**Использование ИКТ в работе**

**учителя - логопеда**

 В современное время компьютерные технологии очень плотно вошли в педагогический процесс. Информационные технологии помогают совершенствовать процесс обучения дошкольников, делают его мобильным.

 Главная их особенность – это интерактивность. В компьютерных технологиях происходит взаимодействие аудиовизуальных информационных и, технических возможностей. Именно это помогает осуществлять на логопедических занятиях образовательные, коррекционные, развивающие, воспитательные и коммуникативные функции.

 Применение ИКТ в дошкольном возрасте вносят игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений; позволяют многократно повторять отрабатываемый речевой материал, не подавляя интерес ребенка к занятиям, использовать разнообразный стимулирующий материал; отрабатывать различные уровни сложности; создавать собственный дидактический материал, учитывая требования коррекционной программы и уровень подготовки детей, и структуру нарушения.

 Представлю компьютерные игры, которые я использую на индивидуальных занятиях на формирование и совершенствование всех компонентов речи.

Для развития артикуляционной, общей и мелкой моторики я использую мультипликационные презентации: «Маша и медведь», Барбоскины, «Смешарики», «Кукутики», «Лунтик и его друзья». На экране демонстрируется музыкальный клип с героями, а мы с детьми выполняем одновременно артикуляционную гимнастику, логоритмические упражнения, или элементы биоэнергопластики.

*Для развития фонематического слуха использую игру*, «Какой предмет звучал?»

Ход игры: ребенку предлагается инструкция.1. Послушай и запомни, как звучат разные предметы. Потом выдели предметы в той последовательности, в которой они звучали. Выбирая мышью нужную картинку. (Баночка с крупой, скомканная бумага, колокольчик, вода в стакане, погремушка).

2.На слух определи и покажи, какой предмет звучит сейчас. Послушай и определи, какой предмет не звучал или, какой добавился новый.

 В играх на автоматизацию и дифференциацию поставленных звуков. Я совмещаю задачи по звукопроизношению с задачами по совершенствованию лексико - грамматических категорий языка.

Например, рассмотрим автоматизацию звука С.

 *Игра «Назови ласково»*

Цель: образование уменьшительно-ласкательной формы существительных.

Ход игры: Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки и предметы обычной величины. Затем надо мышью выбрать предметы в уменьшенном виде и перетащить к исходной картинке, назвав ее.

Речевой материал: звук С в начале слова: санки-саночки, солнце, суп, сыр. В конце слова: нос-носик, кокос. Со стечением согласных: каска, маска, миска.

*Игра «Один - много».* Цель: употребление существительных в единственном и во множественном числе.

Ход игры: Ребенку предлагается назвать предметы в единственном числе и найти те же самые предметы во множественном числе, перетащить мышью к исходным и правильно назвать.

*Речевой материал*: звук С в начале слова: сом-сомы, сад-сады, собака-собаки, сапог-сапоги, сумка-сумки. Со стечением согласных: скамейка - скамейки, стол, слон, куст, аист. В интервокальной позиции: оса - осы, коса, лиса, носок. В конце слова: ананас - ананасы, лес, поднос, кактус.

*Игра «Счет с предметами»*

Цель согласование существительных с числительными, прилагательными.

Ход игры: ребенок сначала называет картинки, а затем перетаскивает их к цифрам от 1 до 10 в зависимости от возраста детей.

1 сова, 2 самоката, 3 самолета, 4 сороки, 5 сундуков, 6 стаканов, 7 стульев, 8 автобусов, 9 ласточек, 10 мостов. Можно предложить назвать цвет предметов, убрать предмет синего цвета и назвать его (синий самокат).

*Игра «Жадина»*

Цель согласование существительных с личными местоимениями, дифференциация существительных по родовой принадлежности.

Ход игры: Сначала назвать предметы и картинки, затем на первую полку перетащить мышью те картинки, про которые можно сказать она моя, на вторую - он мой и на третью они мои и на четвертую-оно мое.1-оса, скамейка, маска. 2-слон, стул, мост, .3-носы, сани, соты. 4-солнце, сито, сено.

Формирование слоговой структуры слова начинаем с отработки первого-третьего классов. Когда дети усвоят слова простейшей слоговой структуры, можно переходить к более сложной.

*Игра «Слоговые бродилки»*

Цель: упражнять в употреблении слов 3 класса слоговой структуры.

*Речевой материал*: сок, цепь, пень, суп, бык, дуб, сом, конь, нож, сыр.

Понадобится игральный кубик. Ребенок ставит курсор на «Старт» и кидает кубик. Затем переставляет курсор на столько картинок вперед, сколько точек окажется на верхней грани кубика. Главное условие - остановившись на картинке нужно ее назвать правильно (без ошибок), если допущена ошибка - исправить и вернуться в первоначальное положение. Игра заканчивается, когда ребенок доберется до "Финиша".

*Игра «Сложи картинку»*

Цель: упражнять в употреблении слов 1-3 класса слоговой структуры.

*Речевой материал*: бананы, акула, поляна, радуга, кубики, машина, шуба, лиса, пони, туча, поле, дом, кот, кит, мак, пес.

Ход игры: Ребенку необходимо собрать картинку из частей, нажимая курсором на каждый элемент и одновременно проговаривая слоги. А затем назвать всю картинку целиком.

*Для развития связной речи использую игру «Писатели».*

Цель: Научить детей составлять описательный рассказ по мнемотаблице.

Ход игры: Ребенку предлагается рассмотреть мнемотаблицу. Выбрать предмет, который он будет описывать. Подставлять его к каждой графе таблицы и составить рассказ. Например, описание фруктов и овощей.

1. Название предмета.2. Цвет. 3. Размер. 4.Форма. 5.Где растет.6.Что можно приготовить.

С помощью *мнемотаблиц* учим детей составлять описательные рассказы о временах года, о диких и домашних птицах и животных, об инструментах и игрушках.

*Игра « Что сначала, что потом»*

Цель: учить детей правильно определять последовательность серии сюжетных картинок, составлять связный рассказ по ним.

Детям предлагается серия сюжетных картинок. С помощью мыши их надо расставить в нужной последовательности. И затем составить связный рассказ. Можно детям предложить расставить в нужной последовательности картинки по прослушанному рассказу логопеда.

 Таким образом, использование ИКТ в работе с детьми повышает положительную мотивацию обучения; активизирует познавательную деятельность обучающихся, организует деятельность с детьми на высоком эстетическом и эмоциональном уровне, повышает качество знаний; вносит радость в жизнь ребенка, то есть делает процесс обучения и развития речи детей дошкольного возраста достаточно простым и эффективным, открывает новые возможности образования, развития и воспитания.

*Список литературы:*

1. Калинина Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве.- М, Сфера, 2008.-6с.
2. Яковлева А.И. Информационно-коммуникативные технологии в образовании. М.: МИА, 1999. – 14 с.