Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение

детский сад № 11 (МДОАУ д/с № 11) города Зеи

Доклад: Игровые технологии на запуск речи.

Подготовила доклад:

 учитель-логопед МДОАУ д/с №11

Мельникова И.Н.

г. Зея

2023 год

Безречевые дети – это условное понятие, под которым мы понимаем детей с тяжелыми нарушениями речи, которые клинически являются неоднородной группой и характеризуются отсутствием активной речи, то есть развитие общения с помощью речевых средств для них является невозможным вследствие особенностей их психофизического развития.

Группа безречевых детей неоднородна. В неё входят дети с сенсорной и моторной алалией, различными задержками психо-речевого развития, в том числе недифференцированными, ранним детским аутизмом, интеллектуальной недостаточностью, ДЦП, нарушением слуха.

Что же является общим для этих детей?

Отсутствие мотивации к общению, не умение ориентироваться в ситуации, разлаженность поведения, негибкость в контактах, повышенная эмоциональная истощаемость – всё, что мешает полноценному взаимодействию ребенка с окружающим миром.

В летний период 2022 года в МДОАУ д/с №11 появился программно-дидактический комплекс «Логомер-2». Это современный универсальный набор интерактивных дидактических материалов для логопедического кабинета.

Программно-дидактический комплекс «Логомер-2» является принципиально новым продуктом. Его содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают логопеды.

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

Отдельно выделены направления:

* Владению 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 слух текстов различных жанров детской литературы;
* Формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

База интерактивных игр позволяет решить коррекционные 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» обеспечиваю возможность выбора: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных, подгрупповых, фронтальных занятиях, повышая мотивацию детей к учебно-игровой деятельности.

Отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры программного комплекса:

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

Предлагаемый в комплекте с играми «Конструктор картинок 2» позволяет специалисту создавать, сохранять и распечатывать свои собственные картинки, пособия и сюжеты, подстраивая материал под нужды определенной группы детей с учетом особенностей их возраста и состояния здоровья. Таким образом реализуется творческий подход к решению коррекционной задачи, направленной на развитие речи ребенка.

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» работает автономно на компьютере пользователя, не требуя подключения к сети интернет.

Комплекс «Логомер 2» дополняется набором печатных материалов от компании Мерсибо, что позволяет современными средствами добиваться результатов в работе гораздо быстрее и эффективнее.

Коррекционная работа с безречевыми детьми строиться на следующих направлениях:

* Развитие слухового восприятия.
* Развитие способности к использованию невербальных компонентов коммуникации.
* Развитие зрительно-моторной координации, мелкой моторики рук и артикуляционной моторики.
* Развитие зрительно-пространственного анализа и синтеза.
* Развитие сенсорно-перцептивной деятельности.
* Развитие функции голоса и дыхания.
* Развитие чувства ритма.
* Развитие экспрессивной и импрессивной речи.

В комплексе «Логомер 2» есть интерактивные игры и упражнения, позволяющие специалисту эффективнее проводить занятия с «неговорящими» детьми на запуск речи. В игре с весёлыми героями дети начинают активно подрожать звукам, словам, наблюдать за действиями. Укреплять и развивать речевое дыхание с помощью специальных игр.

Эти игры подходят для занятий с обычными детьми и детьми с трудностями в психологическом развитии, здоровье и интеллекте. Этими играми легко раскрепостить и заинтересовать ребенка, вовлечь в занятие.

Так же многообразие представленных игр комплекса «Логомер 2» позволяет решить ряд задач, которые стоят перед педагогами, работающими с воспитанниками, в том числе и «безречевыми»:

* Формировать умение выполнять дифференцированные движения органами речевого аппарата (Закладка «Артикуляционная гимнастика»).
* Вырабатывать правильное речевое дыхание (Закладка «Воздушная струя»).
* Развивать слуховое восприятие и внимание.
* Формирование умения воспроизводить гласные звуки, слоговые ряды (на более сложном уровне игры).
* Дифференциация речевых звуков.
* Формирование слухового контроля за качеством собственного звукопроизношения (Закладка «Звукоподрожание»).

Весь комплекс игр позволяет

* Поддерживать положительный эмоциональный фон занятий.
* Повышать интерес воспитанника к занятиям по коррекции речи.

В закладке игры по звукоподражанию отражен принцип запуска речи и развития фонематического слуха. В закладке представлено 4 игры:

1. «Грибники».

Цель игры: Научиться слышать и различать сочетание гласных звуков и точно их повторять. Звуковые цепочки от 1 до 4 звуков. Возраст от 2-6 лет.

1. «Игрозвуки».

Цель игры: научиться слушать звуки и точно их повторять. Возраст 2-4 года.

Игра для малышей, которые только начинают говорить. Послушав звуки, нужно несколько раз повторить за героем.

1. «Пожужжим».

Цель игры: вызывать у ребенка подражание речевому звуку с помощью проговаривания трудных звуков. Возраст 2-5 лет.

Материал полезен в работе с «неговорящими» детьми, а так же как игра для обследования звуков речи.

1. «Тик-так-звуки».

Цель игры: начать повторять простые речевые звуки. Возраст 2-4 года.

Данный дидактический комплекс позволяет максимально упростить подготовку логопедов к занятиям, сократить время на поиск подходящего материала, представленный материал разработан в соответствии с ФГОС, подходит к разной категории воспитанников с разными нарушениями в развитии.

Считаю, технологию инновационной.