

Я - учитель-логопед в группе компенсирующей направленности для детей с ТНР. Воспитанники в нашу группу зачисляются всего на 1 учебный год перед выпуском в школу. За это время нужно максимально скорректировать все выявленные речевые сложности и сформировать у ребенка мотивацию к школьному обучению. Планка очень высока - успеть за год сделать то, что обычно рекомендуется корректировать поступательно на протяжении трех ступеней обучения (в течение трех лет). Сложившаяся ситуация вносит свои коррективы в работу педагогов группы и для достижения обозначенных программных ориентиров просто «требуется» поиска новых эффективных методов и технологий.

Процесс логопедической коррекции длителен и кропотлив, отнимает у ребенка много сил. Со временем дети могут утратить интерес к занятиям с логопедом, потерять мотивацию говорить правильно и красиво. Поэтому организую коррекционный процесс на основе широкого применения игровых технологий в сочетании с элементами технологии проблемного обучения, не забываю и о технологиях здоровьесбережения и активном внедрении в свою работу метода наглядного моделирования. У меня много дидактического материала, настольно-печатных и электронных игр, созданных на основе использования графических моделей разного уровня.

Опора на ведущий вид детской деятельности в сочетании с магией волшебных сказок позволяют мне «творить чудеса». Найдя в лице взрослого настоящего партнера по игре, ребенок не желает упускать возможность взаимодействовать подольше, с радостью идет на контакт, с интересом включается в любую совместную деятельность. Обеспечить разнообразие деятельности и параллельно успешно решать большой спектр значимых воспитательно-образовательных задач мне помогает использование информационно-коммуникативных технологий. К числу таких технологий относится технология Mimio. Она обладает рядом значительных преимуществ, которые и подтолкнули меня к внедрению продуктов Mimio в коррекционную работу с воспитанниками, а позже привели к созданию целого авторского электронного образовательного ресурса (ЭОР). Созданный ЭОР включает в себя следующие информационные блоки:

- 1 блок – Развитие лексико-грамматического строя речи
- 2 блок – Развитие элементарных навыков звукобуквенного анализа и синтеза
- 3 блок – Коррекция звукопроизношения
- 4 блок – Развитие связной речи
- 5 блок – Игротека.

Представленные блоки соответствуют основным направлениям коррекционно-развивающей работы, реализуемой учителем-логопедом в ДОУ. Не стану здесь останавливаться на развернутой характеристике материалов, составляющих информационные блоки, упомяну лишь о том, что основу каждого блока составляют отдельные Mimio-проекты, тематика которых перекликается с перспективно-тематическим планом логопедической работы, составленным на учебный год. Каждый мой Mimio-проект - это целая методическая разработка, которая позволяет педагогу в процессе совместной деятельности с ребенком или с подгруппой детей решить все запланированные задачи. Один проект рассчитан на использование в рамках работы над одной темой и включает в себя 10 – 15 страничек, представляющих собой подборку интерактивных игр и проблемных ситуаций, основанных на разных сказочных сюжетах. Все проекты объединяет главный герой

– попугай Кеша, у которого много друзей. Кеша очень любознательный, благодаря своему любопытству часто попадает в разные затруднительные ситуации, отправляется в путешествия и ходит в гости в пространстве программы MimioStudio. Мои воспитанники становятся свидетелями его «походов» и активными «преобразователями» в этих историях. Технология Mimio позволяет разместить практически неограниченное количество наглядного материала, в скрытых областях странички спрятать подсказки для педагогов с описанием игры, инструкциями педагога, при желании в проект можно добавлять звуковые файлы или видеофрагменты по теме. У меня сложился свой алгоритм построения Mimio-проектов и есть свой узнаваемый, со слов коллег, стиль в оформлении подобных продуктов.

Мои проекты выгодно отличаются от других, созданных в программе MimioStudio. Для проектов я подбираю высококачественные нарисованные фоны и картинки в формате PNG. Благодаря прозрачности фонов, используемые изображения можно объединять в целостные сюжеты, на основе которых в проекте я воссоздаю игровые сюжеты или же организую проблемные ситуации. За счет такого подхода к отбору наглядного материала, мои проекты выглядят как мультфильмы, объекты в которых можно передвигать по экрану с помощью стилуса. Магическое воздействие мультфильмов на ребенка неоспоримо, именно это их свойство подтолкнуло меня к разработке обучающих продуктов в подобном (мультипликационном) формате. Я практически не использую в проектах фотографические изображения. Алгоритмы построения проектов в разных блоках отличны друг от друга. Приведу примеры моих алгоритмов.

1 БЛОК «Развитие лексико-грамматического строя речи»			
Тема проекта _____			
1 часть проекта (использую на 1-ом занятии по указанной теме) (ПОНЕДЕЛЬНИК – проведение НОД в подгруппе)		2 часть проекта (использую на 2-ом занятии по указанной теме) (СРЕДА - проведение НОД в подгруппе)	
1	Проблемная ситуация или фрагмент мультфильма по теме проекта	1	Проблемная ситуация или фрагмент мультфильма по теме проекта
2	Игровая ситуация для знакомства с лексикой (существительные по теме)	2	Игра «Вспомним всё» (активизируем лексику по теме) или загадки по теме.
3	Игра «Один и много»	3	Игра «Весёлый счет»
4	Игра «Жадина»	4	Игра «Кого/ чего нет?»
5	Игра «Подбери признак»	5	Игра «Какой звук прячется?»
6	Игра «Назови ласково»	6	Игра «Подбери действие»
7	Динамическая пауза	7	Динамическая пауза
8	Игра «Раздели на слоги»	8	Игра «Обучаем Планетяшу»
9	Игра «Скажи наоборот»	9	Игра «Слово рассыпалось» (на слоги/ на звуки)
10	Игра «Обучаем Планетяшу»	10	Игра «Отыщи лишнее»
11	Игра «Почините»	11	Игра «Составим предложение»

1	предложение»	1	
1 2	Игры на развитие ВПФ по теме проекта	1 2	Игровое упражнение «Расскажи по плану»
2 БЛОК «Развитие элементарных навыков звукобуквенного анализа и синтеза»			
Тема проекта «Звук (), () и буква , »			
Проект (использую на 1-ом занятии по указанной теме) (ВТОРНИК - проведение НОД в подгруппе)		Проекта (использую на 2-ом занятии по указанной теме) (ЧЕТВЕРГ - проведение НОД в подгруппе)	
1	Знакомство с новым звуком/ парой звуков.	1	Исследование «Новая буква, какая ты?»
2	Заполним паспорт звука (исследование нового звука/ пары звуков), «заселяем» звук в «квартиру».	2	Заселим букву в Буквоград.
3	Игра «Ловим звук»/ Игра «Различаем пару звуков»	3	Игра «Составим букву из ...» (из разных подручных средств)
4	Игра «Придумай слог/ слово со звуком ()»	4	Игровое упражнение «На что похожа буква?»
5	Игра «Звуковая линейка»	5	Игровое упражнение «Из чего Маша букву строила?»
6	Игра «Раздели слова на слоги»	6	Игра «Большая или маленькая?»
7	Динамическая пауза	7	Динамическая пауза
8	Игра «Звуки идут в гости» (звуковой синтез)	8	Печатаем новую букву, слоги, слова с ней.
9	Игра «Почитай-ка»	9	Игра «Полетаем – почитаем»
1 0	Игра «Потеряшка» (поиск «выпавшего» звука)	1 0	Игра «Буква-обманщица» / игра «Починим букву»
1 1	Игровое упражнение «Звуковой разбор слова»	1 1	Игра «Буквы играют в прятки»
1 2	Игра «Слово рассыпалось»/ Игра «Бывает – не бывает»	1 2	Игры с усложнением: «Буква потерялась», «Буквы соединяй – слово составляй», «Слоги соединяй – слово составляй», «Составь слово по 1-ым буквам».
3 БЛОК «Коррекция звукопроизношения»			
Тема проекта «Автоматизация звука ()» Используем в процессе НОД индивидуального плана.		Тема проекта «Дифференциация звуков () – ()» Используем в процессе НОД индивидуального плана.	
1	Знакомство с новым (поставленным) звуком и его символом.	1	Знакомство с новой парой звуков и их символами.
2	Заполним паспорт звука (исследование нового звука).	2	Заполним паспорт звуков (исследование заданной пары звуков звука).
3	Игра «Лови звук»/ игра «Сломанный звук»	3	Игра «Отгадай, чья песенка»

4	Игра «Есть – нет»	4	
5	Игровые упражнения «Звуковые дорожки»	5	Игровые упражнения «Звуковые дорожки»
6	Игровые упражнения «Слоговые дорожки»	6	Игровые упражнения «Слоговые пары»
7	Игры на автоматизацию звука на уровне слова.	7	Игры на дифференциацию пары звуков на уровне слова (пары слов).
8	Игры на автоматизацию звука на уровне словосочетания.	8	Игры на дифференциацию пары звуков на уровне словосочетания.
9	Игры на автоматизацию звука в фразе.	9	Игры на дифференциацию звуковой пары на уровне фразы.
10	Игры на автоматизацию звука в связной речи.	10	Игры на дифференциацию звуковой пары на уровне связной речи.
БЛОК в стадии активной разработки!			

Для проектов 4 блока «Развитие связной речи» сложно вывести единый алгоритм, так как тематика структурных компонентов здесь слишком разнообразна. Основу 5 блока «Игротека» составляют отдельные интерактивные игры и целые игротренинги узкой логопедической направленности.

Возраст созданного ЭОР – 5 лет. Сформированный ЭОР активно развивается. Составляющие представленного ЭОР могут использовать в своей практике как учителя-логопеды, взаимодействующие со старшими дошкольниками, так и воспитатели групп общеразвивающей и компенсирующей направленности в образовательном процессе. Использование созданного ресурса позволяет организовать процесс обучения детей с ТНР в увлекательной форме и способствует решению сразу нескольких задач:

- Повышает мотивацию к логопедическим занятиям.
- Стимулирует желание ребенка самому активно участвовать в образовательном процессе.
- Повышает познавательную активность и работоспособность детей.
- Способствует коррекции звукопроизношения.
- Повышает качество запоминания предлагаемой информации за счет использования сразу нескольких анализаторов и широкого применения эффективного метода наглядного моделирования.
- Активизирует развитие качеств восприятия, внимания, памяти.
- Плавно регулирует поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры.

Свой опыт работы по созданию и использованию авторского ЭОР я на протяжении трех лет транслировала в рамках Всероссийской научно-практической конференции «Информационные технологии для Новой школы», на семинарах для педагогов Красносельского района Санкт-Петербурга. Периодически делюсь опытом использования ЭОР с коллегами на страничках персонального сайта, здесь же размещаю логопедические рекомендации для родителей воспитанников, разработанные на основе моего Mimio-контента. Мои интерактивные проекты можно найти на популярном информационном сайте «Mimio в России».