|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Использование игровых технологий в логопедической работе**

**с детьми с общим недоразвитием речи**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Понятие ***«игровые технологии»*** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.  В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые обоснованы, выделены и характеризуются познавательной направленностью.  Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к различным видам деятельности.  Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным ***направлениям:***   * дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи; * воспитательно-образовательная деятельность подчиняется правилам игры; * в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; * успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.   По характеру педагогического процесса выделяются следующие ***группы игр:***   * обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; * познавательные, воспитательные, развивающие; * репродуктивные, продуктивные, творческие; * коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.   ***Специфику игровой технологии*** в значительной степени ***определяет игровая среда:***  различают игры –   * с предметами и без предметов, * настольно-печатные; * комнатные, уличные, на местности, * компьютерные и с ТСО, а также * с различными средствами передвижения.   ***Психологические механизмы игровой деятельности*** ***опираются на фундаментальные потребности личности:***   * в самовыражении, * самоутверждении, * саморегуляции, * самореализации.   ***Содержание детских игр развивается последовательно:***   * предметная деятельность, * отношение между людьми, * выполнение правил общественного поведения.   ***Целью игровых технологий*** является решение ряда задач:   * **дидактических** (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.); * **развивающих** (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.); * **воспитывающих** (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.); * **социализирующих** (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).   Игровые технологии широко применяются в дошкольном возрасте, так как игра является ведущей деятельностью в этот период. Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.  У ребенка формируются воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.  **Актуальность использования игры как средство коррекции** обусловлено тем, что игра, являясь основным и любимым детьми занятием, позволяет быстрее и прочнее сформировать нарушенные психические процессы, личностные качества, моторику, интеллект. Точная и ранняя диагностика речевого нарушения и своевременно начатая коррекция, включающая в себя игротерапию, тем более актуальна, что процент детей с нарушениями речи возрастает с каждым годом.  В процессе выполнения игр и игровых упражнений  *главными задачами* при работе с детьми с нарушениями речи являются следующие:   * Формирование фонематического слуха и фонематического восприятия; * Совершенствование функции дыхания; * Развитие просодической стороны речи; * Формирование четкости артикуляции и формирование правильного звукопроизношения; * Развитие устной речи; * Развитие общей (крупной и )мелкой моторики; * Формирование зрительно-двигательной координации в процессе выполнения игровых упражнений.   ***В системе коррекционной работы с детьми с нарушениями речи следует включать игры, игровые упражнения, которые повышают умственную активность, совершенствует речевые навыки, способствующие развитию психических процессов, повышают эмоциональную активность детей.***  Логопедическая работа по коррекции нарушений речи у различных категорий аномальных детей имеет свою специфику. Логопед специфическими методами и приемами добивается правильного произнесения ребенком звука, автоматизации его, и игра является одним из способов обучающего процесса детей. В процессе исправления речевых дефектов и воспитания личности ребенка в целом моделируются различные ситуации речевого общения, которые лучше всего и легче воспринимаются ребенком в ходе игры, которая и относится к практическим методам логопедического воздействия.  Игры для детей с нарушениями речи можно поделить на следующие виды:  **Игры на развитие речевого слуха**  **Игры на развитие фонематического слуха**  **Игры для формирования правильного звукопроизношения**  **Дидактические игры** воспитывают у детей неторопливый темп речи, совершенствуется звукопроизношение, увеличивается словарный запас, отрабатываются грамматические категории, развивается связная речь, дети учатся фиксировать свое внимание на правильной речи (собственной и речи сверстников и педагогов). ***Дидактические игры разнообразны по форме и содержанию, но их общей задачей является организация и направление деятельности детей, обучение и развитие ребенка.***  **Творческие игр**ы и инсценировки позволяют максимально выразить свои замыслы, фантазии, абстрагироваться от своего дефекта. Здесь интересными для детей могут быть игры со строительным материалом («Лего», конструкторы, кубики, уникубы, и т. д.).  Для детей с нарушениями речи, посещающих детские сады, игровая деятельность сохраняет свое значение, как условие развития интеллекта, речи, психических процессов, эмоциональной устойчивости. Особая роль в коррекции этих процессов отводится **-**  **Театрализованные и сюжетно- ролевые игры, игры- драматизации** – один из самых эффективных способов коррекционного воздействия на ребенка, в котором наиболее ярко проявляется принцип обучения: ***учить играя.***  Участвуя в них, дети познают мир, становятся участниками многих событий, познают себя в этом мире. Исходя из особенностей развития этих детей, все театральные игры строятся на материале сказок. Тематика их может быть разнообразной: сказки, игрушки, сценки из жизни животных и т. д. В этих играх есть сюжетный вымысел и ролевые действия, где одна из ведущих ролей принадлежит логопеду.  В театрализованной деятельности дети учатся внимательно слушать речь других и свою собственную (развивается слуховое внимание), если используется музыкальное сопровождение, подстраиваются под ритм, темп (развивается мелодико-интонационная выразительность, плавность речи), дети имитируют движения героев, развивается координированность движений, дети запоминают и воспроизводят тексты инсценировок (обогащается пассивный и активный словарь).  **Подвижные игры** призваны укреплять физическое здоровье детей. Оречевленные подвижные игры способствуют развитию у детей правильного дыхания и голоса, звукопроизношения, координированности темпа движения с речью.  **Игры на развитие общей моторики, мелкой моторики**, по возможности оречевленные, имеющие сюжетную линию. Для детей с общим недоразвитием речи немалую сложность представляют движения пальцев рук, мелкая моторика кисти руки. Отмечено, что упражнения, разработанные отечественными исследователями, дают возможность сочетать развитие мелкой моторики (пальчиковые игры, конструирование из мелких деталей, мозаики и т. п.) с различными речевыми заданиями повышают эффективность коррекционного воздействия. Чем выше двигательная активность ребенка, тем лучше развивается его речь.  Как правило дети с ОНР могут иметь неречевые недостатки, в том числе и недоразвитие внимания, словесно-логического мышления.  **Игры,** направленные **на развитие логического мышления,** **внимания, памяти, воображения.**  Таким образом, необходимо отметить, что специалистам , работающим с детьми с ОНР необходимо помнить, что в процессе коррекционной работы при выборе игр нужно учитывать не только возрастные особенности ребенка, но и характер дефекта, степень его выраженности и личностные особенности, изменения в психической сфере ребенка.  ***Отклонения в развитии детей, страдающих речевыми аномалиями, спонтанно не преодолеваются. Они требуют от педагогов (и в том числе от родителей ребенка) специально организованной работы по их коррекции, где одним из средств обучения и воспитания и компенсации недостатков является игра.***  Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи объективно требует качественного подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего учебного процесса. Обучение с применением игротерапии должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности.  Особо хочу сказать об использовании мультимедийных презентаций в логопедической работе. | |
|  | |

**Мультимедийные презентации в обучении дошкольников**

Наверное, невозможно себе представить современное развитие общества и производства без информационно - коммуникационных технологий. Бесспорно, что владеть компьютером должен каждый образованный человек. ПК быстро входит в жизнь нашего ребенка. Практически все родители, развивая и обучая малыша, приобретают компьютерные программы. Сначала – это милые «клавиатурные барабанилки» для самых маленьких, которые любят барабанить по клавиатуре, но ещё не умеют пользоваться мышкой, затем – огромное многообразие компьютерных игр.

*Компьютер – мощное средство обучения и саморазвития малыша!*

Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей мультимедийные презентации, электронные детские книги и энциклопедии.

**Какие же возможности в обучении дошколят таят в себе мультимедийные презентации?**

В отличие от обычных средств обучения медиатехнологии значительно расширяют возможности родителей в сфере раннего развития, способствуют успешной реализации интеллектуальных и творческих способностей ребенка; позволяют не только насытить его большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и, что очень актуально в раннем детстве - **учат самостоятельно приобретать новые знания!**

*«Презентация - это - обучающий мини мультик, это электронная звуковая книжка с красивыми картинками, это отличное пособие для мам рассказать своему ребенку об окружающем мире так, как она сама его видит, не выходя из дома и не летая в дальние страны».*

**По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников мультимедийные презентации обладают рядом преимуществ:**

* Презентация несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам; формирует у малышей систему мыслеобразов. Маленького почемучку интересует масса вещей: с утра до вечера вопросы словно сыплются из него. Как объяснить, понятно рассказать и не оттолкнуть, не погасить детскую любознательность и пытливость ума? Взрослый человек принципиально отличается от малыша: чтобы что - то понять, ему достаточно прослушать устное объяснение, и развитое словесно – логическое мышление сделает свое дело. Поговорка «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать», прежде всего, о маленьком ребенке. Именно ему, с его наглядно - образным мышлением понятно лишь то, что **можно одновременно рассмотреть, услышать, подействовать или оценить действие объекта**. Потому - то так важно при обучении дошкольника обращаться к тем каналам получения информации, которые открыты.

Мультимедийные презентации позволяют представить обучающий и развивающий материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке. В этом случае задействуются различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

* Компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно увидеть в повседневной жизни. Например, как показать ребенку процесс запуска ракеты или технологию производства бумаги?
* Возможности компьютера позволяют увеличить объём предлагаемого для ознакомления материала. Многие мамы отмечают, что при этом значительно возрастает интерес детей к знаниям, повышается уровень познавательных возможностей.
* Все родители замечают, как нравится детям многократно спрашивать об одном и том же, читать «по сто раз» одну и ту же сказку. Но не надо раздражаться: у дошкольников один и тот же программный материал должен повторяться многократно! Любимую презентацию ребенок может запускать сам, столько раз, сколько ему захочется, может повторять вслед за автором слова, выучивая их наизусть; удивлять взрослых объемом знаний, полученных самостоятельно.
* Использование новых непривычных приёмов объяснения и закрепления, тем более в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное.
* Осваивая детские электронные энциклопедии, дошколята активны. За счёт высокой динамики эффективно проходит усвоение материала, тренируется память, активно пополняется словарный запас, развивается воображение и творческие способности.

**О чем же должен знать современный дошкольник? Что пишут в «детсадовских» программах?**

Дошкольный образовательный стандарт - это требование времени. Важно, чтобы каждый ребенок с поступлением в школу имел равные стартовые возможности. Вот, что должен знать ребенок в отдельных образовательных областях на всех ступеньках дошкольного детства. Это так называемый минимум. *Программа по ознакомлению дошкольника с окружающим миром.* Подобранные электронные книги и энциклопедии позволяют решать поставленные программой задачи, а значит, систематически и целенаправленно готовить ребенка к школе.

**Обучающие игры – презентации**

Отдельно хотелось бы рассказать о компьютерных обучающих играх, которые выполнены в виде презентаций в программе Microsoft PowerPoint.

* Предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; движения, звук, анимация надолго привлекает внимание ребенка;
* Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
* Ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
* В процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
* Компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.
* Игровые обучающие программы приучают дошкольника к самостоятельности, развивают навык самоконтроля.
* Маленькие дети требуют большой помощи родителей при выполнении заданий и пошагового подтверждения своих действий, а автоматизированный контроль берет эту функцию на себя, освобождает маму.

**Здоровьесбережение детей при работе с компьютером**

Говоря об использовании компьютера детьми дошкольного возраста, встает вопрос о сохранении здоровья и зрения. Вопрос о "засиживании" за компьютером актуален. Разумно сделать ограничения занятий с ПК по времени - 10-15 минут. Нормально развивающийся ребенок в этом возрасте должен двигаться 70-80% времени бодрствования! Помните об этом!

В заключении отмечу, **использование компьютера – еще одна сфера, где можно успешно сочетать получение полезных знаний с развитием интеллектуальных и творческих способностей.**

***Применение обучающих мультимедийных презентаций позволяет повысить эффективность процесса обучения и развития ребенка, открывает новые возможности образования, постоянно поддерживает родителей в состоянии творческого поиска.***