**«Использование компьютерно-игровых технологий в коррекции речевых нарушений дошкольников»**

Как часто в практике логопеда встречаются дети, с которыми невозможно просто сидеть за столом перебирать картинки, смотреть в зеркало и выполнять артикуляционные упражнения, повторять цепочки слогов и слов. Как трудно удержать внимание таких детей на протяжении всего занятия. Вроде бы и упражнения интересные, картинки красочные и предметы лишние убраны из поля зрения ребенка, а все равно ребенок не включается в занятие.

Зарубежные ученые в области коррекционной педагогики утверждают, что роль компьютерных технологий выходит за пределы традиционной роли нового средства обучения. Признано, что для детей с нарушениями развития компьютерные технологии являются уникальным средством, способным обеспечить взаимодействие и общение с окружающим миром.

Становится очевидным, что необходимы новые подходы к организации коррекционного процесса, опирающиеся на прогрессивные информационные технологии и, в частности, на мультимедиа-технологии.

Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения.

Сейчас появилось много компьютерных программ, рассчитанных на детей дошкольного возраста по ознакомлению с окружающим миром, для обучения математике и грамоте, развитию внимания, памяти и мышления.

Надо заметить, что к компьютерным играм надо подходить разумно, избирательно и, конечно, творчески. Большая часть игр направлена на развитие таких психических процессов, как память, внимания, воображение, восприятие, мышление. Как известно, данные психические процессы являются психологической базой для развития речи и поэтому эти игры с успехом можно применять в коррекционной работе с детьми.

Однако, надо быть готовым к тому, что далеко не все массовые компьютерные игры можно использовать для обучения детей с нарушениями речи. Многие из них не соответствуют методике обучения, а в некоторых случаях содержат ошибки.

В работе с детьми можно использовать такие игры как «Баба Яга учится читать», «Алик - скоро в школу», «Пойди туда, не знаю куда», «Гарфилд для малышей», «Учимся говорить правильно», «Игры для тигры», «Как мышонок буквы ловил» и другие.

Альтернативой может стать создание собственных слайд-фильмов и компьютерных презентаций, разработанных педагогами с учетом особенностей развития их воспитанников.

Приложение Power Point, входящее в комплект интегрированного пакета Microsoft Office может стать незаменимым помощником педагога.

Технология создания презентаций в программе Microsoft PowerPoint не требует углубленных знаний и навыков программирования, а их применение на логопедических занятиях интересно большинству детей и, что немаловажно, самому педагогу.

Как правило процесс автоматизации поставленных звуков заключается в многократном повторении одного и того же лексического материала, и у детей быстро наступает утомление и пресыщение однообразной деятельностью. Компьютерные презентации способны оживить этот процесс за счет новизны, реалистичности и динамичности изображения, использования анимированных изображений, внести в него элементы игры. Ситуация достижения цели, заложенная в игре («Доведи корабль до острова», «Помоги Маше построить домик», и т. д.) дополнительно стимулирует ребенка к выполнению задания. Кроме того, ребенок видит, сколько осталось до конца выполнения задания. Поэтому, при виде наглядного результата своих усилий, у ребенка повышается самооценка, снижается неуверенность, боязнь ошибиться, тревожность.

На занятиях с использованием компьютерных презентаций большинство детей становятся более активными, открытыми, у них менее выражена тревожность. Меняющиеся и возникающие на экране изображения вызывают у детей больший интерес, чем традиционные иллюстрации в книге. Благодаря динамичной смене изображений, цвета фона, возникновению и исчезновению анимированного персонажа, от лица которого ведется речь, внимание детей удерживается дольше.

Однако создание и применение учебной презентации для дошкольников с нарушениями речи имеет ряд особенностей.

Наблюдения показали, что у детей-логопатов в понедельник и пятницу снижается уровень умственной работоспособности, поэтому в качестве наиболее благоприятных дней для проведения занятий с компьютером могут быть рекомендованы вторник, среда и четверг.

Согласно действующим санитарно-эпидемиологическим нормам, занятия на компьютере с дошкольниками 5-7 лет могут проводиться 2-3 раза в неделю по 10-15 минут, поэтому просмотр и обсуждение презентации не может длиться дольше этого времени.

После занятий для снятия зрительного напряжения следует сделать небольшую гимнастику для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжения подойдут физкультминутки, точечный массаж, самомассаж, расслабление под музыку.

Фон презентаций лучше выбирать однотонный, не отвлекающий внимание от содержания слайда, спокойных, не раздражающих зрение цветов. Можно менять его несколько раз в течение презентации. Это позволит удерживать непроизвольное внимание детей.

Иллюстрации должны быть крупными и реалистичными, не перегруженные лишними деталями. Недопустимо использовать нерезкие фотографии, а также изображения, способные вызывать у детей испуг или неприязнь.

Не стоит перегружать презентацию спецэффектами. Умеренное использование спецэффектов помогает удерживать внимание на экране компьютера, повышает интерес, создает положительный эмоциональный настрой, однако чрезмерное увлечение ими приводит к обратному эффекту: занятие затягивается, у детей быстро наступает пресыщение и утомление. Кроме того некоторые эффекты некомфортны для восприятия и утомляют зрение.

Содержание презентаций зависит от целей и вида занятий, на которых они используются.

При разработке презентации надо учитывать принцип системного подхода в обучении и воспитании.

В презентации необходимо включать упражнения, направленные на развитие грамматического строя, расширение словарного запаса, развитие фонематического слуха, профилактику нарушений письменной речи, а также развитие неречевых процессов.

Практика показывает, что дети лучше воспринимают несколько коротких игр, чем одну длинную. Удобно, если каждая презентация посвящена какой-то одной теме, например, «Автоматизация звука [Ш] в начале слова».

Игра «Магазин»

Цели: Автоматизация звука [Ш] в начале слова.

Расширение словарного запаса.

Развитие словесно-логического мышления (обобщение) .

Лексический материал: шуба, шапка, шорты, шарф.

Инструкция: Надо купить в магазине вещи, которые начинаются со звука «Ш».

Ход игры: На слайде схематично изображен магазин, в витрине которого выставлен ряд товаров. Ребенок должен выбрать из расположенных товаров те, которые могли быть куплены в этом магазине (шуба, шапка, шорты, шарф). На следующем слайде ребенок видит эти предметы в витрине магазина и может оценить правильность своего ответа.

Игра «Помоги Дедушке»

Инструкция: Щенок разбросал свои мячи по полу. Помоги Дедушке собрать мячи в корзину.

Ход игры: По щелчку мыши на экране появляется корзина. После того как ребенок правильно повторит слово или предложение с автоматизируемым звуком, в коробке появляется очередной мяч, и так до тех пор пока все мячи не окажутся в коробке.

В заключение хочется сказать, что, не смотря на то, что презентации используются в коррекционном процессе сравнительно недавно, можно сделать вывод об эффективности и целесообразности их применения.

Опыт использования презентаций в логопедической практике показывает, что они облегчают работу учителя-логопеда, обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс учебной информации большинство чувственных компонентов обучаемого. Мастерски сделанная презентация привлекает внимание и побуждает интерес к обучению.

Преимущества применения презентаций я вижу:

• в возможности индивидуальной настройки по времени и способу демонстрации, как всего объема, так и отдельных слайдов;

• в изменении подачи демонстрационного материала: освобождая педагога от большого объема бумажных носителей информации;

• в возможности мотивировать учебную деятельность ребенка в тех случаях, когда другими средствами это сделать нельзя;

• в использовании максимального количества анализаторов у ребенка с речевой патологией, что создает новые обходные пути обучения;

• в нахождении и применении существенно более эффективных способов решения традиционных учебных и коррекционных задач.