**СТАТЬЯ**

**«ВОЛШЕБНЫЙ КОМПЬЮТЕР»**

**Многофункциональная дидактическая игра**

Методические рекомендации разработаны и апробированы педагогами коррекционных групп ГБОУ школа №297 Пушкинского района Санкт-Петербурга:

Климова С. А.

Асташенкова Н. В.

Кондрашова С. Е.

Исключительно актуальна проблема формирования восприятия для детей с речевыми и психофизическими особенностями. В силу имеющихся нарушений процесс освоения окружающего мира затруднен, информация о предметах ограниченна. Незавершенность в развитии восприятия влияет на успеш­ность адаптации в новой обстановке, снижает уверенность в себе, задерживает развитие других познавательных процессов. Поэтому в коррекционные занятия с детьми,имеющими речевые и психофизические нарушения, необходимо включать не только задания сенсомоторного характера, стимулирующие процесс восприятия, но и задания по развитию речи и мыслительных операций. А поскольку у дошкольников хорошо развито непроизвольное внимание, то учебный материал, предъявляемый в ярком, интересном и доступном для ребёнка виде, вызывает интерес. В этом случае применение многофункциональной дидактической игры «Волшебный компьютер» становится особенно целесообразным, так как представляет информацию в привлекательной форме, что не только ускоряет запоминание, но и делает его осмысленным и долговременным.

Использование новых современных понятий (компьютер, файл, клавиатура, мышка и т. п.) помогает формировать у детей знаковую функцию сознания, что является крайне важным для их языкового и интеллектуального развития. Таким образом, у них начинает развиваться понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, и слова, и схемы. Формирование и развитие у детей знаковой системы сознания, развитие вербальной памяти и внимания, словесно – логического мышления создают предпосылки для коррекции у них общего недоразвития речи и задержки психического развития.

В процессе занятий с применением игры «Волшебный компьютер» дети учатся преодолевать трудности, контролировать свою деятельность, оценивать результаты. Решая заданную проблемную ситуацию, ребёнок стремится к достижению положительных результатов, подчиняет свои действия поставленной цели, помогает развивать у дошкольников такие волевые качества, как самостоятельность, собранность, усидчивость.

Занятия на «Волшебном компьютере» имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками – логопатами и детьми с задержкой психического развития. В процессе выполнения предлагаемых заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами, научиться поворачивать пальцами определённые «клавиши – шарики». Кроме того, важным моментом подготовки детей к обучению в школе является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов. Что с успехом достигается на занятиях с использованием дидактической игры «Волшебный компьютер».

*И так, игра «Волшебный компьютер» повышает эффективность коррекционно-образовательного процесса:*

- при её использовании достигается желаемый коррекционно - образовательный эффект в более короткие сроки.

- у ребёнка развивается более высокая мотивационная готовность к обучению.

- появляется возможность индивидуализации коррекционного процесса за счёт выбора уровня сложности заданий, соответствующего актуальному состоянию речевых и языковых средств, а также зоне его ближайшего развития.

**Задачи, решаемые в процессе использования многофункциональной игры «Волшебный компьютер»**

1. ***Развитие сенсорного восприятия и элементарных математических представлений:***

- Закрепляет знания детей об основных цветах и геометрических фигурах и формах предметов.

- Совершенствует навыки счётной деятельности, умение соотносить цифру, число и количество.

- Закрепляет знания цифрового ряда.

- Учит сравнивать совокупности предметов, используя математические знаки > < =

- Закрепляет практические навыки сложения и вычитания.

- Учит детей сравнивать предметы по величине: по размеру, длине, высоте, ширине.

2.***Формирование фонематических процессов:***

- Формирует и совершенствует фонематические процессы.

- Способствует формированию зрительного образа буквы, закреплению связи звука и буквы.

- Способствует формированию слогового анализа слов.

- Закрепляет умения определения места звука в слове.

- Закрепляет практические навыки артикуляционных упражнений.

3. ***Формирование лексико-грамматических форм речи:***

**-** Активизирует словообразовательные процессы: согласование существительного с глаголом, прилагательных с существительными в именительном падеже единственного и множественного числа.

- Учит различать окончания имен прилагательных женского, мужского и среднего рода

-Тренирует умения соотносить падежную форму прилагательных с категориями рода и числа существительных.

Для этого используются специальные упражнения, которые одновременно являются подготовительными к составлению самостоятельных описаний предметов.

4***. Формировании развития связной речи***

- Учит составлять простые распространенные предложения./по схемам/.

- Закрепляет умение составить описательный рассказ с опорой на схему.

- Учит составлять описательные рассказы по картинке.

- Учит составлять простые описательные рассказы по изученным лексическим темам

- Обучает детей пересказу небольших рассказов и сказок (дословный и свободный пересказ).

Многофункциональная дидактическая игра «Волшебный компьютер» используется как новая, сложная, интересная и управляемая самим ребенком игрушка, с помощью которой он может решать разнообразные игровые задачи, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Таким образом, целесообразность применения многофункциональной дидактической игры «Волшебный компьютер» в процессе коррекции речевой патологии и задержки интеллектуального развития у детей очевидна.

**Игры и игровые упражнения с использованием многофункциональной дидактической игры «Волшебный компьютер»**

1. **Игровое упражнение: «Смотри и выполняй»**

*Цель:* развивать зрительное восприятие и внимание, умение ориентироваться на плоскости.

*Предварительная работа:* на белом листе бумаги нарисован контур геометрической фигуры и под ним цветовое пятно. Вначале – это одна геометрическая фигура, в дальнейшем предлагается по нескольку изображений, в зависимости от уровня развития детей. Для более старших детей цветовое пятно можно заменить первой буквой в названии цвета. Затем задание усложняется: предлагается до 5 геометрических фигур. Затем, предлагается цепочка из 5 разноцветных фигур, дети должны показать это на «Волшебном компьютере».

*Задание:* выполнить на «Волшебном компьютере» «зрительный» диктант.

1. **Игровое упражнение: «Слушай и выполняй»**

*Цель:* развитие образной памяти, закрепление знаний основных цветов и геометрических фигур.

*Ход:* педагог называет геометрическую фигуру и её цвет, ребёнок находит на шарике изображение соответствующей геометрической фигуры и цветовое пятно. На начальном этапе это могут быть отдельно – сначала цепочки цветовых пятен, затем – геометрических фигур.

*Задание:* выполнить на «Волшебном компьютере» «слуховой» диктант.

1. **Игровое упражнение: «Подбери фигуры к предметам»**

*Цель:* учить сопоставлять и определять форму предметов, развивать внимание, память.

*Предварительная работа:* подготовить изображения предметов различных форм и цветов.

*Задание:* изображения предметов выложены в определённом порядке, детям нужно показать этот порядок на «Волшебном компьютере», находя соответствующие геометрические фигуры и цвета.

1. **Игровое упражнение: «Подбери предметы к фигурам»**

*Цели и предварительная работа см. игровое упражнение №3.*

*Задание:* выполнить «слуховой» диктант (найти определённые фигуры и цветовые пятна), выложить изображения предметов в соответствующем фигурам и цветовым пятнам порядке.

1. **Игра: «Конструкторы»**

*Цель:* развивать конструктивный праксис, умение анализировать графический рисунок, внимание и зрительное восприятие.

*Предварительная работа:* подготовить контурные или цветные графические изображения любых предметов, нарисованных из геометрических фигур (например, домик, птичка, лошадка, машина и т. п.)

*Ход игры:* у ребёнка на экране «Волшебного компьютера» - цветное изображение предмета. Даётся задание: с помощью «клавиш» «Волшебного компьютера» показать, из каких геометрических фигур состоит предмет.

1. **Игра: «Какие фигуры не дорисовал художник?»**

*Цель:* развивать зрительное восприятие и внимание, образную память.

*Предварительная работа:* изготовить карточки, где последовательно изображены контуром (можно цветным) 5 недорисованных геометрических фигур.

*Ход игры:* предложить ребёнку карточку (карточки) и соответственно образцу с помощью «клавиш» «Волшебного компьютера» найти нужные фигуры и их цвет.

1. **Игра: «Расскажи сказку с помощью геометрических фигур»**

*Цель:* развивать воображение детей, ассоциативное мышление, мелкую моторику и связную речь.

*Предварительная работа:* детей знакомят со сказками, где есть определённая очерёдность появления героев. Например: сказки «Колобок», «Репка», «Теремок», и т. д.

*Ход игры:* взрослый предлагает детям вспомнить и рассказать сказку (например, «Колобок»). Дети совместно со взрослым находят сходства персонажей с определёнными формами геометрических фигур и их цветом (на какую фигуру похож тот или иной персонаж, и какого цвета будет выбрана фигура). На «Волшебном компьютере» дети выкладывают цепочку из фигур по мере появления героев сказки. Как вариант игры – в файл можно вставить либо изображение первого героя, с которого начинается очерёдность, для усложнения на следующих этапах можно в файлах использовать изображения символов той или иной сказки.

1. **Игра: «Разложи по величине»**

*Цель:* закреплять знания детей об основных величинах предметов, умения сравнивать предметы по величине, развивать зрительное восприятие.

*Предварительная работа:* на шариках рисуют геометрические фигуры (или иные изображения), которые служат символами для определения той или иной величины. Например: на каждом шарике 5 кругов – от самого большого к самому маленькому, 5 прямоугольников – от самого длинного к самому короткому, 5 овалов – от самого широкого к самому узкому, треугольники – от самого высокого к самому низкому, и т. п.

*Ход игры:* взрослый помещает в экран изображение символа той или иной величины. Задание: выложить на «Волшебном компьютере» от самой большей величины к самой меньшей, и наоборот. Для усложнения можно использовать файл с изображением символов всех величин, ребёнок должен выложить на «Волшебном компьютере» все величины в порядке возрастания или убывания.

1. **Игровое упражнение: «Выложи цифровой ряд, назови соседей числа»**

*Цель:* закреплять знания детей цифрового ряда, умение определять предыдущее и последующее число.

*Предварительная работа:* на шариках нарисовать цифры от 1 до 10, поместить их в ячейки «Волшебного компьютера».

*Задание:* выложить цифровой ряд от 1 до 5, затем – от 6 до 10; найти «соседей» чисел; определить, какое число идёт до…, после…, какое число стоит между…

1. **Игровое упражнение: «Сравни количества»**

*Цель:* закреплять представления о количестве, умение сравнивать и уравнивать множества.

*Предварительная работа:* приготовить карточки с изображениями различных количеств предметов.

*Задание:* сравнить количества, показать неравенства (равенства) предметов с помощью «клавиш» «Волшебного компьютера».

1. **Игровое упражнение «Реши задачу»**

*Цель:* совершенствовать навыки счётной деятельности, умение соотносить количество предметов с цифрой, упражнять в выполнении простых арифметических действий, развивать память, внимание.

*Предварительная работа:* приготовить различные группы предметов, ситуационные картинки.

*Задание:* решить задачу, показать решение задачи на Волшебном компьютере».

1. **Игровое упражнение «Составь схемы слов»**

*Цель:* Упражнять детей в составлении звуковых схем слов, а так же давать характеристику звуков.

*Предварительная работа:* Изготовление предметных картинок и символов согласных и гласных звуков.

*Задание:* Ребенку предлагается предметная картинка и символы гласных и согласных звуков на «клавишах» «Волшебного компьютера». Ребенок выкладывает схему слова не более из 5 звуков.

1. **Игра «Звуковой светофор»**

*Цель:* Закреплять у детей умение находить в словах заданный звук, определять где он находится (начало, середина , конец слова) и давать ему характеристику.

*Предварительная работа:* Изготовление предметных картинок и символов звукового ряда.

*Ход игры:* Ребенку предлагается предметная картинка и звуковые символы на клавишах «Волшебного компьютера». Ребенок должен найти звук и определить его место в слове, дать ему характеристику и обозначить звуковым символом.

1. **Игровое упражнение « Разбей слово на слоги»**

*Цель:* Упражнять детей в умении делить слово на слоги и обозначать их с помочью символов «улыбок»

*Предварительная работа:* предметные картинки, изготовление на клавишах компьютера символов «улыбок», обозначающие в словах слоги.

*Задание:* Дети называют слово, определяют, сколько слогов в этом слове и находят на «Волшебном компьютере» столько же «улыбок».

1. **Игра «Веселый язычок»**

*Цель:* добиваться правильной артикуляции при выполнении упражнений, укреплять мышцы языка.

*Предварительная работа:* Изготовление на клавишах «Волшебного компьютера» символы артикуляционных упражнений на отработку комплексов артикуляционных упражнений.

*Ход игры:* Дети двигают клавиши, находят символы и определяют какие упражнения им надо выполнять.