

Компьютерная игра «Играем со словами»

Автор: учитель-логопед Сидоренко Лилия Михайловна

Актуальность

В работе над произносительной стороной речи в области формирования и развития фонематических процессов при постановке, автоматизации и дифференциации звуков существуют различные наработки (Т.Б.Филичева, Г.В.Чиркина, Н.Н.Чевелева, Ф.Ф.Рау, Ткаченко, Коноваленко, Ястребова, Л.Парамонова и др.).

Однако существуют объективные причины, которые не позволяют решить ряд проблем в логопедической работе.

- В ходе работы не удастся отразить динамический процесс образования звуков;
- Не удастся организовать мобильный динамический поиск необходимого дидактического материала (в частности на дифференциацию фонем);
- Не всегда удастся привлечь к работе родителей, проконсультировать их по вопросам поддержки логопедического процесса и задействовать их.

Преимущества

Предлагаемая программа поможет в решении указанных проблем, так как она позволит:

- Моделировать скрытые динамические процессы;
- Хранить большие объемы информации, а также мобильно ими управлять, систематизировать и переводить в другие форматы;
- Мобильно повышать мотивации в работе с родителями.

Задачи

- Научить ребенка сравнивать динамические артикуляции дифференцируемых звуков;
- Научить ребенка различным операциям сериации с последующим контролем, системой помощи и индивидуальным сопровождением;
- Мотивировать ребенка и родителей к самостоятельной работе над произношением.

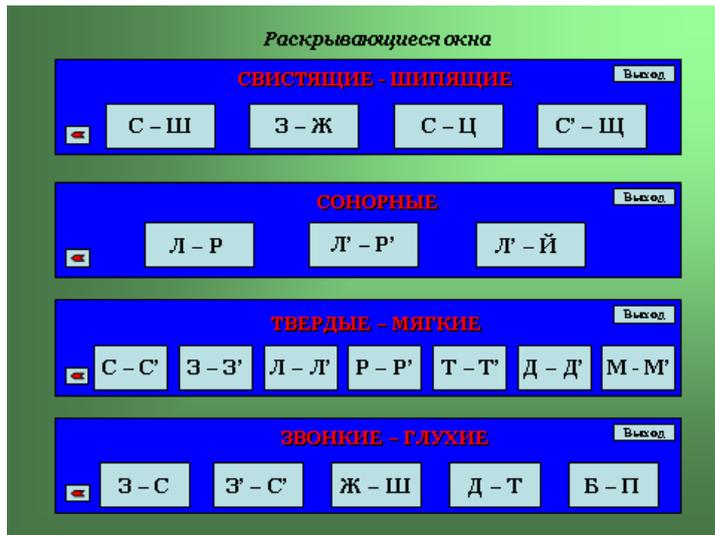
«ВЫБЕРИ ЗВУКИ»

Мальчик и девочка приветствуют игрока и предлагают поиграть с ними в игры со звуками.

Каждая кнопка открывает выбор дифференцируемых фонем.

«Микрофон» – акустическое сопровождение.



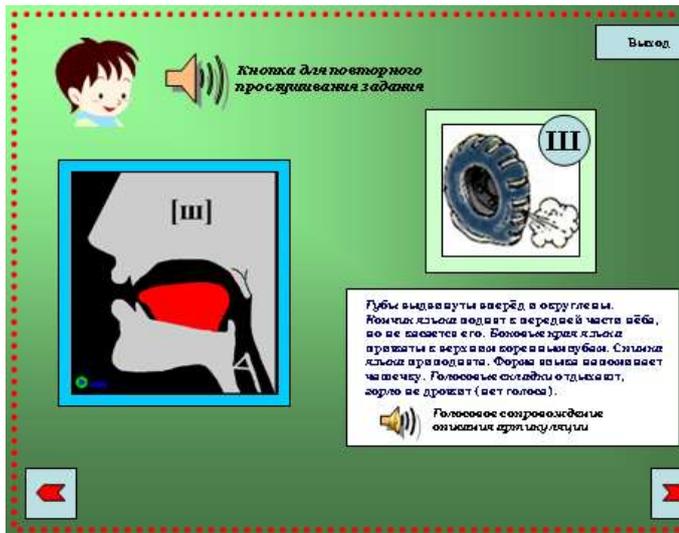


Это 4 отдельных слайда: «свистящие – шипящие», «сонорные» и т.д.

Каждая кнопка содержит ряд заданий. Кнопка «ВЫХОД» возвращает в основное меню.

Пример: Была нажата кнопка «Свистящие – шипящие», выбор – «С – Ш».

Девочка предлагает прослушать и повторить звук.



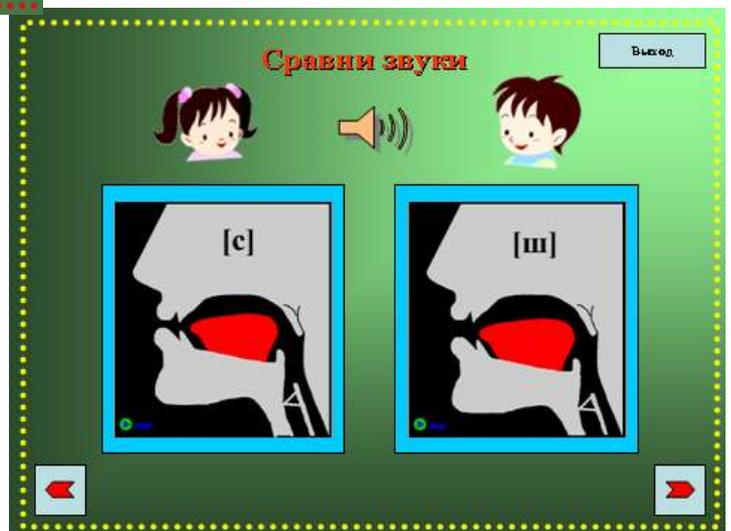
Предлагается символ звука, буквенное обозначение, динамический профиль и описание правильной артикуляции звука (печатное и озвучиваемое).

«СРАВНИ ЗВУКИ»

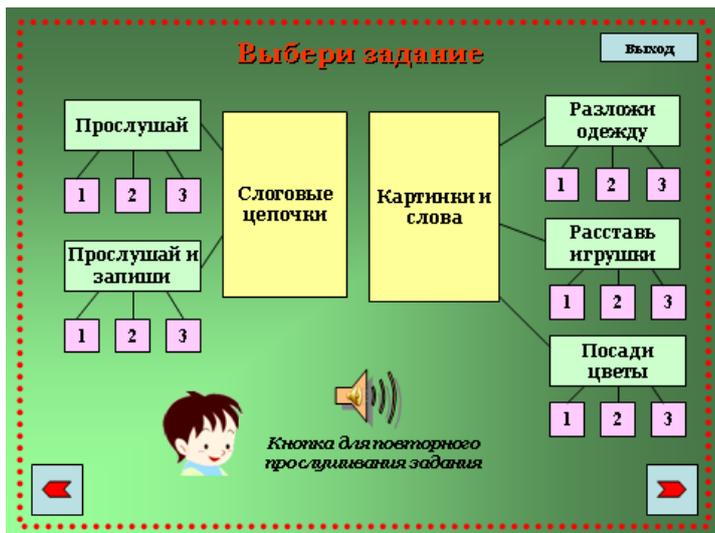
Предлагается сравнить артикуляцию и произнесение звуков.

В данном случае кнопка «ВЫХОД» возвращает на панель «свистящие – шипящие», для выбора другой пары звуков. Кнопки со стрелками позволяют:

–вернуться к предыдущему заданию (левая);



–продвинуться дальше (правая).



«ВЫБЕРИ ЗАДАНИЕ» Каждая кнопка с цифрами открывает выбор уровня сложности задания.

Задания с игрушками и цветами выполняются по аналогии с одеждой (расставляем на полки и высаживаем на клумбы).

«ПОСЛУШАЙ СЛОГИ»

1 вариант – под каждой кнопкой 2 слога, при одинаковом звучании нажимаем кружок, при разном – квадрат:

- а) прямые (первая строчка: «СА-СА», «СО-ШО», «ШИ-ШИ», «ШУ-СУ»);
- б) обратные (вторая строчка);
- в) в стечениях (третья строчка).

2 вариант – 3 слога (так же).

Кнопка «ВЫХОД» возвращает к выбору задания.

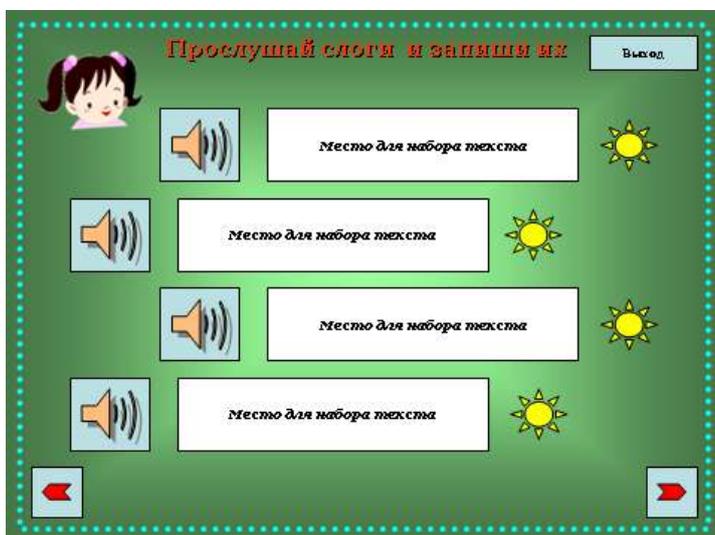
Поощрение: за правильный ответ появляется солнышко, при ошибке – облачко. Дети поддерживают: «Молодец!», «Попробуй другую кнопку»...



«ПРОСЛУШАЙ СЛОГИ И ЗАПИШИ ИХ» (для детей, читающих и знающих буквы)

Поля могут заполняться родителями, если ребенок правильно и последовательно называет каждый звук слога.

Поощрительные фразы: «Ты замечательно справился!», «У тебя всё получается!», «Молодец!»; «Не спеши.», «Попробуй другую!».



«РАЗЛОЖИ ОДЕЖДУ»

Ребенок называет картинку, определяет, какой звук слышится в слове и нажимает кнопку с подходящей буквой.

Если ответ правильный, картинка появляется в соответствующем шкафу.



Усложненный вариант задания для детей, знающих буквы, начинающих читать и читающих.

При правильном нажатии кнопки с буквой, слово появляется в соответствующем шкафу.

Усложненный вариант задания для читающих детей.



Итоговое поощрение
(по окончанию игры)

1. Если ребенок справился со всеми заданиями, герои его хвалят: «Молодец!», «Умница!», «Ты умеешь различать звуки!»
2. Если были ошибки, герои его поддерживают: «Ты старался! Но в другой раз будет лучше. До встречи!»