Заочная районная педагогическая конференция

«Повышение качества образования через повышение уровня профессиональной компетентности педагогов»

Направление: «Современные образовательные технологии и их роль в достижении планируемых результатов обучения»

Тема: «Использование компьютерных технологий на логопедических занятиях с детьми младшего школьного возраста»

Фокина Людмила Александровна,

учитель-логопед

МБОУ Центр образования г.Певек

2018 г.

В последние годы отмечается значительное увеличение числа детей с различными нарушениями речи. По данным логопедического обследования только в нашей школе 30% первоклассников нуждаются в логопедической помощи, они составляют группу риска по нарушениям письма. При наполняемости логопункта 20 человек приходится обучать 43 человека.

Поэтому актуальным становиться вопрос о повышении интенсивности коррекционной работы. В этом отношении компьютерные технологии становятся незаменимыми помощниками.

Основная цель работы учителя логопеда в школе – предупреждение нарушений письменной речи, предупреждение неуспеваемости, обусловленное различными нарушениями речи

Логопедические занятия, как правило, проводятся во второй половине дня, когда дети уже значительно устали и выполнять скучные однообразные задания им просто неинтересно. Мне как логопеду приходится придумывать, как сделать логопедические занятия интересными, познавательными и полезными для детей.

Логопедическая работа без наглядности не приносит должного результата ведь дети младшего школьного возраста, особенно первоклассники, очень любят играть, поэтому на индивидуальных и на фронтальных занятиях я всегда использую много наглядного материала, это и карточки с логопедическими упражнениями, предметные картинки, пальчиковые куклы и др.

Однако, все это хорошо при небольшой наполняемости логопедического пункта, учитывая, что коррекционная работа по устранению нарушений речи в зависимости от структуры дефекта может продолжаться 3-6 месяцев, и за это время можно оказать логопедическую помощь незначительному количеству человек. Большую помощь в коррекционной работе могут оказать компьютерные технологии.

Как показывает практика этап постановки звуков, является для детей утомительным, скучным и трудным занятием. Совместное использование мультипликационных героев и мультимедийных возможностей компьютера позволяют сделать процесс обучения на логопедических занятиях более интересным и разнообразным.

Основной прием постановки звуков - артикуляционные упражнения. Мною подготовлен широкий комплекс артикуляционных упражнений, благодаря которому удается строить занятие, выбирая только нужные упражнения.

Так, например: для отработки статических упражнений «Домик», «Окошко», «Качели» и др., я использую слайд с упражнениями, где ребята вместе с Веселым Язычком отрабатывают данные упражнения. Для звука «Л» использую слайд с упражнениями «Ковшик», «Пароход», «Самолет», эти же артикуляционные упражнения, используются и при постановке других звуков.

Используя упражнения в таком варианте, ускоряются этапы постановки звуков, тем самым успешно проходит коррекция, снижается утомляемость.

Веселый персонаж Машенька из мультфильма « Маша и медведь» с ее неподражаемой мимикой помогают сконцентрировать внимание ребенка сконцентрировать его внимание к выполнению задания и активизировать его познавательную активность.

Наиболее ответственный и вместе с тем скучный этап автоматизации звука, где ребенок должен повторять за логопедом или произносить по картинке изолированный звук, слоги как прямые и обратные, слова. Как правило через 5-7 минут такого занятия у ребенка снижается внимание, и ему становится неинтересным его занятие. Повторяя это за сказочными героями (картинка может быть анимирована, а значит, воспринята более эмоционально), ребенок с интересом выполняет задание. Еще я даю задание озвучить героя картинки, например: в процессе автоматизации звука «Ш» я предлагаю ребенку создать мультфильм-презентацию, где мне отводится роль автора сказки, а ребенку я предлагаю сыграть роль главного персонажа – Змею, для этого нужно пропеть в микрофон (через который ведется запись звука) ее песенку (изолированно произнести звук «Ш-ш-ш-ш», звук произносится интервокально, т.е тихо- чуть громче –громко -очень громко), затем даю ребенку прослушать звуковой файл с его голосом, таких звуковых файлов может быть несколько и в конце занятия мы выбираем самый лучший, чтобы вставить его в презентацию, ребята с большим удовольствием выполняют подобные задания и стараются выполнять упражнения, так же проходит и автоматизация поставленного звука в словах.

Работа по автоматизации звука в предложении строится таким образом: ребенок должен повторять за логопедом (мульт-героем) предложение, в котором неоднократно встречается автоматизированный звук, выделяя голосом поставленный звук. Произношение звука нужно обязательно закрепить в речи ребенка, иначе он в повседневной речи по- прежнему будет произносить свой старый дефектный звук.

Большую ценность для развития умственного и речевого развития представляют загадки, ребусы, задания «Найди спрятанные слова», «Что не правильно?», которые не только уточняют, расширяют представления о предмете или явлении, но и развивают наблюдательность, учат думать, подмечать характерные признаки предметов, т.е. способствуют речевому и умственному развитию. Например: на слайде дается задание «Найди спрятавшихся, животных»: в словах «заСлонка», «пОсёлок»в и др. ребенок отгадывает и тут же на экране появляется изображение животного, прослушивает загадку и при правильном ответе появляется изображение отгадываемого предмета, все это время мульт-герой поддерживает ребенка репликами «Подумай». «У тебя все получится», «Замечательно», «Молодец!».

У младших школьников с тяжелым нарушением речи (дети с ОНР-II-III уровней) существуют трудности в понимании и употреблении лексических значений существительных, прилагательных, глаголов и в дифференциации их грамматических значений. Для формирования полноценной речи у таких детей необходима коррекционная работа, направленная на формирование и обогащение словарного запаса. Планируя свою работу с такими детьми с использованием компьютерных технологий, я учитываю зону ближайшего развития ребенка. (по ВыготскомуЛ.С.).

На первых занятиях я знакомлю детей с понятием «Слово-предмет» и после традиционного объяснения, что такое предмет, какие слова мы называем предметами, как отличить живой предмет от неживого, я предлагаю сыграть в компьютерную игру (специально созданная в программе Power Point,презентация) «Назови что это?» или использую специальную компьютерную логопедическую программу «Игры для Тигры» Р.Л. Лизуновой, которая предлагает серии упражнений по четырем разделам - «Фонетика», «Просодика», «Звукопроизношение», «Лексика». Эту программу можно использовать практически на всех этапах логопедических занятий, где дети с удовольствием выполняют задания данные героем игры – Тигренком..

В процессе игры я спрашиваю: « Что это?» указывая курсором на нужную картинку. Что это? - пила, мяч, ребенок должен не только назвать предмет, но и объяснить, почему этот предмет живой, а другой нет. И с помощью мультипликационных героев задаю вопрос: «О каком предмете я могу спросить «Кто это?», «О каком предмете мы спросим «Что это?».

В игре «Назови детенышей животных» или «помоги детенышам зверей найти свою маму», возможность компьютерной анимации, движения животных по экрану позволяет повысить заинтересованность детей данным заданием и они с удовольствием и быстро запоминают названия детенышей диких и домашних животных, У кошки кто? - котенок, У свиньи кто? - поросенок.

Для закрепления правильного называния предмета и его частей использую игру «Назови части», движение курсора и анимационной стрелочки позволяют указывать именно те части предмета, которые нужно запомнить.

Например: у машины запомнить колеса, кузов, кабина, у стула – ножки, спинку, сиденье.

При работе со словами признаками, после усвоения основных признаков предмета, использую игру «Игры для Тигры», где Тигренок просит назвать, «Чашка из фарфора - какая» - фарфоровая. Или использую специально созданную игру-презентацию «Помоги Лунтику», где ребенок вместе помогает любимому мультипликационному герою.

На улице сегодня дождь. Значит день, какой?- дождливый.

Шкаф сделан из чего? Из дерева, он какой? – деревянный.

На поляне много цветов. Значит поляна, какая?- цветочная.

Баба Капа варит варенье из вишни. Значит варенье, какое? - вишневое

При составлении данных игр я учитываю онтогенетический принцип формирования категории рода: сначала мужской, затем - женский, в последнюю очередь- средний.

Игра «С какого дерева листочек?» помогает детям не только назвать с какого дерева упал листок, а еще и овладеть навыком словоизменения прилагательных.

Это дуб. Лист с дуба – дубовый. Это осина. Лист с осины - осиновый.

Большую сложность вызывает у детей использование притяжательных прилагательных. При проведении диагностического обследования можно часто услышать ответ на заданный вопрос: « Хвост у волка, чей?». Большинство ответов «волчачий», «У лисы? - лисячий или лисицын» и т.д.

Для закрепления притяжательных прилагательных также мной была создана игра – презентация «Помоги Незнайке».

В созданной игре два мультипликационных героя Знайка и Незнайка. Незнайка в роли ученика, Знайка – учителя. Ребенок помогает Незнайке правильно ответить на вопрос, а Знайка подбадривает словами «Подумай еще», «У тебя получится», «Молодец! В этих играх также соблюдается онтогенетический принцип освоения категории рода.

Далее идет работа над словами-действиями (глаголами). Конструктор современного персонального компьютера позволяет довольно точно, до мелочей, передавать движения не только людей, но и животных, что значительно повышает мотивацию, ускоряет развитие и активизацию словарного запаса, а также способствует развитию высших психических функций, как психологической основы речи. На слайде изображены животные, их действия: собака лает, птица летит, змея ползет. Интересной и эффективной стала работа по изучению детей глагольной лексике, при использовании звукового оформления представляющее собой голоса животных [ компьютерная игра «Игры для Тигры»].

Собака, как подает голос? - лает;

Лошадь, как голос подает ? – ржет.

Такие игры разработаны мной по всем лексическим темам, что позволяет значительно разнообразить коррекционную работу и значительно сократить время усвоения лексического материала.

Применение компьютерных игр на логопедических занятиях с младшими школьниками по развитию и активизации глагольного словаря позволяет решить ряд других задач:

* реализация умения верно поставить вопрос к изображенному на экране предмету;
* употребление глаголов в настоящем, прошедшем и будущем времени и согласовании их в роде, числе и падеже;
* развитие диалогической формы речи;
* развитие навыка составлять словосочетания и предложения в верной грамматической форме;
* умения отвечать на вопрос полным предложением.

Компьютерные технологии в логопедической работе позволяют не только оттачивать речевые навыки у детей, развивают детский лексикон, но и способствуют формированию ряда психических качеств.

Нарабатываемый мной мультимедийный комплекс позволяет выбрать задание, соответствующий возрастным и психологическим особенностям ребенка и построить коррекционную работу в соответствии с индивидуальной коррекционно-образовательной программой.

Список литературы:

1. Варченко В.И. Компьютерные игры в начальной школе // Начальная школа, 1997. - №10.
2. Кузьмина Е.В. Использование информационных технологий в работе учителя-логопеда общеобразовательной школы//Логопед, 2008. - № 5.
3. Левина Е.В. Использование компьютерных технологий на индивидуальных логопедических занятиях//Логопед, 2011. - №3
4. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребёнка к общению с компьютером. - М.:Вента-Графт, 2004.
5. Лынская М..И. Информационные технологии с безречевыми детьми // Логопед, 2011.- № 3.