



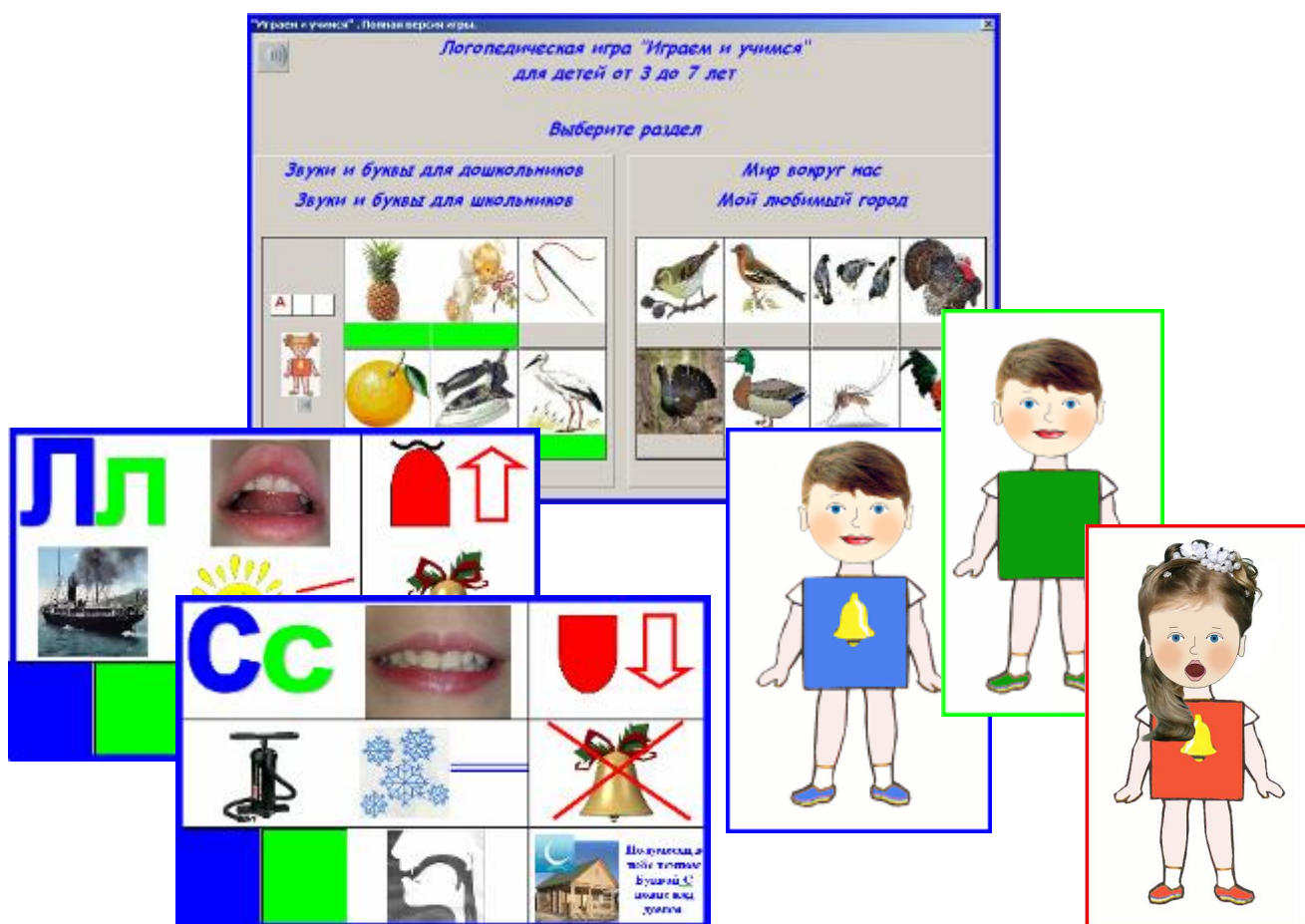
ПРОГРАММА
дополнительного образования
по обучению грамоте
детей старшего дошкольного
возраста с использованием
логопедической компьютерной
игры
"ИГРАЕМ И УЧИМСЯ"

www.logopedgame.ru



Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста с использованием логопедической компьютерной игры «Играем и учимся»

Программа Дополнительного образования по обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста с использованием логопедической компьютерной игры «Играем и учимся»



**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

**Программа
дополнительного образования
по обучению грамоте
для детей старшего дошкольного возраста
с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Разработчики:

**Котова Е.А. –учитель-логопед
высшей квалификационной категории**

МАДОУ «Детский сад №103»

**Проскурина С.В.-учитель-логопед
высшей квалификационной категории**

МАДОУ «Детский сад №370»

**Иванова И.Ю.-учитель-логопед
первой квалификационной категории**

МАДОУ «Детский сад №195-ЦРР»

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Содержание:

1. Пояснительная записка.....	3
2. Перспективный план.....	9
3. Конспекты занятий.....	20
4. Методические указания по использованию логопедической компьютерной игры «Играем и учимся».....	172
5. Библиографический список.....	205

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

1. Пояснительная записка

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования нацелены на то, чтобы «у ребенка возникла мотивация к познанию и творчеству, они направлены на поддержку любых программ, способствующих формированию личности ребенка как носителя ценностных установок современного мира. Мы должны учитывать, что дети приобщаются к миру в эпоху информационного взрыва — информатизации, виртуальной реальности» (А. Асмолов).

Концепция внедрения информационных технологий в дошкольном образовании предполагает создание, развитие и совершенствование специальных развивающих и обучающих компьютерных технологий, практическое применение их как системы дидактических игр. Игра – наш незаменимый помощник в обучении дошкольников. Играя с ребёнком в звуки, буквы, слова, можно преодолеть первые трудности и барьеры на пути к грамоте. Обучающая компьютерная игра становится формой сотрудничества, сотворчества взрослого и ребенка, той формой, которая не требует дополнительных стимулов, обеспечивает успех на занятиях, делает их увлекательными и желанными.

Компьютерные игры программы «Играем и учимся» помогают на занятиях развивать у детей фонематический слух, восприятие и фонематические представления. Мы не пытаемся заменить игрой на компьютере обычные дидактические игры, а стремимся расширить диапазон игр, обогатить их новым развивающим содержанием. Осваивая азы грамоты в играх с детьми старшего дошкольного возраста, мы стремимся предупредить нарушения чтения и письма, дислексию и дисграфию, которые являются самыми распространенными формами речевой патологии у младших школьников.

С учетом выявленных проблем мы разработали программу занятий по обучению грамоте детей 5-6 лет с использованием компьютерной логопедической игры «Играем и учимся». В процессе составления программы мы старались учесть результаты многолетней практики обучения детей, учесть возможности и особенности детей этого возраста.

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Цель представленной программы дополнительного образования: обучение детей 5-6 лет началам грамоты, чтению, профилактика и коррекция нарушений речевого развития, развитие высших психических функций.

Задачи:

- развивать звукопроизношение, выработать правильные артикуляционные навыки;
- развивать фонематический слух и восприятие, формировать навыки звукового анализа и синтеза;
- развивать грамматически правильную речь;
- обогащать активный и пассивный словарь детей;
- обучать навыкам чтения слогов, слов, предложений;
- способствовать развитию общей и мелкой моторики, мышц артикуляционного аппарата и дыхания;
- развивать внимание, память, мышление.

Для систематического и последовательного решения данных задач мы определили для себя следующие направления работы:

- формирование произносительных навыков, развитие артикуляционного аппарата;
- развитие фонематического восприятия, фонематических представлений, доступных возрасту форм звукового анализа и синтеза;
- обучение чтению аналитико-синтетическим методом;
- обогащение словаря детей, привлечение внимания к способам словообразования.
- активизация высших психических функций через специально подобранные игры на развитие межполушарного взаимодействия;
- развитие мелкой моторики пальцев рук;
- привлечение родителей к реализации программы через использование компьютерных технологий, систему консультирования посещения открытых занятий, проведение праздников.

Категория участников: программа ориентирована на обучения детей 5-6 лет с чистой речью и с речевыми нарушениями.

Планируемый результат:

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

- улучшение произносительной стороны речи (появление новые звуков, речь становится более четкой и выразительной)
- развитие и совершенствование фонематического слуха и восприятия;
- увеличение активного и пассивного словарного запаса;
- совершенствование графо-моторных навыков (написание печатных букв русского алфавита);
- формирование навыка чтения простых слогов, слов и предложений;
- использование детьми в спонтанной речи отработанных лексико-грамматических конструкций, структур простых и сложных предложений.

Количество занятий: коррекционная работа по плану рассчитана на восемь месяцев. Занятия проводятся во второй половине дня один раз в неделю. Продолжительность занятия составляет 25 минут.

Условия проведения занятий: компьютерный класс детского сада, состояние которого соответствует санитарным нормам, кабинет оснащен компьютерами по количеству детей, мультимедийным проектором, экраном, звукоусиливающими колонками.

Формы организаций деятельности детей:

- самостоятельная деятельность детей;
- совместная деятельность детей: ребёнок-ребёнок, взрослый – ребенок;

Форма организации занятия: подгруппами.

Подгруппа состоит из 5 – 7 детей – самый оптимальный вариант для успешного усвоения программы, для организации индивидуального подхода к отдельным детям. Игры проводятся за столом, в кругу, в парах. Такое разнообразие форм общения способствует эмоциональной разрядке, сближает детей в процессе занятия.

Краткое описание содержания работы.

Каждое занятие включает в себя новую лексическую тему. В ходе работы у дошкольников расширятся представления о предметах окружающего мира, их классификации, обогатится словарный запас.

Включение в занятие заданий компьютерной игры «Играем и учимся» повышает эффективность обучения детей, так как игра создаёт позитивный эмоциональный фон, влияющей на интеллектуальную активность ребёнка, способствует раскрепощению, стимулирует к поиску решений.

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Закрепляется изученный материал в домашнем задании так же по игре «Играем и учимся», которая установлена на компьютере у каждого ребёнка дома. На предварительном этапе работы проводится консультация родителей по использованию компьютерной программы «Играем и учимся».

Структура занятий:

1. Организационный момент

Организационный момент имеет целью сконцентрировать внимание детей на предстоящую деятельность через проведение пальчиковой гимнастики, слушания стихов, разгадывание загадок на изучаемый звук, подбор слов, выделение звуков или словесных игр с мячом, направленных на повторение предыдущего материала.

2. Основная часть:

- В доступной и развёрнутой форме с использованием проблемных ситуаций происходит знакомство детей с новой темой (как правило – это новая буква и звук, эти понятия даются на одном занятии);
- Чтение слогов и слов с новой буквой;
- Формирование навыков звуко-буквенного анализа;
- Упражнения на развитие фонематического слуха
- Игры и упражнения на развитие высших психических функций;
- Динамические паузы на развитие координации движений и речи;

3. Заключительная часть

Анализ совместной деятельности.

Рефлексия.

Используемые средства:

Наглядные пособия, предметные картинки к изучаемым звукам, по лексическим темам, музыкальные инструменты, дидактические игры, мячи, цветные фишки, акустико-артикуляционные схемы характеристики звуков, звуковички, слоговые дорожки и таблицы, домики гласных и согласных, гномы, сигнальные палочки, счетные палочки, символы для звукового анализа слов, наклейки для поощрения детей, CD-Диск Е. Железновой, разноцветные карандаши с гранями, пластилин, компьютеры, мультимедийный проектор, экран, интерактивная доска, полная версия логопедической компьютерной игры «Играем и учимся»

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

2. Перспективный план работы

№	Тема занятия	Образовательные задачи	Необходимое оборудование	Игровые задания компьютерной программы «Играем и учимся»
1.	Звук и буква А. Лексическая тема «Фрукты»	1. Познакомить детей со звуком [А] и буквой А. 2. Закрепить умение различать на слух звук [А] среди других звуков. 3. Упражнять в подборе слов на заданный звук. 4. Дать понятие о гласных. 5. Познакомить с условным обозначением гласных - красным квадратом. 6. Закрепить понятие звук и буква. 7. Активизировать словарь по теме «Фрукты».	Звуковичок А, графическое изображение буквы А, таблица с различными вариантами написания буквы А, таблица для различения понятий «Звук и буква»; палочки с красными «фонариками» для игры «Зажги фонарик», красные фишки, предметные картинки фруктов (ананас, айва, апельсин, абрикос, арбуз), таблицы для развития силы голоса, полная версия логопедической компьютерной игры «Играем и учимся».	1) Раздел «Звуки и буквы для дошкольников». «Работа со звуком А». Гласный [А] в начале, середине и в конце слова. 2) Раздел «Собери картинку», тема «Растения», раздел «Фрукты».
2.	Звук и буква У. Лексическая тема «Фрукты» (продолжение)	1. Познакомить детей со звуком [У] и буквой У. 2. Закрепить умение различать на слух звук [У] в звуковом ряду, слогах, словах. 3. Упражнять в подборе слов на заданный звук. 4. Закрепить понятие о гласных. 5. Познакомить с условным обозначением гласных - красным квадратом. 6. Дать понятие о том, что звук и буква У могут находиться в начале, конце и середине слова. 7. Учить образовывать прилагательные от существительных, обозначающих фрукты.	Звуковичок У, таблица с изображением буквы У, сигнальные фишки для игры «Зажги фонарик», предметные картинки или муляжи фруктов (груша, абрикос, яблоко, вишня, слива, апельсин), игрушка Карлсон, палочки с красными «фонариками» для игры «Зажги фонарик», полоски и красные фишки для звукового анализа слов, разрезная азбука, полная версия логопедической компьютерной игры «Играем и учимся».	1) Раздел «Звуки и буквы для дошкольников». Игра «Знакомство с гласными». Звук [У] в начале, середине слова. Уроки № 1, 2, 3. 2) Раздел «Мир вокруг нас». Игра «Загрузи вагончики» Раздел «Фрукты, овощи, ягоды»

(Продолжение следует, разработано 30 занятий..)

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

3. Конспекты занятий.

Занятие 1.

Тема: Звук и буква А.

Цель: Знакомство со звуками [А] и буквой А.

Задачи:

Образовательные:

1. Познакомить детей со звуком [А] и буквой А.
2. Закрепить умение различать на слух звук [А] среди других звуков.
3. Упражнять в подборе слов на заданный звук.
4. Дать понятие о гласных.
5. Познакомить с условным обозначением гласных - красным квадратом.
6. Закрепить понятие звук и буква.
7. Активизировать словарь по теме «Фрукты».

Развивающие:

1. Развивать высшие психические функции: внимание, восприятие, память, мышление.
2. Совершенствовать общую и мелкую моторику.
3. Учить ребёнка ориентироваться в схеме собственного тела.
4. Развивать фонематический слух и восприятие.
5. Формировать интонационную силу голоса.

Воспитательные:

1. Воспитывать желание говорить красиво и четко.
2. Формировать произвольность, умение выслушивать своих сверстников.

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Оборудование:

Звуковичок А, графическое изображение буквы А, таблица различных вариантов написания буквы А; таблица для различения понятий «Звук и буква»; палочки с красными «фонариками» для игры «Зажги фонарик», красные фишки, предметные картинки фруктов (ананас, айва, апельсин, абрикос, арбуз), таблицы для развития силы голоса, полная версия логопедической компьютерной игры «Играем и учимся».

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Пальчиковая гимнастика «В гости».

В гости к пальчику большому	Рука сжата в кулак, кроме большого пальца;
Приходили прямо к дому	По очереди разгибаются все пальцы,
Указательный и средний,	Соединяются по очереди с большим пальцем,
Безымянный и последний,	Также соединяются в колечко с большим,
Сам мизинчик малышок Постучался на порог.	Постучать мизинчиком несколько раз по большому пальцу.
Вместе пальчики друзья,	Хлопаем в ладоши,
Друг без друга нам нельзя!	Соединяем пальцы в замок.

2. Объявление темы занятия.

Сегодня ночью в детском саду стоял страшный шум. Это все буквы выскочили из книг и спорили, кто будет самой первой буквой в алфавите. Буква А стояла посреди группы, широко расставив ноги, как капитан на корабле. «Тише буквы, всем молчать! Акула приплывёт сейчас, что останется от вас? Лучше будем мы

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

дружить, сладкий апельсин делить, а ещё на букву А начинаются слова: астра, азбука, айва, ах... просто кругом голова!»

-На приём к врачу идёте, чтобы горло показать, что там нужно вам сказать?

-А-А-А!

- Когда в коляске вы лежали, что вам мамы напевали?

-А, А, А!

-Правильно! Сейчас вы согласны, что я самая первая в алфавите должна стоять? - сказала буква А и все остальные буквы согласились.

3. Характеристика звука и буквы А.

Ребята, хотите познакомиться с ней поближе? Сегодня буква А пришла к нам в гости, и мы узнаем как она пишется.

А- это очень важная буква, она стоит впереди всех букв, в начале алфавита.

А - начало алфавита,

Тем она и знаменита,

А узнать её легко-

Ноги ставит широко!

Давайте ещё раз споём эту песенку. Представьте, что мы качаем малыша: «А-а-а...»

Звук [А] произносится только голосом, рот открыт, никакой преграды для воздуха нет. Звук [А] можно петь и тянуть, поэтому его называют гласным.

Воздух свободно идёт через рот.

Нет препятствий разных.

Голос участвует, голос поёт.

Звук получается гласный!



**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

4. Фонетическое упражнение: «Зажги фонарик» Я буду называть разные звуки, а вы поднимите сигнал, когда услышите звук [А].

О, У, А, Ы, Э, А,У.

5. Знакомство с графическим образом буквы А.

Звук [А] обозначается буквой А, вы не забыли, что звуки мы слышим, а буквы читаем и пишем.

Буква А бывает большая или заглавная и маленькая. Посмотрите, они совсем друг на друга не похожи, а обозначают один и тот же звук. Предъявляется схема. Дети рассматривают большую и маленькую буквы А.



«А» шагает по дорожке,

Широко расставив ножки

Буква может убежать-

Нужно ноги ей связать.

Давайте покажем букву А с помощью наших пальчиков.

6. Упражнение для развития силы голоса. Чтение буквы А.

Давайте поиграем в игру «Тихо - громко!» Попроём звук [А] (чтение таблиц с буквой А голосом различной громкости в зависимости от размера букв).

А-А-А... А А А... А-А-А-а-а-а

7. Знакомство обозначением гласных звуков. Упражнение для развития слухового восприятия. Игра «Колыбельная».

У гласных звуков есть условное обозначение- квадрат или круг красного цвета. Мы будем обозначать с помощью кружочков красного цвета. У вас есть набор из красных кружочков- фишек

Помните сказку о непослушном мышонке? Мама-мышка укладывала его спать и пела ему колыбельную песенку. Вот так: « А-А-А»

Мышка деточку качает,

Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста с использованием логопедической компьютерной игры «Играем и учимся»

А-А ей напевает!

А - красивый звук какой,

Ну-ка шире рот открой!

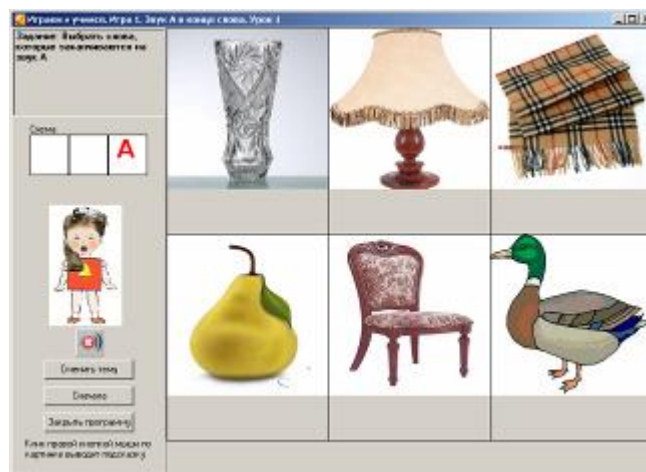
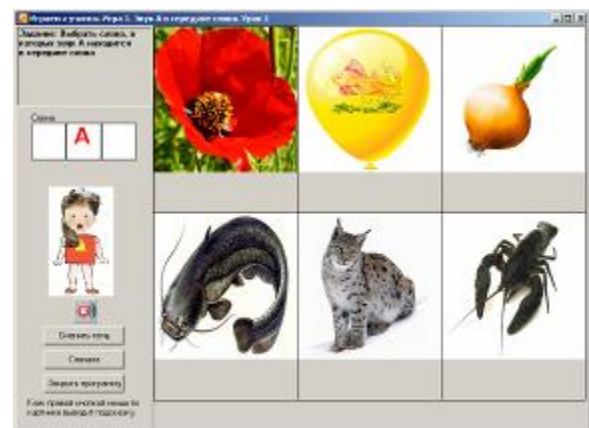
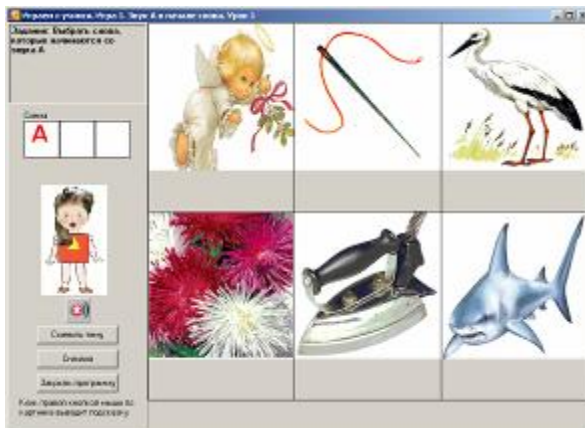
Послушайте внимательно колыбельную и положите столько кружочков, сколько звуков А вы услышите.

Мама тихо напевала : « А-О-А-У»:

Мама деточку качала: « А-У-О-А-А».

Дети выкладывают столько красных кружочков-фишек, сколько раз логопед произнесёт звук [А].

8. Компьютерная игра «Играем и учимся». Раздел «Звуки и буквы для дошкольников». «Работа со звуком А». Звук [А] в начале, середине и в конце слова.



9. Динамическая пауза «Аист».

**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

Аист азбуку учил:

И пятёрку получил.

И сегодня без подсказки

Сам себе читает сказки!

Дети, умный аист приглашает нас с ним поиграть.

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу!

-Топни правой ногой!

-Топни левой ногой!

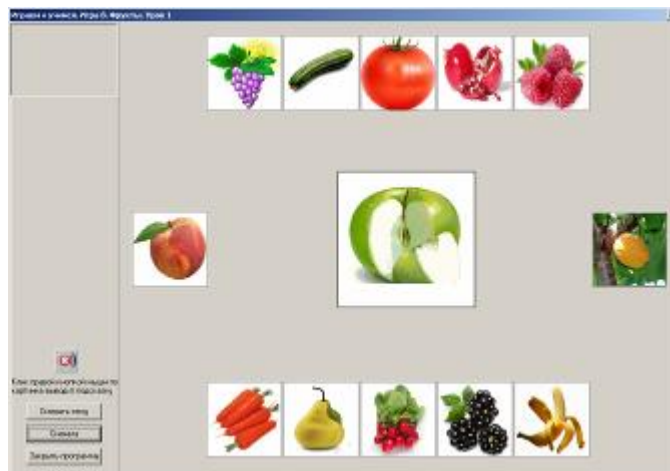
Снова - правой ногой

Снова - левой ногой.

Вот тогда придёшь домой!

**10. Компьютерная игра «Играем и учимся». Раздел «Собери картинку»,
тема «Растения», раздел «Фрукты».**

Ребята, вот мы и вернулись домой, устали гулять с аистом по болоту, пора нам подкрепиться. А где содержится всего больше витаминов? Конечно, во фруктах! Давайте скорей пойдём в сад и соберём урожай фруктов!



**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

11. Итог занятия.

Мы познакомились со звуком и буквой А. А - первая буква в алфавите. Она гласная, потому что её можно тянуть или петь, обозначается красным цветом. С неё начинается много разных слов. Например, назовите фрукты, которые начинаются с А.

Кто фрукт первым назовёт, тот первым за призом подойдёт: ананас, арбуз, апельсин, абрикос, айва - начинаются на А. Молодцы!

(Продолжение следует, в программе разработано 30 занятий...)

Заключение.

В логопедической практике логопедическая компьютерная игра «Играем и учимся» используется более 9 лет. Наш опыт и отзывы коллег говорят о том, что использование компьютерной игры «Играем и учимся» в коррекционном процессе обеспечивает положительную динамику в работе с детьми, имеющими нарушениями речи. Эффективность коррекционной работы с использованием на занятиях компьютерной игры повышается в среднем на 20%, чем при использовании только традиционных дидактических игр. Компьютерная игра позволяет педагогам сделать занятия более интересными, занимательными. Существенно сокращается время для подготовки к занятиям у педагога.

Эффективность логопедической работы с использованием данной программы оценивается по следующим параметрам: сформированность правильного произношения, фонематического слуха и восприятия у детей; овладение звуко - слоговым анализом и синтезом; существенное увеличение словарного запаса, овладение навыками классификации и обобщения, овладение навыками чтения и письма, подготовка к усвоению фонетического принципа письма.

У детей развиваются внимание, сосредоточенность, быстрота действий, повышается учебная мотивация на логопедических занятиях.

Активно используют игру родители для закрепления у детей умений и навыков, полученных на занятиях.

Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста с использованием логопедической компьютерной игры «Играем и учимся»

Логопедическая компьютерная игра была представлена:

- на курсах повышения квалификации логопедов г. Перми и Пермского края (2005-2014);
- на I Всероссийской мультидисциплинарной научно-практической конференции с международным участием «Когнитивные нарушения у детей. Современные подходы к диагностике, коррекции и развитию речи» г. Пермь (2009).
- На II, III, IV открытых городских ярмарках педагогических инноваций в г. Перми (2011, 2012, 2013).
- На краевой научно-практической конференции «Мультидисциплинарные подходы к коррекции речевых нарушений в дошкольном и младшем школьном возрасте» г. Краснокамск (2011)
- На V Международной научно-практической конференции «Совершенствование общеобразовательного и коррекционно-развивающего процессов в дошкольных учреждениях» г. Томск (2012)
- На Всероссийской научно-практической конференции «Современные образовательные технологии в работе с детьми дошкольного возраста» г. Санкт-Петербург (2012)
- Программа «Играем и учимся» получила Диплом победителя на IV Всероссийском сетевом конкурсе «Профессиональный успех XXI» в номинации «Цифровые образовательные ресурсы в профессиональном деятельности» (2014)
- На XIII Международной Ярмарке социально-педагогических инноваций (2015)

«Институт научной и педагогической информации Российской Академии образования» выдал Свидетельство №18740 от 10.12.2012 о регистрации электронного ресурса компьютерная логопедическая игра «Играем и учимся», отвечающего требованиям новизны и приоритетности.



**Программа дополнительного образования по обучению грамоте детей
старшего дошкольного возраста с использованием логопедической
компьютерной игры «Играем и учимся»**

5. Библиографический список:

1. Анищенкова В.С. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников, - М.: АСТ Астрель, 2007.
2. Волина В.В. Занимательное азбуковедение, - М.: Просвещение, 1991.
3. Иванкова В. 1000 загадок, пословиц, поговорок, скороговорок- М.: "Аквариум", 2007.
4. Коноваленко В.В. Фронтальные занятия в подготовительной группе для детей с ФФН - М, 1998.
5. Крупенчук О.В. Научите говорить меня правильно! – СПб. : Литера, 2006
6. Кузнецова Е.В., Тихонова И.А. Ступеньки к школе - М, 1999.
7. Селиверстов В.И. Речевые игры с детьми. – М.: ГИЦ ВЛАДОС, 1994.
8. Филичева Т.Б. Чиркина Г.В. Программы дошкольных образовательных учреждений компенсирующего вида для детей с нарушением речи. – М.: Просвещение, 2010.
9. Цуканова С.П., Бетц Л.Л. Учим ребёнка говорить и читать- М, 2007.
10. Цуканова С.П., Бетц Л.Л. Речевые праздники и развлечения в детском саду- М, 2007.

6. Использованные информационные источники:

Видеоролик об игре «Знакомство с гласными»

<http://www.youtube.com/watch?v=y6a4fDXH0Mk>

Видеоролик об игре «Веселый поезд»

<http://www.youtube.com/watch?v=YGP030WiDQA>

Видеоролик об игре «Собери картинку»

<http://www.youtube.com/watch?v=QwUWe9G0IKc>

Видеоролик «Установка и обновление программы»

<http://www.youtube.com/watch?v=g6rzKmRwYi0>

Котова, Е. А. Играем и учимся [Электронный ресурс] / Е.А. Котова. – Режим доступа: www.logopedgame.ru