

#### Литература

1. Зимняя, И. А. Компетентность и компетенции в контексте компетентностного подхода / И. А. Зимняя // Понятийный аппарат педагогики и образования. – 2012. – № 7.
2. Зимняя, И. А. Компетентностный подход с позиции человекообразного образования / И. А. Зимняя // Понятийный аппарат педагогики и образования. – 2012. – № 7.
3. Филатова, И. А. Деонтологическая компетентность как одна из важных норм качества педагогического образования / И. А. Филатова // Понятийный аппарат педагогики и образования / Екатеринбург, 2012.
4. Фролов, Ю. В. Компетентная модель как основа оценки качества подготовки специалистов / Ю. В. Фролов, Д. А. Махотин // Высшее образование сегодня. – 2004. – № 8.
5. Хуторской, А. В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения / А. В. Хуторской. – М. : МГУ, 2003.

### **ИНФОРМАЦИОННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕОДОЛЕНИИ РЕЧЕВЫХ НАРУШЕНИЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА**

*С. С. Шлыкова,  
Центр психолого-медико-социального сопровождения,  
г. Каменск-Уральский*

Цель использования коррекционных компьютерных программ – активизация и эффективное функционирование компенсаторных механизмов в целях коррекции различных нарушений речи, формирование и развитие языковых и речевых средств, общее развитие речи. Элементы компьютерного обучения помогают формировать у детей знаковую функцию мышления, что является крайне важным для их языкового и интеллектуального развития. Формирование и развитие у детей знаковой функции мышления, развитие вербальной памяти и внимания, словесно-логического мышления создают предпосылки для коррекции у них нарушений лексико-грамматических средств языка. Программы позволяют значительно повысить мотивационную

готовность детей к проведению коррекционных занятий путём моделирования коррекционно-развивающей компьютерной среды.

Апробации компьютерных технологий проводились в дошкольных образовательных учреждениях в условиях логопунктов в течение 6 лет.

1. **Начальный этап:** использование в логопедической работе готовых компьютерных игр «Игры для Тигрь» Л. Р. Лизуновой, программы для развития речи, формирования правильного звукопроизношения «Учимся говорить правильно» Г. О. Аствацатурова и Л. Е. Шевченко и некоторых других развивающих игр.

Таким образом, встала проблема повышения эффективности использования компьютерных технологий, возникла мысль создания собственных компьютерных игр.

2. **Второй этап:** создание собственных мини-игр с помощью программы Microsoft Office PowerPoint.

Достоинства данной программы: доступность, простота использования, возможность применения фотографий, готовых рисунков и их создание, использование анимации, записи звуковых файлов и использование готовых для создания игр.

Была проведена большая подготовительная работа. Собраны и систематизированы по словарным темам («Овощи», «Фрукты», «Дикие и домашние животные», «Животные севера и жарких стран», «Одежда», «Времена года» и т.д.) следующие материалы:

- фотографии, рисунки;
- загадки;
- звуковые файлы (голоса животных и птиц, звуки природных явлений, музыкальных инструментов, транспорта, действий людей и т.п.);
- записаны звуковые файлы (задания для детей, загадки и пр.);
- анимационные картинки.

В результате проделанной работы разработаны игры на следующие разделы логопедической работы:

- автоматизацию поставленных звуков на начальных и последующих этапах (изолированно, в слогах, словах, предложениях);

Примеры: «Потяни звук Ш, пока ползёт змейка», «Звук Л, пока плывёт лодочка» и т.д.

– развитие фонематических процессов и навыков звукового анализа и синтеза;

На различные звуки разработаны игры «Определи место звука в слове», «Замени первый звук в слове».

– развитие словаря и грамматического строя;

Для уточнения словаря и составления описательных рассказов были сделаны различные виды игр. Например, «Фруктовый сад», где нужно определить, с какого дерева фрукт, при нажатии на фрукт можно послушать загадку. В игре «Овощи» решалась задача, какие овощи растут на земле, какие в земле. Сделаны игры «Дикие животные», «Домашние животные», «Птицы», «Животные севера», «Животные жарких стран», «Транспорт» и т.д.

Дети учились составлять рассказы о временах года. При последовательном нажатии кружков внизу экрана с небольшой картинкой подсказкой, возникали анимационные картинки, которые помогали составить рассказ о времени года.

Использование игр сократило сроки автоматизации и дифференциации поставленных звуков. Дети с большим удовольствием посещали логопедические занятия и с нетерпением их ждали. Все дети очень быстро учились навыкам манипулирования компьютерной мышью, в том числе и те, которые ранее не играли в компьютерные игры. Быстро включались в условия проведения игры, с удовольствием выполняли все задания.

Использование игр позволило разнообразить проведение коррекционных логопедических занятий, а также проводить планомерную системную коррекционную работу с опорой на сохранные виды восприятия.

#### Литература

1. Лизунова, Л. Р. Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи у детей старшего дошкольного возраста / Л. Р. Лизунова. Пермь : ПОИПКРО, 2005.