

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Туймазинская коррекционная школа-интернат № 2  
для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

**Выступление на педагогическом совете  
на тему:**

**«Использование программно-  
дидактического комплекса «Логомер» на  
логопедических занятиях»**

*Зам. директора*



*Редор*



*Редорова А.А.*

Составитель: Николаева Р.Р.

2019 г.

В соответствии с положениями ФГОС (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования») развитию речи детей придается особое значение.

В 2019 г. три логопедических кабинета были оснащены интерактивными сенсорными столами. Учителями-логопедами активно используется программно-дидактический комплекс «Логомер 2»

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» является принципиально новым продуктом на российском образовательном рынке. Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные логопеды и дефектологи.

Для учителей-логопедов – это просто находка. Здесь есть игры на развитие воздушной струи, на развитие фонематических процессов, звукопроизношения, формирование ЛГСР, связной речи, на слоговую структуру слова, на обучение чтению.

**Отдельно выделены направления:**

- владение речью как средством общения и культуры;
- обогащение активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;
- знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на их слух текстов различных жанров детской литературы;
- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

База интерактивных игр Мерсибо позволяет решить эти задачи наиболее эффективным для ребенка способом – в игре. ФГОС подчеркивает статус ребенка как «человека играющего», то есть акцентирует внимание педагогов на необходимости больше уделять внимания процессу игры.

Все игры и упражнения комплекса «Логомер 2» обеспечивают логопеду возможность выбора: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, фронтальных занятиях, повышая мотивацию обучающихся к учебно-игровой деятельности.

Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры Мерсибо:

- являются элементом компьютерной среды;
- требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- формируют у детей обучающегося навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- создают ситуацию успеха и достижения цели;
- стимулируют познавательное развитие обучающихся.

Игры рассчитаны на детей от 2 до 10 лет. Сказочные сюжеты и яркие персонажи мотивируют детей заниматься и с радостью приходить на занятия. В этом есть педагогическая необходимость: обучающемуся интереснее искать клад с пиратом, чем просто показывать право-лево. А чем выше вовлеченность, тем быстрее обучение.

Профессиональные актеры озвучки не скажут «ихний» или «звОнит» — дети слышат четкую, грамотную речь и перенимают ее. Дружелюбные герои и похвала в конце игры поощряют обучающегося стараться больше и не бояться ошибок.

В играх яркие персонажи и интересные сюжеты, обучающийся занимается с удовольствием и воспринимает игру как бонус. Поэтому их хорошо использовать для мотивации к обучению, начала новой темы и закрепления пройденной или для перерыва, когда обучающийся устал и невнимателен.

Обучающийся контролирует ход игры и это снимает напряжение. Поэтому игры подойдут для знакомства с новыми детьми или работой с неконтактным, “трудным” ребенком. Некоторые игры решают несколько задач. Например, игра “Домашние животные” развивает неречевой слух, стимулирует звукоподражание и расширяет лексический запас. В каждой игре герои объясняют задания, а для специалистов мы добавили подробные описания и рекомендации.

Игры создавала команда педагогов, логопедов, психологов и других специалистов. Разработчики позаботились о том, чтобы обучающийся слышал грамотную речь — игровых персонажей озвучили известные актеры. Игры разработаны с учетом ФГОС нового поколения.

Игры можно использовать как викторину в группе или как самостоятельное упражнение для одного ребенка. В некоторых играх можно настроить количество раундов. Для группы лучше выставить большое количество раундов, чтобы каждый смог ответить. На занятии с одним ребенком — меньше, чтобы не устал.

Игры короткие и подходят для работы с детьми с сохранным интеллектом или с трудностями в развитии речи, психики, здоровья. Одну и ту же задачу специалист может решить разными способами в зависимости от особенностей ребенка. В комплексе есть простые и сложные игры, задания с опорой на визуальное и аудиальное восприятие, игры на скорость и в свободном темпе. В играх есть настройки, чтобы расширить или сузить задачу специалиста.

На диске представлены 60 Интерактивных игр, которые можно использовать для проведения диагностики, а также для индивидуальных и групповых занятий по рубрикам:

1. Дыхание, воздушная струя (7 игр)
2. Фонематический слух, звуко-буквенный анализ (8 игр)
3. Неречевой слух (5 игр)
4. Грамматический строй (4 игры)
5. Слоговая структура слова (5 игр)
6. Звукопроизношение(7 игр)
7. Связная речь(6 игр)
8. Моторика(3 игры)
9. Логика и внимание(9 игр)
10. Чтение(6 игр)

Многие игры мы уже освоили с обучающимися, хочется о некоторых рассказать.

Наиболее интересны для детей игры на «дыхание и воздушную струю», так как игра происходит с микрофоном. Обучающийся дует в него, по заданию логопеда, и наблюдает за изменениями на экране: вертолет взлетает, свечки задуваются, сосиска уползает от кота. Весело и полезно!

*Игры на развитие фонематического слуха и звуко-буквенного анализа* направлены на развитие фонематических процессов, умения слышать заданный звук среди других звуков речи, в слогах, словах.

Герои этих замечательных игр научат обучающихся выделять гласные звуки, находить ударение в слове, определять место звука в слове, анализировать звуко-буквенный состав слова. Выбирая в настройках нужную букву, можно менять содержание игры на каждом занятии. Например, игра *«Правильный банан»* - учит детей находить правильно произнесенное слово среди 4 предложенных вариантов. Даже если обучающийся неправильно произносит тот или иной звук, с помощью этой игры он научится отличать этот звук от других. Хорошая игра на различение гласных звуков - *«Две принцессы»*, её предпочитают девочки. Игра учит находить и различать гласные звуки среди звуков, слогов, слов. Мальчикам нравится *«Паровозики»*, в которой они учатся ставить ударение.

Мы используем эти игры и на индивидуальных, и на групповых занятиях.

Игры на *«развитие неречевого слуха»* помогают обучающимся развивать свой слух, обостряют слуховое внимание, а также расширяют словарный запас. Главное, не только угадывать звуки, но и правильно называть его источник.

Игры из блока *«Звукоподражание»* стимулируют речь обучающихся. В них они подражают звукам животных, сопровождают действия звуком, произносят простые звукосочетания. Игры помогут разговорить “неговорящих” детей.

Следующий блок - игры *«на развитие мелкой и общей моторики»*.

Игры хороши для проведения динамических пауз. Все игры озвучены, мультипликационный персонаж показывает все движения. Особенно детям нравится игра *«Ручные привидения»*. Общая и мелкая моторика очень важна для определения речевого статуса обучающего. Предложенные игры позволяют проверить согласованность движений и поработать над развитием моторики в игровой форме, подражая движениям героев.

Следующие блоки предназначены подготовки к чтению и для читающих детей.

*«Грамматика»*

Употребление предлогов в речи, согласование существительных и прилагательных с учетом рода и числа, изменение слов в родительном падеже, – эти игры позволяют логопеду отрабатывать грамматические навыки с обучающимися на групповых и индивидуальных занятиях (*«Приключения колобка»*, *«Сыщик идёт по следу»*).

*«Слоговая структура слова»*

С веселыми героями этих игр дети легко учатся запоминать (*«Красивая Р»*), составлять (*«Слоговые домики»*) и анализировать слоги (*«Свинки-копилки»*). Освоив их, ребенку проще научиться читать, соединяя слоги в слова. Поиск парных слогов (*«Загадки капитана»*), игра в слоговое домино, нахождение лишнего слога в слове, – в игровой форме материал усваивается быстрее и легче.

*«Звукопроизношение»*

Великолепный набор игр от самых простых, на звукоподражание, до сложных бродилок, с которыми справятся читающие дети. В настройках к играм можно выбрать определенный звук для работы или пару для дифференциации поставленных звуков (*«Веселые рыбаки»*, *«Лабиринты Али-Бабы»*, *«Сладкий дом»*).

*«Связная речь»*

Для развития связной речи подходят, практически, все игры. Главное – задавать вопросы, активно беседовать с обучающимся, обсуждая сюжеты, поощрять за хороший

ответ. Компьютерный вариант простого сюжетного рассказа радует больше, чем его «бумажный брат» («Несчастный случай», «Кто что делает», «Сочиняю на ходу»).

«Подготовка к чтению»

Игры от простого чтения слогов до составления предложений помогут разнообразить любое занятие и подобрать игру с учетом индивидуальных способностей обучающегося. В настройках ко многим играм можно выбрать время выполнения задания для дополнительной стимуляции внимания («Сладкоежка», «Лишний слог», «Всё наоборот»).

«Лексика»

В этом блоке - разнообразные игры на обобщающие понятия («Сорока-белобока»), расширение словаря («Танцы с папуасами») и общего кругозора («Угадай профессию»).

**Таким образом,** отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры программно-дидактического комплекса «Логомер»:

- Являются элементом компьютерной среды, которая касается обучающегося;
- Требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- Несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- Формируют у обучающихся навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- Создают ситуацию успеха и достижения цели;
- Стимулируют познавательное развитие обучающихся.

Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные логопеды и дефектологи.