения соответствии возрастным особенностям дошкольников.
- Принцип индивидуального обучения.
- Принцип объективной оценки результатов деятельности ребёнка.

Игра «магазин»

- Цели:**
1. Автоматизация звука [ш] в начале слова.
 2. Расширение словарного запаса.
 3. Развитие словесно – логического мышления.

Лексический материал: шуба, шахматы, шайба, шапка, шина.

Инструкция: Какие вещи купили в этом магазине?

Ход игры: На слайде схематично изображен магазин, в витрине которого выставлен ряд предметов одежды. Ребенок должен выбрать из расположенных внизу предметов те, которые могли быть куплены в этом магазине (шуба, шапка). На следующем слайде ребенок видит эти предметы в витрине магазина и может оценить правильность своего ответа. Аналогично на следующих слайдах определяется, где были куплены остальные предметы.



Игра «Помоги бабушке»

Инструкция: Котенок разбросал бабушкины клубки по полу. Помоги бабушке собрать клубки в корзину.

Ход игры: По щелчку мыши на экране появляется корзина. После того как ребенок правильно повторит слово или предложение с автоматизируемым звуком, в корзине появляется очередной клубок до тех пор пока все клубки не окажутся в корзине.

**Котёнок разбросал бабушкины клубки по полу.
Помоги бабушке собрать клубки в корзину.**



Игра «Продолжи ряд»

Цели: 1. Автоматизация звука [Ш] в середине слова в стечении с согласными.

2. Расширение словарного запаса.

3. Развитие словесно-логического мышления.

Лексический материал: лягушка, вишня, катушка, каштан, плюшка.

Инструкция: Какой из этих предметов (показ курсором) подходит к верхнему ряду? Почему?

Ход игры: После того как ребенок сделает выбор, по щелчку мыши демонстрируется правильный ответ. Затем последовательно предлагается найти место для каждого предмета из нижнего ряда.

Какой из предметов подходит к этому ряду?



Спасибо
за внимание!