**«Использование авторских интерактивных игр по автоматизации нарушенных звуков, как средство повышения качества коррекционного процесса».**

**АКТУАЛЬНОСТЬ**

Использование интерактивных игр на автоматизацию и дифференциацию нарушенных звуков и интерактивных методов будет яркой, полезной и увлекательной формой сотрудничества и станет залогом укрепления положительных взаимоотношений родителей с детьми и педагогами, будет способствовать мотивации детей на поисковую деятельность, дифференцирует обучение с учётом особенностей ребёнка, повысит качество коррекционного процесса.

Компьютер несёт в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам. Движение, звук, созданные сюжеты, предметные картинки с заданным звуком и без него привлекают внимание детей. Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание действовать, играя автоматизировать и дифференцировать поставленные учителем-логопедом нарушенные звуки. Использование   компьютерных технологий в работе с детьми   дошкольного возраста особо актуально.

В «Федеральных государственных требованиях к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования» говорится о том, что основная  общеобразовательная программа должна предусматривать решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей  и самостоятельной деятельности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов в соответствии со спецификой дошкольного образования; предполагать построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы  с детьми. А основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Интерактивные игры- совместный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. К сожалению, в этой области очень мало систематических исследований и широких наблюдений.

Одна из главных задач интерактивных игр- способствовать ребёнку стать активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического и родительского воздействия. Это позволяет ребёнку осознанно усваивать знания.

Применение интерактивных методов обучения позволяет реализовать дифференцированный подход к детям разного уровня подготовленности.

Использование новых непривычных приёмов закрепления, тем более в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное внимание. Информационные технологии обеспечивают личностно-ориентированный подход.

Возможности компьютера позволяют увеличить объём предлагаемого для ознакомления материала. Кроме того, у дошкольников с ТНР один и тот же программный материал должен повторяться многократно, и большое значение имеет многообразие форм  подачи.

**ЦЕЛЬ.**

Создание мотивации детей (с помощью интерактивной игры), направленной на активную самостоятельную детскую деятельность для получения результата  и повышение качества образовательного процесса

**Задачи**

* сделать материал доступным для восприятия не только через слуховые анализаторы, но и через зрительные;
* существенно расширить звуковой ряд тем по автоматизации и дифференциации нарушенных звуков, создавая авторские интерактивные игры, делая их доступными и понятными детям;
* обогатить методические возможности организации совместной деятельности педагога и детей, придать ей современный уровень с учетом ФГОС;
* активизировать речевой потенциал ребёнка, способствовать воспитанию интереса к речевым интерактивным играм;
* Активизировать и развить эмоциональное восприятие по автоматизации и дифференциации нарушенных звуков;
* Способствовать формированию познавательной мотивации дошкольников к речевой деятельности;

Используя в своей практике интерактивные игры педагог имеет ряд преимуществ:

1) Компьютер на занятии выступает средством, активизирующим коррекционную работу (количественно усиливает функцию учителя-логопеда, повышает скорость обмена информацией между ребенком и педагогом, оперативности принятия решения);

2) Позволяет создать учебную ситуацию, в которой деятельность детей реализуется в игровой форме;

3) Открывает быстрый доступ к КТ, необходимым для отработки умений и навыков, а также закрепление пройденного материала в игровой форме;

4) Учет индивидуальных особенностей и дифференцированный подход;

5) Возможность формирования обобщенных приемов умственной и речевой деятельности для решения большего круга учебных задач;

6) Высокая скорость обновления дидактического материала на экране экономит время на занятии;

7) Реализация социального заказа, обусловленного информатизацией современного общества;

8) Активизация работы родителей за счет использования новых консультативных форм и, предлагаемых способах взаимодействия с детьми;

9) Расширение творческих способностей педагога;

10) Экономия временных ресурсов.

**Преимущества использования интерактивных игр для ребенка:**

1) Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС. В процессе работы на их основе у детей формируются необходимые речевые навыки, а в дальнейшем и самоконтроль за своей речью;

2) Повышается мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;

3) Развитие мелкой моторики детей, за счет управления мышью и работой с клавиатурой.

4) Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т.к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за изображением, отдает команды пальцами, а также активизирует умственную деятельность;

5) Повышение самооценки ребенка за счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно;

6) Формирование активной позиции, за счет представления себя в новой роли;

7) Побуждение детей к познавательной деятельности;

8) Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала (это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно — образное мышление)

9) Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей

10) Формирование навыка самостоятельной продуктивной деятельности;

11) Развитие активного восприятия, которое является опорой прочных знаний;

12) Восприятия образной информации, понятной детям, которые пока не владеют навыками чтения и письма;

13) Формирование у детей рефлексии. Учебные задания дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана;

14) Развитие таких волевых качеств, как самостоятельность, собранность, усидчивость (т.к. решая проблемную задачу, ребенок стремится к достижению положительного результата, подчиняет свои действия поставленной цели)

Используя ИКТ, необходимо внимательно подходить к критериям отбора нововведений, учитывая интересы и потребности самих детей, рассматривая различные вариации соотношений, изменения в содержании коррекционного процесса группы компенсирующей направленности, а также учитывать первоначальный уровень владения компьютером.

**ТРЕБОВАНИЯ ФГОС**

При отборе игр следует учитывать ряд требований ФГОС, предъявляемых к развивающим и обучающим программам, применяемым на логопедических занятиях:

— соответствие возрастным особенностям;

— занимательность;

— грамотность;

— создание ситуации успеха;

— достижение цели;

— стимулировать познавательно-речевое развитие детей;

— объекты, воспроизводимые на экране должны быть достаточными по размеру, знакомы детям;

— текст задания должен озвучиваться взрослым;

— задания должны быть интересны, понятны, просты в управлении;

— соответствовать высокому техническому уровню: развивать, давать знания, обучать в незатейливой игровой форме

— должны носить исследовательский характер;

— задания должны развивать широкий спектр навыков и представлений.

В настоящее время существует огромное количество логопедических компьютерных игр, которые: соответствуют тематическому планированию; интегрируют различные образовательные области (один из принципов развития современного дошкольного образования); сочетают отдельные элементы разных видов игр при руководящей и обучающей роли взрослого; в процессе данных игр происходит упражнение, закрепление, совершенствование имеющихся навыков, а так же развитие психических процессов и формирование новых качеств личности ребенка.

Решение учебных и коррекционных задач с помощью компьютерных технологий встраивается в систему общей коррекционной работы в соответствии с индивидуальными возможностями, коррекционно-образовательными потребностями ребенка, а также с учетом рекомендаций СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»

Компьютерные игры приучают к самостоятельности, развивают навык самоконтроля.

Предлагая ребёнку интерактивную игру, мы тем самым дарим ему совершенно особое время. В ходе игры дети получают новые впечатления, приобретают социальный опыт и общаются.

Исходя из того, что современные родители достаточно хорошо владеют компьютерными технологиями, дети тоже в домашних условиях легко общаются с компьютером, мы предположили, что взрослым не составит труда использовать интерактивные игры для закрепления материала программы, реализуемой в детском саду. Мы нашли интерактивным играм применение и в виде семейной медиатеки.

На первых этапах игры включаем в индивидуально-подгрупповой коррекционный процесс.  Каждому ребёнку в коррекционной деятельности   подбираются интерактивные игры на тот или иной нарушенный звук, который автоматизируется или дифференцируется (учитывается уровень развития звукопроизношения и только потом предлагается игры на закрепление или расширение слов с заданным звуком стимулирующие продвижение вперёд, ориентированные на зону ближайшего развития.

Мы заметили, что дети не только проявили большой интерес к интерактивным играм, но включение игр в  индивидуально-подгрупповой коррекционный процесс, позволил нам добиться высокого качества произношения автоматизируемых и дифференцируемых звуков.

Таким образом, и родители смогут дома, отдохнув от дневных забот, помочь ребёнку закрепить и освоить более качественно материал, который мы отработали в коррекционной деятельности.

Мы предполагаем, что использование интерактивных игр позволит не только повысить качество образовательного процесса, но и создаст условия для организации дистанционного общения педагогов группы компенсирующей направленности для детей с ТНР, учителя-логопеда, педагога-психолога, и родителей. Мы отслеживаем результаты с помощью анкетирования, бесед, и результатов диагностики.

Интерактивные методы:

-ставят родителей в активную позицию;

-повышают готовность родителей к взаимодействию с педагогом;

-проясняют родительские ожидания автоматизации и дифференциации нарушенных звуков;

-позволяют углубить и обогатить взаимодействие учителя-логопеда на родителей.

В. А. Сухомлинский когда-то сказал: «Дети-это счастье, созданное нашим трудом.  Занятия, с детьми, конечно, требует душевных сил, времени. Но ведь и мы счастливы тогда, когда их глаза наполнены радостью.

Мы считаем, что использование авторских интерактивных игр на автоматизацию и дифференциацию нарушенных звуков и интерактивных методов будет яркой, полезной и увлекательной формой сотрудничества и станет залогом укрепления положительных взаимоотношений родителей с детьми и педагогами, и повысит качество коррекционного процесса.

**Авторская интерактивная игра «Морское путешествие»**

**(игра 1, 2, 3)**

по автоматизации звука (Р) в связной речи.

**Пояснительная записка к презентации**

Презентация рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет с нарушениями звукопроизношения.

В презентации используются анимационные эффекты и гиперссылки, которыми могут управлять дошкольники данного возраста.

Дети получают (закрепляют) навыки пользования мышью, клавиатурой. Развивают навыки в КТ. Данная презентация используется   на индивидуально-подгрупповых занятиях по   преодолению нарушений звукопроизношения и формированию фонетико-фонематической стороны речи, развитию связной речи.

Целью игры является: создание мотивации детей (с помощью интерактивной игры), направленной на активную самостоятельную детскую деятельность для получения результата ( получение правильного подбора  предметных картинок и произнесения слов с заданным звуком  в начале, середине и конце слов. В игре у дошкольников развивается фонематическое восприятие, правильное произношение, внимание, сообразительность.

**Краткий ход игры.**

Начало игры. Ребёнок с учителем-логопедом сидят возле компьютера. Открывается игра. Ребёнку предлагается наводить курсор мышкой. Педагог руководит ходом игры.

*1 слайд –*надо, прослушав загадку, найти предмет-отгадку, назвать его и кликнуть на него курсором. Нужный предмет занимает место на сюжетном поле. Игра   проходит до полного завершения. Разместив все предметы, ребенок составляет рассказ по сюжетной картинке.

**Авторская интерактивная игра «Накрой стол», «Детская площадка»**

по автоматизации звука (Л) в предложениях.

Пояснительная записка к презентации

Презентация рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет с нарушениями звукопроизношения.

В презентации используются анимационные эффекты и гиперссылки, которыми могут управлять дошкольники данного возраста.

Дети получают (закрепляют) навыки пользования мышью, клавиатурой. Развивают навыки в КТ. Данная презентация используется   на индивидуально-подгрупповых занятиях по   преодолению нарушений звукопроизношения и формированию фонетико-фонематической стороны речи.

Целью игры является: создание мотивации детей (с помощью интерактивной игры), направленной на активную самостоятельную детскую деятельность для получения результата (получение правильного подбора предметных картинок и произнесения слов с заданным звуком  в начале, середине и конце слов. В игре у дошкольников развивается фонематическое восприятие, правильное произношение, пространственное мышление, внимание, сообразительность.

**Краткий ход игры.**

Начало игры. Ребёнок с учителем-логопедом сидят возле компьютера. Открывается игра. Ребёнку предлагается наводить курсор мышкой. Педагог руководит ходом игры.

*1 слайд –*надо, прослушав загадку, найти предмет-отгадку, назвать его, составить предложение с заданным словом и кликнуть на него курсором. Нужный предмет занимает место на сюжетном поле. Игра   проходит до полного завершения. Разместив все предметы, ребенок повторяет предложения с словами, таким образом автоматизируется звук в предложениях.

**Авторская интерактивная игра «Расставь игрушки»**

по автоматизации звука (с)  словах и предложениях.

**Пояснительная записка к презентации**

Презентация рассчитана на детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет с нарушениями звукопроизношения.

В презентации используются анимационные эффекты и гиперссылки, которыми могут управлять дошкольники   данного возраста. Дети получают (закрепляют) навыки пользования мышью, клавиатурой. Развивают навыки в КТ. Данная презентация используется   на   индивидуально-подгрупповых занятиях   по   преодолению нарушений звукопроизношения и формированию фонетико-фонематической стороны речи, обучения грамоте.

Целью игры является: создание мотивации детей (с помощью интерактивной игры), направленной на активную самостоятельную детскую деятельность для получения результата (получение правильного подбора предметных картинок и произнесения слов с заданным звуком в начале, середине и конце слов. Обучение детей ориентировке в пространстве. В игре у дошкольников развивается фонематическое восприятие, правильное произношение, конструктивный праксис, пространственное мышление, внимание, сообразительность

**Краткий ход игры.**

Начало игры. Ребёнок с учителем-логопедом сидят возле компьютера. Открывается игра. Ребёнку предлагается наводить курсор мышкой. Педагог руководит ходом игры.

*1 слайд –*надо, прослушав загадку, найти предмет-отгадку, назвать его, составить предложение с заданным словом, используя соответствующий предлог, и кликнуть на него курсором. Нужный предмет занимает место на сюжетном поле. Игра   проходит до полного завершения. Разместив все предметы, ребенок повторяет предложения с предлогами, таким образом автоматизируется звук в предложениях.

**Выводы**

1. Использование интерактивных игр на автоматизацию нарушенных звуков и интерактивных методов является яркой, полезной и увлекательной формой сотрудничества, залогом укрепления положительных взаимоотношений родителей с детьми и педагогами, что способствовало мотивации детей на поисковую деятельность, дифференцировало обучение с учётом особенностей ребёнка, повысило качество коррекционного процесса по формированию правильного произношения фонематических процессов.
2. Система приемов дифференцированного и индивидуального (компьютерного) коррекционного воздействия, в сочетании с традиционными средствами, составляет основу методической технологии логопедической работы с применением компьютерных программ;
3. Результаты обучения детей свидетельствуют о том, что специальные приемы компьютерно-опосредованного логопедического воздействия оптимизируют процесс коррекции звукопроизношения, устной и письменной речи, что в целом содействует гармонизации развития личности, что в свою очередь позволяет добиться повышения качества коррекционного процесса.