Современные реалии таковы, что в современном обществе активно развиваются цифровые технологии. Компьютер предоставляет максимально широкие возможности использования различных анализаторных систем. В частности, совместная работа слухового, двигательного и зрительного анализаторов при выполнении заданий компьютерной программы способствует активизации компенсаторных механизмов на основе зрительного восприятия.

С учётом этого, была специально разработана электронная игра «Карлуша учит говорить» для повышения эффективности работы по коррекции произношения свистящих звуков у детей дошкольного возраста.

Используя в своей практике игру «Карлуша учит говорит», педагог имеет ряд преимуществ:

* компьютер на занятии выступает средством, активизирующим коррекционную работу (качественно усиливает функцию учителя-дефектолога, повышает скорость обмена информацией между ребенком и педагогом, оперативности принятия решения);
* позволяет создать ситуацию, в которой деятельность детей реализуется в игровой форме;
* учитывает индивидуальные особенности и дифференцированный подход;
* высокая скорость обновления дидактического материала на экране экономит время на занятии;
* реализует социальный заказ, обусловленный информатизацией современного общества.

Преимущества использования интерактивной игры для ребенка:

* использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной. В процессе работы на их основе у детей формируются необходимые речевые навыки, а в дальнейшем и самоконтроль за своей речью;
* повышается мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;
* формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т. к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за изображением, отдает команды пальцам, а также активизирует умственную деятельность;
* высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей.

|  |
| --- |
| **ОПИСАНИЕ КОМЛЕКСА ЭЛЕКТРОННЫХ ИГР «КАРЛУША УЧИТ ГОВОРИТЬ»** |
| **«ЖЕМЧУЖИНЫ»**  *Цель:* укрепить мышцы артикуляционного аппарата, необходимых для правильного произношения свистящих звуков.  *Ход игры:* на экране ребёнок видит слайд с анимированным фоном береговой линии моря, недалеко от которого расположены раскрытые ракушки с жемчугом внутри, на котором изображения картинок – символов для проведения артикуляционной гимнастики. В нижнем правом углу - попугай Карлуша.  При переходе на данную игру, ребёнок сразу получаетзвуковую инструкцию к ней:  *В глубине пучинных вод*  *Клад затворником живёт.*  *В доме, маленькой ракушке*  *И не ведает забот.*  *Если клад суметь достать,*  *Язычок пойдёт плясать.*  *- Щёлкни мышкой по жемчужине и выполни упражнение, которое на ней изображено.*  Ребенок делает выбор. После щелчка, жемчужина начинает перемещаться по игровому полю, приближаясь к береговой линии, и увеличивается в размере. Воспитанник выполняет упражнение и только после этого переходит к следующему объекту. Педагог ненавязчиво направляет действия ребенка, помогая выбрать нужное упражнение. Так, как жемчужин много, мы можем эту игру использовать на нескольких занятиях. |
| **«МОРСКИЕ РЫБЫ»**  *Цель:* улучшить подвижность органов артикуляционного аппарата, увеличить объем, силу движений.  *Ход игры:* ребенок на слайде видит морское дно, анимированную картинку аквалангиста. Педагог, предварительно, рассказывает ребёнку историю о том, как Карлуша решил посмотреть, кто же обитает на дне синего моря. В начале игры звучит инструкция:  *В нашем море рыбка плыла.*  *Язычка она учила:*  *- на чешуйки посмотри,*  *упражненье повтори!*  На центр экрана «выплывает» изображение рыбки с картинкой- символом артикуляционного упражнения. Педагог просит ребенка назвать то, что он видит на чешуйках у рыбки, а после выполнить соответствующее действие. Наши морские рыбки задерживаются по центру слайда, позволив ребенку не спеша и правильно сделать артикуляционные упражнения. Чтобы перейти к следующей артикуляционной позе, ребёнок или педагог производит щелчок правой кнопкой мыши по любому месту экрана (слайда).  Выйти из игры можно в любой момент, нажав кнопку возврата в главное меню. |
| **«СОКРОВИЩА ПИРАТА»**  *Цель:* продолжать развивать подвижность органов речевого аппарата и адаптацию ребёнка к дальнейшему логопедическому воздействию.  *Ход игры:* ребёнок смотрит на экран и видит перед собой Карлушу в пиратской шляпе. За его спиной находиться лодка, в которой стоит сундук. Воспитанник слушает историю о том, откуда взялся данный сундук и какое действие с ним совершить:  *Потерял пират сундук,*  *А Карлуша тут как тут!*  *Ты с Карлушей поиграй*  *и монетки сосчитай.*  *Чтоб монеты сосчитать,*  *С язычком нужно играть.*  *- Чтобы достать монетку, щёлкни по сундуку. Выполни упражнение для язычка, которое изображено на монете. После выполнения, щёлкни опять по ней же, появится следующая. Так, ты сможешь посмотреть весь клад.*  Чтобы начать игру, воспитанник наводит курсор мыши на центр сундука и щелкает по левой кнопке. Из сундука появляется изображение монеты, в центре которой видим картинку, обозначающую определенное артикуляционное упражнение. Даем словесную инструкцию: «Сможем сосчитать монетку, если выполним правильно и красиво упражнение для нашего язычка». После этого ребенок выполняет определенные манипуляции и опять производит щелчок по центральной части монеты, которая прячется в сундук, с определенным звуковым шумом (касса). На её месте появляется следующая. Игра продолжается до монеты с изображением артикуляционного упражнения «Дятел». В конце педагог ещё раз уточняет: «Так сколько же золотых монет было в сундуке?». |
| **«У ОЗЕРА С КАРЛУШЕЙ»**  *Цель:* подготовить артикуляционный аппарат к постановке звука;  *Ход игры:* На игровом поле появляется фон с берегом озера, на котором разбросаны предметы, а внизу располагается картинная рама. Звучит инструкция:  *- Отыщи на картинке те предметы, которые будут появляться в рамке. Выполни упражнение для нашего язычка, которое обозначает эта картинка.*  В рамке, по щелчку мыши, появляются рисунок предмета, находящегося на берегу. Ребенок должен отыскать нужный предмет и выполнить артикуляционное упражнение, которое обозначает данная картинка. После выполнения упражнения, педагог наводит курсор на центр рамки и делает щелчок. Рисунок в рамке сменяется другим.  Игра продолжается до тех пор, пока ребенок не найдет все предметы. |
| **«МОРСКОЕ ДНО»**  *Цель:* развивать подвижность артикуляционного аппарата детей дошкольного возраста.  *Ход игры:*  На слайде изображено морское дно. Даётся инструкция в стихотворной форме:  *На морское дно взгляни,*  *Звёзд морских там отыщи.*  *Коль найдёшь ты это диво,*  *Мышкой щёлкни торопливо.*  *Пока звезда кружится,*  *язычок пусть трудится.*  Ребенок должен отыскать спрятавшуюся морскую звезду определённого цвета, или найти все звёзды на фоне морского дна. Как только он найдет её, наводит курсор мыши в центр рисунка и щелкает левой кнопкой компьютерной мышки. Сразу производится анимированное действие картинки: она начинает кружиться и появляется на фоне морской звезды изображение артикуляционного упражнения. Ребенок выполняет и возвращается к поиску следующего объекта.  Возвратиться в главное меню можно по уже знакомой нам ссылке. |
| **«ШУСТРАЯ ЗМЕЙКА»**  *Цель:*формирование навыков изолированного произношения поставленного звука [С].  *Ход игры:* слайд представлен в виде дорожки, а в верхнем левом углу видим саму змейку (герой – символ звука [С]), которая должна попасть к себе домой. Ребенка просим ей помочь.  *- Карлуша прилетел в гости, а наша Змейка ушла гулять - он не застал её дома. Давай поможем Змейке вернуться поскорее домой, но она сможет передвигаться только, если ты, будет правильно произносить звук [С]. Вдохни и на выдохе произнеси: ССС, щёлкнув мышкой по Змейке. Если воздух закончился, то остановись, вдохни и на выдохе опять продолжай.*  Для работы над длительным выдохом, были предусмотрены анимационные пути перемещения разной длинны, чем ближе герой к своему домику, тем дольше нужно произносить изолированный звук (Ссссссс). При щелчке по змейке, она начинает свой путь, а ребенок следит взглядом за ней и произносит звук. Игра заканчивается, как только змейка попала к себе домой и встретилась с Карлушей. |
| **«ПОЛЁТ ПЧЕЛЫ»**  *Цель:*формирование навыков изолированного произношения поставленного звука [З].  *Ход игры :*  В верхнем левом углу видим пчелу (герой – символ звука [З]), которая должна попасть к себе домой в улей. Ребенка просим ей помочь.  *- Карлуша прилетел в гости, а наша Пчёлка улетела собирать нектар - он не застал её дома. Давай поможем Пчёлке вернуться поскорее домой, но она сможет передвигаться только, если ты, будет правильно произносить звук [З]. Вдохни и на выдохе произнеси: ЗЗЗ, щёлкнув мышкой по Пчёлке. Если воздух закончился, то остановись, вдохни и на выдохе опять продолжай.*  Для работы над длительным выдохом, были предусмотрены анимационные пути перемещения разной длинны, чем ближе герой к своему домику, тем дольше нужно произносить изолированный звук (ЗЗЗ..). При щелчке по пчеле, она начинает свой путь, а ребенок следит взглядом за ней и произносит звук. Игра заканчивается, как только змейка попала к себе в улей и встретилась с Карлушей. |
| **«БАСКЕТБОЛ»**  *Цели:* закрепление правильного произношения звука [С] в слогах.  *Ход игры:*  ***Вариант1.*** Просим ребенка поиграть с Карлушей в баскетбол. Наводим курсор на мяч ( с написанным слогом) и нажимаем на левую кнопку мышки, мяч подпрыгивает, а в это время ребенок следя глазами за ним, произносит слог. Если слог произноситься неправильно или искаженно, просим повторить ещё раз и не щелкаем по мячу, пока не добьёмся плавного, правильного произнесения. Когда попадает мяч в корзину, он пропадает. Переходим к следующему слайду щелчком мышки, появляется баскетбольный мяч с другим слогом.  ***Вариант 2.*** После облегченного варианта проговаривания слогов переходим к более сложному, где ребёнок должен повторить ритмический рисунок, состоящий из слогов. При нажатии на мяч, он начинает прыгать в определенной последовательности. Внизу есть зрительный образ этого рисунка, на который мы и ориентируемся.  Переход к следующему слайду происходит обычным щелчком по любой области фона слайда.  ***Вариант 3.*** Следующий вариант игры «Баскетбол» проводится с закрытыми и открытыми слогами. Внизу экранного слайда мы видим строчку из трёх – четырёх слогов. Обращаем внимание ребёнка на то, что один из этих слогов выше, чем все остальные. Поэтому его нужно произносить громче. Напоминаем о понятии ударение. Перед началом работы даём свой образец речи, а затем просим за вами повторить. Если ребёнок понял алгоритм действий, можно переходить к самой игре непосредственно. Когда происходит щелчок по мячу, он начинает совершать прыжки в соответствии с ритмическим рисунком внизу. В месте, где воспитанник должен громче произнести слог, баскетбольный мяч подпрыгнет выше. При неправильном воспроизведении слогового ряда, внизу слайда имеется гиперссылка на предыдущее игровое поле. Возвращаемся и повторяем ещё раз. Или же возвращаемся на домашнюю страницу. |
| **«ПОСАДИ ПЧЕЛУ НА ЦВЕТОК»**  *Цель:* закрепление правильного произношения звука [З] в слогах.  *Ход игры:* Продолжение приключений весёлой пчелы продолжаются. Только сейчас нужно посадить пчелу на цветок, для сбора нектара. Полет начинается при нажатии на рисунок насекомого. Пока она летит, ребенок слышит звуковое сопровождение ( аудиозаписи изолированного произношения [З]) и вместе с голосом пчелы произносит звук, а после того, как пчела сядет на цветочек (с гласным звуком) ребенок должен присоединить гласный звук. Используем все варианты открытых слогов. |
| **«ЛЕСЕНКА ДЛЯ ЗАЙКИ»**  *Цель:* формировать правильное произношение звука З в слогах, развивать высоту голоса.  *Ход игры:* на фоне леса стоит избушка, чтобы узнать чья, нужно постучать в дверь. Ребенок наводит курсор мыши на дверь и производит щелчок левой кнопкой. Из дома появляется анимированная картинка прыгающего, весёлого зайца. Тут же слышится инструкция к игре в стихотворной форме.  *Раз, два, три, четыри, пять,*  *Вышел зайчик погулять.*  *По ступенькам с ним шагай,*  *За ним слоги повторяй.*  *Чем ступенька ниже,*  *Тем голосок тише.*  Нажимая на ступеньку, ребенок должен повторить слоги. Обращаем внимание, что голос озвучивания произносит их с разной высотой, поэтому и наш ребенок должен произносить открытые слоги с разной силовой нагрузкой. |
| **«СЛОГОВЫЕ ПАЗЛЫ»**  *Цель:* автоматизировать звук [З] в слогах.  *Ход игры:* на экране появляются пазлы, на которых, изображены слоговые ряды. Даём инструкцию: "Повтори слоги с каждого кусочка пазла и сможешь открыть сюрприз, который спрятан". Ребенок повторяет правильно слоги и щелчком по части пазла открывает кусочек картинки. В конце задания ребенок поощряется минутным кусочком мультфильма «Попугай Кеша». Это мотивирует нашего воспитанника и вызывает интерес к заданию. |
| **«ГОЛОДНАЯ ОБЕЗЬЯНКА»**  *Цель:* автоматизировать звук [С] в словах.  *Ход игры:* материал подобран с учетом принципа усложнения. Сначала работа проводится со словами, у которых звук в начале слова, затем в середине и в конце. Также имеются слова со стечением согласных звуков.  Педагог рассказывает ребёнку историю, которую увидел однажды Карлуша, пролетая мимо - про жадную обезьянку.  На экране появляются две забавные обезьянки. В центре стоит пустая корзина. Одна из обезьянок постоянно жуёт банан, а вот вторая - смотрит на неё, а потом машет ребёнку с экрана.  *- Посмотри, она просит нас достать и для неё бананы. Нужно указателям мышки произвести щелчок по банану, и он опустится в корзину.*  Далее идёт увеличение картинки и возврат к исходному размеру. Ребёнка просим назвать предмет, чётко произнеся автоматизируемый звук. При правильном произнесении он самостоятельно щёлкает, курсором мыши по банану и тот укладывается в корзину. На одном анимированном слайде используем четыре банана. Переход от одного слайда к следующему производится одним щелчком по фону. В любой момент игры мы имеем возможность возврата к предыдущему слайду или же возврата в меню раздела. Так как слов очень много, то это игровое упражнение рассчитано на несколько занятий. Учитель – дефектолог фиксирует номер слайда, на котором была остановлена игра и начинает новое занятие с него же, продолжая дальше работу по автоматизации свистящего звука. |
| **«ВЕСЁЛЫЙ ХУДОЖНИК»**  *Цель:* закрепить правильное произношение звука [З] в словах/  *Ход игры:* по щелчку на фоне слайда появляется кисть руки с карандашом. Она начинает вести линии в разных направлениях. вырисовывается контур фигуры. Ребенок называет, что получилось, при этом контролируя правильное произношение автоматизируемого звука. С ребенком проводим беседу по картине: «Какого цвета?», «Из какого материала сделан ?», «Как используют?», «Каким ещё может быть?» и т.д. В игре используются слова с разной позицией звука: начале, середине, конце слова. |
| **«ВРЕДНЫЙ ВОЛК»**  *Цель:* автоматизировать правильное произношение звука [З] в словах.  *Ход игры:* в начале игры даётся аудио инструкция для ребенка, с предварительной историей развития сюжета.  *Зайка по полю гулял*  *И картины рисовал.*  *Но случилась неприятность,*  *Волк картины все порвал.*  *Ты картины собери*  *И что видишь, назови.*  Нужно отыскать вторую половинку картины, расположенной в верхнем левом углу, она в рамке, для привлечения зрительного внимания. Если нашлась нужная половинка среди других, нужно щелкнуть по ней. Когда образец правильный, ребенок услышит звук фанфар, а если нет, то звук – дразнилку. |
| **«ЦВЕТЫ ДЛЯ СЛОНА»**  *Цель:* автоматизация звука [С] в чистоговорках.  *Ход игры:* На экран выводиться картинка со слонёнком. Внизу растёт цветок, на котором мы видим надпись, а над ним ведро с водой. При нажатии левой кнопки мыши на ведро, происходят следующие действия: ведро наклоняется, и из него начинают падать капли со слогами. Нужно повторить слоги. Капли, попадая на цветок, исчезают, а цветок увеличивается в размерах. Учитель - дефектолог читает надпись, а воспитанник повторяет за ним. |
| **«АПЕЛЬСИНЫ ДЛЯ ЖИРАФА»**  *Цель:* автоматизировать звук [C] в предложениях.  *Ход игры:* на экране компьютера ребенок видит самку жирафа и маленького жирафёнка. Произведя щелчок по фону слайда, увидим, как падает апельсин. Предмет сразу начинает увеличиваться, для того, чтобы мы свободно смогли прочитать нужную фразу ребёнку, для повторения. После правильного и четкого произнесения, апельсин подкатившись к маленькому жирафенку, исчезает (жирафёнок съел апельсин).  В игре имеется 2 варианта апельсинов: с картинкой, с текст  ом. |
| **«В ГОСТИ К ДРУЗЬЯМ»**  *Цель:* продолжать закреплять условно – рефлекторные речедвигательные связи.  *Ход игры:* ребенку мы даем инструкцию: «Карлуша хочет тебя познакомить со своими друзьями. К кому мы попадем в гости, узнаем постучав в дверь дома». Ребенок щелкает курсором мышки по двери жилища и в окне появляется герой. Ребенку предлагается повторить предложение за героем. Отводиться время для повторного произнесения предложения, а затем звучит вопрос: «Сколько в этом предложении слов?» нужно выбрать вариант ответа среди цифр, расположенных в верхнем правом углу. |
| **«МОРКОВКА ДЛЯ ЗАЙКИ»**  *Цель:* автоматизировать звука [З] в словосочетаниях и предложениях.  *Ход игры:* Перед игрой мы даём пояснение ребёнку о том, что зайка хочет угостить Карлушу морковкой. Задаём вопросы: «Где растет морковка?» …. Сообщаем, что отправляемся вместе с нашим героем в огород, за морковкой. Для запуска работы анимированных картинок необходимо сделать щелчок по фону слайда. Тут же услышим звуковую инструкцию к заданию в стихотворной форме.  *Эх, зайчишка шалунишка,*  *Он по кочке прыг да прыг.*  *Ты по кочке щёлкни мышкой,*  *Да и слог произнеси.*  *А, чтобы морковочку*  *для зайки сорвать,*  *словосочетания нужно повторять.*  Наш, уже полюбившийся ребенку зайка, начинает движение к огороду. Он прыгает по кочкам со слогами. Передвигается с помощью последовательных щелчков. Добравшись до грядки слышим вторую часть инструкции:  *По морковке щёлкни ты,*  *И словосочетание повтори*.  Ребенок выполняет и повторяет словосочетания, а позже и предложения. После того, как все морковки «собрали», они отправляются в ведро. |
| **«МАТРЕШКИ»**  *Цель:* автоматизировать звука [З] в чистоговорках.  *Ход игры:* даётся аудио инструкция.  *Болтливые матрёшки,*  *Говорят чистоговорки.*  *Будь болтливым и ты,*  *За ними, с Карлушей, повтори.*  При щелчке по верхней части матрешки, она начинает произносить чистоговорку. Ребенок должен запомнить её и повторить, используя в речи автоматизируемый звук. Когда закончим работу с первой матрешкой, наведением указателя мышки на верхнюю часть рисунка и щелчком, переходим к следующей матрешке, которая появляется из первой. Переходим к усложнению речевого материала щёлкнув по любому месту слайда. Будет совершён переход к следующему слайду. |