**Применение компьютерных игр в развитии речи старших дошкольников.**

В общей системе работы по развитию речи большое место занимают компьютерные игры, направленные на выработку у дошкольников четкой дикции и правильного звукопроизношения.

В настоящее время стала актуальной проблема поиска новых подходов и средств к обучению дошкольников, которые отвечали бы современным достижениям науки и техники и интересам детей, вызывая их повышенную мотивацию, познавательную активность и любознательность, ведь не секрет, что детей любого возраста привлекают компьютерные игры.

В нашем ДОО используются компьютерные игры, направленные на совершенствование фонематических процессов у детей дошкольного возраста.

Основными принципами при использовании игр явились: доступность, последовательность, системность, учёт возрастных особенностей и психо – физических возможностей, что позволяет ребёнку опираться на уже имеющиеся у него знания, умения и навыки, что в свою очередь, обеспечивает поступательное развитие.

На специальных фронтальных, подгрупповых и индивидуальных видах организованной деятельности с дошкольниками по воспитанию звуковой культуры речи мы применяем следующие игры, которые распределены от простого к сложному:

1. Игры на развитие познавательных процессов: памяти, внимания, мышления, воображения - «Узнай, что изменилось?», «Кто ты?», «Наоборот», «Кто больше знает?» и другие.

2. Игры на различение неречевых звуков: «Угадай, где звенит?», «Угадай какая погремушка» и другие.

3. Игры на различение звуков речи: «Маленькие и большие колокольчики», «Скажи слово с нужным звуком», «Назови братца» и другие.

4. Игры на автоматизацию звуков: «Хлопни в ладоши, когда услышишь заданный звук», «Где спрятался звук», «Где живёт звук?».

5. Игры на дифференциацию звуков: «Назови правильно», «В каком домике нам жить?», «Рассади пассажиров по вагонам», «Что лишнее?» и др.

Игры дошкольникам предлагаются в данной последовательности с постепенным усложнением.

Самыми простыми играми для дошкольников являются игры первого периода.

Наибольшую трудность вызывают игры последней группы, которые требуют активизации собственного опыта и реализации сформированных навыков.

Использование компьютерных игр и игровых упражнений способствует формированию правильного звукопроизношения, развитию фонематического восприятия, выработке хорошей дикции.

Они позволяют развивать фонематические процессы у детей дошкольного возраста с использованием информационно – компьютерной техники.

В условиях детского сада их можно использовать в процессе организованной образовательной деятельности, организации образовательной деятельности детей в режимных моментах, совместной и индивидуальной деятельности педагога с дошкольниками.

Таким образом, данные игры позволяют более эффективно построить работу, направленную на улучшение речевого развития детей. Включение компьютерных речевых игр в процесс формирования и совершенствования фонематических процессов дает высокую эффективность в развитии всех сторон речи.

**Игра «Четвертый лишний»**

Цель: совершенствовать навык называния слов с заданным звуком.

Ход игры:

Воспитатель: Начинаем игру. (Появляются картинки: «груша», «жираф», «шуба», «кошка»). Назови, пожалуйста, картинки. Определи, какая картинка лишняя и объясни почему?

Ребёнок: На картинке нарисованы: «груша», «ножик», «шуба», «кошка»; лишний – «ножик», потому что в слове «жираф» нет звука [ш].

Воспитатель: Хорошо, теперь проверь свой ответ. Кликни левой кнопкой мышки.

Ребенок: (кликает левой кнопкой мышки и картинка с изображением «жирафа» исчезает.)

Воспитатель: Молодец! Правильный ответ. Продолжаем игру.

По аналогии ребенок называет картинки, определяет лишнюю картинку, объясняя свой выбор.

**Игра «Назови первый звук в слове».**

Цель: развивать фонематический слух, учить определять место звука в слове.

Ход игры:

Воспитатель: Начинаем игру. (Появляются картинки: «узел», «удочка», «утка», «облако», «ослик»). Назови, пожалуйста, картинки. Определи, с какого звука начинается это слово.

Ребёнок: На У начинаются: «узел», «удочка», «утка». Слова «облако», «ослик» начинаются на звук О.

Воспитатель: Молодец! Правильный ответ. Продолжаем игру.

Обращать внимание детей на то, что звуки надо произносить чётко.

(Аналогично проводится игра «Назови последний звук в слове».)

**Игра «Угадай, где звук [С]?»**

Цель: совершенствовать умение интонационно выделять и определять позицию заданного звука в словах.

Ход игры:

Воспитатель: Начинаем игру. (Появляется картинка «лиса»). Назови, пожалуйста, картинку. Определи позицию заданного звука в слове.

Ребёнок: На картинке нарисована лиса (далее ребёнок произносит слово, выделяя заданный звук и дает ответ). В слове лиса звук [С] в середине слова.

Воспитатель: Хорошо, теперь проверь свой ответ. Кликни левой кнопкой мышки.

Ребенок: (кликает левой кнопкой мышки и картинка передвигается на середину слова)

Воспитатель: Молодец! Правильный ответ. Продолжаем игру.

По аналогии на экране появляются картинки с разной позицией заданного звука (Появляются картинки «самовар», «свекла», «слон», «песок», «ластик», «автобус», «лес»), ребенок называет картинки, определяет позицию звука в словах.

**Игра «Сколько слогов».**

Цель: Развивать слоговой анализ, определяя по количеству хлопков слоговую структуру слова на картинке.

Ход игры:

Воспитатель: Начинаем игру. (Из граммофона появляются по очереди картинки «велосипед», «куртка», «лист», «барабан» и др.). Хлопни в ладоши столько раз, сколько слогов в слове.

Ребёнок: Ве-ло-си-пед (хлопает в ладоши 4 раза), в этом слове 4 слога.

Воспитатель: Молодец! Правильный ответ. Продолжаем игру.

Если количество хлопков не соответствует количеству слогов в слове, то картинка пропадает.

Игра продолжается по аналогии.

**Игра «Соедини вагоны».**

Цель: Развивать умение выделять из слов первый и последний согласный; сравнивать одинаково звучащие звуки; активизировать словарь.

Ход игры:

Воспитатель: Начинаем игру. (На экране изображение поезда с отцепленными вагонами). Нужно соединить вагоны друг за другом так, чтобы последний звук названия животного, едущего в вагоне, являлся началом слова названия животного, едущего в следующем вагоне.

Ребёнок: Страус, последний звук в слове страус - С. Нужно найти вагон с животным на звук С.

Воспитатель: Молодец! Правильный ответ. Продолжаем игру.

По аналогии соединяются вагоны: Страус – Соболь – Лев – Волк, Кабан – Носорог – Голубь – Бегемот.