



*«Звуки – основной строительный материал человеческой речи,
и только при их точной, чёткой передаче речь может быть понята
правильно, и значит – служить средством человеческого общения»*

*«Нарушение звукопроизношения не только косметический дефект,
но и серьёзное препятствие в овладении ребёнком письменной речи.
Оно отрицательно влияет на эмоциональное состояние малыша,
его самооценку, формирование личностных черт,
общения со сверстниками»*

Пояснительная записка
к интерактивной игре-тренажёру «Поиграем со смешариками!»
Дифференциация звуков С-Ш в словах»
из серии «Звукопроизношение»

Название: Интерактивная игра-тренажёр «Поиграем со смешариками!»
Дифференциация звуков С-Ш в словах»

Автор: Попова Татьяна Брониславовна.

Должность: учитель-дефектолог (тифлопедагог).

Цель: дифференциация звуков С-Ш в словах.

Практическое значение: дифференциация звуков – это заключительный этап коррекционной работы над звуками после постановки и автоматизации. Дифференциация звуков – это различение звуков схожих по каким-либо признакам, в данном случае свистящего звука С и шипящего звука Ш в словах.

Область применения: данную игру-тренажёр можно эффективно использовать как в индивидуальной, так и подгрупповой коррекционной работе.

Возраст детей: данная игра-тренажёр используется на этапе дифференциации звуков С-Ш в словах с детьми 5-7 лет.

Актуальность и значимость

Широкое использование информационных технологий в обучении, в том числе и в коррекционном, является одним из основных требований модернизации образования, внедрения ФГОС ДО.

Для детей с нарушениями зрения компьютерные технологии являются уникальным средством, способным обеспечить взаимодействие и общение с окружающим миром, позволяющим приспособить процесс коррекционно-развивающей работы к индивидуальным особенностям ребёнка и темпам усвоения им материала.



Формирование произносительных умений и навыков – важная задача в развитии речи детей. Дифференциация звуков – это заключительный этап в коррекционной работе по формированию правильного произношения, который направлен на умение различать звуки.

Яркие красочные картинки, изображённые на хорошем контрасте, в чётком контуре, с характерными информативными признаками объектов (цвет, форма, величина) неизменно привлекают внимание, вызывают желание лучше рассмотреть и правильно назвать.

Анимационные эффекты появления, исчезновения в звуковом сопровождении развивают фиксацию взора – процесса сосредоточения именно на определённом объекте, необходимом в данный момент; наблюдение за движущимися объектами способствует развитию периферического зрения; восприятие с большого экрана развивает поле взора и поле зрения; игровая ситуация способствует быстрому узнаванию и правильному называнию картинок, овладение компьютерной «мышкой» в индивидуальной работе способствует формированию специфических зрительно-моторных координаций.

Музыкальные фрагменты вызывают желание подвигаться, расслабиться.

Предложенные игровые задания предполагают рефлекссию и самооценку, что способствует развитию у детей слухового и зрительного внимания, воспитывает желание быть внимательными и старательными.

Правила игры:

- выбери героя, ответь на вопрос: «С кем будешь играть?», кликни на изображение смешарика;
- попадёшь на слайд с выбранным смешариком, правильно называй появляющиеся картинки, если назовёшь правильно, услышишь слово-одобрение, если неправильно – слово-порицание, исправляйся! (Сначала педагог, затем, впоследствии, ребёнок кликает на картинку «ладошка вниз – С» или «ладошка вверх – Ш»). В конце появиться подарок, кликни на него, появится картинка с музыкой – потанцуй;
- затем по стрелке снова попадаешь на слайд со смешариками, выбираешь следующего героя и продолжаешь играть;
- в конце по оранжевой стрелке попадаешь на Итоговый слайд, где тебя ждёт поощрение. Удачи! Вперёд!

Примечание

Данная игра универсальная: её можно использовать по частям, и есть возможность остановить игру на любом этапе (по управляющим кнопкам). В процессе игры сначала педагог контролирует правильное произнесение звуков и их дифференциацию (кликает на картинку с ладошкой и буквой), затем это может делать и сам ребёнок. Положение ладошки указывает на положение языка:



«ладошка вниз» – язык внизу за нижними зубами, «ладошка вверх» - язык вверх за верхними зубами.

Музыкальное вознаграждение (подарок) можно использовать в качестве физкультминутки, демонстрируя разные движения: падает снежок, бабочки летают, солнышко сияет, облака плывут и т.п. Кроме того, каждый раз можно не включать музыку, а довольствоваться только изображением подарка, т.е. по управляющей кнопке (стрелке) перейти на Игровой слайд № 3.

Техническое и программное обеспечение: компьютер (ноутбук) с установленной операционной системой WindowsXP и офисным приложением Microsoft Office Power Point 2007, 2010; колонки, AIMP-player, мультимедийный проектор, экран (для групповой работы), программа Windows Media Player (WMP) для прослушивания звуковых файлов.

Перед использованием данной игры следует внимательно разобраться в навигации (внимательно прочитайте правила). ФИО педагога **«Попова Татьяна Брониславовна»** - гиперссылка на 20-ый «Авторский слайд». С него по управляющей кнопке (стрелка влево) можно снова попасть на 1-ый «Титульный слайд». Поиграйте и вам понравится! Спасибо!

Переходы к слайдам осуществляются по управляющим кнопкам

Надпись «Попова Татьяна Брониславовна»	Гиперссылка на 20-й – «Авторский слайд»
	Гиперссылка на 3-й слайд «Игровое поле»
	Гиперссылка на следующий слайд
	Гиперссылка на Итоговый слайд
	Гиперссылка на первый Титульный слайд
	Выход из режима просмотра