

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 73 «Алёнушка» городского округа город Шарья Костромской области»»

Согласовано
Председатель профкома
Е. А. Павлова

Утвержден заведующей
МБДОУ № 73 «Аленушка»
Игнашова Е. П.
Приказ № от г.

Дополнительная общеразвивающая программа
«Игры для Тигры».
для детей старшего возраста

Автор:

воспитатель

Мищенко Юлия

Васильевна

Рассмотрено:
на пед. совете №1
от 27. 08. 2018 г.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 73 «Алёнушка» городского округа город Шарья Костромской области»»

Согласовано
председатель профкома
Е.А. Павлова

Утверждена
Заведующий МБДОУ № 73 «Алёнушка»
_____ Игнашова Е.П.
Приказ № 88 от 28.08.2018г.

Дополнительная общеразвивающая
программа
«Игры для Тигры»
для детей старшего дошкольного возраста

Автор:
Мищенко
Юлия Васильевна

Шарья, 2018г.

Компьютерная логопедическая программа представлена в компьютерной технологии в форме мультимедийной игры «Игры для Тигры», автор Л.Р. Лизунова, Пермь.2009 г.

Актуальность

В условиях информатизации дошкольного образования открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей. Новые информационные технологии (НИТ) стали перспективным средством коррекционно-развивающей работы с детьми, имеющими нарушения речи. Повсеместная компьютеризация открывает новые возможности вариантов обучения. В основу использования НИТ в отечественной педагогике положены базовые психолого-педагогические и методологические положения, разработанные Л.С. Выготским, П.Я. Гальпериным, В.В. Давыдовым, А.В. Запорожцем, А.Н.Леонтьевым, А.Р. Лурия, Д.Б. Элькониным и др. Компьютерные технологии принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в специальной педагогике. Каждая новая задача развивающего обучения трансформируется в проблемы метода, разработки обходных путей обучения, которые позволяли бы достичь максимально возможных успехов в развитии ребенка с особыми познавательными потребностями (И.К. Воробьев, М.Ю. Галанина, Н.Н. Кулишов, О.И. Кукушкина и др.).

Компьютерные средства представляют собой дополнительный набор возможностей коррекции отклонений в развитии ребенка. Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения использовать новые возможности, включать НИТ в систему обучения каждого ребенка, создавая большую мотивацию и психологический комфорт, а также предоставляя воспитаннику свободу выбора форм и средств деятельности. С компьютерными технологиями должен работать специалист, знающий технические возможности компьютера, владеющий навыками управления им, четко выполняющий санитарные нормы и правила пользования компьютером, хорошо ориентирующийся в компьютерных программах, разработанных специально для дошкольников, знающий этические правила их применения и владеющий методикой приобщения детей к новым технологиям. Кроме того, специалист должен хорошо знать возрастные анатомо-физиологические и психические особенности маленьких детей. Компьютерные игры могут быть полезны лишь в тех детских садах, где царит творческая атмосфера, искренняя заинтересованность в развитии каждого воспитанника.

Использование информационных компьютерных технологий в образовательном процессе детей дошкольного возраста позволяет пропорционально развивать оба полушария головного мозга, что должно эффективно сказаться на продуктивности мышления ребенка и на развитии его физических качеств.

Основной идеей программы является: развитие интеллектуальной и эмоциональной сферы ребёнка через использование компьютерной коррекционной программы «Игры для Тигры»

Цель использования компьютерной технологии:

Создание у ребенка более высокой, по сравнению с традиционными методами, мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к деятельности в современных условиях.

Задачи:

1. Формировать и развивать навыки учебной деятельности: осознавать цели, самостоятельно решать поставленные задачи, достигать поставленные цели, оценивать результаты деятельности.
2. Способствовать формированию интеллектуальной (мыслительной) деятельности - слухового и зрительного восприятия, памяти, воображения, словесно-образного и словесно-логического мышления - как основы регуляционных умений в познавательной деятельности.
3. Развивать мелкую моторику пальцев рук (работа с манипулятором – мышь, клавиатурой).
4. Развивать моторику артикуляционного аппарата.
5. Развивать связную речь, звукопроизношение, фонематический слух, лексику, грамматический строй речи и просодические компоненты устной речи.
6. Развивать эмоционально-волевую сферу детей: воспитывать самостоятельность, сосредоточенность, усидчивость; приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.
7. Воспитывать стремления достичь положительного результата в работе.
8. Помочь освоить детьми модели коммуникации с вымышленным героем компьютерной программы, для освоения межличностной коммуникации.

Планируемые результаты

- Осознание детьми во время игры на компьютере способов своих действий; умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые цели
- Достижение положительной динамики в формировании мыслительных способностей и социально-личностном развитии каждого ребенка
- Улучшение в работе артикуляционного аппарата и мелкой моторики детей
- применение детьми опыта, полученного в процессе компьютерных игр в различных видах деятельности
- Обогащение и расширение словарного запаса у детей, качественной стороны речи
- Использование детьми информации на мультимедийном экране для выполнения поставленных задач, а так же, как средство самоконтроля и самоанализа

Преимущества компьютерной программы:

1. Повышение мотивации детей (игровая форма, современная техника, отслеживание динамики, самоконтроль).

2.Возможность самореализации детей.

3.Индивидуализация (учёт глубины дефекта, компенсаторных возможностей ребёнка, зоны ближайшего развития).

4.Развивающий характер (работа на разных уровнях сложности в зависимости от возможностей ученика, стимулирование ребёнка к более высоким достижениям).

5.Возможность оперативного изменения содержания структуры деятельности, в соответствии с динамикой продвижения, учётом самочувствия и психологического настроя ребёнка.

6.Сокращение сроков обучения.

7.Дидактическое оснащение (исключает необходимость оформления многочисленных карточек и другого дидактического материала).

Занятие на компьютере и для самого ребенка создает более комфортные условия для успешного выполнения упражнений:

1. Компьютерные технологии обеспечивают занимательную для ребенка форму экспериментирования, моделирования, классификации сравнения.

2. Появляется возможность освоить детьми модели коммуникации с вымышленными героями компьютерной программы, как основные для освоения межличностной коммуникации.

3. Ребенок учиться говорить правильно, стремится исправить увиденную ошибку, ищет приемы самоконтроля, ориентируясь на привлекательную графику.

4. Во время НООД с использованием компьютерной программы у детей исчезает негативизм, связанный с необходимостью многократного повторения определенных звуков, слогов. Появляется уверенность в своих силах и желание научиться говорить правильно.

5. Дети меньше утомляются, дольше сохраняют работоспособность.

6. Глядя на экран монитора, ребенок сам видит результат своей работы.

7. У ребенка повышается мотивация в трудной для него работе по развитию речи.

Место и время проведения занятий:

компьютерный класс,

четверг 15. 20 (2 раза в месяц)

Список детей:

1. Чекотова Варя
2. Губин Лев
3. Ковшова Милана
4. Борков Егор
5. Баранчикова Женя

Механизм определения результатов деятельности

Ф.И. ребенка	усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером: умение пользоваться курсором, «мышкой», осознанность соотношения действий управления изображением на экране	самостоятельность деятельности ребёнка	уровень творческой направленности деятельности ребёнка, вариативное выполнение задачи	осознание ребёнком смысла компьютерной игры: понимает, принимает, ставит сам игровые цели	успешность выполнения, завершения компьютерной игры; осознание способов своих действий

Диагностика

2-навык сформирован

1-частично сформирован

0-не сформирован

Принципы программы:

Основные принципы, положенные в основу построения программы «Игры для Тигры»:

- Принцип системности и последовательности обучения.

Компьютерные технологии позволяют использовать полученные ранее знания в процессе овладения новыми, переходя от простого к сложному.

- Принцип доступности обучения.

Компьютерные технологии и методы их предъявления соответствуют возрастным особенностям дошкольников. Задания предъявляются детям в игровой форме.

- Принцип индивидуального обучения.

Компьютерные технологии предназначены для индивидуальных и подгрупповых занятий и позволяет построить коррекционную работу с учётом их индивидуальных образовательных потребностей и возможностей.

- Принцип объективной оценки результатов деятельности ребёнка.

В компьютерных программах результаты деятельности ребёнка представляются визуально на экране в виде мультипликационных образов и символов, исключающих субъективную оценку, в виде цифровых оценочных шкал, в устной форме.

- Принцип игровой стратегии и введение ребёнка в проблемную ситуацию.

Игровой принцип обучения с предъявлением пользователю конкретного задания, варьируемого в зависимости от индивидуальных возможностей и коррекционно-образовательных потребностей, позволяет эффективно решать поставленные коррекционные задачи и реализовать на практике дидактические требования доступности компьютерных средств обучения.

- Принцип воспитывающего обучения.

Использование компьютерных технологий позволяет воспитывать у детей – логопатов волевые и нравственные качества. Этому способствует и деятельность ребёнка, направленная на решение проблемной ситуации, желание достичь необходимого результата на повышенной мотивации деятельности.

- Принцип интерактивности компьютерных средств обучения.

Использование компьютерных программ происходит одновременно с осуществлением обратной связи в виде анимации образов и символов, а также с предоставлением объективной оценки результатов деятельности.

- Принцип полисенсорного воздействия, при котором слуховое восприятие информации сочетается с опорой на зрительный контроль, что позволяет задействовать сохраненные анализаторы и способствует активизации компенсаторных механизмов;
- Принцип дифференцированного подхода к обучению.

Программа содержит различные по сложности или объему варианты заданий и имеет возможность индивидуальной настройки;

- Принцип комплексного подхода к коррекции речевых нарушений.

Способствует коррекции основных речевых нарушений: фонематического слуха; формирование фонематического восприятия; обратных речевых кинестезий; мелкой моторики пальцев рук (работа с манипулятором - мышь, специальной клавиатурой); слуховое и зрительное восприятие; внимание; памяти.

Содержание программы

Программа построена на основе методик обучения детей с отклонениями развития Г. А. Каше, Л. В. Лопатиной, Н. В. Серебряковой, Р. И. Лалаевой, Н. С. Жуковой, Е. М. Мастюковой, Т. Б. Филичевой.

Специализированная логопедическая программа «Игры для Тигры» адресована прежде всего специалистам – логопедам и дефектологам детских дошкольных учреждений, но может рекомендоваться широкому кругу пользователей при условии квалифицированного консультирования.

Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи представляет собой единый программно-методический комплекс и включает в себя:

- компьютерную программу «Игры для Тигры»;
- методические рекомендации по ее применению в коррекционно-образовательном процессе (учебно-методическое пособие).

Компьютерная логопедическая программа «Игры для Тигры» предназначена для коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Программа позволяет эффективно работать над преодолением нарушений речи при дизартрии, дислалии, ринолалии, заикании, а также при общем недоразвитии речи.

Отличные рисунки, объемное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала и веселый ведущий Тигренок - все это делает программу привлекательной, способствует повышению мотивационной готовности детей к логопедическим занятиям.

Применение программы «Игры для Тигры» способствует индивидуализации и повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса.

В программе более 50 упражнений, объединенных в четыре тематических блока, представляющих основные направления коррекционной работы: "Фонематика", "Просодика", "Лексика" и "Звукопроизношение".

Сложное программное обеспечение имеет чрезвычайно простое управление.

Решение учебных и коррекционных задач с помощью разработанной компьютерной технологии встраивается в систему общей коррекционной работы в соответствии с индивидуальными возможностями и коррекционно-образовательными потребностями ребенка. Ее использование осуществляется при первостепенной роли педагога по принципу тройственного взаимодействия: педагог - компьютер - ребенок. В рамках этого подхода учитель-логопед или воспитатель составляет индивидуальный план коррекционной работы в соответствии с возможностями и образовательными потребностями дошкольника и производит отбор коррекционных задач.

Работа связана с коррекцией нарушений слухового внимания и развитием речевого дыхания, темпа и ритма, артикуляционного праксиса, а также развитием фонематического слуха, формированием звукового анализа, обогащением словарного запаса, становлением связной речи.

Важно было сформировать у детей правильное речевое дыхание, особенно навык длительного и экономичного выдоха воздуха.

При автоматизации и дифференциации оппозиционных звуков добиваться самоконтроля запросодической и звукопроизносительной сторонами речи у детей с недостатками речи. Чем успешнее самоконтроль, тем лучше ребенок обучается управлению собственным речевым аппаратом.

Гигиенические нормы и рекомендации работы за компьютером

Максимальная одноразовая длительность работы на компьютере не должна быть более указанной ниже:

- для детей 6 лет I-II групп - 15 минут в день; здоровья
- для детей 6 лет III группы - 10 минут в день; здоровья

- для детей 5 лет I-II групп - 10 минут в день; здоровья
- для детей 5 лет III группы - 7 минут в день; здоровья
- для детей 6 лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения - 10 минут в день;
- для детей 5 лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения - 7 минут в день,

Рекомендуемое время дня для занятий на компьютере:

- первая половина дня - оптимальна;
- вторая половина дня - допустима. Занятие с использованием компьютера во второй половине дня следует проводить в период второго подъема суточной работоспособности, в интервале от 15 ч 30 мин до 16 ч 30 мин, после дневного сна и полдника.

Рекомендуемая максимальная кратность работы на компьютере в течение недели для детей 5 и 6 лет- 1-2 раза.

Рекомендуемые дни недели для занятий на компьютере: вторник, среда. В пятницу заниматься на компьютере нежелательно. Объясняется это тем, что работоспособность ребенка уже к четвергу снижается, а в пятницу происходит ее резкое снижение в силу накопившейся недельной усталости.

Недопустимо проводить занятия на компьютере во время, отведенное для прогулок и дневного отдыха.

В целях профилактики зрительного утомления целесообразно проводить офтальмотренаж (специальные упражнения для глаз).

Время и место проведения гимнастики

Зрительная гимнастика проводится дважды в течение развивающего занятия с использованием компьютера: первый раз - в середине работы на компьютере (после 5 минут работы для пятилетних и после 7-8 минут для шестилетних детей) и второй раз - по окончании работы на компьютере или после завершения всего развивающего занятия с использованием компьютера (после заключительной части).

Длительность зрительной гимнастики во всех случаях равняется 1 минуте.

Зрительная гимнастика во время работы на компьютере

Упражнение 1 - со зрительными метками.

В кабинете заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать по изучаемой теме, чтобы они составляли единый зрительно-игровой сюжет. Сюжеты логопед может придумывать сам и менять их время от времени. Примерами игровых сюжетов могут быть

следующие. В центре стены помещается машина (или голубь, или самолетик, или бабочка). В углах под потолком стены - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Голубь может лететь на веточку или в домик.

Упражнение 2 - со зрительными метками и поворотами головы

Выполняется так же, как предыдущее упражнение, но дети должны выполнять его с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки дети должны отыскивать по всему кабинету.

Зрительная гимнастика после занятия с использованием компьютера

Выполняется сидя или стоя, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз. Рекомендуются следующие варианты упражнений.

Упражнение 1

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем открыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль через окно на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Упражнение 2

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 2 раза.

Перспективный план

1. Практическое занятие с детьми на тему « Знакомство с ПМК». -11.10.18г
2. Занятие с детьми Блок «Просодика»-Модуль «Дыхание».Мультимедийные игры: «Ветерок», «Одуванчики»,»Кораблики»,»Воздушный змей»25.10.18г
3. Занятие с детьми. Модуль «Слитность». Мультимедийные игры «Рыбка», «Облако», «Пузыри», «Часы». -01.11.18г.
4. занятие с детьми. Модуль «Ритм». Упражнения: «Машина», «Пирамидка», «Мозаика», «Дом».15.11.18г
- 5 занятие с детьми. Модуль «Тембр». Упражнения: «Муравей», «Самолетик», «Клоун».29.11.18г
6. занятие с детьми. Блок «Звукопроизношение».13.12.18г-
- 7 занятие с детьми. Блок « Фонематика». Модуль «Звуки».Упражнения:»Музыка», «Цирк», «Звук А», «Звук О».. 27.12.18г
- 8 занятие с детьми. Модуль «Слова». Игры: «Звуковые часы», «Четвертый лишний», « Животные», « Одежда».11.01.19г
9. Модуль «Анализ». Мультимедийные игры: «Поезд», «Составь слово».Модуль «Анализ». Упражнения: «Слова из 3 букв»,.»Слова из 4 букв», «Слова из 5 букв», «Слова из 6 букв».25.01.19г -01.03.19г
- 10.Блок «Лексика».Модуль «Слова».Мультимедийные игры: «Разложи предметы», «Четвертый лишний», «Найди четвертого», «Что из чего?» 15.03.19г- 29.03.19г
11. Модуль «Словосочетания». Игры: « Кто сказал «мяу»?», «Кто живет в лесу?». Модуль «Валентность». Игры: «Чей домик?», «Профессии», «Действия», «Признаки».12.04.19г-26.04.19г
12. отчёт о работе по внедрению ПМК «Коррекционная программа «Игры для Тигры».25.05.19г

Результат.

Отличные рисунки, объемное изображение, звуковое сопровождение действий, познавательная направленность упражнений, игровая интерактивная форма подачи учебного материала и веселый ведущий Тигренок программы «Игры для Тигры»

- *способствуют повышению мотивационной готовности детей к НООД,*
- *позволяют добиться устойчивого внимания и поддержания интереса на протяжении всей деятельности,*
- *осуществляют индивидуализацию обучения,*
- *включают в работу различные анализаторы: слуховой, зрительный, двигательный.*
- *учат решать проблемные задачи,*
- *расширяют кругозор дошкольников,*
- *поощрение ребенка при их правильном решении сказочным героем является стимулом познавательной активности детей и развитию самооценки,*
- *развивают коммуникативные способности ,*
- *повышают эффективность и качество усвоения программы по речевому развитию.*

Целенаправленное использование компьютерной логопедической программы «Игры для Тигры» в процессе коррекционного воздействия детей с ОНР позволяет добиться положительных результатов в развитии речи , значительно повышает эффективность процесса обучения.

Разработанная система приемов дифференцированного и индивидуального компьютерно-опосредованного коррекционного воздействия по преодолению недостатков речи у детей через мультимедийные «Игры для Тигры» является инновационным методом формирования правильной речи и коррекции ее недостатков и составляет своеобразное ядро методической технологии логопедической работы с применением компьютерных развивающих программ.

Специальные приемы компьютерно-опосредованного логопедического воздействия оптимизируют процесс коррекции звукопроизносительной и просодической сторон их речи и в целом содействуют гармонизации развития.

Список использованной литературы.

1. Леонова Л. А. "Дошкольник и компьютер" издательство Москва - Воронеж 2004.
2. Гаркушина Ю. Ф., Черлина Н. А., Манина Е.В. " Новые информационные технологии в логопедической работе" Логопед М., 2004. № 2.
3. Лизунова Л.Р. "Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного возраста".
4. Новые информационные технологии в логопедической работе 12 марта, 2004
Гаркуша Ю. Ф., Манина Е. В., Новое в логопедии, Черлина Н.А. Журнал Логопед
5. Королевская Т. К. Компьютерные интерактивные технологии и устная речь как средство коммуникации: достижения и поиски. //Дефектология. - 1998. - № 1.с.47-55.
6. Кукушкина О. И. Компьютер в специальном обучении. Проблемы.поиски, подходы //Дефектология. 1994. - № 5.
7. Полулященко И.В. Применение компьютерных технологий в логопедической работе будущих специалистов.