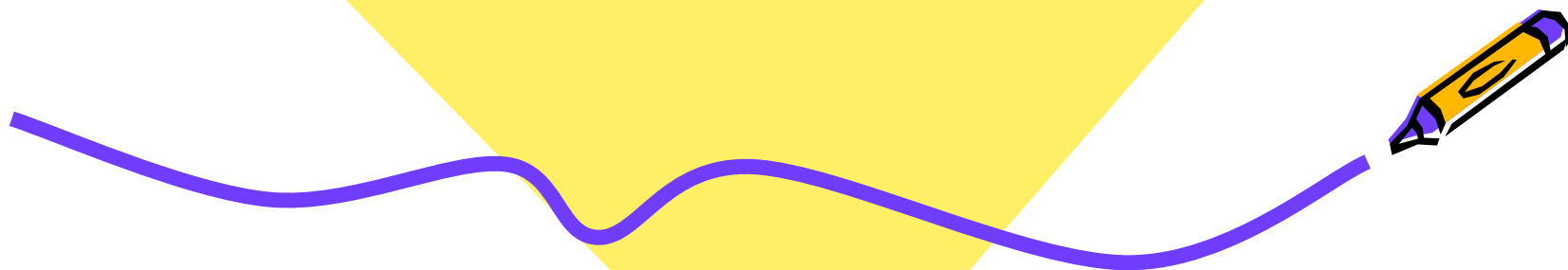




Варченко В.И., Ларина А.Б.



Компьютерный практикум для проведения логопедических занятий в начальной школе



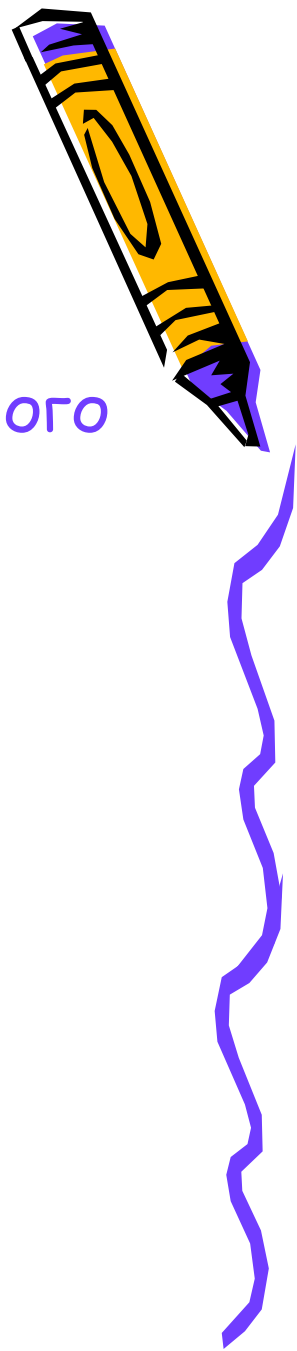
Разработан по заказу Управления образования
Администрации Калининградской области в 2005 году

Актуальность:

- Для визуализации компьютерных занятий и с целью повышения эффективности коррекционной работы на логопедических занятиях мною используется «Компьютерный практикум для проведения логопедических занятий в школе» (компьютерный проект, разработанный под руководством Варченко В.И.).



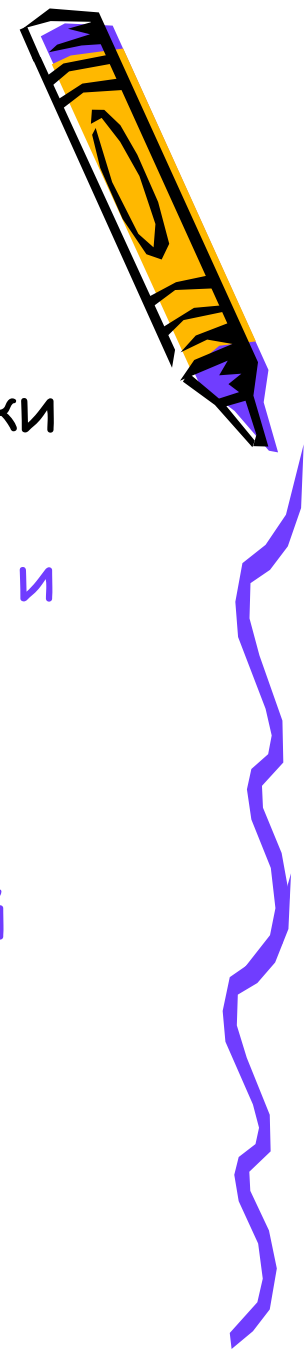
Технология использования



- не требует существенной перестройки учебного процесса;
- позволяет проводить занятия логопеду, обладающему минимальными навыками работы с компьютером;
- позволяет работать вдвоём за одним компьютером.



Основные цели применения:



- Он предназначен для практической отработки знаний, умений, навыков с детьми 6-10 лет.
- предупреждение и исправление дисграфии и дислексии;
- восполнение пробелов изучения учебной программы;
- развитие восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления.



Состав практикума:

- 20 компьютерных игр;
- конструктор урока;
- около 1500 дидактических упражнений;
- учебно-методическое пособие – 226 стр.



Требования к материалу



- Дидактический материал подобран в соответствии с требованиями общеобразовательной программы 1-4-х классов, на основе программ и методов, используемых в логопедии (Р.И. Лалаева, Р.Е. Левина, А.В. Ястребова, Е.Н. Садовникова).



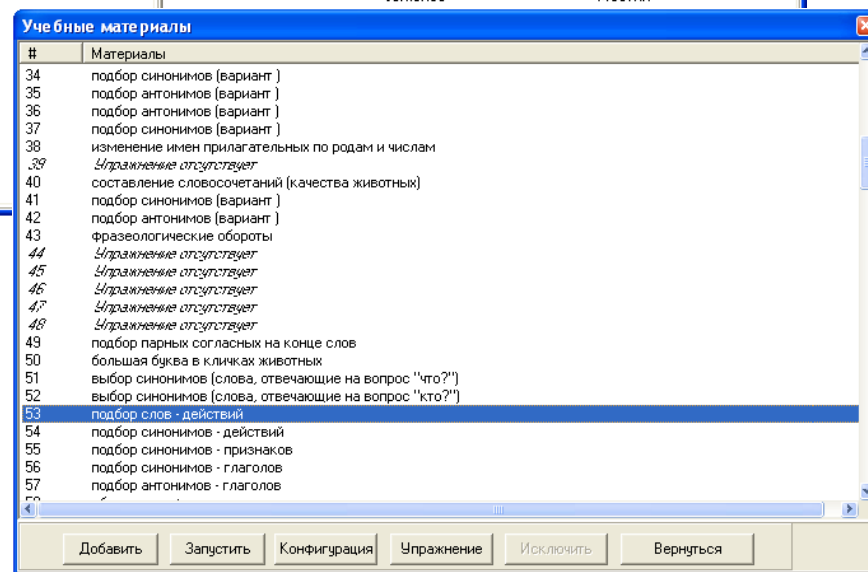
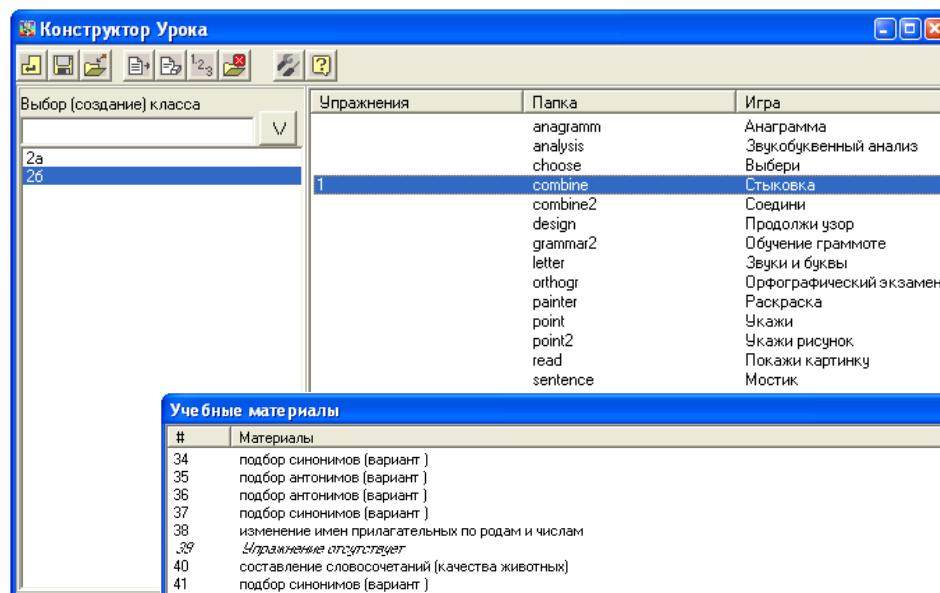
Компьютерная программа предстоящего занятия



- Используя сборник дидактических материалов, логопед выбирает необходимые упражнения и при помощи «Конструктора урока» заносит их названия в компьютерную программу предстоящего занятия. Затем он запускает эту программу на выполнение, выбирает один из двух вариантов ее выполнения: «Пакет» или «Меню», и контролирует ход выполнения задания, при необходимости оказывая помощь учащимся.



Составление программы занятия



Режимы проведения

Пакет

Меню



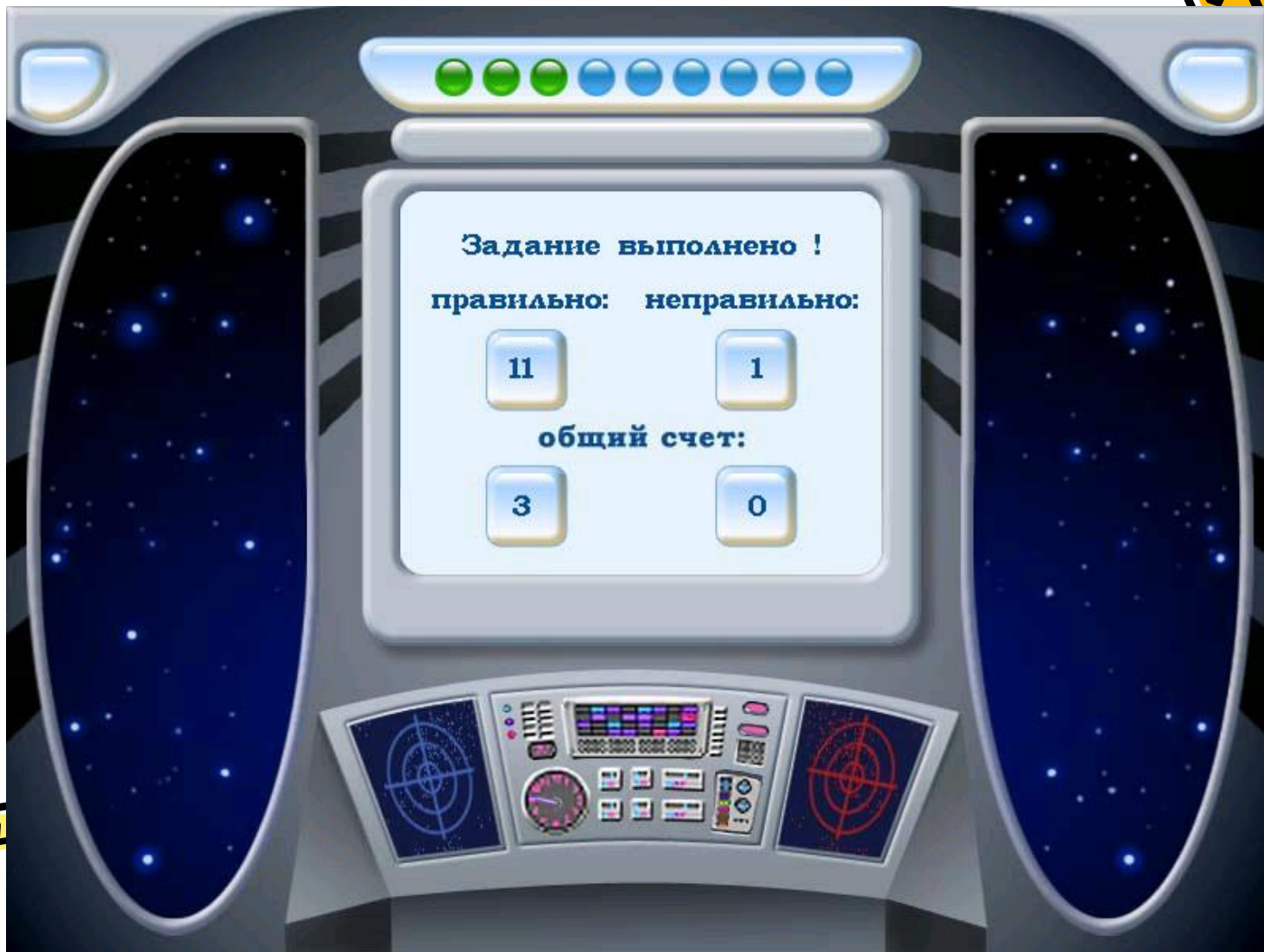
Интерфейс игры: начало



Интерфейс игры: проведение



Интерфейс игры: завершение



Основные достоинства практикума



- компьютерная игра повышает привлекательность учебного материала;
- деление материала по разделам, а не по классам, позволяет планировать занятия в соответствии с особенностями той программы, по которой ребёнок обучается и уровнем его речевого развития.



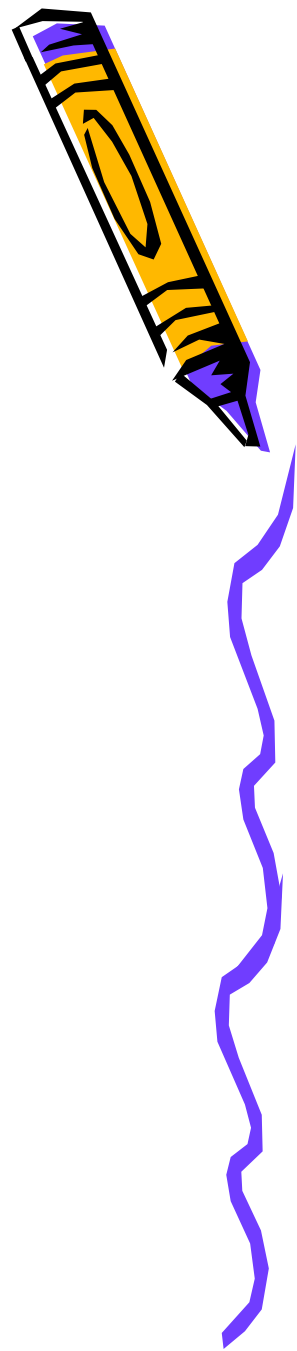
Компьютерная игра



- имеет дидактические цели;
- использует оптимальное сочетание учебных и развлекательных элементов;
- позволяет сохранять статистические результаты;
- соответствует возрастным особенностям развития детей;
- имеет ограниченную длительность (3-5 мин).



Учебно-методическое пособие



- подготовительный этап;
- восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи;
- восполнение пробелов лексико-грамматического развития;
- восполнение пробелов в формировании связной речи;
- развитие индивидуальных качеств.



Подготовительный этап

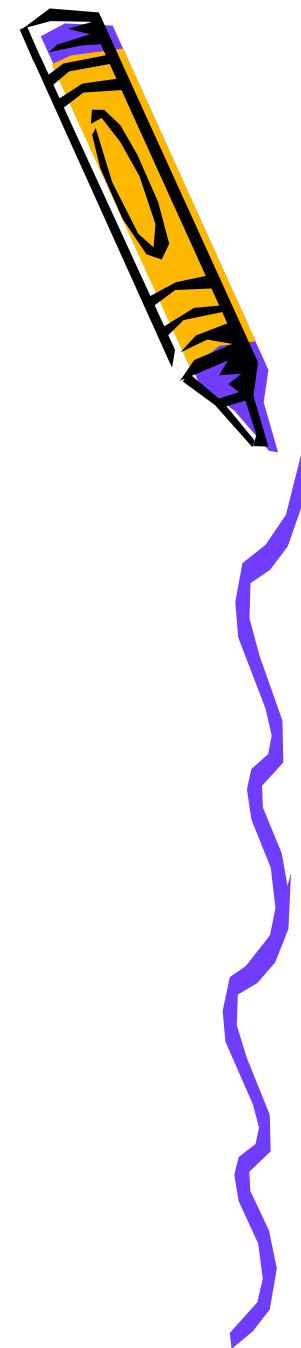


- Уже на подготовительном этапе можно использовать упражнения для развития зрительно-моторной координации, восприятия, мышления, внимания и зрительной памяти. Для ознакомления с компьютером нужно дать возможность детям поучиться работать с манипулятором «мышь». Дети охотно и быстро выполняют упражнения. Даже если в кабинете один компьютер и 4-5 человек в группе, то за 8-10 минут все успевают индивидуально выполнить задание. Удобнее всего отводить на это время в конце урока, и первым пойдёт к компьютеру тот, кто закончил без ошибок задание в тетради. Эти простые упражнения подготавливают ребёнка к более сложной работе по восполнению пробелов в развитии звуковой стороны речи.



Соедини COMBINE 2

Для начала процесса рисования соединительной линии нужно указать мышью на выбранный объект и нажать её левую клавишу. Повторное указание на другой объект и нажатие той же клавиши завершает процесс рисования линии. В случае правильно выполненного действия эта линия окрашивается зелёным цветом.



Восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи и фонематического слуха



- Развитие фонематического слуха начинается с различения гласных и согласных звуков.
- Далее в программе предусмотрено знакомство детей с каждым конкретным звуком. Подбор упражнений здесь дан по единой схеме: распознавание звука в названии картинки; нахождение соответствий между рисунком и схемой слова; распознавание буквы в слове (в начале, в середине, в конце); нахождение данной буквы среди других, выделение её в слове, подстановка буквы в схему.



Обучение грамоте GRAMMAR

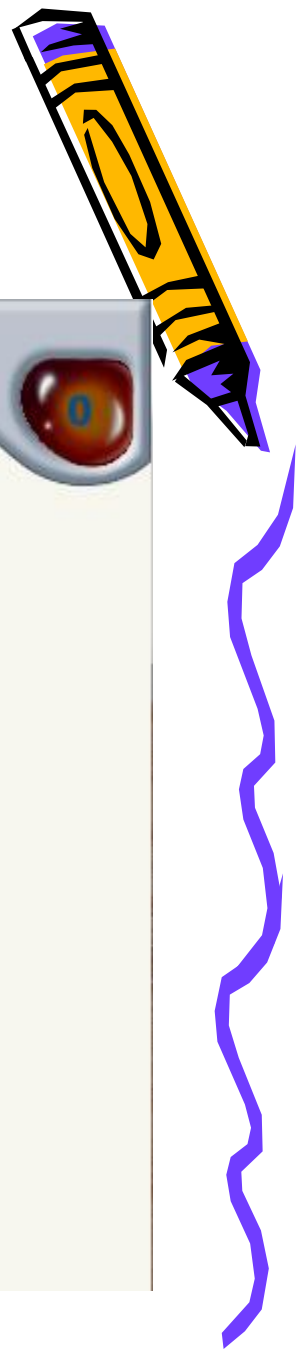
В задании нужно указать гласные в схемах слов, расположенных под этими рисунками.



4:51

УКАЖИ ГЛАСНЫЕ



• Звуки буквы LETTER

- По периметру экрана расположены 16 картинок (слов). Среди них нужно указать при помощи мыши картинку или слова с изучаемыми буквами.



Укажи рисунок POINT2
Требуется указать при помощи левой клавиши мыши объекты в соответствии с заданием



Укажи рисунок POINT2

На экране набор картинок. Требуется указать при помощи левой клавиши мыши объекты в соответствии с заданием.
При правильном выборе объекта он может исчезать с экрана или раскрашиваться



Выбери CHOOSE

На арене цирка Логоша, в руках которого табличка с наборами символов.
Над головой Логоши - слово, в котором пропущена определённая буква.
Требуется поставить один из символов с табличек, которые держит Логоша



Звукобуквенный анализ ANALYSIS

На экране стол с колбами, на котором написано слово для анализа. В слове нужно поставить ударение, затем указать количество слогов, букв, звуков, выделить гласные, согласные, определить звонкость или глухость.

3:45

ЗВУКО-БУКВЕННЫЙ АНАЛИЗ

УГОЛЬКИ

ПОСТАВЬ УДАРЕНИЕ	КОЛИЧЕСТВО СЛОГОВ	КОЛИЧЕСТВО БУКВ	КОЛИЧЕСТВО ЗВУКОВ	ВЫДЕЛИ ГЛАСНЫЕ	ВЫДЕЛИ СОГЛАСНЫЕ
УГОЛЬКИ́	3	7	6	УОИ	УГОЛЬКИ Г ЗВ ТВ Л ЗВ МЯГ К ЗВ ГЛ
УГОЛЬКИ	12345678910	12345678910	12345678910	УГОЛЬКИ	УГОЛЬКИ ЗВ.ГЛ ТВ.МЯГ

У Г О Л Ъ К И

Раздели рисунки SORTPICT

В центре экрана раскрытый альбом с чистыми листами. В верхней и нижней частях альбома расположены картинки, которыми требуется заполнить свободные места в альбоме, согласно заданию.



Задания для развития навыка чтения



- Когда первоклассник уже начал читать, можно использовать ещё один вид заданий: игру: «Укажи картинку». Эти упражнения тренируют ученика в скорости чтения, заставляют понимать смысл прочитанного. Сначала на экране появляется слово, а по периметру экрана размещены картинки. Через некоторое время слово исчезает, нужно успеть его прочесть и потом показать соответствующую картинку. Скорость выполнения можно выбирать индивидуально, есть несколько уровней.



Укажи картинку READ развитие навыка чтения

На экране Логоша, который на какое-то время разворачивает свёрток с бумагой и показывает слово, которое надо успеть прочесть. Спустя некоторое время свёрток сворачивается, и требуется выбрать из картинок, расположенных по периметру экрана ту, о названии которой говорит это слово.



Разбей на группы SORTWORD

На экране автомат, позволяющий сортировать слова по группам.
Манипулятором автомата можно разбить слова на несколько групп.



Составь слова WORDMAKER

В верхней части экрана находится заданное слово, из букв которого нужно составлять другие слова. Мышкой буква переносится в новое слово, образуемое в средней части экрана.

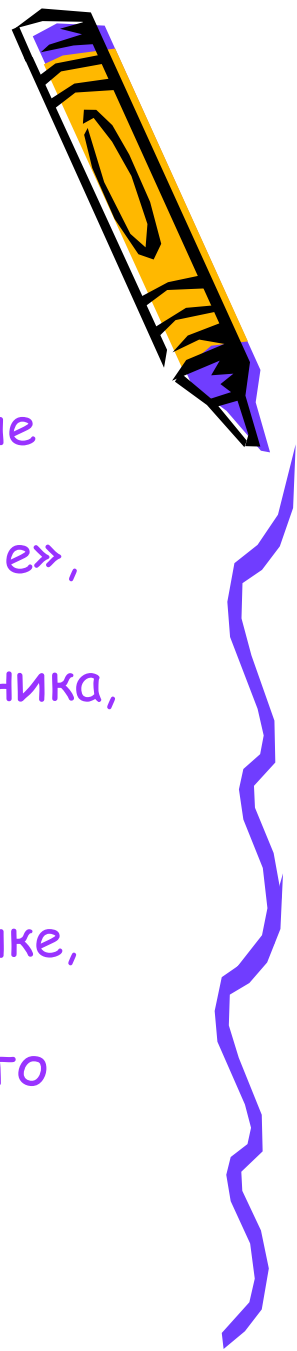


Анаграмма ANAGRAMM

В верхней части экрана выдаётся задание, в нижней – буквы для составления слова. Для перемещения буквы нужно указать на неё мышью и нажать левую клавишу. После этого буква будет перемещаться влево.



Восполнение пробелов в развитии лексико-грамматической стороны речи



- Особенно полезен компьютерный практикум на этапе восстановления пробелов лексико-грамматического развития детей. Упражнения «Составь словосочетание», «Выбери признак» «Подбери родственное слово» и многие другие обогащают лексику младшего школьника, создают базу для успешного развития связной речи. Грамотно подобранные задания помогут учащимся осознанно усваивать систему родного языка и восполнить пробелы в знаниях по фонетике и графике, морфологии и словообразованию, орфографии и пунктуации, а, значит, заложить основу для успешного обучения в дальнейшем.



Укажи POINT

В верхней части экрана выводится задание, в средней части - дидактический материал. Требуется с помощью цыплёнка, перемещающегося над строками, указать слова или отдельные буквы в соответствии с заданием



Стыковка COMBINE

На фоне космического корабля выводятся две группы слов. Каждому слову из левой группы нужно подобрать слово из правой группы. При этом оба эти слова окрашиваются в зелёный цвет, а спутники сближаются друг к другу.

4:34

СОСТАВЬ СЛОВОСОЧЕТАНИЕ

4

0

вкусные ягоды

ранний снег

прилежный ученик

высокие осины

душистые

море

яблоко

фрукты

вечер

оценка

погода

Орфографический экзамен ORTHOGR

В тексте пропущены символы, которые требуется вставить правильно. После указания на выбранный символ он перемещается в помеченное маркером место в тексте.

3:51

ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН

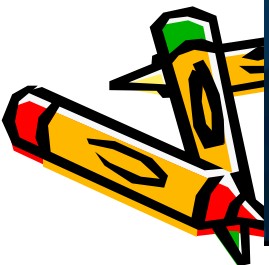
ВСТАВЬ ж ИЛИ з

__иму мы __дали, __иму мы __вали. Ну__на __имой шуба,
ну__ны __имой сани. Ё__ик пол__ёт в овра__ек. Тя__ело
нагру__ены во__ы.

А В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я . !
а б в г д е ж з и й к л м н о п р с т у ф х ц ч ш щ ъ ы ь э ю я , ?
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ☐ раздельно ☐ вместе

Секретные материалы XFILES

В левой части экрана выводится текст упражнения с пропущенными в нём словами, которые обозначаются символом ?, заключённым в скобки, в правой – словарик для подстановки этих пропущенных слов. После указания мышью на выбранное слов из словарика и нажатия её левой клавиши оно вставляется в текст вместо пропущенного.



Мостик SENTENCE

Из дидактического материала размером в одну строку надо составить
символьную последовательность: предложение, числовой ряд и т.п.



Развитие индивидуальных качеств



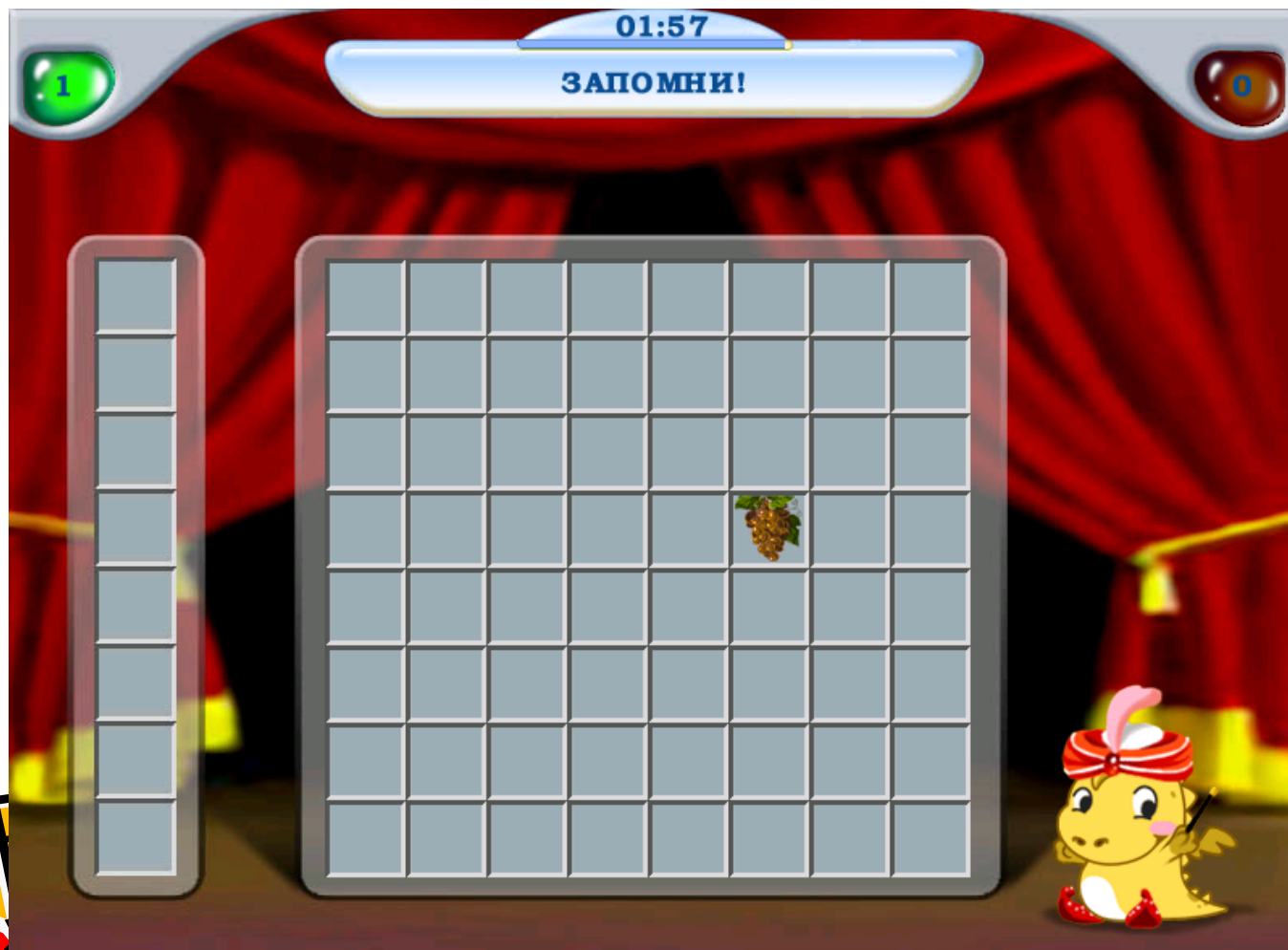
- Упражнения раздела «Развитие индивидуальных качеств учащихся» уже несколько усложнены и способствуют развитию множества полезных качеств детей. Этот вид заданий может быть использован также для поощрения учащихся или в качестве разминки.





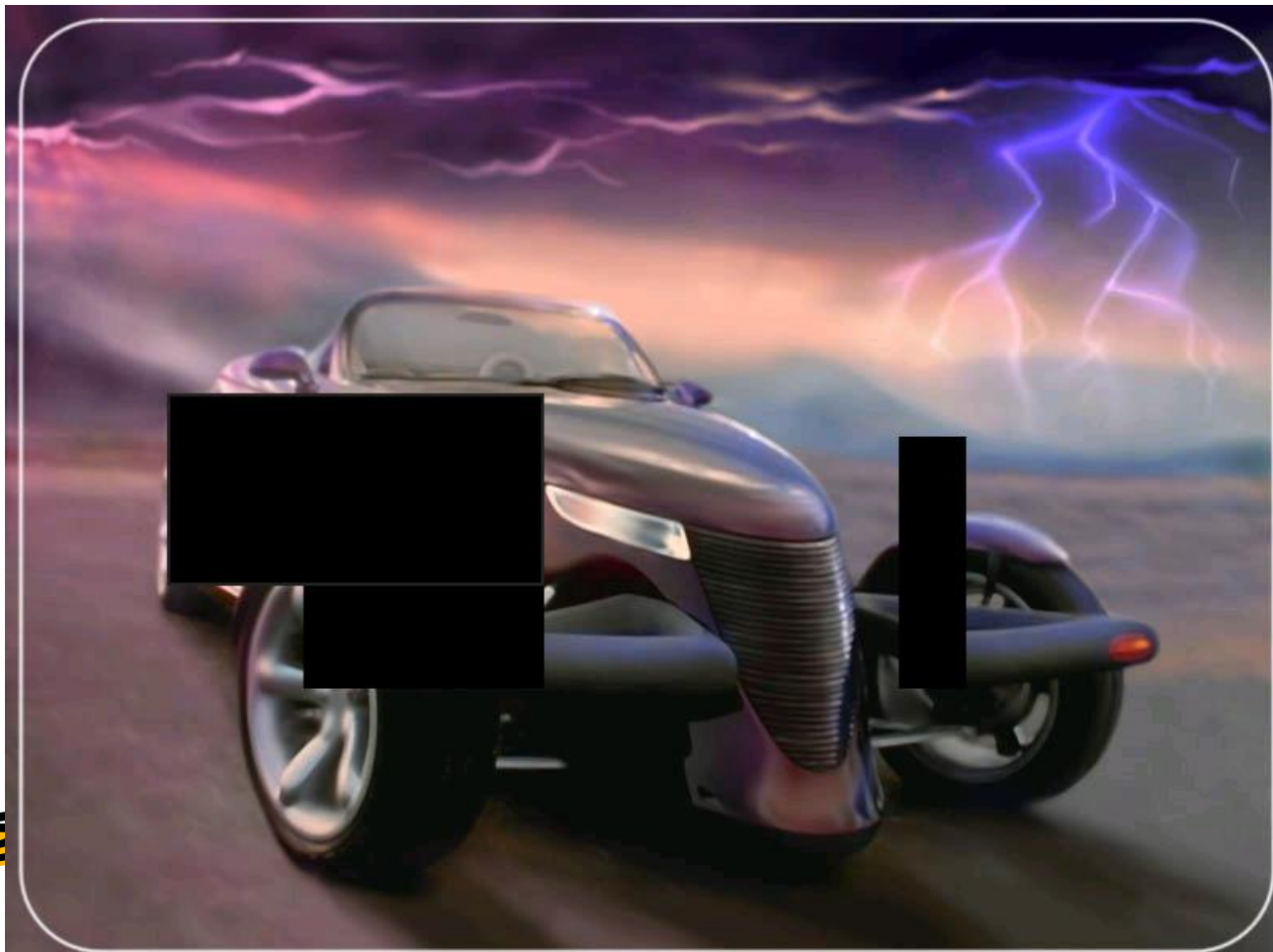
Запомни! TESTMEM

На игровом поле, разделённом на квадраты, появляются различные фишки с изображением фруктов и овощей, которые через некоторое время исчезают. Требуется указать, в каких частях поля были расположены конкретные фишки.



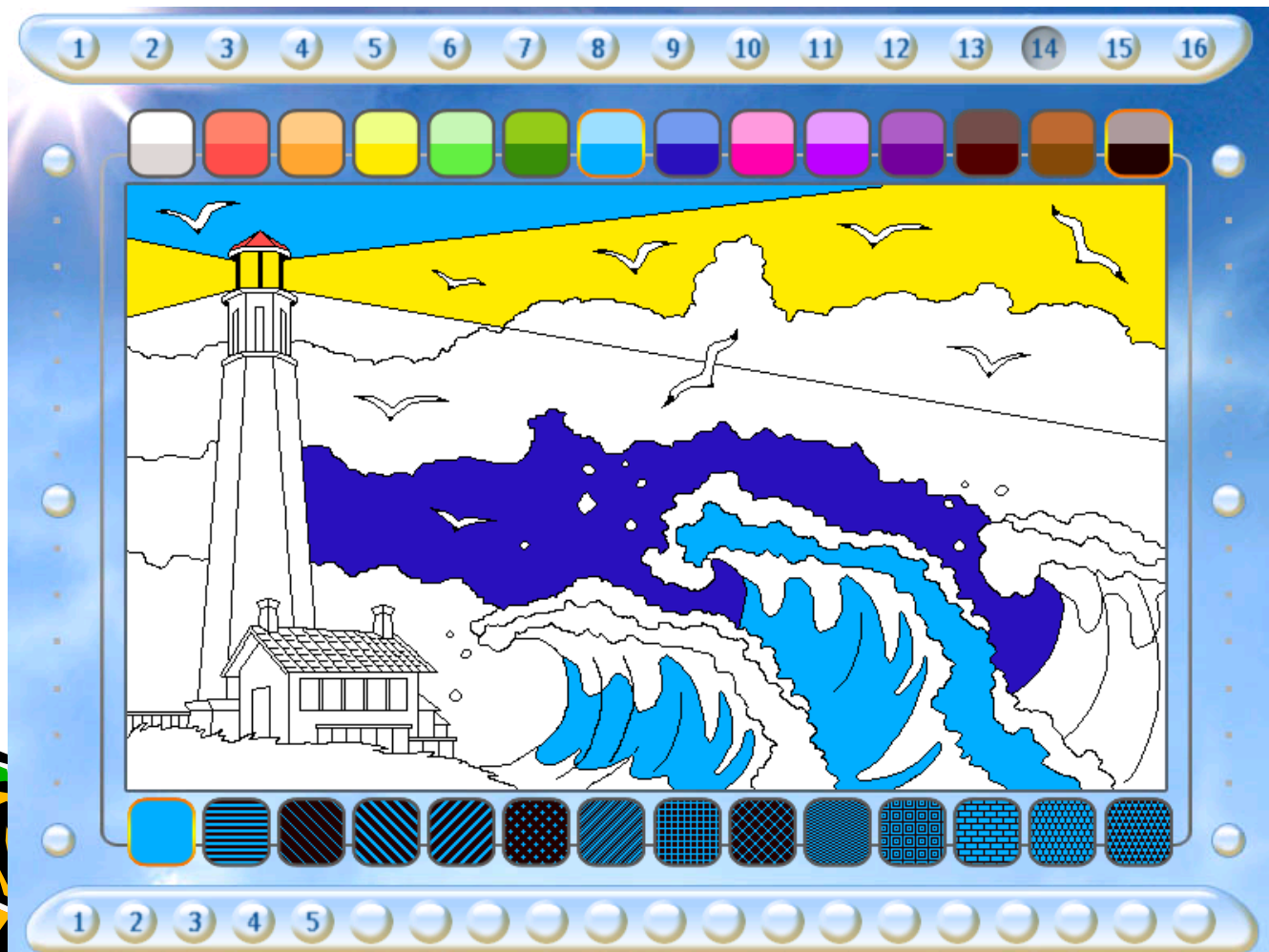
Составь картинку TREN1

На экране появляется мерцающий прямоугольник. После установки курсора мыши внутри него и нажатия её левой клавиши вместо прямоугольника на экране возникает часть картины. А прямоугольник появляется в другом месте. Таким образом на экране составляется картина.



Раскраска PAINTER – графический редактор

Для раскрашивания элемента рисунка следует выбрать в верхнем поле левой клавишей мыши цвет заливки, правой – цвет стиля заполнения. Затем – чуть ниже сам стиль заполнения. Затем подвести курсор мыши во внутрь этого элемента и нажать левую клавишу.



Место компьютерных технологий в педагогическом процессе



- Используя на своих занятиях компьютер, логопед должен помнить, что главная цель его работы – это коррекция речи для реализации полноценного общения ребенка с другими людьми. Поэтому основная часть занятия должна быть посвящена непосредственному общению логопеда и ребенка. Поэтому компьютер рекомендуется использовать только как дополнительное средство работы в течение недлительного времени. Для того чтобы ребенок стремился на занятие не только ради работы с компьютером, но и ради присутствия на традиционном занятии, полезно использовать компьютерную программу как часть общего сценария всей работы логопеда с ребенком.



Сайт технической поддержки:

<http://www.logozavr.ru>

e-mail: info@logozavr.ru

Спасибо за внимание!

