

**Рыжакова Надежда Александровна,**  
учитель – логопед ГБОУ СОШ № 332  
Невского района г. Санкт - Петербурга

## **Использование компьютерных игр для коррекции речи младших школьников.**

В настоящее время в массовой школе заметно увеличилось количество учеников, испытывающих трудности в обучении, относящихся к категории обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, особенно с тяжёлыми нарушениями речи, нуждающимися в создании условий для получения образования, коррекции нарушений развития и социальной адаптации на основе специальных педагогических подходов.

Тяжёлые нарушения речи ограничивают познавательную активность этих детей порождают эмоционально-волевую незрелость, слабую регуляцию произвольной деятельности, нарушение отдельных видов гносиа и праксиса и выраженную моторную неловкость. У детей этой группы крайне низкая работоспособность. Коррекционно – развивающая работа с такими детьми обычными методами и приёмами не всегда даёт эффективные результаты. Они нуждаются в дополнительной стимуляции. Поэтому, нужна среда, одновременно обеспечивающая развитие сенсорно-перцептивной сферы детей и стимулирующая их речевую активность.

Использование информационно - компьютерных игр и является как раз той необходимой средой, позволяющей значительно повысить эффективность коррекционно-образовательного процесса, индивидуализировать работу с детьми с тяжёлыми речевыми расстройствами.

С целью оптимизации процесса развития познавательной деятельности и развития всех сторон речи обучающихся с ОВЗ, с целью профилактики и коррекции нарушений процессов чтения и письма эффективно использовать обучающие компьютерные игры.

Можно использовать различные компьютерные ресурсы:

- самостоятельно-разработанные, составленные с помощью программы Microsoft Office игры и программы презентации Power Point.

- готовые: компьютерные цифровые видеоролики, аудиозаписи, логопедические тренажёры, компьютерные тесты, приключенческие квесты и обучающие игры, книги, учебники и энциклопедии, электронные рассылки, логопедические ресурсы.

Среди развивающих и обучающих компьютерных программ используются игровые программы: «Игры для Тигры» предназначены для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, программа позволяет эффективно организовать индивидуальную и подгрупповую работу с детьми. Программа построена на основе методик обучения детей с отклонениями в развитии: Л.Н. Ефименковой, Г.А. Каше, Р.Е. Левиной, Л.В. Лопатиной, Н.В. Серебряковой, Р.И. Лалаевой, Н.С. Жуковой, Е.М. Мастюковой, Т.Б. Филичевой, Г.В. Чиркиной. Решение учебных и коррекционных задач с помощью программы "Игры для Тигры" встраивается в систему общей коррекционной работы в соответствии с индивидуальными возможностями и потребностями детей.

«Домашний логопед» представляет более 500 красочных слайдов-картинок, используется учителем – логопедом для работы над звукопроизношением, автоматизацией

поставленных звуков. В программе представлены образцы правильного звукопроизношения (изолированный звук, чистоговорки, скороговорки). Мини-игра «Угадай-ка» привлекает внимание к звукам окружающего мира, развивая тем самым фонематическое восприятие. «Уроки Кирилла и Мефодия. Русский язык» из серии «Начальная школа» – это мультимедийные пособия для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Занимательные интерактивные задания помогут детям в увлекательной игровой форме получить знания по русскому языку. Пособия содержат весь образовательный материал учебного предмета.

Курс «Супердетки: тренировка быстрого чтения» содержащий набор заданий на развитие навыков чтения. Упражнения представлены в виде мини-игр, что не требует больших затрат времени. Главный герой, веселый и комичный персонаж, будет верным спутником на протяжении всей игры. В игре представлены четыре вида заданий: Быстрый поиск. Половинки слов. Поврежденный текст. Скорость и понимание. Но надо заметить, что к компьютерным играм надо подходить разумно, избирательно и, конечно, творчески. Большая часть игр направлена на развитие таких психических процессов, как памяти, внимания, воображения, восприятия, мышления, развития зрительно-моторной координации. Данные психические процессы являются психологической базой для развития речи и поэтому эти игры с успехом можно применять в коррекционной работе с детьми, имеющими общее недоразвитие речи. Можно использовать с обучающимися с ОВЗ практические и разносторонние в применении игры: «Алик - скоро в школу», «Маленький искатель», «Рекс в детском саду», «Учимся анализировать». Для каждой игры существует несколько уровней сложности, ребенок сам может подобрать наиболее подходящий для себя.

Кроме этого в сети Интернет сейчас есть множество сайтов, на которых можно найти интересные, а главное целенаправленные логопедические игры:

[www.logozavr.ru](http://www.logozavr.ru)  
[www.solnet.ee](http://www.solnet.ee)  
[www.detiseti.ru](http://www.detiseti.ru)  
[www.teremoc.ru](http://www.teremoc.ru)  
[www.lohmatik.ru](http://www.lohmatik.ru)  
[www.internetenok.narod.ru](http://www.internetenok.narod.ru)  
[www.nachalka.com](http://www.nachalka.com)  
<https://www.igraemsa.ru/>  
[https://samouchka.com.ua/\\_pismo\\_i\\_chtenie/08/play.html](https://samouchka.com.ua/_pismo_i_chtenie/08/play.html)  
<http://mersibo.ru>

Особое внимание следует уделить *педагогическому порталу «Мерсибо»*. Это портал для специалистов коррекционного профиля дефектологов, психологов, логопедов, педагогов и родителей. Это специальный сайт с интерактивными развивающими играми для детей от 2 до 10 лет. Он включает в себя игры по развитию кругозора, памяти, внимания, логики, обучению счету, письму, чтению, грамматике по русскому языку, развитию моторики и т. д., а главное, и очень важное для детей с ОВЗ ТНР – это игры на развитие фонематического слуха, лексико-грамматического строя речи, связной речи, автоматизации звуков. Из предлагаемых 337 онлайн – игр можно выбрать игры под конкретные педагогические задачи и использовать в своей коррекционно – развивающей работе на логопедических занятиях. Каждая игра длится не более 2-3 минут. Все игры оснащены качественной анимацией и озвучены актёрами Мосфильма, очень красочны, с голосовой оценкой действий ребёнка.

Правила игры проговариваются диктором, в конце игры диктор хвалит ребёнка и дарит приятный бонус. В основе каждой игры сказочный сюжет, который мотивирует ребенка выполнить задание: помочь рыцарю спасти принцессу или найти клад с пиратом. Регулировка скорости, продолжительности и сложности игры позволяет настроить игру под возраст и уровень детей определённой группы или индивидуально под уровень одного ребёнка. Музыку, как фон, можно оставить, можно убрать, исходя из особенностей ребёнка. Имеется встроенный вариатор - сюжет игры меняется при ее повторном прохождении, игра проходит каждый день как в первый раз. Простой интерфейс – даже не читающий ребёнок разберётся в игре без помощи родителей. Можно распечатать на принтере дополнительные увлекательные упражнения к играм, потому что прилагаются аудио и печатная инструкция к каждой игре плюс материалы для занятий вне компьютера. Геймификация обучения - это методика введения элементов игры в сложные или рутинные процессы, направленная на вовлечение участника и поддержание его мотивации, заключается в прохождении ребёнком сказочного путешествия, в процессе которого он выполняет игровые задания. Задания подбираются исходя из возраста ребёнка. За последние 10 лет геймификация стала особенно популярной в дистанционном обучении. Эта методика используется во многих сферах человеческой жизни. Все обычные элементы икрофикации просто внедряются в процесс коррекционно – развивающего процесса и делают результаты что традиционного, что дистанционного обучения более высокими.

Так, в онлайн - игре «*Вернисаж*» дети помогают забавному художнику развесивать картины в нужное место, и решается учебная задача по автоматизации и дифференциации звуков ж – ш: ёж – «это милый, умный еж, он задумчив и пригож»; подушка, машина, уж на груше, лягушка, портрет бабушки, портрет дедушки...

В игре «*Бедный дракончик*» на соотнесение звука и буквы, дети раскладывают гласные звуки: а о у ы э и по сундучкам. Дракончик выдувает облачко, ребёнок кликает мышкой на облачко и слышит звук, далее направляет облачко в нужный сундучок, если слышит неречевой звук - отправляет его в сундучок с пустым ведром.

В игре «*Две принцессы*» нужно помочь принцессам собрать бусы из ударных гласных, одной принцессе из ударных - а, другой – из ударных гласных о. Игра состоит из нескольких вариантов. Дети выбирают ударные гласные из слогов, затем из слов, с выбором первой по счёту буквы или второй, ударного звука: а, о, ы, у, и. Если ребёнок ошибается, тут же слышит весёлое задорное хихиканье принцессы: «Ой, нет!». Ребёнок выполняет правильно, то оценка такая: «Спасибо!» Если ребёнок задерживается и не видит нужную бусинку: «Ой, как же я люблю наряды и украшения!». В результате бусы собраны у обеих принцесс, они благодарят ребёнка и предлагают сыграть ещё раз в игру.

В игре «*Лишний слог*» звучит музыка, даётся словесная инструкция к игре. Ребёнку предлагается прочитать слово из данных слогов, убрать лишний слог, назвать слово, после чего появляется картинка. Опять же даны варианты усложнений игры из 4 слогов или 3 слогов, цвет букв, обозначающий гласные звуки, твёрдые согласные звуки или мягкие согласные звуки или все буквы чёрного цвета.

Игра «*Прятки под шапкой*» создаёт позитивный эмоциональный настрой у детей с ТНР на предстоящее занятие, помогает отдохнуть, снять напряжение в середине занятия, может использоваться как гимнастика для глаз. Игра развивает зрительное внимание, ориентировку на плоскости экрана. Дети глазами должны тщательно «ощупать» каждую шапку и найти нужный, озвученный в инструкции ориентир: или белую полосу на шапке,

или заячий ушки, или вишенки, а, может быть, большой красный помпон. А затем, если игра проводится для группы детей, назвать местонахождение нужной шапки: первая в нижнем ряду или та, которая в центре, или третья в верхнем ряду. Если игра проводится индивидуально с одним обучающимся, то ребёнок сам наводит мышь на нужную шапку, но вслух так же проговаривает, где находится нужная шапка. Ещё один важный момент в этой игре – это ещё умение сосредоточиться и услышать инструкцию на фоне музыкального сопровождения, она произносится один раз, кто не услышал, тот не может играть и ждёт следующей. В конце приятный бонус – под последней шапкой оказался великолепный котик, который завораживающим голосом благодарит игрока, за то, что он его нашёл.

Занятия с использованием игр с педагогического сайта «Мерсибо» мотивируют детей и повышают эффективность занятий в 2-4 раза.

### **Список литературы**

1. Гаркуша Ю.Ф., Черлина Н.А., Манина Е.В. Новые информационные технологии в логопедической работе // Логопед. № 2. – С.34
2. Мерсибо. Развивающие игры для детей, логопедов, педагогов ...mersibo.ru

### **Авторская справка**

Рыжакова Надежда Александровна  
ГБОУ школа № 332 Невского района Санкт - Петербурга,  
учитель – логопед  
nastyrcija@mail.ru