

МБОУ «Начальная общеобразовательная школа № 14»

Из опыта работы
учителя-логопеда
Стадникова Владимира Геннадьевича

**«Использование игрового
компьютерного тренажёра
«Логозавр» на логопедических
занятиях»**



Биробиджан, 2023 г.

В работе рассматриваются игры и упражнения компьютерного тренажёра «Логозавр» в работе учителя-логопеда. Брошюра будет полезна учителям-логопедам начальной школы, желающим применять упражнения компьютерного тренажёра «Логозавр» в коррекции речи учащихся на логопедических занятиях.

**«Использование игрового тренажёра
«Логозавр» на логопедических занятиях». Из
опыта работы.**

Издание МБОУ «Начальная общеобразовательная школа
№ 14» – Биробиджан, 2023.- 30 с.

Составил: Стадников Владимир Геннадьевич

Оглавление

Введение.....	2
Программа «Уроки мудрой совы»	6
Содержание программы	15
Описание и примеры игровых заданий компьютерного практикума	17
Место компьютерных технологий в педагогическом процессе	30
Источники	30

Введение

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 прое́кт, разработанный под руководством Варченко В.И.).

Он предназначен для практической отработки знаний, умений, навыков с детьми 6-10 лет.

В состав практикума вошло 20 компьютерных игр и около 1500 дидактических упражнений. Его основным элементом является компьютерная игра. Использование элементов мультимедиа позволяет сделать процесс обучения на логопедических занятиях более интересным и разнообразным. Игровая ситуация позволяет усваивать материал как бы незаметно для ребёнка. Игра позволяет проявлять инициативу и творчество.

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

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.

С целью упрощения использования практикума отдельные элементы большинства игр унифицированы.

Название игры соответствует содержанию задания. Формулировка задания обычно выдаётся в верхней части экрана в краткой форме.

Время, оставшееся до окончания игры, выводится в середине верхней части экрана. Когда его значение становится равным нулю, игра прерывается.

Контроль за ходом выполнения игры сопровождается звуковыми сигналами. При правильном действии они более мелодичные, при неправильном – более тревожные.

При завершении игры на экран выводится заставка, сообщающая о результате выполнения заданий, количестве правильно и неправильно выполненных действий.

В качестве основных достоинств практикума, на мой взгляд, существенно дополняют традиционную работу логопеда, можно назвать следующие:

- 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.

Учебная программа включает пять разделов:

v Подготовительный

v Восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи

v Восполнение пробелов лексико-грамматического развития

v Восполнение пробелов в формировании связной речи

v Развитие индивидуальных качеств учеников

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Программа «Уроки мудрой совы»

Программа «Уроки Мудрой Совы» определяет содержание и организацию образовательного процесса для детей школьного возраста в форме совместной деятельности ребёнка и взрослого и самостоятельной деятельности детей. Она направлена на формирование общей культуры, развитие физических, интеллектуальных и личностных качеств, формирование предпосылок учебной деятельности, обеспечивающих социальную успешность, коррекцию недостатков физического и психического развития школьников.

Основная цель: оказание помощи учителям, родителям в организации системного взаимодействия и самостоятельной работы детей, в ходе которого создаются условия, способствующие развитию личности ребёнка.

Основная задача: способствовать формированию готовности детей школьного возраста к обучению в игровой деятельности.

Область применения программы:

- в общеобразовательных учреждениях - начальные классы (1-2 класс);
- в старших и средних группах (полного дня, кратковременного пребывания) на базе детских садов;
- в группах подготовки к школе на базе общеобразовательных учреждений и в учреждениях дополнительного образования);
- в семейной деятельности при подготовке детей к обучению в школе.

Сроки освоения, программы: 1-2 года обучения (в зависимости от времени пребывания ребёнка в школе).

Программа рассчитана на 68 занятий (2 занятия в неделю) - совместной деятельности ребёнка и учителя-логопеда; 68 занятия (2 занятия в неделю) - самостоятельной деятельности детей, включая занятия с применением компьютерного практикума.

Содержание программы интегрирует следующие направления, представленные в «Концепции содержания непрерывного образования (дошкольное и начальное звено)»: познавательно-речевое, социально-личностное, художественно-эстетическое.

Основные цели познавательно-речевого развития: формирование познавательных интересов, расширение кругозора, сенсорных эталонов, элементарных математических представлений, развитие устной речи, подготовка к освоению письменной речи, развитие внимания, памяти, мышления.

Основные цели социально-личностного развития: формирование мотивации учения, способности произвольного регулирования деятельности, содействие становлению ценностных ориентации.

Основные цели художественно-эстетического развития: способствование художественно-эстетическому развитию детей путём обогащения сенсорного и чувственного опыта ребёнка и удовлетворения потребности в творческом самовыражении.

Каждая тема включает совокупность перечисленных направлений развития ребёнка, предоставляя возможность для выбора деятельности, поддержки детской инициативы, формирования потребности в совместной деятельности.

Комплект учебно-методического обеспечения программы включает:

- сборник обучающих историй «Сказки Мудрой Совы»;
- рабочую тетрадь «Уроки Мудрой Совы»;
- **компьютерный практикум «Учимся с Логошей».**

Сборник обучающих историй «Сказки Мудрой Совы» представляет собой пособие, направленное на организацию деятельности по подготовке школьников к овладению читательской и языковой компетентностью, математической грамотностью, общей осведомлённостью через формирование предметных знаний, универсальных учебных действий, развитие индивидуальных качеств личности ребёнка.

- строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей:

- основывается на комплексно-тематическом принципе построения образовательного процесса;

- предусматривает решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей не только в рамках непосредственно образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов в соответствии со спецификой школьного образования;

- предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми.

В отличие от множества специализированных парциальных программ, таких например, как программа «Основы безопасности детей школьного возраста» (авторы: Р.Б. Стеркина, О.Л. Князева, Н.Н. Авдеева), программа «Юный эколог» (автор: С.Н. Николаева), программа «Семицветик» (авторы: В.И. Ашиков, С.Г. Ашикова), программа «Красота — радость — творчество», (авторы: Т.С. Комарова и др.), программа «Я, ты, мы»

Рабочая тетрадь «Уроки Мудрой Совы» и компьютерный практикум «Учимся с Логошей» представляют собой материалы для организации самостоятельной деятельности детей по закреплению полученных знаний, выявления недостаточности имеющихся знаний, формирования решения получения новых

знаний, а также универсальных учебных действий, под контролем учителя-логопеда, развитие индивидуальных качеств личности ребёнка. Для каждой главы из сборника обучающих историй «Сказки Мудрой Совы» в рабочей тетради «Уроки Мудрой Совы» и компьютерном программном обеспечении практикума «Учимся с Логошей» имеется соответствующий набор дидактических материалов, связанный с изучаемой темой.

Предполагается, что сначала взрослый читает обучающие истории ребёнку, задаёт вопросы, разучивает стихотворный материал, беседует по содержанию прочитанного текста, выясняя степень освоения материала. Затем ребенок выполняет задания из рабочей тетради или из компьютерного практикума (в соответствии с изученной темой), с постепенным увеличением доли своей самостоятельной деятельности.

Выполнение практической части программы в рабочей тетради предполагает как освоение минимально возможного количества заданий для каждого ребёнка, исходя из его особенностей за выделенное для самостоятельной деятельности время, так и предоставление ребёнку для освоения большего количества заданий.

Компьютерный практикум «Учимся с Логошей» представляют собой компьютерную технологию, направленную на практическое закрепление полученных в ходе освоения учебной программы знаний, умений и навыков в форме проведения дидактических компьютерных игр. Предполагается, что школьник выполняет задания на компьютере два раза в неделю по одной теме, но при необходимости выполнение темы можно повторить.

Необходимо отметить, что с 2010 года компьютерный практикум прошел апробацию в учебно-воспитательной работе муниципальной общеобразовательной школе №22 п.Беркамит Нерюнгринского района, а также в предшкольной подготовке муниципальных общеобразовательных учреждений (средней общеобразовательной школе №22). Как показал опыт,

использование компьютерных игр естественно вписывается в систему школьного образования и носит полифункциональный характер: в ходе компьютерных занятий происходит не только усвоение, закрепление знаний и развитие познавательных способностей ребенка, но и формирование его самооценки как результата анализа своей деятельности и соотнесения ее с деятельностью других детей. И, конечно, очень важным результатом взаимодействия с компьютером является эмоциональная удовлетворенность дошкольников, желание проводить такие занятия как можно чаще.

В настоящее время на сайте Логозаврия (www.logozavr.ru) работает Интернет-школа «Уроки Мудрой Совы». Дидактическая база школы представлена в виде набора из 439 флэш-игр, в которые можно играть бесплатно в режиме он-лайн, выбрав предварительно необходимую тему из 37 представленных, аналогично сборнику обучающих историй «Сказки Мудрой Совы».

Таким образом, представляемая программа «Уроки Мудрой Совы», используя сборник обучающих историй «Сказки Мудрой Совы», рабочую тетрадь «Уроки Мудрой Совы», компьютерный практикум «Учимся с Логошей» и, при возможности, Интернет-школу «Уроки Мудрой Совы», интегрируя различные технологии, позволит осуществлять комплексное воздействие на развитие ребенка, учитывая его индивидуальные особенности и создавая благоприятный эмоциональный фон.

Базовые ожидаемые результаты

Формирование универсальных учебных действий:

1. Овладение операциями (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, сериация);
2. Выполнение инструкций (взрослой), действия по образцу, коррекция деятельности на основе инструкции, контроль результата деятельности;

2. Умение внимательно слушать текст, рассматривать иллюстрации в книге, выделять элементы, самостоятельно пользоваться книгой;

3. Восприятие, понимание, ответ на вопрос, умение задавать вопросы;

4. Обсуждение **доступной** темы.

Формирование сенсорного опыта и представление о форме:

1. Ориентация в пространстве, определение цвета;

2. Узнавание, называние, **сравнение** геометрических фигур.

Представления о числах, цифрах, арифметических действиях:

1. Оценка количества предметов числом (в пределах 10);

2. Обозначение числа на письме цифрой (в пределах 10);

3. Счёт от 1 до 10;

4. Сложение и вычитание чисел (в пределах 10);

Представления об окружающем мире

Знание и **использование** в практической деятельности знаний о

1. Представителях деревьев, кустарников, трав;

2. Животных (насекомых, птиц, зверей);

3. Предметах быта.

Подготовка к обучению грамоте и развитие речи

1. Умение слышать, произносить, различать звуки на основе сформированного эталонного произношения и представлений о конкретных качествах **звука**;

2. Сопоставление звука и его **изображения** в виде печатных букв, **узнавание** знакомых очертаний букв;

3. Различение и выделение звуков на фоне слова;

4. Умение делить слово на части;

5. Умение называть героев текста определять последовательность событий, восстанавливать цепь **событий**, понимать мотивы поступков героев, пересказывать.

Деление материала по разделам, а не по классам, как это было принято ранее, позволит логопеду планировать занятия в соответствии с особенностями той программы, по которой ребёнок обучается в школе, и уровнем его речевого развития.

Учебная программа включает пять разделов: подготовительный, восполнение пробелов в развитии звуковой стороны речи, восполнение пробелов лексико-грамматического развития, восполнение пробелов в формировании связной речи, развитие индивидуальных качеств учащихся.

Уже на подготовительном этапе можно использовать упражнения для развития зрительно-моторной координации, восприятия, внимания и зрительной памяти и мышления. Для ознакомления с компьютером нужно дать возможность детям поучиться работать с манипулятором "Мышь". Приведенные здесь упражнения могут быть успешно использованы на занятиях по пространственным понятиям (право, лево, верх, низ). Такие лёгкие игры учат детей "видеть" экран компьютера, ориентироваться на нём, двигать "Мышью". 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. Дети любят дух соревнования, уже с этого для них начинается игра. Эти простые упражнения подготавливают ребёнка к более сложной работе по восполнению пробелов в развитии звуковой стороны речи.

Развитие фонематического слуха начинается с различения гласных и согласных звуков. Здесь есть одно немаловажное обстоятельство - условное обозначение звуков. В программе "Гармония", например, оно сильно отличается от привычных для нас цветowych карточек. Чтобы избежать путаницы, учитель-логопед должен сделать схемы соответствия или каким-либо другим способом объяснить детям разные условные знаки для обозначения звуков. Например, раздать учащимся для работы на уроке двусторонние

квадратики, которые с одной стороны будут цветные, а с другой будут иметь соответствующие обозначения звука по программе "Гармония". Такой подход облегчит детям выполнение упражнений по составлению схем слова и тренировка в этом виде работы станет для них доступной и интересной. В компьютерном практикуме этот вид работы представлен очень широко и разнообразно. Здесь обозначения гласных и согласных звуков дано цветными квадратами. Сначала рисунки на экране появляются чёрно-белые. Если схема слова выбрана верно, то рисунок становится цветным. Для читающих детей можно "вытащить" название картинки, указав на нее курсором, чтобы посчитать буквы, увидеть какой по счёту в слове нужный звук, если по заданию его нужно вставить в слово. Уже со второго полугодия первоклассники прибегают к этой "хитрости" и используют ее при затруднении.

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.

Когда первоклассник уже начал читать, можно использовать ещё один вид заданий: игру "Укажи картинку". Эти упражнения тренируют ученика в скорости чтения, заставляет 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.

Практика показывает, что многие виды заданий первоначально стоит потренировать у доски. Например, при составлении слов (игра "Составь слова"). Из слова "гастроном" можно получить: гном, трон, нора, ром, монстр, рог, нога, астроном и множество других (в сборнике приведено 90 таких слов), но над этим надо подумать, а многие дети не укладываются во время, отведённое компьютером. Компьютер звуковым сигналом указывает ребенку на ошибку, и пока она не будет исправлена, работа над упражнением останавливается. Отсутствие успеха может снизить интерес к занятиям, поэтому трудные места учитель-логопед должен предвидеть и заранее готовить детей к их выполнению.

Порой учащиеся не прочитывают задание или не понимают его. Учитель и здесь должен сориентировать ребят на то, какие задания он предлагает на уроке. Конечно, ученики 2-4-х классов могут самостоятельно разбираться с заданиями, быстрее их выполнять, но первоклассникам помощь ещё нужна.

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.

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.

Как показал наш опыт, использование компьютера на логопедических занятиях не только повышает интерес детей к обучению, но и облегчает работу учителя. С его помощью легко проследить степень усвоения материала, развивать внимание, зрительную память, мышление. Но при планировании урока и подборе заданий следует помнить о санитарных нормах для учащихся при работе с компьютером и дробить материал чтобы дети не уставали. Есть различные варианты организации такой работы. Многое зависит от возможностей школы и творчества педагогов.

Хочется надеяться, что предлагаемый практикум окажет помощь всем логопедам, пожелавшим его использовать, и наградит их за их активность и творческое отношение к своей работе. Просим заранее простить нас за те возможные неточности и ошибки, которые, наверное, неизбежны при подготовке столь обширной работы за те короткие сроки, которые нам были предоставлены. В своей дальнейшей работе мы постараемся учесть все ваши замечания и предложения.

Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/ п	Тема	Количество во часов
1	«ЗВУКИ И БУКВЫ» [LETTER] - распознавание звуков и букв.	4
2	"ОБУЧЕНИЕ ГРАМОТЕ" [GRAMMAR] – обучение грамоте.	4
3	"УКАЖИ" [POINT 1]- выбор символа или слова из набора.	4
4	УКАЖИ РИСУНОК" [POINT 2] - выбор графического объекта из набора	4
5	"ВЫБЕРИ" [CHOOSE] - выбор одной из двух групп символов по определенным признакам	4
6	"ЗВУКОБУКВЕННЫЙ АНАЛИЗ" [ANALYSIS] - звукобуквенный анализ слов	6
7	"СТЫКОВКА" [COMBINE] - нахождение соответствия между парами слов или словосочетаний с одним или несколькими признаками	2
8	"СОЕДИНИ" [COMBINE2] - нахождение соответствия по заданным признакам между графическими объектами	2
9	"СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ" [XFILES] - подстановка слов (словосочетаний) в текст	3
10	"МОСТИК" [SRNTENCE] - составление символьных последовательностей по определенным правилам	3
11	"РАЗДЕЛИ РИСУНКИ" [SORTPIC] - разделение графических объектов на две группы по определенным признакам	6
12	"РАЗБЕЙ НА ГРУППЫ" [SORTWORD] -	3

	распределение слов на несколько групп по заданным признакам	
13	"УКАЖИ КАРТИНКУ" [READ] - развитие техники чтения	3
14	"СОСТАВЬ СЛОВА" [WRDMAKER] - составление слов из букв заданного слова	3
15	"АНАГРАММА" [ANAGRAMM] - решение анаграмм	3
16	"ПРОДОЛЖИ УЗОР" [DESIGN] - построение орнаментов по заданному шаблону	6
17	"ЗАПОМНИ!" [TESTMEM] - запоминание местоположения предметов на плоскости.	3
18	"СОСТАВЬ КАРТИНУ" [TREN 1] - тренажер манипулятора "Мышь" (передвижение и нажатие ее левой клавиши)	3
19	"РАСКРАСКА" [PAINTER] - графический редактор для раскрашивания черно-белых рисунков	3
	ИТОГО	68

Описание и примеры игровых заданий компьютерного практикума

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.



Звукбуквенный 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.



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 выдается задание, в нижней – буквы для составления слова. Для перемещения буквы нужно указать на нее 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 выводится 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.



Орфографический экзамен ORTHOGR

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



Секретные материалы XFILES

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



Мостик SENTENCE

Из дидактического материала размером в одну строку надо составить символическую 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.

Продолжи узор DESIGN

На экране часть узора, составленная из нескольких графических картинок, расположенных в ряд. В средней части экрана - библиотека картинок, которая используется для составления узора.



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.



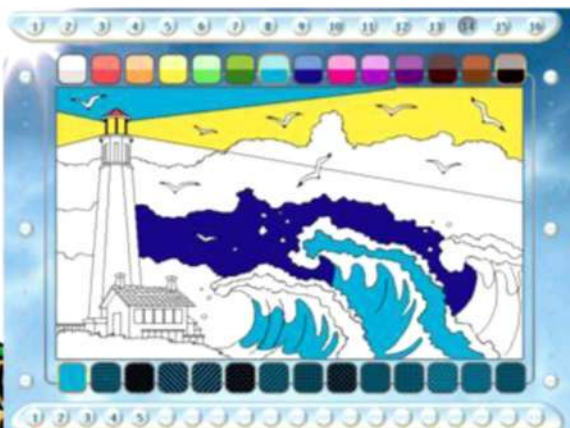
Составь картинку TREN1

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.

Источники

Компьютерный практикум для проведения логопедических занятий в начальной школе. Калининград «Киберсфера», 2017 г.