Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад

комбинированного вида № 32 «Дуслык» г.Белебея муниципального района

Белебеевский район Республики Башкортостан

**Тема: «Использование компьютерных технологий**

 **в логопедии»**

**Учитель-логопед: Анисимова Т.В.**

 Белебей, 2022 г.

Компьютерные технологии проникают во все сферы жизни современного общества, в том числе в дошкольные образовательные учреждения.

Это–сравнительно новый вид игр, включающих в себя использование средств компьютерной игровой программы.

Существующие компьютерные программы позволяют помочь детям развить память, внимание, узнать что-то новое об окружающем мире, познакомить с буквами и многое другое. Компьютер является эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения. По мнению педагогов и психологов, это новое педагогическое средство позволяет более эффективно решать поставленные задачи общего, интеллектуального развития ребенка. Поэтому общение детей дошкольного возраста с компьютером специалисты рекомендуют начинать с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

**По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:**

* предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; понятный дошкольникам;
* движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
* поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
* ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
* дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
* позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
* компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Одним  из  очевидных  достоинств  использования  ИКТ  является  усиление  наглядности,  что способствует воспитанию художественного вкуса детей, совершенствованию их эмоциональной сферы.

Слайд В ходе игровой деятельности дошкольника, с

использованием  компьютерных средств у него **развивается:** теоретическое мышление,  воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

**Правила компьютерных игр**

 - Количество минут за ПК равно возрасту ребенка, умноженному на 1,5. Например, для трехлетнего ребёнка 4-5 минут; для шестилетки - игра длится 9-10 минут.

 - Количество сессий за ПК – максимум 3 в день. Для шестилетки - это полчаса в день.

 - После работы – обязательна гимнастика для глаз и подвижные игры, запрещается играть перед сном

- Стульчик и высота стола должны быть отрегулированы так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана.

***Рассмотрим некоторые виды компьютерных программ для дошкольников.***

**Развивающие игры.**

Они развивают фантазию, воображение. В них нет заданной цели – они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка. Предоставляют возможность рисования на экране прямыми и кривыми линиями, геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей, и тд. Разнообразные графические "рисовалки", "раскрашки", конструкторы, которые

**Обучающие игры.**

К ним относятся игровые программы дидактического типа, в которых предлагается решить одну или несколько дидактических задач. Формированием у детей начальных математических представлений;

с обучением азбуке, слогов и словообразованию, письму и чтению;

с  основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

**Логические игры.**

Они развивают навыки логического мышления у детей. Чаще всего игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые должен решить играющий. Типичными представителями данного жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка.

**Игры – забавы.**

В них нет игровых или развивающих задач. Предоставляется возможность детям развлечься. Ребенок придумывает свой сюжет, используя известных героев. Такие игры дают возможность искать нестандартные пути решения задач.

**Исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр,** показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
* тренируется эффективность внимания и память;
* раньше овладевают чтением и письмом;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
* уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Главный плюс компьютерных игр при подготовке к школе – развитие у малыша усидчивости и целеустремленности

**Но с другой стороны:** **Дети, регулярно играющие в компьютерные игры**, отличаются следующими качествами:

- мыслят быстрыми, готовыми ассоциациями;

- ставят поверхностные вопросы, не проявляя интереса к ответам;

- на вопросы взрослых дают поверхностные и стереотипные ответы;

- в общении с детьми не ощущают дистанции, не умеют вступать в глубокие личностные отношения.

**Интерактивная доска:** доска Smart Вoardс программой SMART Notebook это – универсальный инструмент, позволяющий любому педагогу организовать образовательный процесс.

**Для работы с интерактивной доской необходимо:**

* Установить интерактивную доску.
* Установить мультимедийный проектор.
* Подключить интерактивную доску к персональному компьютеру.
* Установить на персональном компьютере программное обеспечение Smart Notebook к интерактивной доске Smart Board.

**Интерактивная доска SMART Board** - это сенсорный дисплей, работающий как часть системы, в которую также входит компьютер и проектор. Компьютер посылает изображение проектору. Проектор передает изображение на интерактивную доску. Интерактивная доска работает одновременно как монитор и устройство ввода данных: управлять компьютером можно, прикасаясь к поверхности доски.

* Одно прикосновение к поверхности интерактивной доски SMART Board равносильно щелчку левой кнопкой мыши.
* **Лоток для маркеров.** На лотке есть специальные контейнеры, отвечающие за цвет маркера и ластик. У каждого контейнера есть оптический сенсор, определяющий, какой из инструментов вы взяли с лотка. *Верхняя кнопка* на панели загружает *Экранную Клавиатуру*, *Нижняя* - превращает ваше следующее прикосновение к доске в щелчок правой кнопкой мыши.
* Чёрный маркер
* Красный маркер
* Зелёный маркер
* Синий маркер
* Ластик
* Кнопки
* **Маркеры**. Чтобы делать пометки поверх изображения или файла, необходимо взять маркер с лотка и написать на интерактивной доске. Чтобы писать другим цветом, необходимо войти в настройки маркера, выбрать цвет и сохранить настройки.

 **Непосредственно** образовательная деятельность строится  с учетом образовательной программы детского сада и возрастных особенностей дошкольников, в них включены занимательные вопросы, анимационные картинки, игры, познавательные фильмы.

**Огромное количество** демонстрационного материала, освобождает от большого объема бумажных наглядных пособий, таблиц, репродукций, аудио и видео аппаратуры,  значительно расширяет возможности предъявляемого познавательного материала, позволяет повысить мотивацию ребёнка к овладению новыми знаниями, усиливает эффективность усвоения материала, повышает скорость приёма и переработки информации для лучшего запоминания ее детьми.

**Отмечены преимущества для разных видов** деятельности в детском саду Ознакомлении с окружающим миром, Математике, Развитии речи, Подготовке к обучению грамоте, Физическому воспитанию и тд.

Компьютерные игровые развивающие программы применяют, учитывая возможности ребенка, постепенно, поэтапно усложняя игру, последовательно переходят от элементарного к более сложным заданиям.

Правильно подобранные игровые программы, соответствующие возрасту, темпераменту, учебной направленности, учитывающие склонности ребенка помогут эффективно применить их с целью воспитания и развития. Наибольший интерес представляют игры с исследовательским содержанием. Он начинает думать прежде, чем делать

Дети не боятся собственных ошибок, нередко многократно повторяют задания сначала до положительного результата, что делает даже самых робких и застенчивых детей раскрепощенными и активными.

**Преимущество использования компьютерных игр при подготовке к школе по сравнению с обычными занятиями заключается в том, что общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная.** Этот интерес лежит в основе формирования познавательных мотиваций, произвольной памяти и внимания, именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Применение компьютерных игр при подготовке детей к школе в ДОУ возможно и необходимо, оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, развивает ребенка всесторонне.

**Таким образом,** компьютерные игры могут влиять на различные сферы развития ребенка: интеллектуальную, социальную, эмоциональную. Они способствуют усвоению новых и закреплению уже имеющихся знаний, умений и навыков.