МАСТЕР-КЛАСС

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ 5-6 ЛЕТ С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ»

Нехай Елена Владимировна,

учитель-дефектолог

государственного учреждения образования

«Ясли-сад № 4 г. Старые Дороги»

Цель: повышение уровня компетентности педагогов по использованию компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми 5-6 лет с общим недоразвитием речи.

Задачи: [повышать уровень знаний и умений педагогов по использованию компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми 5-6 лет с общим недоразвитием речи;](https://detivsadu.ru/logoped-dou/) расширять спектр методов и приемов использования компьютерных игр; развивать исследовательско-творческие педагогические способности, инновационную культуру и креативное мышление; активизировать творческий потенциал педагогов; побуждать к профессиональным поискам.

Оборудование: компьютер, большое солнышко, солнышки с разным настроением (по количеству участников), кепочки и бантики (по количеству участников), компьютерная программа «Игры для Тигры», мультимедийная программа «Развитие речи. Учимся говорить правильно» и авторская компьютерная игра «Закреплялочка с [р]», дидактические игры, колокольчик, диск с песней «Голубой вагон».

Участники: учителя-дефектологи, воспитатели дошкольного образования, специальных групп, групп интегрированного обучения и воспитания.

Ход мастер-класса

Уважаемые коллеги, позвольте представить Вам тему моего мастер-класса «Использование компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми 5-6 лет с общим недоразвитием речи».

Прежде, чем мы начнём мастер-класс, я хочу рассказать Вам притчу «Иди вперёд».

Один дровосек был очень беден. За те дрова, что он приносил в город из ближайшего леса, платили совсем мало.

Однажды мудрец, проходивший мимо, застал дровосека за работой и посоветовал бедняку идти дальше в лес:

– Иди вперёд, иди вперёд!

Дровосек послушался совета, отправился в лес и шёл вперёд, пока не дошёл до сандалового дерева. Он был очень обрадован этой находкой, срубил дерево и, захватив с собой столько кусков его, сколько мог унести, продал их на базаре за хорошую цену. Потом дровосек удивился, почему добрый человек не сказал ему о том, что в лесу есть сандаловое дерево, а просто посоветовал идти вперёд. На следующий день, дойдя до срубленного дерева, он пошёл дальше и нашёл медные залежи. Дровосек взял с собой столько меди, сколько мог унести и, продав её на базаре, выручил ещё больше денег. На следующий день он пошёл ещё дальше и нашёл серебряные россыпи. Потом же он нашёл золото, потом – алмазы и, наконец, приобрёл огромные богатства.

Именно таково положение человека, который стремится к истинному знанию: если он не остановится в своём движении после того, как достигнет некоторых успехов, то, в конце концов, найдёт богатство вечного Знания и Истины.

Желаю Вам на мастер-классе найти необходимые знания.

Как Вы думаете, какие задачи развития речи должны решаться на протяжении всего дошкольного возраста? На что мы должны обращать внимание? (Формирование звуковой культуры речи, обогащение словарного запаса, обучение рассказыванию, связной речи, развитие выразительности речи.)

Итак:

Крикните громко и хором, друзья!

Деток вы любите? Нет? Или да?

Пришли на собрание,

Сил совсем нет,

Вам лекции хочется слушать здесь? (Нет)

Я вас понимаю…

Как быть, господа?

Проблемы детей решать нужно нам? (Да)

Дайте мне тогда ответ!

Помочь откажетесь мне? (Нет)

Последнее спрошу вас я:

Активными все будем? (Да)

Тот, у кого в руках окажется солнышко, говорит, что ожидает от сегодняшнего мастер-класса.

Скажите, пожалуйста, что является основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности? (Игра)

А какие интеллектуально-творческие игры вы знаете? (Предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные; трудовые; технические; конструкторские; электронные; компьютерные; игры-автоматы; игровые методы обучения.)

Вспомните, что такое дидактические игры? (Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.)

А что такое компьютерные игры? (Компьютерные игры – компьютерные программы, служащие для организации [игрового](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) процесса, связи с партнёрами по игре или сами выступающие в качестве [партнёра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B0%D1%80%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B3). Компьютерныеигры – такие игры, в которых игрок взаимодействует с виртуальной средой, построенной компьютером. Состояние виртуальной среды передается при помощи различных способов трансляции информации (звукового, визуального, тактильного).

В своей работе, помимо имеющихся компьютерных игр информационного пространства сети Интернет, я использую самостоятельно созданные материалы: мультимедийные презентации по лексическим темам, звукопроизношению, дидактические игры, а также авторскую компьютерную игру «Закреплялочка с [р]».

Сегодня мне хотелось не просто рассказать об использовании компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми, а показать и дать возможность практически опробовать некоторые игры из компьютерной программы «Игры для Тигры» (программа предназначена для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного возраста), мультимедийной программы «Развитие речи. Учимся говорить правильно» (предназначенной для развития речевых навыков детей 5-6 лет) и авторской компьютерной игры «Закреплялочка с [р]» (предназначенной для закрепления правильного произношения звука [р] в словах, словосочетаниях, предложениях, связной речи с опорой на лексический материал; развития звукобуквенного анализа). Играть же мы будем не только в компьютерные, но и в дидактические игры.

Итак, с прекрасным настроением и позитивными эмоциями мы отправляемся в путешествие по стране Звукляндии. По сигналу колокольчика превращаемся с вами в детей! Надевайте бабочки и кепочки. А поедем мы на поезде, получите билеты и присаживайтесь на свои места.

Наш поезд прибывает на станцию – *«Просодилкино»*. Здесь нас ожидают упражнения и игры, направленные на коррекцию длительности и силы речевого выдоха; громкости и тембра голоса; темпо-ритмической стороны речи; интонационной выразительности; четкости и разборчивости речи.

Поиграем, выполним упражнение «Воздушный змей» («Игры для Тигры»: модуль «Дыхание», упражнение «Воздушный змей»), которое направлено на формирование длительной и сильной воздушной струи. Посмотрим, чей воздушный змей улетит выше? За компьютеры по очереди приглашаются участники для выполнения упражнения.

Следующее упражнение «Машина» направлено на развитие темпо-ритмической стороны речи на уровне слова. Постройте машину, произнося слово «ромашка» в нужном темпе и ритме? («Игры для Тигры»: модуль «Темп», упражнение «Машина».)

А это игра «Колокольчики», здесь мы будем развивать фонематический слух и слуховое восприятие. Прослушайте, потом повторите, выделяя мышью услышанные колокольчики («Развитие речи. Учимся говорить правильно»: «Неречевые звуки», игра «Колокольчики»).

А сейчас я предлагаю вам занять свои места. Но, чтобы поезд тронулся, нам нужно выполнить упражнение «Ветерок», которое направлено на развитие речевого дыхания. У каждого из участников на сиденье лежит вертушка, давайте поможем ветерку раскрутить вертушку.

Молодцы! Все справились с упражнениями и играми на этой станции. С каким настроением вы отравляетесь дальше, скажите нашему солнышку.

Это станция *«Звучалкино»*, здесь мы будем развивать моторные свойства органов артикуляции и афферентное двигательное звено речевой системы, а также навыки распознавания и правильного произношения звуков.

А нас ожидает упражнение «Правильно-неправильно», где нужно проанализировать артикуляцию звука [р]. Из двух картинок выберите одну, на которой положение язычка правильное. А сейчас перейдём за компьютер и найдём, на какой картинке, правой или левой, произношение звука [р] правильное, а на какой нет.

За компьютеры по очереди приглашаются участники. Вас ожидает игра «Услышь звук [р]» и три уровня сложности, где будем развивать фонематический слух, навыки распознавания и правильного произношения звука.

Щёлкните самолёт мышью и из него вылетит шарик, поймайте шарик, если услышите звук [р] («Развитие речи. Учимся говорить правильно». «Речевые звуки», игра «Услышь звук [р]»).

Очень хорошо. Что сейчас вы скажете нашему солнышку? Продолжаем путешествовать.

Наш поезд прибыл на станцию *«Словечкино»,*где мы продолжимразвивать фонематический слух на материале слов, умение находить место звука в слове, коррекцию звукопроизношения на этапе автоматизации и дифференциации дефектных звуков, а также развивать словарь и мышление.

За компьютеры по очереди приглашаются участники. Выполняя упражнение «4-й лишний», будем развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку (наличие определённого звука). Найдите лишнюю картинку («Игры для Тигры»: «Фонематика». Модуль «Слова», упражнение «4-й лишний»).

Главное в игре «Закреплялочка с [р]» (авторская компьютерная игра) автоматизация звука [р] в словах, дифференциация фруктов и овощей.

Давайте красиво произнесём названия картинок, нажимая мышью на картинку, фрукты разместим где?.. (на деревьях), а овощи – где?.. (на грядке).

В игре «Найди место звука» будем развивать умение находить место звука в слове.

Назовите картинку и определите, в каком месте находится заданный звук?

Отлично. Солнышко ожидает ваших впечатлений об этой станции. Поехали дальше.

Станция *«Говорилкино»* приглашает нас поработать над лексической и грамматической сторонами речи, развивать связную речь.

За компьютеры по очереди приглашаются участники.

В игре «Разложи картинки по местам» закрепляем обобщающие понятия, выполняем автоматизацию и дифференциацию поставленных звуков.

Назовите картинку и положите в нужный шкафчик. Как одним словом назовём картинки?

Выполняя упражнение «Действия», подбираем к глаголу существительные и составляем предложения. Посмотри на картинку и укажи, кто может плавать? («Игры для Тигры»: «Лексика». Модуль «Валентность» упражнение «Действия».)

В игре «Составь описание» нас ожидает составление описательного рассказа с опорой на графическую схему. Опираясь на графическую схему, выберите из тех образцов, которые описывают определенный признак нарисованного предмета. Составьте рассказ-описание («Развитие речи. Учимся говорить правильно». «Развитие связной речи», игра «Составь описание»).

Расскажите солнышку, как Вас встретила эта станция.

Наше путешествие по стране Звукляндии подходит к концу и нам нужно возвращаться обратно. Поехали!

Вам понравилось путешествие?

По сигналу колокольчика превращаемся обратно в педагогов. Снимайте бантики и кепочки.

Как вы считаете, какие игры самые полезные, универсальные? (Все игры нужны в работе учителя-дефектолога. Компьютерные игры вызывают огромный интерес у детей, так как несут в себе образный тип информации. Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание детей и обладают способностью стимулировать их познавательную активность, но при использовании компьютерных игр главное – соблюдать гигиенические нормы и рекомендации, соответствующие СанПиНу.)

Уважаемые коллеги, я продемонстрировала вам вариативность использования компьютерных и дидактических игр в коррекционно-развивающей работе с детьми 5-6 лет с общим недоразвитием речи. Данными приёмами я пользуюсь в своей работе и могу с уверенностью сказать, что они оказывают положительное воздействие на речевое развитие, у детей повышается работоспособность и интерес к коррекционным занятиям. Со всем этим можете работать и вы.

Давайте прижмём обе руки к груди и прислушаемся, как стучит сердце: тук, тук, тук. А теперь представьте, что у вас в груди вместо сердца кусочек ласкового солнышка. Яркий и теплый свет его разливается по телу, рукам, ногам. Его столько, что он уже не вмещается в нас. Давайте улыбнёмся и подарим друг другу немного света и тепла своего сердца.

А сейчас мысленно положите на левую руку всё то, с чем вы пришли сегодня на мастер-класс: свой багаж мыслей, знаний, опыта. А на правую руку выберите и положите солнышко, которое соответствует вашему настроению после сегодняшнего мастер-класса, и расскажите то, что получили от него.

А мне остаётся только поблагодарить вас за внимание и участие. Вы прекрасно потрудились, успехов Вам!

Мой опыт «Использование электронных образовательных ресурсов в коррекционно-развивающей работе с детьми 5-6 лет с особенностями психофизического развития» был отмечен дипломом I степени за участие в районной научно-практической конференции педагогических работников «Совершенствование управленческой и педагогической деятельности по обеспечению качественного образовательного процесса посредством реализации проектной деятельности и активизации работы ресурсных центров» в 2015–2016 учебном году, напечатан в журнале «Спецыяльная адукацыя» № 1 за 2018 год, в 2019–2020 учебном году получен диплом II степени за участие в конкурсе «Современные технологии в специальном образовании» с работой на тему: «Формирование мотивационной готовности детей старшего дошкольного возраста, педагогов и родителей к участию в коррекционно-образовательном процессе посредством информационно-коммуникационных технологий».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аствацатуров, Г.О. Шевченко, Л.Н. «Развитие речи. Учимся говорить правильно»: специализированная компьютерная программа / Г.О. Аствацатуров, Л.Н. Шевченко. – Москва: Новый диск, 2008.

2. Лизунова, Л.Р. «Игры для Тигры»: специализированная компьютерная программа / Л. Р. Лизунов. – Пермь, 2004.

3. Фадеева, Ю. А. Использование информационно-коммуникационных технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми / Ю. А. Фадеева //http://festival.1september.ru/