СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №114 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА» МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД «РАДУГА» РУЗАЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Педагогический опыт учителя-логопеда Кирюхиной Инны Петровны «Мультимедийные презентации и интерактивные игры, как средство активизации речевого развития дошкольников с нарушениями речи»

Рузаевка
2023г.

Введение

Тема опыта: ***«Мультимедийные презентации и интерактивные игры, как средство активизации речевого развития дошкольников с нарушениями речи»***

Сведения об авторе: Кирюхина Инна Петровна, образование высшее педагогическое: МГПИ им. М.Е. Евсевьева, по специальности «Олигофренопедагогика» с дополнительной специальностью: «Логопедия», квалификация «Олигофренопедагог, учитель-логопед», диплом БВС № 0450602, дата выдачи: 20 июня 1998г.

Повышение квалификации:

Программа «Совершенствование профессионального мастерства учителя-логопеда ОО в соответствии с современными требованиями», в объеме 72 ч., ЦНППМ «Педагог13.ру», 2020 г.

Дополнительная профессиональная программа «Организация ранней коррекционной помощи детям с ОВЗ и инвалидностью», в объеме 72 ч., ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования», 2022 г.

Общий стаж работы – 23 г. Педагогический стаж – 19 лет. В СП «Детский сад №114 комбинированного вида» – 5 лет.

Актуальность опыта.

Я, Кирюхина Инна Петровна, много лет работаю учителем-логопедом в СП «Детский сад №114 комбинированного вида». Моя работа является для меня любимой. И поэтому мне никогда не хочется останавливаться на достигнутом, есть желание идти вперед, развиваться, осваивать новые инновационные педагогические технологии, которые бы помогли мне активизировать коррекционный процесс, оживить и сделать его более интересным для детей. И одной из таких находок для меня стали информационно - коммуникативные технологии, в частности использование интерактивных игр и презентаций в коррекционно-образовательном процессе.

Отличительной особенностью сегодняшнего дня является стремительное внедрение ИКТ в жизнь нашего общества. Компьютер присутствует везде: в быту, в учебе, на работе и на отдыхе. Современные дети растут и развиваются совершенно в другой среде, нежели их родители.

Использование интерактивных технологий сегодня – это не дань моде, а требование закона «Об образовании в РФ» и Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), именно в этот период важно адаптировать ребенка к информационно-коммуникативной деятельности для того, чтобы обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для последующего успешного обучения в школе.

Информатизация образовательного пространства, о которой так же говорится в ФГОС, включает в себя оснащение его современной техникой: интерактивная доска (панель), интерактивный стол, компьютеры, видеопроектор, фотоаппаратура, компьютерные игры и т.д.

Поэтому, исходя из вышеизложенного, использование ИКТ в коррекционной работе учителя-логопеда дошкольного образовательного учреждения является актуальным и своевременным.

Основная идея опыта.

У воспитанников групп компенсирующей направленности с ТНР отмечается снижение познавательной активности, снижение скорости восприятия, переработки и воспроизведения информации. Это отмечается на фоне неустойчивого внимания, сниженной работоспособности, повышенной истощаемости, у детей снижена мотивация к обучению. Проблема мотивации, на сегодняшний день является одной из главных: как заинтересовать ребенка, привлечь его внимание, чтобы он с удовольствием ходил на занятия с логопедом.

Не секрет, что современного ребенка сложно удивить обычными традиционными средствами наглядности (картинками, игрушками), так как с раннего детства он включен в видеосреду. Ребенок с большим удовольствием смотрит телевизор и играет в телефон или планшет, чем читает книгу, мощный поток информации оказывает большое влияние на его восприятия окружающего мира. Существенно изменяется характер его любимой практической деятельности - игры, изменяются, любимые герои и увлечение. Я считаю, что сегодня, учитывая современную жизнь, логопед должен вносить в учебный процесс новые методы подачи информации.

Одной из наиболее для меня интересной и используемой форм ИКТ является электронная презентация и созданная на базе неё интерактивная игра. Электронная презентация – это очень удобный и эффективный способ представления информации с помощью компьютерных программ, сочетающий в себе динамику, звук и изображение, т. е. факторы, которые наиболее долго удерживают внимание и улучшают восприятие информации детьми. [2, с. 224]

Наблюдая за детьми, я поняла, что для них намного интереснее занятия с применением элемента интерактивности. Интерактивные игры несут в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошколятам. Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание детей. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, у них возникает желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь. Интерактивные игры помогают совершенствовать процесс обучения детей, сделать его мобильным, дифференцированным и индивидуальным, поддерживать у детей с различной речевой патологией познавательную активность, повышать их мотивацию к занятиям.

Теоретическая база опыта.

В своей работе для теоретического осмысления использовала труды: исследования современных учёных (И.А. Зимняя, К.А. Альбуханова – Славицкая, В.А. Крутецкая); теоретические и практические основы (К.Ю. Белой, П.И. Третьякова, П.Т. Фролова, А.Г. Амослова). отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных учреждениях (С.Л. Новосёловой, Б. Хантер и др.); современные исследования в области дошкольной педагогики (К.Н.Моторина, С.А. Шапкина, Ю.М. Горвиц и др.).

Исследования, посвященные проблеме изучения и коррекции общего недоразвития речи (Т.В. Гуровец, С.И. Маевская; И.И. Мамайчук, и др.), показывают, что преодоление системного речевого недоразвития, как правило, имеет длительную и сложную динамику. Поэтому применение в коррекционно-образовательном процессе специализированных компьютерных технологий, учитывающих закономерности и особенности развития детей с общим недоразвитием речи, позволит повысить эффективность коррекционного обучения, ускорить процесс подготовки дошкольников к обучению грамоте, предупредить появление у них вторичных расстройств письменной речи, а, следовательно, снизить риск социальной дезадаптации дошкольников.

Компьютер должен входить в жизнь ребенка через игру. Игра – яркая, полноправная в эмоциональном отношении практическая деятельность – является для ребенка ведущей (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Как отмечают многие авторы, применение компьютерных игр позволяет оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с нарушениями развития речи и значительно повысить эффективность любой деятельности (Р.Ф.Абдеев; В.П. Беспалько, Е.И. Машбиц, О.И. Кукушкина, и др.). В основу использования новых информационных технологий в отечественной педагогике положены базовые психолого-педагогические и методологические положения, разработанные Л.С. Выготским, П.Я. Гальпериным, В.В. Давыдовым, А.В. Запорожцем, А.Н. Леонтьевым, А.Р. Лурия, Д.Б. Элькониным и др.

Компьютерные игры принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в коррекционной работе. Таким образом, теоретическую основу составили: концепция системного подхода к изучению и коррекции речевых расстройств (А.Н. Корнев, Р.Е. Левина); деятельностный подход в обучении (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина); концепция применения компьютерных игр (В.В. Давыдов, И.А. Морев, В.В. Рубцов и др.); концептуальные основы применения информационных технологий в специальном образовании (О.И. Кукушкина).

Новизна опыта.

Новизна опыта работы состоит в подборе и систематизации готовых и создании авторских интерактивных игр и пособий как способа повышения эффективности образовательного процесса по коррекции речи детей.

Практическая значимость педагогического опыта заключается в обогащение развивающей коррекционной предметно-пространственной среды ДОУ интерактивными дидактическими пособиями и внедрение их в практику коррекционного образовательного процесса с детьми.

Технология опыта

Начиная работу по данному педагогическому опыту, я выделила для себя основную цель: создание информационно-коммуникационной среды, как способа повышения активизации речевого развития дошкольников с нарушениями речи.

Изучив информацию о информационно-коммуникативных технологиях и их использовании в сфере дошкольного образования, проанализировав опыт других педагогов и свой личный опыт, изучив теоретическую базу, я пришла к выводу о необходимости внедрения в свою коррекционно – образовательную деятельность мультимедийных презентаций и интерактивных игр, созданных самостоятельно на их базе, а так же систематизации готовых интерактивных продуктов, отвечающих моим профессиональным запросам. Результатом проведённой работы явилось создание картотеки авторских и готовых интерактивных игр, и презентаций, а также разработка системы использования данных электронных пособий в коррекционно-образовательной деятельности по разным направлениям.

Так как мои воспитанники - дошкольники с нарушениями речи имеют наглядно-образное мышление, им понятно лишь то, что можно одновременно рассмотреть и услышать. Поэтому воздействуя на два важных органа восприятия (слух и зрение) презентация и интерактивная игра позволяет достичь гораздо большего эффекта.

Мультимедийная презентация PowerPoint позволяет создавать разнообразные интерактивные игры. Презентация предоставляет возможность имитировать различные сложные ситуации, которые нельзя увидеть в обычной жизни, или создать совершенно необычную сказочную историю, что детям очень нравится. А использование анимации и сюрпризных моментов делает коррекционный процесс интересным и выразительным.

Интерактивные игры дополняют тот объем традиционных игр (настольных, печатных, дидактических), которые есть в арсенале любого специалиста. Игра — это фрагмент занятия, она продолжает ту тему, которую выбрал педагог.

Любая игра – это тема для общения с ребенком, может нести дополнительную нагрузку, можно задать вопросы ребенку, уточнить, проговорить задание, описать предмет, составить предложение, предложить вспомнить все картинки и т.д. По мотивам любой игры можно придумать свои задания, которые предложить для выполнения воспитателям во время коррекционного часа или родителям дома. Игры могут проигрываться неоднократно, на разных коррекционных этапах, а применяя различные дополнительные задания мы расширяем рамки одной игры.

Несмотря на все преимущества интерактивных игр и ИКТ, я стараюсь стремится к разумному сочетанию в своей работе традиционных и компьютерных средств, не

отказываться от традиционных дидактических игр, иллюстраций, выполнения заданий на столах и т.д.

На своих занятиях я использую как готовые интерактивные пособия, так и авторские интерактивные игры, которые создаю сама. Они направлены на коррекцию лексико-грамматических нарушений, на совершенствование связной речи, на развитие фонематического анализа и синтеза, на обучение грамоте, что соответствует требованиям ФГОС ДО к образовательной области «Речевое развитие».

Эти интерактивные игры я включаю как во фронтальную, так и в индивидуальную коррекционно-образовательную деятельность. Данная форма работы позволяет мне закреплять знания детей, осуществлять индивидуальный подход, способствует развитию психических способностей, необходимых для интеллектуальной деятельности: восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию мелкой моторики.

С помощью электронной презентации можно создавать интерактивные игры по всем лексическим темам. Отрабатывать словарь, различные грамматические формы, решать ребусы и отгадывать загадки, составлять рассказы, автоматизировать поставленные звуки.

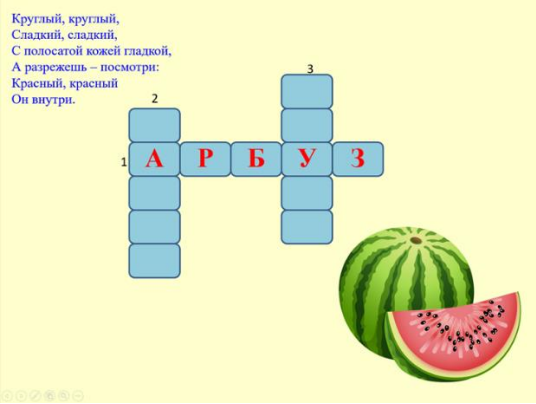
Приведу примеры своих авторских интерактивных игр, которые очень нравятся детям.

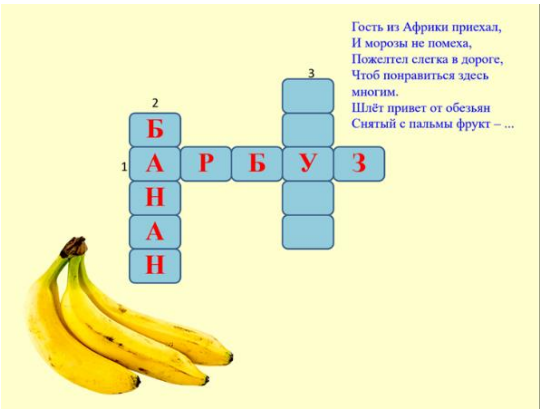
Игры на развитие лексико-грамматических категорий.

Игра «Дикие или домашние животные?». Дети распределяют животных в лес и во двор к человеку.

Игра «Фрукты – овощи». Дети раскладывают фрукты в корзинку, а овощи на тарелку.

С читающими детьми мы разгадываем кроссворды. **Игра с кроссвордом по теме «Фрукты».**

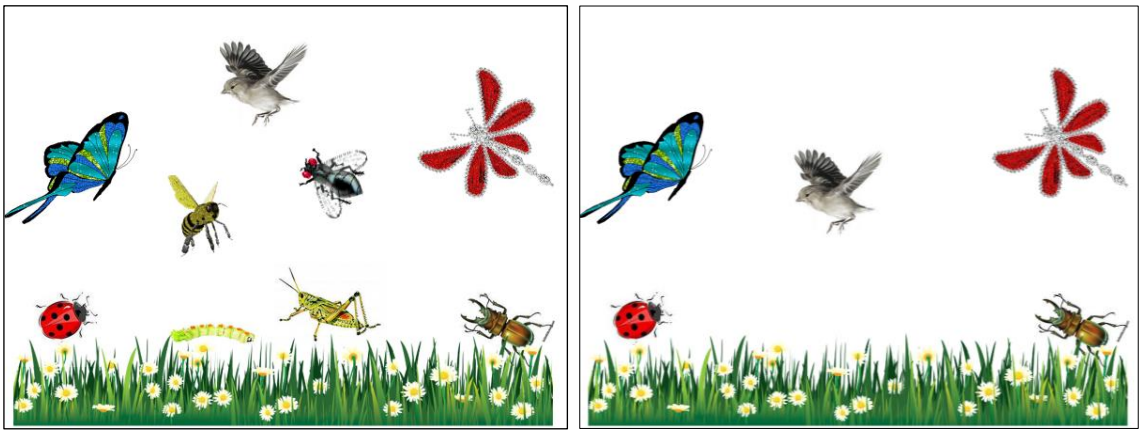




Игра «Кого не стало?» по лексической теме **«Рыбы».** Дети называют какие рыбы появляются на экране, запоминают. А потом называют какая рыба исчезла.

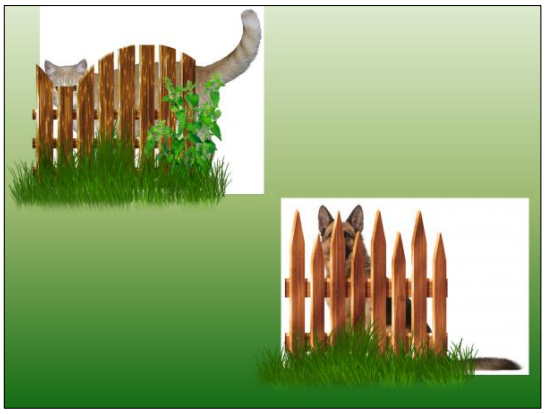
Игра «Четвертый лишний» по лексической теме **«Одежда».** Дети называют картинки с одеждой, определяют какая картинка лишняя и проверяют, нажав на картинку.

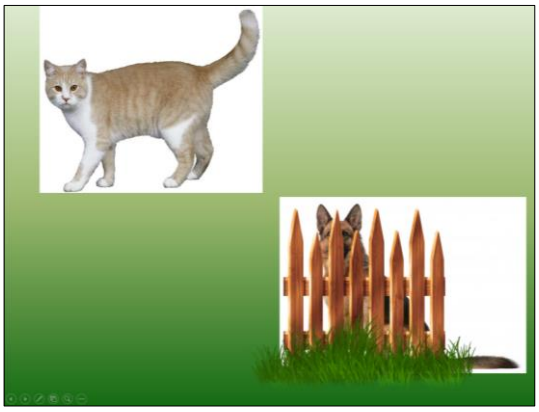
Игра «Кого не стало?» по лексической теме **«Насекомые».** Дети называют появляющихся друг за другом на полянке насекомых, а затем прилетает воробей и насекомые исчезают. Дети называют кого не стало, упражняясь в употреблении существительных в Родительном падеже.



Игра «Рыбы - великаны» по лексической теме **«Рыбы».** Дети называют какая рыба появляется, а затем эту же рыбу называют в увеличительном значении. Если назвали правильно, появляется увеличенное изображении этой рыбы. Дети упражняются в образовании существительных с помощью увеличительных суффиксов.

Игра «Чей? Чья Чьи?» по лексической теме **«Домашние животные».** Дети смотрят на картинку и называют чья морда, чьи лапы, уши, чей хвост. Затем нажимают на картинку и проверяют правильность ответа. В этой игре дети упражняются в употреблении притяжательных прилагательных.





Игры на развитие фонематического слуха.

Игра по теме «Раздай гномам картинки». Игра на развитие фонематического слуха и дифференциацию звуков [Г] и [Гь]. Дети отбирают для гнома в синем колпачке картинки с твердым звуком [Г], а для гнома в зеленом колпачке картинки с мягким звуком [Гь].

Игра «Подбери картинки». Игра на развитие фонематического слуха и выделения звука [С] в закрытом слоге и слов с закрытым слогом АС. Дети называют картинки и выбирают из них те, названия которых оканчиваются на слог АС. Затем проверяют, нажав на эти картинки.

Игра «Найди и назови лишнюю картинку». Игра на развитие фонематического слуха и выделения звука [С] в закрытом слоге и слов со слогом АС и УС. Дети называют картинки и выбирают из них те, названия которых оканчиваются на слог АС, второй ряд – на слог УС. Затем проверяют, нажав на эти картинки.

Это лишь очень малая часть всего того, что наработано мною за несколько лет. Созданная мною копилка интерактивных игр и презентаций очень помогает в проведении интересных занятий по всем направлениям работы. Так же, я предлагаю свои авторские интерактивные игры для использования воспитателям групп компенсирующей направленности и воспитателям массовых групп. Мы с удовольствием обмениваемся опытом и внедряем данные технологии в свою работу.

Мною было проведено открытое занятие с использованием авторских интерактивных игр для учителей-логопедов Рузаевского муниципального района по развитию фонетико-фонематической стороны речи в старшей группе компенсирующей направленности с ТНР: «Звуки [Г]-[Гь]».

Для родителей старшей группы компенсирующей направленности с ТНР было показано открытое занятие с использованием авторских интерактивных игр по развитию лексико-грамматических категорий по теме «День рождения кошки».

Поделилась опытом создания интерактивных игр с учителями-логопедами Рузаевского муниципального района: провела мастер-класс «Использование эффекта анимации при создании интерактивных игр в программе PowerPoint».

Результативность опыта

Реализация данного педагогического опыта способствовала:

1. Повышению мотивации у детей-логопатов, когда дело касается сложной для них работы с исправлением дефекта речи. Дети стремятся к эталонному произношению, подсознательно анализируют свои ошибки и стараются выполнить задание намного лучше, потому что стремятся соответствовать эталонному герою игры. Дети получают одобрение, похвалу не только со стороны взрослых, но и со стороны героя из игры.

2. Снижению утомляемости на занятиях. Из-за того, что интерактивные игры и презентации интересны для воспитанников компенсирующей группы (за счет красочной графики, продуманных игровых историй, современного подхода к разработке методических игр), они меньше утомляются, а концентрация внимания и работоспособность сохраняются на протяжении большего времени, чем на традиционных занятиях.

3. Формированию подсознательного стремления детей-логопатов учиться говорить правильно, появляется стремление исправить собственные ошибки. Особенно стоит отметить категории игр, в которых есть герой, рассматриваемый детьми как эталон, которому нужно соответствовать.

4. Облегчению труда учителя-логопеда. У логопеда появляется возможность моделировать коммуникацию между ребенком и вымышленным компьютерным героем, формировать либо корректировать целевые модели межличностной коммуникации.

6. Уменьшению негативного отношения детей к логопедическим занятиям за счет возникновения уверенности в себе и желания научиться говорить правильно. Для дошкольников становится более интересным повторение определенных звуков и слогов (что само по себе составляет основу коррекционной деятельности).

По результатам проведенного мониторинга в подготовительной группе компенсирующей направленности на начало и конец 2021 – 2022 учебного года были выявлены следующие результаты освоения адаптированной образовательной программы:

Формирование лексико-грамматических средств языка и развитие связной речи:

Начало учебного года: освоили: 73 % (11 дет.), освоили не полностью: 27% (4 реб.)

Конец учебного года: освоили:100% (15 дет.), освоили не полностью:0.

Формирование правильного звукопроизношения:

Начало учебного года: освоили:67% (10 дет.), освоили не полностью: 33% (5 дет.)

Конец учебного года: освоили: 94% (14 дет.), освоили не полностью: 6% (1 реб.)

Вывод: выявлена положительная динамика повышения эффективности освоения адаптированной образовательной программы по направлению «Формирование

лексико-грамматических средств языка и развитие связной речи» на 27%, по направлению «Формирование правильного звукопроизношения» так же на 27 %.

Таким образом, есть основания утверждать, что оптимальное использование интерактивных игр и мультимедийных презентаций в процессе коррекции нарушений речи детей-логопатов позволяет активизировать речевое развитие дошкольников и более эффективно устранять речевые недостатки, тем самым преодолевать преграды на пути достижения успеха дошкольниками.

Список литературы:

1. Берестова, Л.В. Использование инновационных технологий на логопедических занятиях с детьми-логопатами старшего дошкольного возраста с ОНР /Л.В.Берестова. – Текст: непосредственный // Материалы научно-практических конференций 2006 – 2008/Под ред. Яковлевой Н.Н. – АППО, 2008. – С.260.

2. Розова, Ю.Е. Использование мультимедийных презентаций для повышения эффективности логопедических занятий /Ю.В.Розова, Т.В.Коробченко. - Текст: непосредственный // Инновации в коррекции нарушений речи у детей и подростков. Сборник материалов научно-практической конференции с международным участием. – Санкт – Петербург, ЦДК проф. Л.Б. Баряевой. - 2011. – С.223-226

3. Пучкова, Д.А. Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-1.