

# **ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ПРОИЗНОШЕНИЯ И РАЗВИТИЮ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ**

Перегудова Татьяна Анатольевна, учитель-дефектолог, КОУ ВО «Воронежская школа-интернат № 6 для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья».

В настоящее время одной из актуальных задач специальной педагогики является информатизация процесса обучения и воспитания. Применение компьютерных технологий позволяет оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с нарушениями слуха различной тяжести и значительно повысить эффективность любой деятельности.

Т.К.Королевская пишет, что специализированные компьютерные средства обучения позволяют значительно повысить мотивационную готовность детей к проведению коррекционных занятий путём моделирования коррекционно-развивающей компьютерной среды. В её рамках ребёнок самостоятельно осуществляет свою деятельность, тем самым развивая способность принимать решения, учиться доводить начатое дело до конца. Общение с компьютером вызывает у школьников живой интерес, сначала как игровая, а затем как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования таких важных структур как познавательная мотивация, произвольная память и внимание.

Это относится в равной степени и к неслышащим детям, детям с задержкой психической деятельности и нарушениями интеллекта, которые обучаются в нашей школе.

Использование компьютерных средств обучения помогает развивать у школьников такие волевые качества как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, что очень актуально для неслышащих детей, имеющих многочисленные нарушения эмоционально-волевой сферы.

Одним из таких комплексов является специализированная логопедическая компьютерная технология «Игры для Тигры». Хотя она предназначена для коррекции общего недоразвития речи у детей с псевдобульбарной дизартрией, её вполне можно использовать для детей с нарушениями слуха.

Программа включает в себя серии упражнений (модули) различной сложности. Они объединены в 4 блока: «Звукопроизношение», «Просодика», «Фонематика», «Лексика».

## **Методика коррекции и формирования фонетической стороны речи.**

### **Блок «Просодика»**

В этом блоке происходит коррекция таких характеристик речи как громкость, тембр голоса, длительность, сила выдоха, темп, ритм, интонация, чёткость и разборчивость речи.

#### **Модуль «Дыхание»**

1. «Ветерок» - длительный плавный выдох заставляет крутиться лопасти мельниц;
2. «Одуванчики» - длительный плавный выдох или длительное произнесение гласных или слогов сдувает все «парашютики» с одуванчиков;
3. «Кораблики» - длительный плавный выдох управляет в плавание кораблики;
4. «Воздушный змей» - длительный плавный выдох или произнесение гласных или согласных поднимает воздушного змея высоко в небо.

#### **Модуль «Слитность»**

1. «Рыбка» - слитное и плавное произнесение слов и фраз обеспечивает непрерывное плавание рыбки. Если возникает пауза - рыбка останавливается и пускает пузыри.
2. «Облако» - при слитном и плавном произнесении фраз облако плывёт по небу и принимает очертания кота, домика, рыбы, кораблика, машины.
3. «Пузыри» - при слитном и плавном произнесении слов и фраз тигрёнок выдувает из соломинки мыльные пузыри.

4. «Часы» - при наличии речевой активности стрелки на часах начинают двигаться.

#### **Модуль «Ритм»**

1. «Машина» - при произнесении гласных или согласных звуков, слогов, слов на экране возникают части машины, тигрёнок заводит её и уезжает.
2. «Пирамидка» - при произнесении гласных или согласных звуков, слогов, слов на экране возникают детали пирамидки.
3. «Мозаика» - при произнесении гласных или согласных звуков, слогов, слов на экране возникают части картинка-мозаики.
4. «Дом» - при произнесении в микрофон гласных или согласных звуков, слогов, слов на экране возникают части дома.

#### **Модуль «Тембр»**

1. «Муравей» - ребёнок должен помочь муравью подняться и удерживаться на указанной высоте, манипулируя своим голосом.
2. «Самолётик» - изменяя частоту голоса, поднять в воздух и удерживать бумажный самолётик.
3. «Клоун» - изменяя частоту голоса, поднять вверх руку-указатель клоуна.

#### **Блок «Звукопроизношение»**

Коррекция дефектов произношения: межзубный сигматизм, боковой сигматизм, губно-зубной сигматизм, боковой сигматизм, губно-зубной ламбдацизм, межзубный ламбдацизм, произношение шипящих из нижнего положения, велярный ротацизм, одноударное произношение вибранта.

Можно работать над формированием правильного артикуляционного уклада в двух режимах: мультипликационном и схематическом. Сначала ребёнок видит мультипликационное артикуляционное движение, затем схематичное изображение профиля артикуляции.

#### **Методика коррекции и формирования фонематической стороны речи**

##### **Блок «Фонематика»**

##### **Модуль «Звуки»**

1. «Музыка» - послушай, какой музыкальный инструмент звучит.
2. «Цирк» - восприятие звучаний голосов животных.
- 3, 4. «Звуки А, О» - работа над интонацией.

##### **Модуль «Слова»**

1. «Звуковые часы» - выяснение смысловых различительных признаков фонем на материале слов-паронимов.
2. «Четвёртый лишний» - выделение заданного звука на материале слов по принципу его наличия или отсутствия в слов).
3. «Животные» - выделение заданного звука на материале слов.
4. «Одежда» - дифференциация и классификация иллюстрационного материала и распределение картинок на две группы в соответствии с признаком наличия или отсутствия заданных звуков.

##### **Модуль «Анализ»**

1. «Поезд» - определение положения (места) звука в слове: в начале, в середине, в конце слова.
2. «Составь слово» - определить первые звуки в названии предъявляемых картинок и составить из них слово.

##### **Модуль «Синтез»**

Необходимо расположить предложенные в беспорядке буквы так, чтобы получилось слово - название картинка. Изображение частично спрятано под кляксой на мольберте.

#### **Методика коррекции и формирования лексико-грамматических средств языка.**

##### **Блок «Лексика»**

##### **Модуль «Слова»**

1. «Разложи предметы» - надо разложить предметы по шкафам.

2. «Четвёртый лишний» - развитие способности классификации предметов по категориям, операций обобщения и исключения.
3. «Найди четвёртого» - надо построить башню из кубиков с картинками, относящимися к одной тематической группе.
4. «Что из чего?» - разместить предметные картинки в подходящие для них домики по принципу, что из чего сделано.

#### **Модуль «Словосочетания»**

1. «Кто сказал мяу?» - определить, голос какого животного (птицы) прозвучал. Составить словосочетание: собака лает. Составить сложноподчинённое предложение: Я знаю, что гусь гогочет.
2. «Кто где живёт?» - проводится аналогично по теме «Дикие животные и птицы».

#### **Модуль «Валентность»**

1. «Чей домик?» - определить, кто может (не может) жить в этом «домике». В гнезде может жить ласточка. В дупле не может жить цыплёнок. В норе может жить лиса, крот.
2. «Профессии» - определить, какие предметы нужны человеку данной профессии.
3. «Действия» - определить, кто (что) может (не может) выполнять заданное действие, предъявленное вербально и графически.
4. «Признаки» - выбрать и указать предметы, обладающие заданным признаком.

Использование компьютерной технологии «Игры для Тигры» повышает интерес детей к занятиям по формированию произношения и развитию речевого слуха. Применение различных модулей с детьми различного возраста повышает эффективность занятий и позволяет ускорить процесс обучения.

#### **Литература:**

1. Королевская Т.К. Компьютерные интерактивные технологии и устная речь как средство коммуникации. Дефектология, 1998, № 1.
2. Кукушкина О.И. Организация использования специальной компьютерной техники в специальной школе. Дефектология, 1994, № 6.
3. Лизунова Л.Р. Компьютерная технология коррекции общего недоразвития речи «Игры для Тигры». Пермь, 2009.