

Частное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 163»
открытого акционерного общества «Российские железные дороги»

Выступление на он-лайн семинаре «Круглый стол по реализации
Программы ПРОДетей»:

Доклад
«Использование и создание интерактивных игр сервиса
LearningApps.org в работе логопеда»

Автор-составитель:

Бажина Е.В. – учитель-логопед первой квалификационной категории

Новосибирск

2020 г.



Тема доклада:

«Создание и применение интерактивных игр в работе учителя-логопеда на сервисе LearningApps.org»

В наш век компьютерных технологий логопеды всё чаще применяют на своих занятиях интерактивные игры. Интерактивные: от англ. (inter — “между”; act — “действие”), таким образом, дословный перевод обозначает интерактивные методы — позволяющие учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение — обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. С помощью интерактивных игр можно организовать как диагностику речевого развития, так и логопедическую работу по коррекции и развитию различных компонентов речи. Интерактивная игра является одной из уникальных форм обучения. Занимательность условного мира игры позитивно окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации, а эмоциональные действия игры активизируют все процессы и функции психики ребенка. Следующим положительным моментом игры является то, что она способствует применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый детьми материал проходит через своеобразную практику, приносит интерес и разнообразие в коррекционный процесс.

Любая игра — это тема для общения с ребенком, может нести дополнительную нагрузку, можно задать вопросы ребенку, уточнить, проговорить задание, описать предмет, составить предложение, предложить вспомнить все картинки и т.д. Игры могут проигрываться неоднократно, на разных коррекционных этапах, а применяя, различные дополнительные задания мы расширяем рамки одной игры. Родители видят яркие эмоции детей, и заинтересованность педагога в конечном результате активно включаются в коррекционный процесс.

Очень важно использовать компьютерные игры с обязательным соблюдением следующих условий для сбережения здоровья ребёнка, с соблюдением САНПиН:

- работа с компьютером не более 2х раз в неделю;
- проведение гимнастики для глаз;
- работа за компьютером не более 5-7 мин для дошкольников и не более 15-20 минут для обучающихся начальной школы.

Использование в коррекционной работе новых информационных технологий, имеет ряд преимуществ:

- осуществляется повышение мотивации к логопедическим занятиям;
- развиваются внимание, зрительно-моторная координация, познавательная активность;
- осуществляется организация объективного контроля развития и деятельности детей;
- расширяется сюжетное наполнение традиционной игровой деятельности;
- визуализируются акустические компоненты речи;
- происходит незаметный для ребёнка переход от игровой деятельности к учебной;
- осуществляется быстрый перевод изучаемого материала в долговременную память.

СервисLearningApps.org позволяет непрофессионалам в области информатики быстро и просто создавать насыщенные игровые упражнения с мультимедийными эффектами, оформленные в единый модуль. LearningApps.org — научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики и образования г. Берна (Германия).

Ценность и интерактивность данных игр заключается в возможности воплощения любых ваших идей, отражающих потребности детей, и реализации их посредством мультимедийного инструментария LearningApps.org (Слайд 2).

Представленных инструментов и модулей на данном сервисе достаточно для решения различных логопедических задач при работе с детьми с любыми речевыми нарушениями. Такая многофункциональность и

гибкость приложения LearningApps.org позволяет легко включить его в практику любого специалиста, работающего с детьми дошкольного и школьного возраста.

Учебная категория «Логопедия» располагается в категории «Русский язык», также можно найти готовые упражнения через поиск. Например, слово «Логопедия» и указать возрастную категорию, на которую рассчитано приложение. (Слайд 3)

Используя задания, разработанные другими пользователями, можно создавать свои собственные материалы. Создать упражнение, задание достаточно просто, так как интерфейс сервиса не вызывает никаких сложностей. Можно для примера посмотреть уже существующее упражнение, а затем приступить к созданию своего, нажав на вкладку «Новое упражнение», добавляя в эту игру свои иллюстрации и задания.

Также на сайте представлены макеты для создания интерактивных дидактических материалов. (Слайд 4)

С помощью шаблонов можно составить следующие типы заданий:

1. Порядок. С помощью данного шаблона можно расположить в правильном порядке тексты, картинки и видеофайлы.
2. Сортировка по группам. С помощью данного шаблона можно расположить материал по группам, темам.
3. Сортировка картинок. Шаблон помогает расположить материал по парам, категориям.
4. Викторина с выбором правильного ответа. С помощью данного шаблона можно выбрать правильный ответ из нескольких вариантов.
5. Викторина. С помощью шаблона можно подготовить традиционные вопросы по конкретной теме, разделу темы.
6. Пазлы для составления.
7. Кроссворд.

8. Сетка слов.

Данный ресурс я использую для коррекционной работы по развитию фонематического восприятия и связной речи (Слайд 5)

Для развития фонематического восприятия на сервисе имеется очень много уже созданных пособий, на основе которых может создать подобные («найди место звука в слове», «различение звуков», «подбери звуковую схему», «сколько в слове слогов и т.д.»). Используемые задания сохраняю в папке "Мои приложения", разложив их по категориям: "Автоматизация звуков", "Дифференциация звуков", "Звуки гласные и согласные", "Парные согласные", "Буквы и звуки", "Подготовка к обучению грамоте" и другие.

Приложения по развитию связной речи у детей 5-7 лет можно создать на основе упражнений «Хронологическая линейка», «Викторины с выбором правильного ответа». В этих упражнениях возможно использование своего наглядного материала или созданного другими пользователями.

Вот варианты работы обучения по данной методике с помощью упражнения «хронологическая линейка» (Слайды 6, 7,8):

1. Ребенок на основе прослушанного рассказа на занятиях, располагает карточки-иллюстрации сюжета рассказа/сказки в нужном порядке и пересказывает рассказ или сказку.
2. Ребенок устанавливает порядок сюжетных картин, затем рассказывает свой рассказ или сказку, а аудиозапись высылает в группу.
3. Педагог рассказывает сказку не до конца, ребенок устанавливает порядок сюжета и высылает запись пересказа со своим окончанием.

Также можно использовать основу приложения «Викторина», для развития понимания прочитанного текста, развития внимания и памяти. Например, устанавливается сюжетная картинка и серия вопросов по ее содержанию («что делают дети, как их зовут, какую яблоню они сажают, где дети сажают яблоню»), дается задание: «Прослушай предложение и ответь на вопросы». После идет серия вопросов с вариантами ответа (ребенок может самостоятельно прочитать/ варианты читает взрослый).

(Слайд 9). В конце выполненных заданий появляется сообщение о результате выполненного задания, которое родители высылают в виде скриншота страницы.

Для тех, кто ищет бесплатную программу для создания упражнений познавательно-развивающего характера, LearningApps - находка. Хотя сервис ориентирован на школьный возраст, его можно удачно использовать и для работы с дошкольным возрастом – для разработки интересных заданий.

Таким образом, интерактивные игры позволяют решать разнообразные задачи в рамках профессиональной деятельности логопеда. Новые технологии делают коррекционную работу более интересной для дошкольников. При этом эффективность работы высока в том случае, если ИКТ является составной частью продуманной, заранее спланированной системы работы по коррекции и предупреждению речевых дефектов. Никакой самый лучший компьютер или интернет-сервис не заменят педагога в коррекционной работе. Поэтому я рекомендую использовать данные игровые приложения для закрепления материала в домашних условиях или на индивидуальных занятиях.