

## *Играем с пользой!*

За последнее время компьютерный рынок пополнился многообразными развивающими играми для детей. На сегодняшний день они стали доступными для покупателя. Хотя не в каждом детском саду или школе есть возможность проведения занятий и уроков с использованием компьютеров, но очевидна тенденция компьютеризации образовательного процесса. Практика показывает, что большую долю времени общения с компьютером составляют игры в домашних условиях. Зачастую, имея неограниченный доступ к нему, дети без контроля со стороны взрослых часами увлечены играми, нарушая санитарные требования. Многие родители озабочены тем, что компьютерные игры ущемляют физическое развитие ребенка. Если ребенок сидит за компьютером целыми днями, это, к сожалению, именно так. Но если подходить ко всему разумно и знать меру, компьютерные игры будут приносить больше пользы физическому и психическому развитию ребенка, нежели вреда.

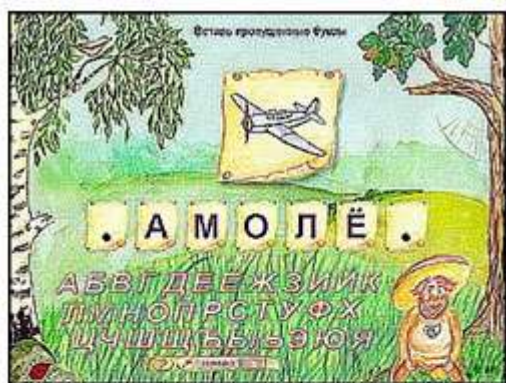


Надо заметить, что к компьютерным играм надо подходить разумно, избирательно и, конечно, творчески. Большая часть игр направлена на развитие таких психических процессов, как память, внимание, воображение, восприятие, мышление, зрительно-моторная координация. Поскольку данные психические процессы являются психологической базой для развития речи их с успехом можно применять в коррекционной работе с детьми, имеющими общее недоразвитие речи.

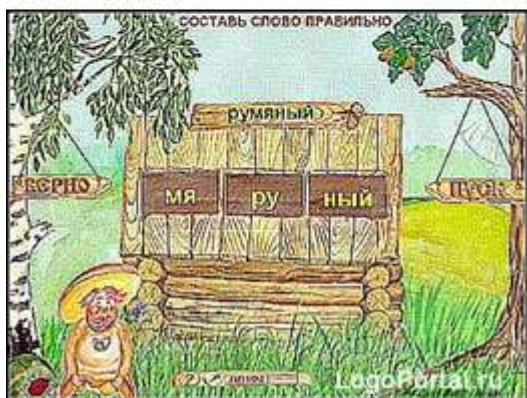
Выбирая игру своему ребенку, родители зачастую делают это наобум, по красивому оформлению и навязчивому рекламному проспекту. Однако это следует рассматривать в последнюю очередь. Игра или обучающая программа, прежде всего, должна соответствовать возрасту ребенка. Обычно они делятся по следующему принципу - от 3 лет до 5, от 5 до 7, от 7 до 12. Игры могут быть развивающими и чисто развлекательными. От первых пользы больше, но и вторые могут занять достойное место в обучении ребенка.

Подробнее остановимся на обучающих программах и играх для малышей от 3 лет, дошкольников и младших школьников. Их огромное количество, рассмотрим несколько, на наш взгляд, наиболее интересных.

### ***1. Программно-аппаратный комплекс «Дельфа» – 142. Создан в 1994 г.***



*Это тренажёр для речевой реабилитации и коррекции звукопроизношения детей и взрослых.*

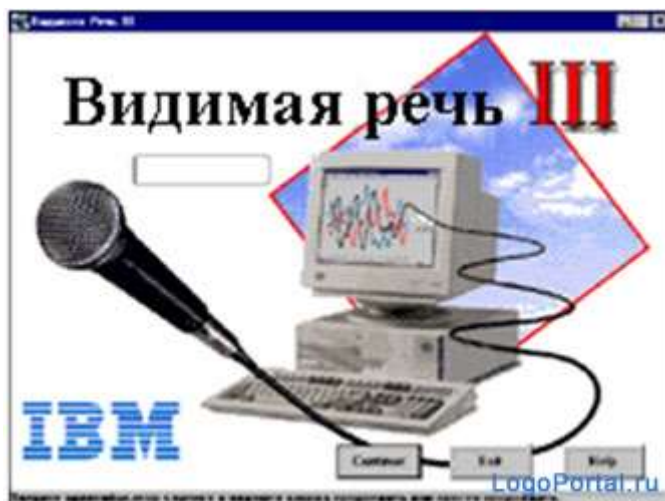


*Использует нестандартное устройство обработки звуков в виде дополнительного преобразователя, заменяющего современные звуковые карты и работает в операционной системе DOS. Звучащая речь улавливается микрофоном и преобразуется и передается сигналом на процессор – отображается на экране компьютера в виде информативных образов с элементами анимации –*

*сохраняется на экране в течение любого времени. В комплекте – 63 базовых словаря с общим количеством слов около 4,5 тысяч. Это тематические*

словари («Одежда», «Пища», «Школа»...) и словари, построенные по фонематическому принципу («гласные второго ряда», «Мягкий знак»).

**2. Программно-аппаратный комплекс «Видимая речь – III»** Разработана компании IBM. Предназначена для работы с детьми и взрослыми, имеющие нарушения звукопроизношения, голосообразования, нарушения сенсомоторных функций речи. В комплекте – 13 модулей.



Главные идеи: визуальный контроль речи и игровой принцип работы.

- Модуль «Наличие звука».
- Модуль «Громкость».
- Модуль «Громкость голоса».
- Модуль «Включение голоса».
- Модуль «Высота».
- Модуль «Высотные упражнения».
- Модуль «Автоматизация фонемы».
- Модуль «Цепочки».
- Модуль «Дифференциация двух фонем».
- Модуль «Дифференциация четырёх фонем».
- Модуль «Спектр высоты и громкости во фразе».
- Модуль «Спектр звука».

### 3. «Игры для Тигры». Комплексная логопедическая программа,



предназначенная для коррекции ОНР у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Программа состоит из блоков:

- Фонематика
- Просодика
- Лексика
- Звукопроизношение

Игры для Тигры содержат:

- Упражнение на дыхание (выработку длительной и сильной воздушной струи)
- Уроки на ритмичное повторение заданного звука (слога, слова)
- Задания на модуляции голоса (управление громкостью и высотой)
- Упражнение на звуковой анализ и синтез
- Лексические упражнения

Всего более 50 упражнений.

### 4. Компьютерная игра «Развитие речи. Учимся говорить правильно».



Состоит из следующих блоков:

- ✓ Неречевые звуки.
- ✓ Звукопроизношение.
- ✓ Речевые звуки.
- ✓ Развитие связной речи.

Включает более 1000 чистоговорок, скороговорок и стихотворений на произнесение свистящих, шипящих и сонорных звуков.



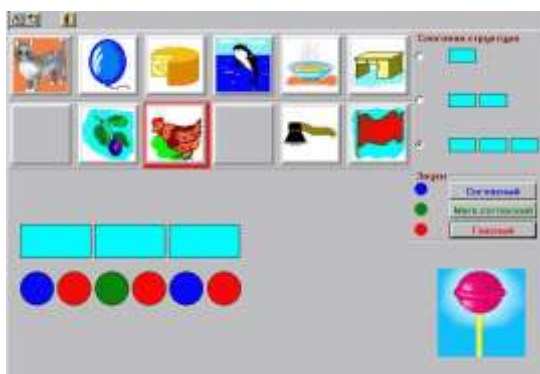
5. *«Логозаврия» или «Уроки Мудрой Совы» или «Учимся с Логошей».* Игра содержит программно-методический комплекс для подготовки детей к обучению в начальной школе.



*Виртуальная школа, в которой каждая из учебных тем даётся в игровой форме и разбита на 3 уровня сложности.*

6. *Комплекс компьютерных программ «Грамотей».* Разработан для начального обучения детей грамотному чтению и

*письму. Автор логопед Наталья Вальчук совместно с лабораторией компьютерных технологий ИКП РАО.*



*Пакет комплексных программ «Грамотей» разделён на 4 части:*

*-Звукослоговой анализ слов*

*-Работа над словом*

*-Работа над предложениями*

*-Работа над предложением, текстом.*

7. *«Баба Яга учится читать».* Особенности программы:



*Методика опережающего обучения.*

*Впервые на компьютере игры и азбука в стихах.*

*Обучение навыкам чтения на базе занимательных игр.*

*Красочная мультипликация и*

*анимация.*

*Красочная атмосфера с лёгким оттенком детектива.*

*Игры озвучены известными актёрами.*

*Сказочные герои с яркими характерами.*

*Частушки про буквы на бис.*

*I ступень «Букварик».*

*II ступень «Слогарик».*

*III ступень «Карта с заданиями».*

*Всех малышей, которые успешно выполнили задания, ждёт сюрприз от Бабы Яги.*

#### **8. Другие полезные компьютерные игры:**

*Серия развивающих игр*

- «Искатель»,*
- «Приключения Гарфильда»,*
- «Маленький гений. Учимся сравнивать»,*
- «Маленький гений. Учимся сравнивать»,*
- «Приключения Кузи» (обучение грамоте, математика, развивающие игры),*
- «Мир за твоим окном»,*
- «Лента времени» и т.д.*

Занятия на компьютере являются отличным стимулом для развития памяти ребенка, оптимизации и ускорения процессов мышления. Ведь в компьютерных играх необходимо запоминать уровни, имена героев, ориентироваться по карте и быстро принимать решения. Ребенок не только хорошо запоминает, но и запоминает осмысленно и надолго.

Хочется заметить, что возрастная градация игр несколько условна, поэтому иногда игры, рекомендуемые для дошкольников, могут использоваться в работе и с младшими школьниками с ОВЗ. Важно наблюдать за ребенком в

процессе выполнения заданий игры и в случае необходимости повышать или понижать уровень сложности упражнений. Если же игра пока не по силам малышу, то лучше отложить ее до лучших времен.

*Следует отметить, что компьютер – не самоценен! Компьютер не заменит специалиста, — это только вспомогательный обучающий материал. Положительный результат от использования ИКТ может быть только во взаимодействии ребёнка, педагога и компьютера.*