**Анализ программ для логопеда**

Обычно родители против того, чтобы дети с малых лет просиживали днями напролет за компьютером. Дескать, и вредно это, и для развития не очень полезно. Однако как бывает хорошо, когда любимое чадо и делом занято, и одновременно изучает что-то новое. Обучающие программы – это и польза, и развлечение. Малыш с удовольствием поиграет с героями мультиков, а заодно выучит буквы и научится читать. Это идеальный вариант обучения: не нужно заставлять, не нужно самим вникать в различные методики, рискуя ошибиться, не нужно приглашать репетиторов. Правда, такая идиллия наступит лишь в одном случае: если вы выберете правильную, подходящую вашему ребенку программу. И к счастью, и к сожалению, рынок переполнен компьютерными обучалками. Среди них есть и великолепные, грамотно методически выстроенные программы, но есть и настоящий «мусор», который ничего, кроме нагрузки на здоровье, не принесет.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Программа (сайт) | Где можно использовать | Положительное | Отрицательное |
| 1 | Весёлая азбука от Кирилла и Мефодия  «Веселая азбука» – это «интерактивные мультфильмы -уроки для детей». Программа представляет собой мультфильм. Главный персонаж – заяц. Ребёнку предлагается выполнить разные задания зайчика. |  | Структура программы – строго линейная: от букв к слогам, словам и предложениям.  Для дифференциации заданий есть три уровня сложности.  На первом этапе ребёнка подготавливают к встрече с буквами. Предлагается выполнять разные несложные задания типа: «Найди предмет, который может говорить или звучать». Или: «Найди на большой картинке предметы, нарисованные на маленькой картинке». Слева будет нарисована скакалка, а справа – четыре картинки с зайцем в разном окружении. На одной из этих картинок заяц скачет на скакалке.  На втором этапе появляется интерактивная азбука. На экране все буквы. При выборе буквы она произносится и показывается картинка со словом, начинающимся с этой буквы.  Отдельная игра посвящена образованию слияний. Сначала, как водится, мультфильм: заяц-фокусник приближает М к У, молния, гром, получается МУ. Очень наглядно и легко запоминается. Затем несколько интерактивных игр, в которых ребенок потренируется составлять слоги, слова.  Например, даны две банки, в каждой – несколько букв, в зависимости от уровня сложности. Заяц просит составить определенные слоги. Надо выбрать по букве из каждой банки. Составленные слоги «заговорят» КУ – закудахчет курица, АВ – залает собака, УХ – закричит филин и т. п.  В следующей игре нужно уже составлять слова. На картинке нарисовано несколько гирь, на каждой буква. Нужно расставить их так, чтобы получилось заданное слово.  И наконец, последний этап – составление предложений из слов. Дан набор слов, и ребенок должен составить из них предложение.  Читать предложение не обязательно, слова прочитываются сами, если на них указать мышкой. Предполагается, что ребенок к этому этапу уже научится читать про себя. | Не указан возраст детей, для которых она предназначена.  К каждому уроку дается слишком мало заданий, чтобы «забыть» их и воспринимать как новые в следующий раз.  Никакого отношения к чтению эти задания не имеют, просто развивают внимательность, способность анализировать.  1. На этапе чтения букв программа произносит их, как в алфавите: БЭ, ЭЛ, ЭМ. А значит, вам придется объяснить малышу разницу между звуком и буквой самостоятельно, иначе он не сможет начать читать, не сможет правильно образовывать слияния букв.  2. Перейти на следующий этап, минуя предыдущий, невозможно. Внутри уровня вы также не можете пропустить какие-то этапы, хочешь не хочешь, а придется отыграть все ситуации. Можно вернуться только на предыдущий этап и посмотреть все с начала. Это же касается и коротких мультфильмов, предваряющих задания. Попустить их тоже нельзя, вот и придется смотреть и в первый раз, и в двадцатый, то есть ровно столько раз, сколько вы будете запускать программу.  3. Сложность уровня заключается лишь в количестве предлагаемых заданий, а не в их содержании. Например, выбрать правильную карточку из четырех или из двух, составить три слога или десять.  4. Набор предлагаемых слогов и слов в программе очень ограничен. Не более десятка. При втором, третьем просмотре все повторяется. Поэтому долго играть в такую игру ребенку будет скучно, да и бесполезно, он просто выучит правильные ответы. Поймет ли малыш при этом принцип слияния и чтения слогов – неясно.  5. Сложность слогов очень разная, и даны они вперемешку: и открытые, и закрытые, и из двух букв, и из трех. Так что поначалу взрослому придётся помогать ребенку с трудными слогами.  Графика рассчитана скорее на взрослый глаз, чем на детский.  Задания проговариваются так быстро, что только взрослый может уловить смысл.  Нет вступления, рассчитанного на ребенка: после рекламной заставки фирмы ребенку нужно самому догадаться, что это за игра и что нужно делать дальше. |
| 2 | Веселая азбука. Тоже название, но выпущенная фирмой «Руссобит-М». Очень напоминает предыдущую игру. Игра-мультик. Главный герой опять заяц. Но у этой программы есть сквозной сюжет: папа Заяц подарил Зайчишке его первую книгу – «Веселую азбуку», а ветерок-озорник закружил, завертел книгу и рассыпал буквы по всему лесу. Непростая задача предстоит Зайчонку – вернуть все буквы обратно в азбуку. Помогать ему будет мудрый учитель – Филин. | *подойдет детям, уже овладевшим алфавитом и первоначальными навыками чтения.* | Все картинки в программе «живые».  На каждом новом экране, пощелкав мышкой в разных местах, можно обнаружить много неожиданностей: из грибка вылезает червячок, ворона каркает, медведь рычит, жабы квакают, обезьянка срывает и съедает банан.  У программы несколько уровней. Уровень определяется количеством изученных букв. Но можно войти сразу на нужный уровень.  Программа рекомендуется с пяти лет.  Сначала изучаем буквы. Зайчишка вместе со своим учителем – Филином – находят буквы в лесу, болоте, доме лесника, реке, озере. Найденная буква озвучивается. Называются не названия букв, а звуки, им соответствующие. Это большой плюс. По ходу дела Филин рассказывает также про звуки и буквы: большие и маленькие буквы, гласные и согласные, глухие и звонкие звуки и т. д.  Далее для каждого звука демонстрируются слова, в которых присутствует данный звук. Также объясняется, какой это звук: гласный или согласный, звонкий или глухой, приводятся примеры: «Звук М может быть твердым или мягким. В слове МАК он твердый. Вот послушай: М-М-МАК. А в слове МЁД – мягкий: М-М-МЁД».  Периодически разные персонажи будут давать ребенку задания: «Найди слово, начинающееся на звук "п"», «Выбери букву, на которую начинается слово „удочка“» и т. д.  Непосредственно от первых звуков сразу идет переход к слогам и словам.  Каждая группа букв заканчивается упражнениями. Слоги и слова с изученными буквами подсвечиваются и читаются диктором. Ребенок повторяет: «ам-ар-ма-ра», «ум-ур-му-ру» и т. д. | Есть несколько заданий на ловкость, не всегда имеющих отношение к азбуке. Надо перепрыгнуть по кочкам на другую сторону озера. Поймать все грибы, которые бросают то ворона, то белка, ловить пузыри с буквами, которые называет Филин.  1. Не все появляющиеся по ходу игры картинки привязаны к сюжету. Например, лесную поляну пересекает танк, по реке плывет подводная лодка, а в траве открывается бункер с ракетами. С одной стороны, это оживляет действие, а с другой – очень отвлекает ребенка от работы. Ведь он не только играет, но и учится читать.  2. Упражнения в конце уровня без изысков. Напоминают школьный букварь. А развлекательных игр не так уж много.  3. Дается сразу много сложного материала. Для малыша, который только начал учить буквы, осмыслить все это – работа непосильная.  Очень долгая игра, озвучка плохая. Много информации не нужной маленьким детям. Переходы от задания к заданию долгие. Игра слишком затянута. Нет красочных персонажей.  Очень много текста и мало действия.  Материал дается глобально и труден для восприятия малышам, так как он не разделен на отдельные этапы или занятия и игра проходит без остановок. Поэтому необходима помощь взрослого, который будет дополнительно объяснять малышу материал, потому что не всегда понятно даются инструкции*.* |
| **3** | **Волшебный букварь.**  Программа изготовлена московской фирмой «Акелла».  В программе использована концепция «чтение через письмо», то есть печатаем буквы и параллельно учимся их читать.  Ребенок оказывается в сказке, где его встретит сказочный герой – тролль, который будет предлагать ему разные задания или помогать в игре. | *помогает начать читать. Методика «чтение через письмо» особенно хороша для детей-кинестетиков.* | Программа предполагает два режима: режим обучения и свободный.  В режиме обучения ребенку предлагается выполнить те или иные задания, которые помогут ему научиться читать. Задания пропускать нельзя – пока не выполнишь, не перейдешь на следующий уровень. Имеются несколько уровней сложности. В свободном режиме ребенок может писать любые слова и буквы, которые ему захочется.  Режим обучения  Самый простой уровень – знакомство с алфавитом. На более высоких уровнях предлагаются слова со все более сложным правописанием.  Выбирать можно из девяти игр. Например, на экране рассыпаны буквы, и тролль просит выбрать одну. Правильно выбранную букву надо обвести мышкой. Можно собрать слово из пазлов (каждая буква из двух частей), поймать нужных попугайчиков в нужном порядке, чтобы сложилось слово. Еще есть ежик, которому нужно выбрать дорожку, чтобы собралось слово, и змейка, которая должна проползти и съесть слово по буквам. По ходу этих игр вслух произносятся названия букв. Если задание выполнено, то ребенку прочитают слово и покажут красочную фотографию или картинку, на которой есть это слово.  Свободный режим  Можно набрать любое слово. Программа его прочитает. Буквы и слоги при этом оживают. Чтение идет по слогам, даже можно сказать по слогам, как это принято в методике Зайцева. Затем слово читается целиком и демонстрируется соответствующая картинка. На одно и то же слово программа может показать разные картинки. Иногда показываются картинки с предложением, включающим данное слово. Слово выделяется. | Недостатки программы  1. Некоторые задания технически чересчур сложны. Например, обвести букву мышкой даже взрослому человеку будет сложно. Тут нужны хорошая моторика и опыт работы с мышкой. Ребенок может расстроиться: буква выбрана правильно, а задание не выполнено.  2. Во всех играх тролль произносит букву, так как она написана в алфавите. В свободном варианте, если программа не знает слова, то она «читает» его по буквам, также называя не звуки, а названия букв. При этом не заложены очень популярные слова. Например, слово «баба» машина не знает и «читает» его как «бэ-а-бэ-а». Ребенок может запутаться, ведь его учат читать совсем по-другому.  3. Нельзя набрать слово больше чем из шести букв. Поэтому понятные и близкие ребенку слова «бабушка», «дедушка» и многие другие просто не помещаются в предложенные рамки. Машина также не может прочесть имена.  4. Не на все слова, которые заложены в память программы и правильно читаются, есть картинки.  Программа если не знает слова, «произносит» буквы, а не звуки. Надо выписать и предлагать только те слова, которые заложены в программу, правильно читаются и на которые есть картинка.  Сразу после слова программа автоматически переходит к играм (это все те же игры из несвободного варианта) с этим словом или с другим, если набранное слово не заложено в память машины. Миновать игру не удастся, к сожалению, просто набирать слова пока не надоест (что детки очень любят) нельзя. |
| 4 | AZBUKA PRO Проект Azbuka Pro начинался в мае 2004 года и изначально предназначался для обучения одной маленькой девочки Даши – дочери Андрея Кравцова. Время шло, программа обрастала новыми возможностями, и вскоре изобретательный папа решил, что она может помочь и другим детям. К файлам добавилось описание, и в августе 2004 года появился первый публичный релиз. | Программа – говорящая русская азбука – предназначена для детей от трех до семи лет.  *Ребёнок осваивает буквы и счет до десяти, учит читать.* | Обучение происходит в игровой форме и начинается с самых основ: изучаем русский алфавит, слоги, составляем слова из слогов и букв и, наконец, учимся читать.  Программа предполагает пользовательский режим, который позволяет подогнать многие параметры по своему вкусу. Так, можно выбрать, мужским или женским голосом будут читаться буквы и слова, каким цветом будут закрашены буквы и как они будут выглядеть. Количество упражнения за урок и их характер тоже можно настроить: есть опции случайного выбора упражнений либо последовательного циклического перебора всех упражнений, можно задать количество повторов для каждого упражнения (от одного до трех). И даже слова и картинки можно менять. Слова и стихи берутся из списка, который хранится во внешнем файле «азбука.txt». Этот список можно дополнять. Картинки хранятся в папке Picture (не забудьте положить туда свои фотографии для слов «папа», «мама», «деда», «баба»). Картинки можно класть в формате jpeg или gif.  Папе и маме будет легко проверить свое чадо. Программа ведет статистику количества сделанных упражнений и нажатий на буквы. Малыш позанимался, вы открыли статистику и увидели, какие упражнения сделаны, что вызвало трудности, а где было легко. А малыш будет стараться сделать все правильно, ведь за хорошо выполненное задание программа обязательно похвалит его.  Алфавит  На экране карточки. Нажимаем на карточку, она переворачивается, и появляется буква. Произносится звук, и карточка закрывается. У каждой карточки есть пара, и задача ребенка – ее найти. Так не только учатся буквы, но и тренируется внимательность. Есть карточки с большими и маленькими буквами (родитель сам выберет в меню, какие поставить), карточки с цифрами, английским алфавитом, цветами. Изучая алфавит, вы можете выбрать карточки с гласными или согласными. После того как буквы будут освоены, можно выбирать карточки со слогами (двух– и трехбуквенными). Для самых маленьких есть возможность включить в меню опцию «Подсказка» – тогда при первом открытии буквы будет высвечиваться ее пара.  *Умные кубики* (чем-то похожи на кубики Зайцева). На экране несколько кубиков со слогами. Нажимаете на кубик – слог произносится. При этом на экране остаются только те кубики-слоги, которые могут дополнить первый до слова. Нажимаем следующий слог – и снова набор меняется. Так ребенок сам потихоньку составляет слова, причем слова составляются всегда. Получилось слово, и на экран выводится картинка, которая помогает ребенку «домыслить», какое именно слово написано. Если в углу картинки нарисован микрофон, то она «заговорит». При щелчке по слову оно проговаривается по слогам, с подчеркиванием текущего слога, как в караоке.  *Печать.* Позволяет писать буквы/слова/предложения с клавиатуры с последующим проговариванием слов по слогам. Можно включить выделение вводимых слов по слогам и показ возможных вариантов слов, которые меняются по мере набора. Для самых маленьких есть режим ввода с картинками.  *Чтение.* На экране появляются слова. Программа читает их по слогам, при этом читаемый слог подчеркивается, как в караоке. Можно читать не только слова, но и стишки.  *Угадайка.* На экране три картинки, под ними подпись. Нужно прочесть ее и указать на картинку, к которой она подходит. | 1. Рекомендуется работа с программой через наушники. При прослушивании через усилитель невозможно различить некоторые звуки, например «ш» и «щ». Но это скорее несовершенство техники, а не программы.  2. Игр не так много, и они очень простые. Первые пару недель на ура, а потом могут и надоесть.  3. У этой программы нет красочной графики и сказочных героев. Все предельно просто и строго. Поэтому совсем маленького ребенка вы вряд ли завлечете – ему будет скучно просто смотреть на буквы. Уже читающему ребенку она тоже не подойдет. Программа рассчитана на получение именно начальных навыков чтения. Никаких развивающих языковое чутье и тренирующих грамотность игр в ней нет. |
| 5 | Маленькая баба-яга учится читать. | Обучение грамоте дошколят, работа с дисграфикам.  Для детей старше трёх лет. | Описание программы  Вы, конечно, хотите, чтобы ваш малыш как можно быстрее выучил буквы и начал читать книжки. Читать ребенок научится обязательно. А вот полюбит ли он книги или предпочтет им телевизор – это уже зависит от того, как его учили чтению. Маленькая Баба-яга постарается приобщить ребенка к чтению.  Диск годится и для малышей, которые только начинают учить буквы, и для тех, кто уже читает свои первые книжки. Ведь обучение строится на базе занимательных игр, которые сопровождаются красочной мультипликацией и анимацией. Игры озвучены известными актерами. Можно сказать, что перед нами не только обучающая программа, но и полноценный мультфильм.  Запускаем игру в первый раз и сразу оказываемся в гуще детективных событий: вредная Баба-яга украла почти все буквы, оставив нас без алфавита. Малышу придется одолеть глупую бабку и вернуть все буквы обратно. Конечно, у него будет верный помощник – маленький мышонок.  Все игры основаны на методике опережающего обучения, то есть у каждой игры есть несколько уровней освоения. Сначала просто смотрим, слушаем, потом незаметно начинаем выполнять отдельные задания, затем проходим игру до конца. Так, постепенно, ребенка подводят к овладению навыком чтения. А в конце игры тех, кто с успехом выполнит все задания, ждет награда.  Программа поделена на три ступени.  Букварик: изучаем буквы алфавита. Помогает нам в этом деле Баба-яга. Щелкаете мышкой на букву, а Яга читает про нее веселый стишок.  Слогарик: мудрый Ворон просит собрать слог из букв, которые лежат на полке. Хватаем буквы и тащим их на доску. В случае правильного ответа из сундучка раздается веселый звук.  Карта с заданиями (мини-играми).  Играть можно в любой последовательности. Не заставляйте малыша закончить одну игру, чтобы перейти к следующей. Пусть он пробует, ошибается, смотрит на реакцию помогающих ему зверушек, слушает забавные стихи. Расскажем о некоторых играх.  Игра «Муравей»  Игра на сопоставление звуков и букв. Бедняжка муравей оказался в лабиринте. Нужно помочь ему. На каждой развилке муравья (а вместе с ним и вашего малыша) ожидают две буквы и картинка. Правильную дорогу указывает буква, на которую начинается название предмета на картинке. Если ребенок ошибся, гаснет свечка (всего пять свечей). Если погасла последняя свеча, муравей остается в темноте, и нужно начинать все сначала. В игре есть подсказка. Если навести курсор на картинку, мышка-помощница произнесет его название.  Игра «Ворон-трубач»  На начальном этапе обучения грамоте малыши часто пишут буквы в обратную сторону. Игра тренирует навык правильного написания букв.  Ворон решил поиграть на трубе. Из трубы вылетают буквы, написанные правильно и в обратную сторону. Нужно перевернуть все неправильные буквы, щелкнув по ним мышкой. Щелчок по правильно написанной букве считается ошибкой. Всего можно сделать только семь ошибок.  Игра «Лягушки-хохотушки»  Игра способствует общему развитию ребенка. Приучает внимательно слушать фразу и понимать ее смысл.  Мишутке нужно перебраться через болото. Путь подскажут лягушки, если правильно ответить на их вопросы. Малыш должен слушать очень внимательно, ведь хитрые лягушки будут сбивать его с толку обманными рифмами. Ответы написаны на кочках. Прослушав вопрос, нужно щелкнуть мышью по кочке с ответом. Ошибиться можно лишь пять раз.  Игра «Кот в избушке»  Эта игра-головоломка развивает сообразительность и память. А кроме того, помогает запомнить написание букв. В окне избушки – буква, разрезанная на четыре части, причем каждая часть повернута. Нужно так развернуть четвертушки, чтобы в окошке получилась целая буква. Всего нужно восстановить восемь букв. Подсказка: буква, которую нужно собрать, произносится мышкой-помощницей.  Грамотная поэтапность, нужный темп, умеренная громкость, красочность. | 1. Задания довольно сложные. Маленькому, не знакомому с буквами ребенку их не осилить. Основная масса игр предназначена для знающего буквы и умеющего немного читать ребенка.  2. Невозможно отключить музыкальный фон. В некоторых заданиях это очень мешает, потому что не слышны слова, которые надо составлять.  Собраны вперемешку задания разного уровня: одни очень простые, другие сложные и даже очень сложные для тех, кто вообще не умеет читать. Заданий маловато, хватило только на два дня. |
| 6 | Говорящая азбука «Знаток» |  | Эта игра подойдет тем, кто еще не обзавелся компьютером или не хочет подпускать чадо к своей любимой игрушке. Говорящая азбука – это небольшой электронный плакат, работающий от трех батареек AAA (уже включены в комплект). На плакате помещен весь алфавит, рядом с каждой буквой дана картинка и кнопка. Нажимаем на кнопку – буква произносится.  Плакат можно разместить на стене на уроне глаз ребенка, а можно просто положить на стол. И все! Азбука освободит родителей от бесконечного повторения названий букв. Она все сделает сама: познакомит с буквами, проведет экзамен и даже похвалит за успешное выполнение задания.  У программы несколько режимов работы: изучение букв, игры, экзамен. Можно регулировать громкость звука, чтобы занятия ребенка не мешали окружающим. А еще мудрая электронная азбука умеет экономить батарейки – отключается, если малыш перестает с ней играть.  В основном режиме изучения букв электронная азбука будет проговаривать для малыша название буквы столько раз, сколько потребуется – для этого просто нужно нажимать на кнопочку под буквой.  В режиме «Игра» азбука будет спрашивать малыша, с какой буквы начинается название того или иного животного. А ребенок будет нажимать на кнопочку под нужной буквой.  А чтобы проверить, запомнил ли ребенок, как пишутся буквы, нужно нажать на кнопку «Экзамен» – после чего азбука попросит найти ту или иную букву на плакате. Если малыш справится с заданием, говорящая азбука похвалит его.  Удобная: занимает мало места, крепится и горизонтально – на стол, и вертикально – на стену. | 1. В первом варианте азбуки произносятся названия букв, а не звуки. Будьте внимательны, выбирая игру.  2. Количество заданий ограниченно – всего три.  3. Азбука не учит складывать буквы в слоги. Так что малыш только выучит названия букв.  В ней только буквы, не слоги.  Азбука произносит именно названия букв «эр», а не звук «р». Согласно современным представлениям, ребенка важнее научить звукам, а не буквам. |
| 7 | Игры для Тигры | Программа предназначена для старших дошкольников и учеников младших классов с трудностями в развитии речевых навыков. Методическое пособие и диск "Игры для Тигры" созданы в помощь педагогам-логопедам и родителям детей с проблемами в развитии речи. Ребенок, выполняя задания с главным героем Тигрой, учится правильному произношению, знакомится с обитателями волшебной страны звуков. |  |  |
|  |  |  |  |  |