Министерство образования Самарской области

Государственное автономное учреждение дополнительного

профессионального образования Самарской области

«Институт развития образования»

Номинация

 Мультимедийный дидактический комплекс

**Мультимедийный дидактический комплекс коррекционно-развивающих игр по развитию фонематических процессов у детей 5 – 7 лет с ТНР**

 **«Звонкий-глухой»**

Еремина Ирина Александровна

Панова Оксана Владимировна

учитель-логопед

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Самарской области основная общеобразовательная школа № 21

 имени Героя Советского Союза Е.А. Никонова

 города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск

 Самарской области

структурное подразделение «Детский сад «Дружная семейка»

Самара 2024

**Методическое описание мультимедийного дидактического комплекса коррекционно-развивающих игр по развитию фонематических процессов у детей 5-7 лет с ТНР**

 **«Звонкий-глухой»**

Аннотация

 Дети с тяжелыми нарушениями речи испытывают трудности в осуществлении звукового анализа и синтеза, трудности в усвоении понятий «звук», «буква», в запоминании конкретного образа буквы и соотнесение его с определенным звуком. Основными причинами данного явления являются: нарушение фонематического восприятия, дефекты произношения, несформированность звукового анализа и синтеза.

В процессе знакомства с фонетической системой русского языка учитель-логопед должен научить детей отличать на слух парные звонкие и глухие согласные звуки.

Процесс дифференциации звонких и глухих парных согласных звуков предполагает формирование умения слышать разницу между ними, определять звонкость или глухость каждого из звуков как одной из отличительных его характеристик.

Чтобы сделать процесс дифференциации для детей интересным и занимательным, мы в своей работе используем электронные игры. Занятия, обогащенные интерактивными презентациями, мультимедийными играми и сказочными персонажами, воспринимаются детьми исключительно как игра, поэтому дети от такой деятельности не утомляются. Детям интересно всё, что связано с компьютером, а если есть интерес, то повышается речевая и познавательная активность ребёнка, активизируется непроизвольное внимание, повышается интерес к логопедическим занятиям, соответственно повышается учебная мотивация. Учитывая эти факторы, мы создаем интерактивные дидактические игры, призванные усилить мотивацию детей к образовательной деятельности, а также снабдить учителей-логопедов наглядным картинным материалом, используемым для решения таких образовательных задач, как дифференциация каждой пары звуков по характеристике звонкости-глухости. Представляем одну из наших авторских разработок - мультимедийный дидактический комплекс «Звонкий-глухой».

Данный ресурс предназначен для использования в работе с детьми с ОНР II и III уровня старшей группы в рамках реализации коррекционной части АОП ДО для детей с ТНР. А так же этот комплекс мы используем для закрепления навыка дифференциации звонких и глухих фонем в самостоятельной домашней деятельности детей.

Целью всех игр данного комплекса является дифференциация звонких и глухих парных фонем в словах. Эффективно использовать такие игры на индивидуальных занятиях, в подгрупповой и групповой формах работы, в самостоятельной деятельности детей.

Дидактические игры комплекса, используемые в презентациях, позволяют реализовывать еще ряд коррекционно-образовательных задач:

* формировать умение выделять заданный звук в слове;
* тренировать в соотнесении акустического образа звука с графическим изображением буквы;
* развивать фонематические процессы: восприятие, синтез;
* развивать мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения.
* активизировать познавательную деятельность детей.

Особенностью комплекса являются озвученные персонажами инструкции к играм и оценивание правильности выполнения заданий, что делает возможным использование игр в самостоятельной деятельности детей. Игры продуманы так, чтобы дети могли без помощи взрослых закрепить данную тему дома. В этом помогают реплики персонажей, по которым дети ориентируются в правильности выполнения задания. В этом заключается оригинальность нашего комплекса.

Предлагаемый мультимедийный дидактический комплекс коррекционно-развивающих игр по развитию фонематических процессов у детей старшей группы с ТНР «Звонкий-глухой» состоит из 12 презентаций в формате PowerPoint, 6 из которых могут использоваться в самостоятельной деятельности детей, а также совместно с учителем-логопедом на занятиях:

* [П-Б]-игры с барсучонком Борей и паучком Павлушей,
* [К-Г]-игры с голубем Гошей и котенком Котофеем,
* [Д-Т]-игры с дракончиком Доном и тушканчиком Тунгусом,
* [В-Ф] – игры с волчонком Васей и фокусником Фомой,
* [З-С]- игры с совой Соней и зайчонком Звончиком.
* [Ш-Ж] – игры со шмелем Шариком и жуком Жориком.

Каждая из этих презентаций включает в себя первый слайд с представлением главных персонажей, щелкнув левой кнопкой мыши по которым, дети узнают: как их зовут, какой звук они любят, какой этот звук – звонкий или глухой. Кроме того, в каждую презентацию входит 2 интерактивные игры: «Что выберет тот или иной персонаж?», «Четвертый лишний». Все презентации оснащены анимациями. В игре «Что выберет тот или иной персонаж?» анимации настроены так, что при нажатии на каждую картинку ребенок сначала получает голосовую реакцию: положительную или отрицательную; затем картинка пропадает, в случае верного ответа, или просто мигает. В игре «Четвертый лишний», если ребенок нажимает на нужную картинку, то она пропадает, если выбор неправильный, то картинка только мигает.

Другие 6 презентаций используются только совместно с учителем-логопедом на занятиях:

* Добавь звук [П-Б]
* Добавь звук[К-Г]
* Добавь звук [Д-Т]
* Добавь звук[В-Ф]
* Добавь звук [З-С]
* Добавь звук [Ш-Ж]

Каждая из этих презентаций включает в себя первый слайд с представлением главных персонажей, щелкнув левой кнопкой мыши по которым, дети узнают: как их зовут, какой звук они любят, какой этот звук – звонкий или глухой. В каждую презентацию входит игра «Добавь звук в начало слова», в которой дети должны выбрать нужный звук, нужную букву. Все презентации оснащены анимациями: если ребенок выбирает нужную букву, то появляется картинка, с изображением предмета, если буква выбрана неверно, то она мигает, а картинка не появляется.

Рекомендации по использованию комплекса (пошаговая инструкция):

1. Открываем презентацию.
2. Включаем «Показ слайдов» или «Слайд-шоу», нажимаем значок «с начала».
3. Последовательно щелкаем левой кнопкой мыши на изображения главных героев и слушаем их представления.
4. При переходе на новый слайд щелкаем левой кнопкой мыши на главного героя и слушаем инструкцию к игре.
5. Выполняя задания, щелкаем левой кнопкой мыши на картинки и получаем обратную связь.
6. Для перехода на новый слайд щелкаем левой кнопкой мыши на область без картинок.

При создании комплекса была использована программа Power Point - самая доступная и распространенная на компьютерах с операционной системой Windows, что позволяет большему количеству детей закрепить материал в домашних условиях с помощью этих презентаций.

При разработке каждой презентации комплекса было учтено примерное время на использование электронных игр, которое не превышает положенного по СанПин и соответствует требованиям безопасности.

Описание механизмов управления электронной игрой:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***№ слайда*** | ***Содержание, методические приемы*** | ***Анимационные эффекты*** |
| ***Презентации игры с персонажами*** |
| 1 | Педагог предлагает поиграть в игру с помощью «волшебного экрана»… | Появляется первый слайд с представлением главных персонажей |
| 1 | Представление персонажей  | щелкнув левой кнопкой мыши, дети узнают, как зовут главных персонажей, какой звук они любят, какой этот звук – звонкий или глухой |
| 2,3 | Игра «Что выберет тот или иной персонаж?» (2, 3 слайды) | анимации настроены так, что при нажатии на каждую картинку левой кнопкой мыши, ребенок сначала получает голосовую реакцию: положительную или отрицательную; затем картинка пропадает, в случае верного ответа, или просто мигает. |
| 4 и далее | Игра «Четвертый лишний» (слайды с 4 и до конца презентации) | анимации настроены так, что, если ребенок нажимает на нужную картинку, то она пропадает, если выбор неправильный, то картинка только мигает. |
| ***Презентации «Добавь звук»*** |
| 1 | Педагог предлагает поиграть в игру с помощью «волшебного экрана»… | Появляется первый слайд с представлением главных персонажей |
| 2,3 | игра «Добавь звук в начало слова» | Выбрав нужный звук, ребенок левой кнопкой мыши нажимает на соответствующую букву, появляется картинка, с изображением предмета, если буква выбрана неверно, то она мигает, а картинка не появляется.  |

 Практическая значимость. Применение данного мультимедийного дидактического комплекса позволяет не только дифференцировать звонкие и глухие парные согласные звуки, но и формировать мелкие, дифференцированные движения кисти руки, от которых зависит развитие графо-моторных навыков. Мозг ребёнка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за изображением (активно задействован зрительный анализатор), отдаёт команды пальцам рук (активно задействован моторный анализатор), концентрирует и длительно удерживает концентрацию слухового внимания, когда ребенок вслушивается в слова, чтоб выполнить задание, происходит активная мыслительная работа, когда ребенок определяет лишнюю картинку или сравнивает выделенный в слове звук со звуком в имени персонажа игры. Ребёнок является активным участником процесса, у него создаётся впечатление, что это он является инициатором игры, что в свою очередь опять же повышает интерес к выполнению заданий и мотивацию.

Использование данного комплекса приводит к достижению следующих планируемых результатов:

1. Улучшение фонематического восприятия:

   • Дети смогут лучше различать и воспринимать звуки речи, что поможет им в дальнейшем обучении чтению и письму.

2. Формирование навыков анализа и синтеза звуков:

   • Дети научатся разбивать слова на составные звуки и, наоборот, соединять звуки в слова, что способствует их речевому развитию.

3. Улучшение произношения:

   • Игры помогут детям осознать правильное произношение звуков, что может привести к улучшению артикуляции.

4. Повышение мотивации к обучению:

   • Игровая форма обучения делает процесс более увлекательным, что способствует большей заинтересованности детей в развитии речевых навыков.

5. Социальные навыки:

   • Участие в групповых играх способствует развитию навыков общения и взаимодействия с другими детьми.

6. Коррекция речевых нарушений:

   • Регулярные занятия с использованием игр могут способствовать коррекции речевых нарушений и улучшению общего уровня речевого развития.

7. Формирование положительного отношения к обучению:

    • Игровая форма занятий может помочь детям сформировать позитивное отношение к процессу обучения и развить уверенность в своих силах.

Эти результаты могут быть достигнуты при условии систематического и последовательного подхода к занятиям, а также индивидуального учета потребностей и возможностей каждого ребенка.

Практика применения данного продукта доказала его эффек­тивность. Использование в играх данного комплекса озвученных персонажей, красивых картинок, триггеров, элементов анимации, позволяет заинтересовать дошкольника, помогает разнообразить коррекционный процесс, делает его выразительным, тем самым вызывая положительный отклик у ребёнка. Предъявление информации на экране компьютерав игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности. Постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении персонажами игр, является стимулом познавательной активности детей. Благодаря звуковым инструкциям и простому механизму управления играми комплекс может быть использован в самостоятельной деятельности детей.

Презентации комплекса можно скачать, перейдя по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/dp1m/G3UWt7vsb>