


Мастер-класс для педагогов на тему:
«Использование интерактивных игр в коррекционно-развивающей работе воспитателя с детьми с ТНР (тяжелыми нарушениями речи)»

Подготовила: воспитатель
высшей квалификационной категории
логопедической группы «Василёк»
Кондратьева Н.А.

Примечание: презентация просматривается по щелчку. Файл с видео (22) нужно тоже щелкнуть (время ожидания открытия – 5 секунд).

| Слайд презентации | Комментарий к слайду |
|--|------------------------|
| <p>1.</p>  | <p>Титульный лист.</p> |

2.

Компьютерные технологии

детям:

- открывают новые, малоисследованные технологические варианты обучения;
- создают благоприятную психологическую атмосферу, при этом вырабатывается правильная реакция ребенка на ошибку, неудачу при выполнении заданий;
- индивидуализируют процесс образовательной деятельности;
- позволяют воспринимать информацию визуально и кинестетически.

педагогам:

- открывают новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике;
- позволяют взглянуть на свою работу с новых позиций, переосмыслить методические приемы, обогатить знания и умения, которыми он владеет;
- избавляют его от тяжелой рутинной работы по подготовке дидактических и наглядных пособий, материалов, карточек.

В начале выступления хотелось бы отметить, что дают **Компьютерные технологии**

детям:

- ✓ открывают новые, малоисследованные технологические варианты обучения;
- ✓ создают благоприятную психологическую атмосферу, при этом вырабатывается правильная реакция ребенка на ошибку, неудачу при выполнении заданий;
- ✓ индивидуализируют процесс образовательной деятельности;
- ✓ позволяют воспринимать информацию визуально и кинестетически.

педагогам:

- открывают новые возможности использования педагогических приемов в традиционной коррекционной методике;
- позволяют взглянуть на свою работу с новых позиций, переосмыслить методические приемы, обогатить знания и умения, которыми он владеет;
- избавляют его от тяжелой рутинной работы по подготовке дидактических и наглядных пособий, материалов, карточек.

3.

Взаимодействие учителя-логопеда и воспитателя

- Логопед формирует первичные речевые навыки у детей;
- **Воспитатель:**
 - развивает сформированные речевые навыки, артикуляционную моторику;
 - закрепляет произношение поставленных логопедом звуков;
 - обогащает, уточняет и активизирует отработанную лексику;
 - совершенствует формирование связной речи;
 - закрепляет навыки чтения и письма;
 - развивает внимание, память, логическое мышление.

Коротко напомним об основных составляющих ***взаимодействия учителя-логопеда и воспитателя***

- **Логопед** формирует первичные речевые навыки у детей.
- **Воспитатель:**
 - развивает сформированные речевые навыки, артикуляционную моторику;
 - закрепляет произношение поставленных логопедом звуков;
 - обогащает, уточняет и активизирует отработанную лексику;
 - совершенствует формирование связной речи;
 - закрепляет навыки чтения и письма;
 - развивает внимание, память, логическое мышление.

4.

Для реализации поставленных задач я использую презентации и интерактивные игры, созданные с помощью редактора Microsoft PowerPoint и программы «Screen Media», а также игры по программам «Мерсибо», «Адалин».

Использование интерактивных игр эффективно и при фронтальной, и в индивидуальной образовательной деятельности по заданию логопеда с детьми средней, старшей и подготовительной групп.

Создание интерактивных игровых заданий с помощью программы Screen Media

Наша группа оснащена интерактивной доской Screen Media. Ее особенность - тактильное управление, которое помогает реализовывать различные стили обучения, в том числе и работу с детьми с ограниченными возможностями. Доска реагирует на прикосновение пальца (или любого другого предмета) как нажатие компьютерной мыши.

Большая площадь поверхности доски Screen Media превращает совместную деятельность с детьми в динамичную и увлекательную игру.

Для реализации поставленных задач я использую презентации и интерактивные игры, созданные с помощью редактора Microsoft PowerPoint и программы «ScreenMedia», а также игры по программам «Мерсибо», «Адалин».

Использование интерактивных игр эффективно и при фронтальной, и в индивидуальной образовательной деятельности по заданию логопеда с детьми средней, старшей и подготовительной групп.

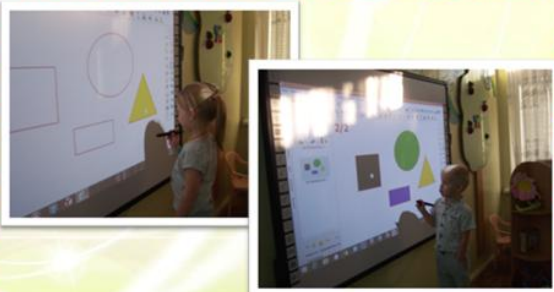
Создание интерактивных игровых заданий с помощью программы ScreenMedia

Наша группа оснащена интерактивной доской ScreenMedia. Ее особенность - тактильное управление, которое помогает реализовывать различные стили обучения, в том числе и работу с детьми с ограниченными возможностями. Доска реагирует на прикосновение пальца (или любого другого предмета) как нажатие компьютерной мыши.

Большая площадь поверхности доски ScreenMedia превращает совместную деятельность с детьми в динамичную и увлекательную игру.

Дети становятся интерактивными участниками процесса «живого» обучения: используют крупные яркие изображения, оперируют геометрическими фигурами и различными объектами.

5.



Дети становятся интерактивными участниками процесса «живого» обучения: используют крупные яркие изображения, оперируют геометрическими фигурами и различными объектами.



Дошколята с увлечением передвигают буквы и цифры, соотносят картинки с буквами, составляют слова и предложения.

6.

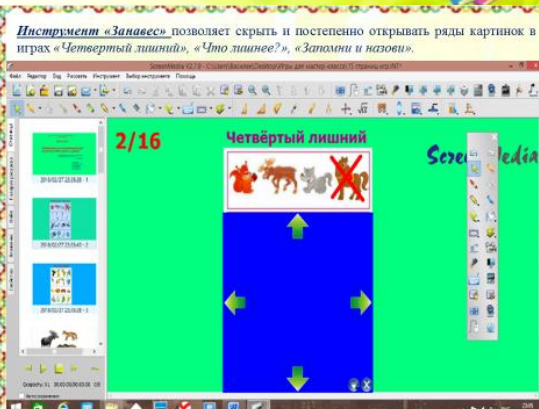
Дошколята с увлечением передвигают буквы и цифры, соотносят картинки с буквами, составляют слова и предложения.



Предлагаю вашему вниманию игровые задания, подготовленные мной для детей старшего дошкольного возраста.

7.

Предлагаю вашему вниманию игровые задания, подготовленные мной для детей старшего дошкольного возраста с использованием инструментов ИКТ для создания длительного интереса детей: «занавес», «маска», «указатель области», «прожектор», «указатель», «лупа».

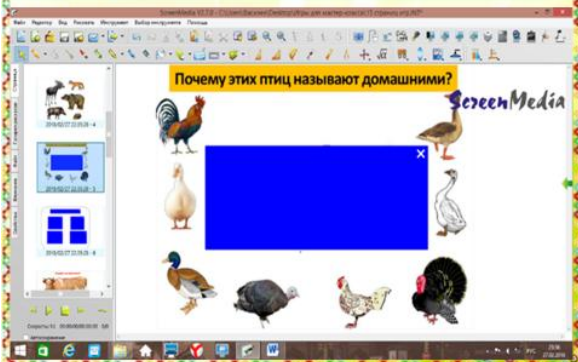


8.

Инструмент «Занавес» позволяет скрыть и постепенно открывать ряды картинок в играх «Четвёртый лишний», «Что лишнее?», «Запомни и назови».

На слайде игра «Четвёртый лишний» представлена в виде таблицы с рядами картинок, которые открываются постепенно в ходе отгадывания и выделения лишнего предмета. Благодаря «занавесу» внимание ребенка не рассеивается.

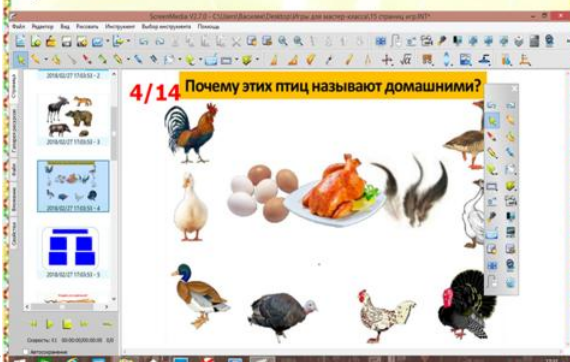
Использование инструмента «Маска» удобно при выполнении заданий «Отгадай загадки, открой отгадки», «Кто где живет?». Картинки прячутся заранее; на экране можно располагать несколько «масок» одновременно.



9.

Использование инструмента «Маска» удобно при выполнении заданий «Отгадай загадки, открой отгадки», «Кто где живет?». Картинки прячутся заранее; на экране можно располагать несколько «масок» одновременно.

Ответив на вопрос или отгадав загадку, можно убрать «маску» и проверить правильность ответа.

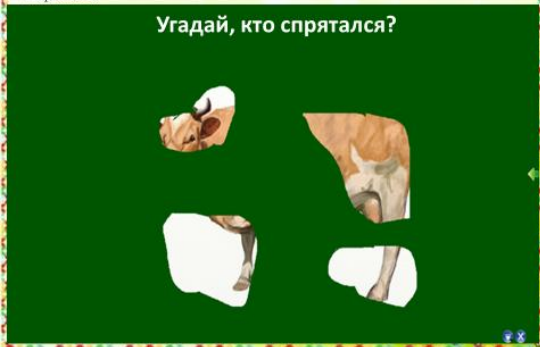


10.

Ответив на вопрос или отгадав загадку, можно убрать «маску» и проверить правильность ответа.

Плюс этого инструмента в том, что картинки можно спрятать заранее и открывать постепенно.

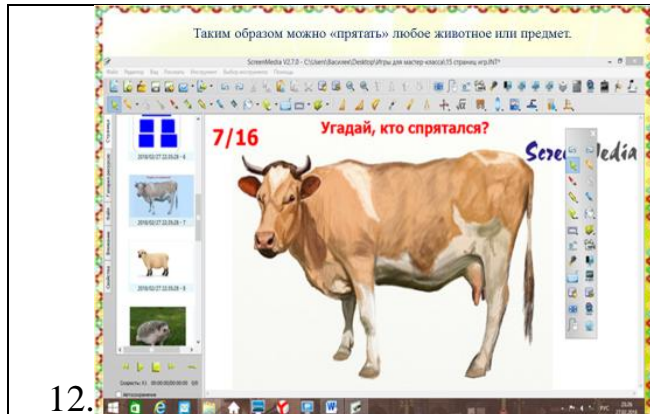
При работе с инструментом «Указатель области» экран закрывается цветным фоном по выбору, а курсором «от руки» можно обвести нужную область, которая тут же открывается.



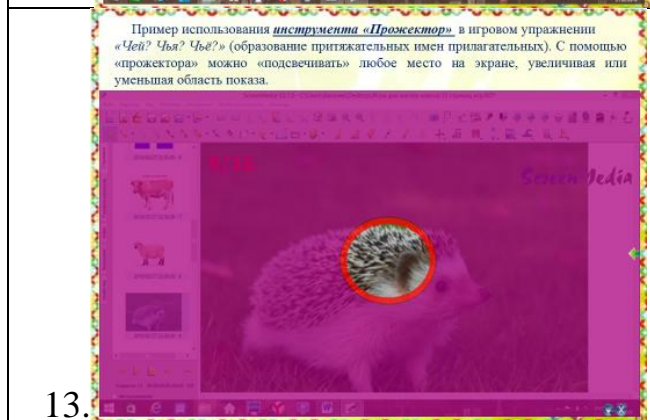
11.

При работе с инструментом «Указатель области» экран закрывается цветным фоном по выбору, а курсором «от руки» можно обвести нужную область, которая тут же открывается.

Сначала дети видят только цветной фон. Потом появляется, например, нога. Дети предполагают, чья это нога может быть, потом хвост, голова и т.д. Постепенно узнают, кто или что изображено на экране.



Таким образом можно «прятать» любое животное или предмет. Ребята с удовольствием играют в такие игры с «прятками».



Пример использования инструмента «Прожектор» в игровом упражнении «Чей? Чья? Чьё?» (образование притяжательных имен прилагательных). С помощью «прожектора» можно «подсвечивать» любое место на экране, увеличивая или уменьшая область показа.

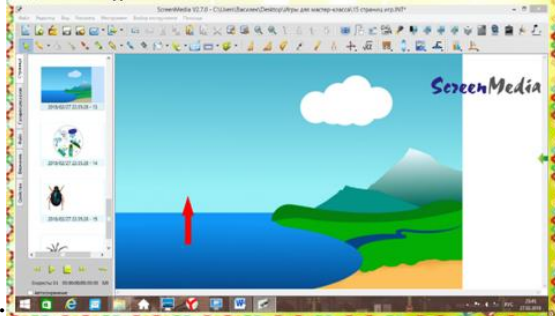
Сквозь цветной туман дети угадывают очертания всего животного. Отчетливо видят только какую-либо его часть и называют: ухо ежа или ежиное ухо, ежиный нос... Если на картинке лиса: лисий хвост, лисья морда, лисьи лапы...



Пример использования инструмента «Прожектор» в упражнении «Опиши животное», в случае, если игровая ситуация предполагает расположение нескольких объектов на поле одного экрана.

Например, встретились в лесу белка и еж... (игровая ситуация). Описание внешнего вида белки. Потом переводим «прожектор» на ижа и рассматриваем и описываем его.

Инструмент «Указатель» можно использовать в играх на прослеживание направления. Например, с помощью двигающейся стрелки на картинке-схеме «Круговорот воды в природе» ребенку предлагается указать путь капельки воды и прокомментировать. Детям нравится, что стрелка будто оживает и послушно двигается по картинке вслед за движением их руки.

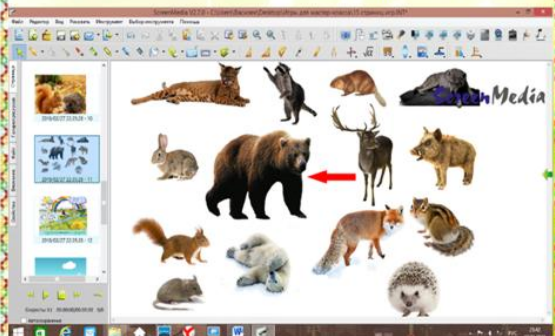


15.

Инструмент «Указатель» можно использовать в играх на прослеживание направления.

Например, с помощью двигающейся стрелки на картинке-схеме «Круговорот воды в природе» ребенку предлагается указать путь капельки воды и прокомментировать. Детям нравится, что стрелка будто оживает и послушно двигается по картинке вслед за движением их руки.

«Указатель» помогает детям сосредоточиться на предмете, который окружен множеством других. Например, в игровом упражнении «Назови животное» или «Скажи, где находится?» (закрепление употребления пространственных предлогов).

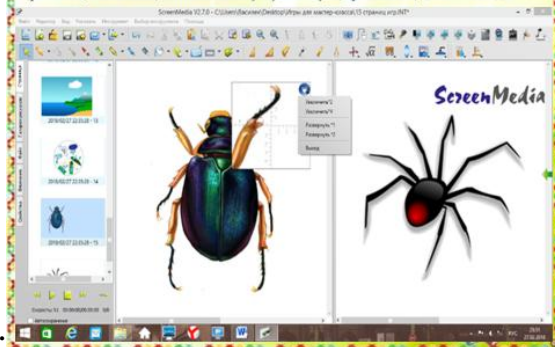


16.

«Указатель» помогает детям сосредоточиться на предмете, который окружен множеством других. Например, в игровом упражнении «Назови животное» или «Скажи, где находится?» (закрепление употребления пространственных предлогов).

Это медведь. Он находится слева от оленя. Под бурым медведем лежит белый медведь ит.д.

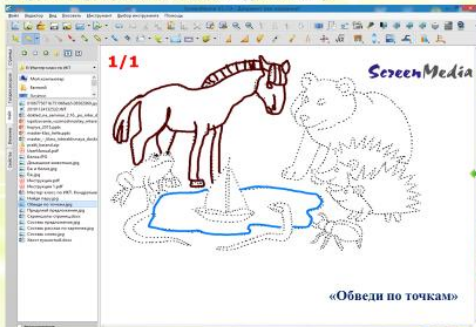
Инструмент «Лупа» позволяет увеличить часть содержания страницы. Дети с удовольствием в процессе игры «Юные натуралисты» рассматривают через лупу растения, насекомых, считают лапки у жука и паука, сравнивают, делают выводы.



17.

Инструмент «Лупа» позволяет увеличить часть содержания страницы. Дети с удовольствием в процессе игры «Юные натуралисты» рассматривают через лупу растения, насекомых, считают лапки у жука и паука, сравнивают, делают выводы.

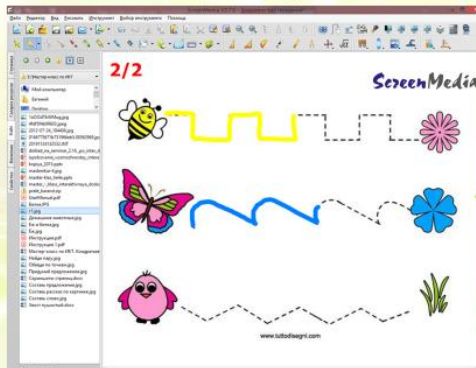
Активизация интереса дошкольников к выполнению заданий логопеда возможна в игровых упражнениях «Обведи по точкам», «Зашумованные картинки», «Заштрихуй картинку», «Проведи дорожку», для тренировки зрительных анализаторов, ориентировки в пространстве и подготовки руки к письму.



18.

Активизация интереса дошкольников к выполнению заданий логопеда возможна в игровых упражнениях «Обведи по точкам», «Зашумованные картинки», «Заштрихуй картинку», «Проведи дорожку», для тренировки зрительных анализаторов, ориентировки в пространстве и подготовки руки к письму.

«Проведи дорожку»



19.

«Проведи дорожку»

Развивающие интерактивные игры, созданные с помощью редактора Microsoft PowerPoint

В моей методической копилке собраны презентации, интерактивные игры и игровые упражнения по каждой лексической теме программы соответственно возрасту воспитанников, созданные в PowerPoint.



20.

Развивающие интерактивные игры, созданные с помощью редактора Microsoft PowerPoint.

В моей методической копилке собраны презентации, интерактивные игры и игровые упражнения по каждой лексической теме программы соответственно возрасту воспитанников, созданные в PowerPoint.

| | | |
|-----|--|---|
| 21. | | <p>Такие игры содержат, как правило, особый алгоритм, который с помощью системы гиперссылок позволяет управлять процессом игры, обеспечивая обратную связь с ребенком.</p> <p>На экране вы видите основное меню и ссылки на разделы и задания игры на тему «Овощи».</p> |
| 22. | | <p>Предлагаю вашему вниманию видеоролик с фрагментами выполнения детьми игровых заданий.</p> <p>(Видеоролик запускается по щелчку. Время ожидания открытия 5 с. Продолжительность – 5 мин. 20 с.)</p> |
| 23. | | <p>Коротко расскажу о Развивающих интерактивных играх, разработанных психологическим центром «Адалин», которые также использую в коррекционно-образовательной деятельности.</p> <p>Игры включают упражнения, направленные на развитие необходимых для обучения чтению умений: фонематического слуха, пространственного мышления, внимания, памяти, зрительного восприятия.</p> |

Интерактивные игры и пособия портала «Мерсибо»



Игры «Мерсибо» состоят из двух частей: мотивационной и развивающей. Ребенок видит только первую: он ищет клад, чистит море и помогает индейцам. Одновременно с этим дети закрепляют звуки, отрабатывают предложения, учатся считать — это развивающая часть игр.

Игры из мерситеки могут использоваться также воспитателями как логопедических, так и обычных групп.



24.

Интерактивные игры и пособия портала «Мерсибо»

Игры «Мерсибо» состоят из двух частей: мотивационной и развивающей. Ребенок видит только первую: он ищет клад, чистит море и помогает индейцам. Одновременно с этим дети закрепляют звуки, отрабатывают предложения, учатся считать — это развивающая часть игр.

Игры из мерситеки могут использоваться также воспитателями как логопедических, так и обычных групп.

Примеры игр из мерситеки



Игра «Помоги поросёнку»

Игра «Шагай и называй»



25.

Примеры игр из мерситеки

Игра «Помоги поросёнку»

Игра «Шагай и называй»

Примеры игр из мерситеки



Игра «Меткий лучник»

Игра «Подземелье с сокровищами»



26.

Примеры игр из мерситеки

Игра «Меткий лучник»

Игра «Подземелье с сокровищами»

ИТОГ

Основываясь на личном опыте, хочу отметить, что активное внедрение интерактивных игр и других мультимедийных средств качественно меняет использование наглядно-иллюстративных методов, при этом происходит стимуляция интеллектуальной деятельности, эмоциональности и работоспособности детей с ОВЗ и, в частности, дошкольников с тяжелыми нарушениями речи.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

ИТОГ

Основываясь на личном опыте, хочу отметить, что активное внедрение интерактивных игр и других мультимедийных средств качественно меняет использование наглядно-иллюстративных методов, при этом происходит стимуляция интеллектуальной деятельности, эмоциональности и работоспособности детей с ОВЗ и, в частности, дошкольников с тяжелыми нарушениями речи.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

27.