

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «КОТЁНОК ЗВУКОВКИН»

Рассматриваются актуальность, цель, новизна и инновационность образовательной игры «Котёнок Звуковкин».

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время речевые расстройства усложнились повсеместным нарушением саморегуляции у детей, и, как следствие, их неспособностью удерживать, автоматизировать и самостоятельно вводить в речь уже поставленные звуки. Уже первый этап постановки звука затрудняется из-за низкой способности ребенка концентрироваться, понимать и выполнять словесную инструкцию. Данный проект объединяет в себе разнообразные творческие задания и упражнения по закреплению правильного произношения. Использование данного проекта для закрепления поставленных звуков и введение их в речь позволяет сделать этот процесс более быстрым, а также повысить интерес детей к логопедическим занятиям.

I. ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью данной работы является разработка игры для автоматизации звуков, учитывающей индивидуальные особенности каждого ребенка, а также ускоряющей процесс преодоления речевых нарушений, повышающей мотивацию детей к преодолению дефектов речи.

II. НОВИЗНА И ИННОВАЦИОННОСТЬ

Использование в коррекционной работе компьютерных игр и приложений поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность и повышает эффективность логопедической работы в целом.

Подобные проекты позволяют работать с любыми речевыми единицами от звука до текста, решать разнообразные задачи, внести игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений, многократно дублировать необходимый тип упражнений и речевой материал, использовать различный стимульный материал (картинки, буквы, слоги, слова, предложения, звучащую речь), работать на разных уровнях сложности в зависимости от возможностей воспитанника,

одновременно осуществляя коррекцию восприятия, внимания, памяти, мышления.

III. ВЫВОД

Из опыта работы замечено, что автоматизация звука довольно сложный, малоинтересный и настолько же нужный этап коррекции звукопроизношения. С целью повешения интереса детей к занятиям, а также эффективности работы и получения более быстрого результата, я отдаю предпочтение инновационным средствам и приемам автоматизации звуков у детей дошкольного возраста, так как они содержат в себе элементы игры. Тем самым дети охотнее включаются в процесс коррекции звукопроизношения. Ведь игра – это основной вид деятельности дошкольников. Играя, ребенок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом, что очень важно при автоматизации звука изолированно либо в слогах. Поэтому преимущества игры и игровых приемов, по моему мнению, состоят в том, что они позволяют, с одной стороны, скрыть свою педагогическую позицию, а с другой стороны – более активно воздействовать на ребенка. Игровая мотивация превалирует над учебной, но на ее базе формируется готовность к обучению в школе.

1. Комарова, Л.А. Автоматизация звуков Ч, Щ в игровых упражнениях. Альбом дошкольника / Л.А. Комарова. – М.: Издательство ГНОМ и Д, 2009. – 32 с.;
2. Нищева, Н.В. Веселая артикуляционная гимнастика. Наглядно-дидактическое пособие / Н.В. Нищева. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2009;
3. Волкова, Л.С. Логопедия: учебник для студентов дефектол. фак. пед. вузов / Л.С. Волкова, С.Н. Шаховская. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1998. – 680 с.;
4. Филичева, Т.Б., Соболева А.Р. Развитие речи дошкольника: Методическое пособие с иллюстрациями / Т.Б. Филичева, А.Р. Соболева. - Екатеринбург: Изд-во «АРГО», 1996. - 80 с.

Ключникова Кристина Сергеевна, учитель-дефектолог государственного учреждения образования «Ясли-сад №2 агр.Буйнич» Могилевской области Могилевского района, klyuchnikova.93@mail.ru.

Бычков Павел Андреевич, студент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, pashaby4ok@mail.ru.

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, shatilova@bsuir.by.