

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ – ЛОГОПЕДА В УСЛОВИЯХ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

Современное общество активно создаёт новую информационную культуру, в которой живут наши дети. И логопеды ДООУ не должны оставаться в стороне. Детям интересно всё, что связано с компьютером, таким образом, повышается учебная мотивация, повышается речевая, познавательная активность ребёнка на логопедическом занятии.

Использование компьютерной техники в образовательном процессе позволяет педагогу творчески переосмысливать, художественно и эстетично *«оформлять»* свои методические идеи:

- делать то, что без компьютера делать сложно
- делать то, чего не делали раньше (*виртуальные экскурсии в лес, парк, музей*)
- по-новому и более качественно делать то, что делали раньше.

Ещё К.Д. Ушинский заметил: *«Детская природа требует наглядности»*, но часто возникает проблема, где найти нужный материал, и как лучше его продемонстрировать.

Компьютерные технологии представляют для нас, учителей – логопедов, большой интерес и являются не частью содержания коррекционного обучения, а дополнительным набором возможностей коррекции отклонений в развитии речи ребёнка.

Одной из центральных проблем в логопедической работе является мотивация. Очень часто ни желание логопеда, ни владение методикой коррекции речи недостаточно для положительной динамики речевого развития детей. Ребёнка утомляет ежедневное проговаривание слогов, слов, называние картинок для автоматизации и дифференциации звуков.

С целью оптимизации процесса развития познавательной деятельности и развития речи дошкольников я стала использовать обучающие компьютерные игры *«Мерсибо»*.

Мерсибо — это первый отечественный образовательный проект высокого качества, который объединяет интересы специалистов и родителей.

Современные интерактивные игры разработаны с учетом требований ФГОС ДО (*как элемент пространственно – развивающей среды ДООУ*) и являются обучающими программами, направленными на:

- Развитие слухового внимания
- Активизацию артикуляционного аппарата и формирование правильного звукопроизношения
- Коррекцию просодической стороны речи
- Развитие фонематического слуха и навыков звукового анализа
- Активизацию словарного запаса
- Коррекцию и развитие грамматического строя речи
- Развитие связной речи
- Профилактику и коррекцию нарушений чтения и письма

Я использую информационный продукт *«Мерсибо»* в ходе диагностики и обследования речи детей, на индивидуальных занятиях (*как часть занятия*), в работе с родителями.

При выполнении артикуляционной гимнастики дети очень любят речевое сопровождение интерактивной артикуляционной гимнастики. Дополнительные настройки к игре позволяют отключать голос диктора, а также выбирать комплекс упражнений на коррекцию определенных звуков.

Портал «**Мерсибо**» предлагает интерактивные игры на развитие мелкой и общей моторики (*игра «А ты так можешь?»*, диск «*Диагностическое обследование*»). Известно, что физкультура укрепляет мышцы и придает организму сил. Делать зарядку с веселыми героями очень интересно, а если повторять вслух стихи вместе с движениями, то эффективность будет гораздо выше!

«**Мерсибо**» предлагает игры на развитие грамматического строя. Например, игра «**Кто за кем?**» позволяет составлять предложения с предлогами, используя веселые сюжеты со сказочными персонажами, а игра «**Рюкзак туриста**» учит слышать, понимать и правильно употреблять предлоги

«**Мерсибо**» предлагает игры на автоматизацию и дифференциацию звуков. Например, игра «**Веселые рыбаки**»: два рыбака расположились с удочками на берегу реки. Рыбки не простые, а звуковые. В настройках выбираем пару «**трудных**» звуков и тренируемся в произношении звуков Л и Р, С и З, Ш и Ж и т.д. Уловом станет чистая речь ребенка.

На этапе формирования и коррекции произносительной стороны речи мне понравились игры с микрофоном для развития и укрепления воздушной струи.

Настройки игр позволяют отрабатывать воздушную струю по силе и длительности («**Ветерок и жуки**», «**Вертолёт**», «**Букет для мамы**», «**Пчела и мёд**», «**Рассмеем усаца**», «**Торт со свечками**»). А на играх «**Кот и сосиска**», «**Обезьяна и поцелуй**» кроме воздушной струи можно отрабатывать мягкую голосоподачу гласных, слоги и слова с трудными согласными. В игре «**Снежинки**» мы не только дуем, но и закрепляем навык фразовой речи, проговариваем отстукивая по ритму: «**Это хвост собаки. Эта муха для паука...**».

Большинство игр содержит печатный материал, который может быть использован в качестве домашнего задания. Родители видят яркие эмоции детей, заинтересованность педагога в конечном результате и активно включаются в коррекционный процесс.

Мероприятия с использованием компьютерных игр проводятся с обязательным соблюдением следующих условий для сбережения здоровья ребёнка, с соблюдением САНПиН:

- использование новых моделей компьютера
- работа с компьютером не более 2х раз в неделю
- проведение гимнастики для глаз:
- работа за компьютером не более 5-7 мин.

Я постоянно самообразовываюсь и повышаю профессиональную компетентность с помощью вебинаров и мастер-классов, которые ведет директор портала «**Мерсибо**» Сулова Е.А.

Таким образом, считаю, что использование в логопедической и коррекционной работе развивающих игр предотвращает утомление детей, поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность, повышает эффективность

логопедической работы в целом, их применение на логопедических занятиях интересно детям, что немаловажно мне самой