

*Формирование навыка
самоконтроля, используя
нетрадиционные методы
коррекции, у детей с
нарушением речи*

ГБОУ Школа № 2117

Долотова Н.А.

Дети с речевой патологией



Нарушение эмоционально-волевой сферы



Адекватность в оценке результатов собственной деятельности

Неуверенность в себе

Пассивность

Замкнутость.
Отказ от деятельности
(негативизм)

Агрессия



Снижение познавательных процессов



Несовершенство процессов анализа и синтеза

Несовершенство процессов обобщения абстрагирования

Снижение слухового восприятия

Снижение внимания

АКТУАЛЬНОСТЬ

Недостатки традиционных методов обучения



СЛАБАЯ АКТИВНОСТЬ ДЕТЕЙ

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ

СНИЖЕНИЕ НАВЫКОВ САМОКОНТРОЛЯ

Формирование навыка самоконтроля и произвольности поведения является одной из приоритетных задач воспитания детей с речевой патологией. Для осуществления образовательного процесса требуется применение специальных методов, максимально активизирующих их мыслительную деятельность. На протяжении целого ряда лет некоторые методисты изучали условия и пути развития самостоятельности и активности дошкольников, формирования у них самоконтроля и пришли к такому выводу, что использование элементов программированных заданий могут давать положительные результаты в непосредственной образовательной деятельности с дошкольниками с нарушением речи.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение эффективности коррекционного обучения детей с нарушением речи, путем формирования у них оценочно-контрольных действий

ЗАДАЧИ

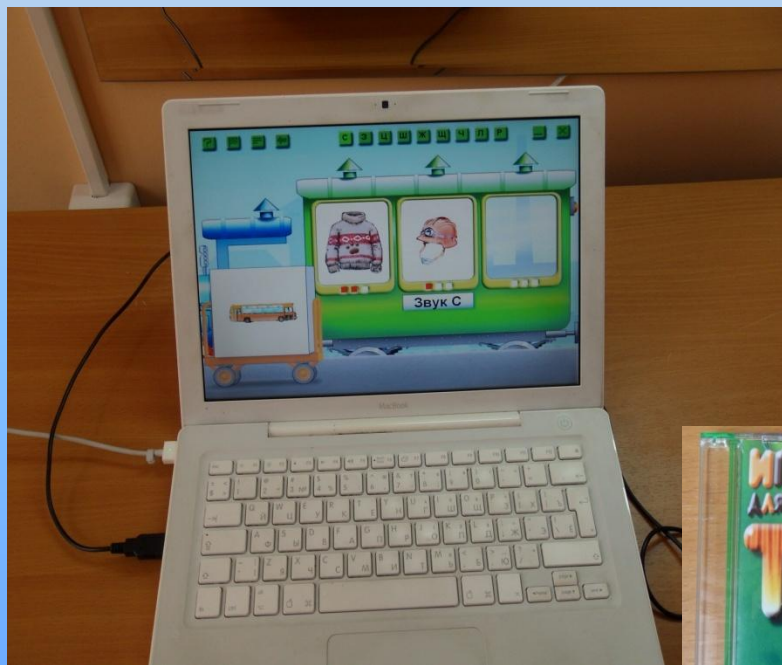
- 
- Формирование оценочно-контрольных действий
 - Формирование навыка речевого контроля

- 
- Формирование пространственно-временных отношений
 - Индивидуализация процесса приобретения знаний

- 
- Достижение высокого уровня самоконтроля
 - Развитие познавательных процессов

- 
- Снижение нарушений эмоционально-волевой сферы
 - Повышение коммуникативного общения

Одним из наиболее перспективных направлений повышения эффективности педагогического процесса является метод программированного обучения



ИДЕЯ ПРОЕКТА

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С
ЭЛЕМЕНТАМИ
ПРОГРАММИРОВАННОГО
ОБУЧЕНИЯ**

**Преодоление
недостатков
познавательной
деятельности**

**Развитие
эмоционально-
волевой сферы**

**Развитие
активности и
самостоятельности**

**Формирование
навыков
партнерских
взаимоотношений
со сверстниками**

СИГНАЛЬНЫЙ
КРУГ

ИДЕОГРАФЫ

ПЕРФОКАРТА

СВЕТОВОЕ
ТАБЛО

ВОЛШЕБНЫЙ
ТЕЛЕФОН

**ВИДЫ
ПРОГРАММИРОВАННЫХ
ЗАДАНИЙ**

ВОЛШЕБНЫЕ
КОНВЕРТЫ

ВОЛШЕБНЫЙ
ОГОНЕК

МОТАЙКА

ЛОГИКО-
МАЛЫШ

ПЕРФОКОНВЕРТ

Игры с ориентацией на наглядный образец ответа и правильный способ выполнения задания



ИДЕОГРАФЫ



СВЕТОВОЕ ТАБЛО



ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЕК



СИГНАЛЬНЫЙ КРУГ



МОТАЙКА



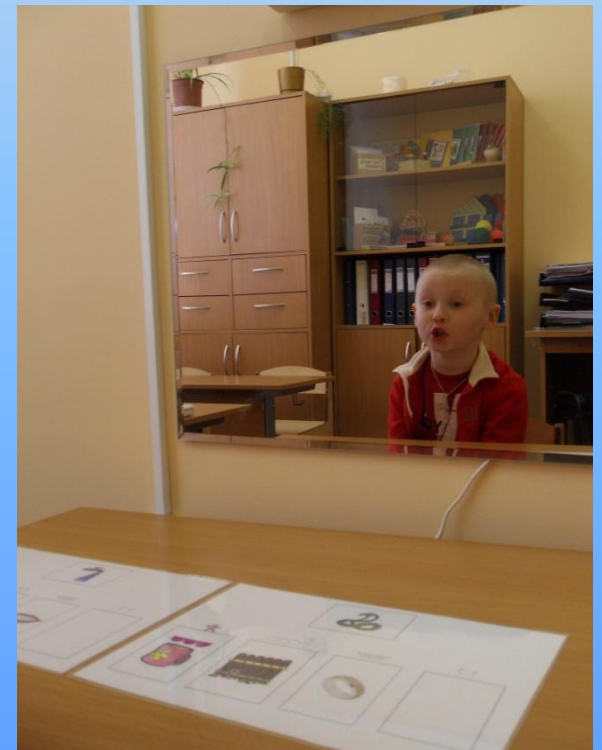
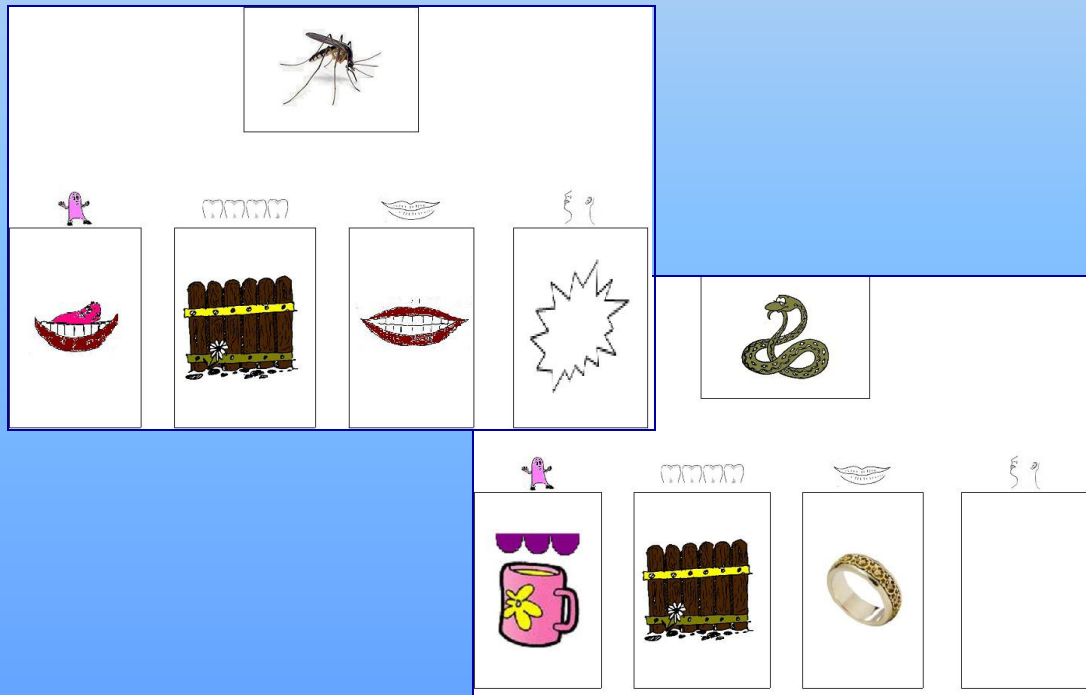
ЛОГИКО-МАЛЫШ

ИДЕОГРАФЫ

Детям трудно воспринимать на слух последовательность органов артикуляции при произнесении звука .

На идеограммах графически показано положение языка, зубов, губ и участие голосовых связок в образовании того или иного звука.

Применение данного рода материала позволяет ребенку выстроить определенную систему, алгоритм произнесения звука.



СВЕТОВОЕ ТАБЛО

Табло представляет собой доску с местами для размещения картинок. Под каждой картинкой два прямоугольника (красный и синий). Ребенок должен послушать задание, назвать картинку и выбрать, до какого контакта ему дотронуться указкой. При правильном выборе загорается сигнальная лампочка, расположенная на указке.

Задания варьируются в зависимости от темы занятия.



ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЕК

Это электронная игра, которая состоит из диэлектрической платы с нанесенными на ней тонкими электропроводящими полосками, карт с картинками или словами и отверстиями, индикатора, по которому можно проверить правильность выполнения задания.

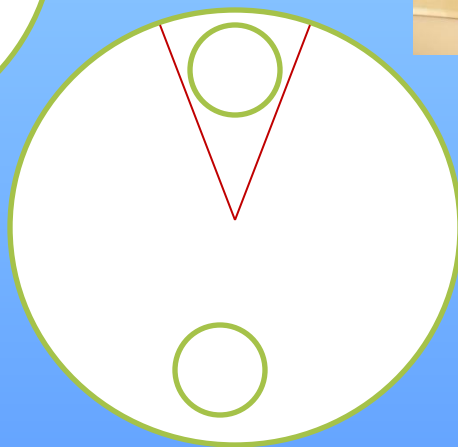
Наконечник провода вставляется в отверстие рядом с вопросом. Затем на карте находится ответ и к отверстию прикладывается металлический стержень индикатора.

Если задание выполнено правильно, то лампочка загорается.



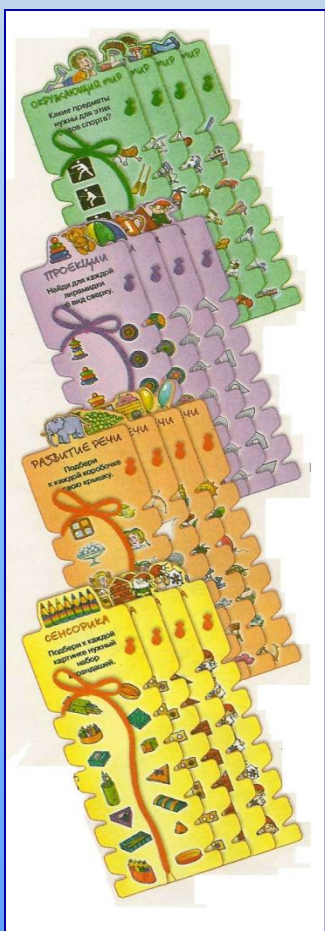
СИГНАЛЬНЫЙ КРУГ

Это круг-основа с картинками. На основе правильные ответы располагаются симметрично относительно центра. Рамка состоит из двух частей: малого сектора – для выделения вопроса и большого сектора с окошечком – для проверки ответа.



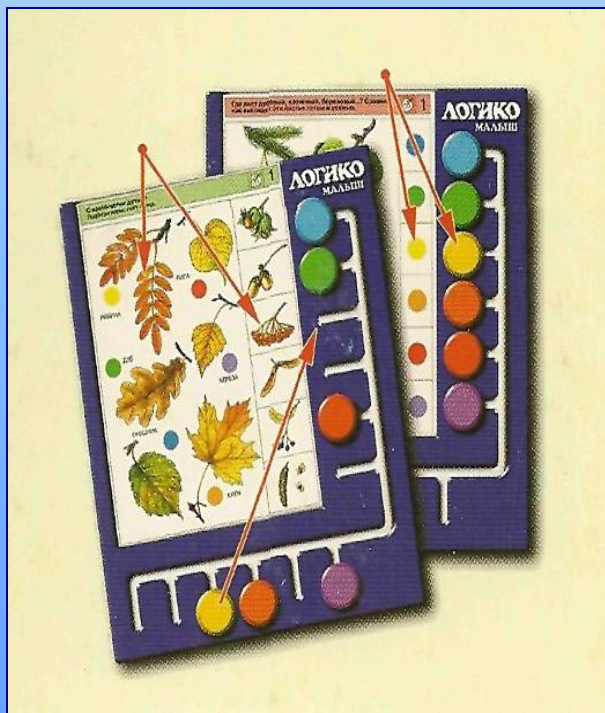
МОТАЙКА

В игре шнурок необходимо мотать вокруг картонной полоски много раз, соединяя вопрос с ответом. Результат проверить можно, если перевернуть полоску. Витки шнурка должны точно наложиться на серые полосы.



ЛОГИКО-МАЛЫШ

Игра состоит из планшета с разноцветными фишками и наборов карточек по разным темам. Фишки соответствующего цвета ставят на правильные ответы. Для проверки результата карточку переворачивают. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпасть.



Игры, направленные на понимание устной инструкции. В основе лежит материализованное действие в виде схем и фишек



ПЕРФОКАРТЫ



ПЕРФОКОНВЕРТЫ



ВОЛШЕБНЫЕ КОНВЕРТЫ

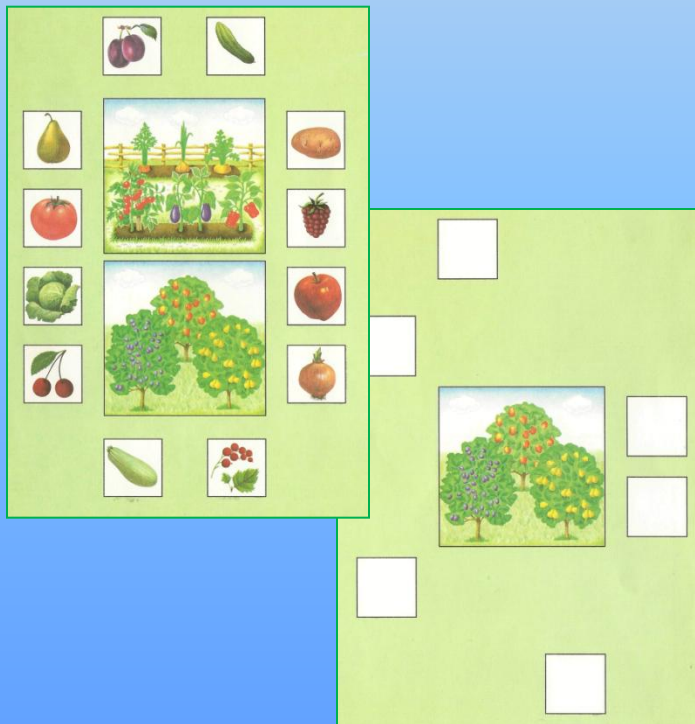


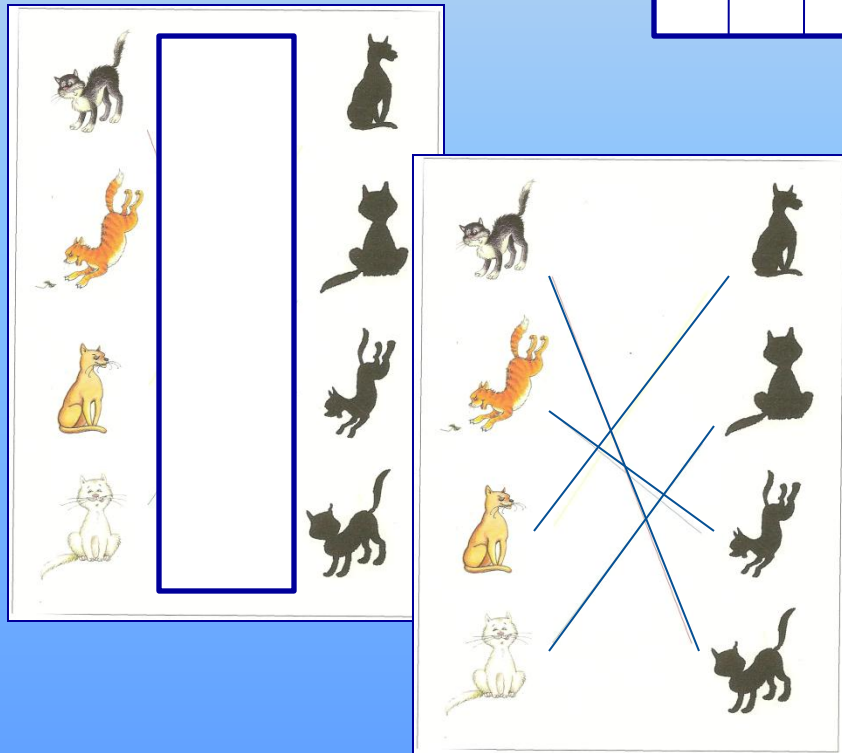
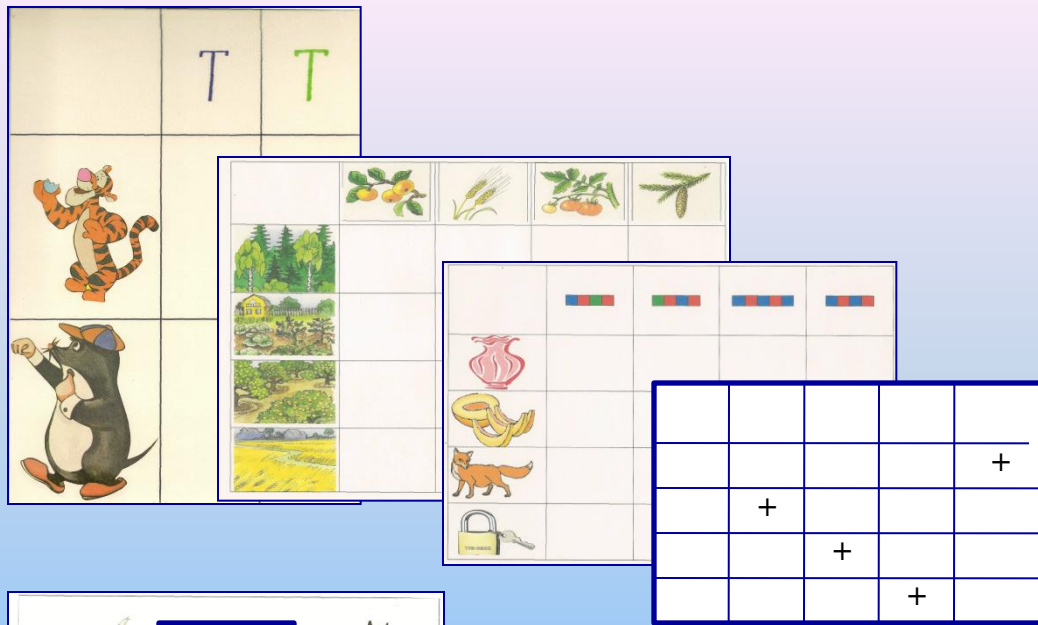
ВОЛШЕБНЫЙ ТЕЛЕФОН

ПЕРФОКАРТЫ

Это программированные задания, состоящие из вопросов и предполагаемых ответов. При выполнении задания ребенок отмечает место пересечения вопроса и правильного ответа крестиком, накрывает фишками правильные ответы или соединяет вопрос с ответом линией.

Для проверки накладывается на бланк готовый трафарет с правильными ответами



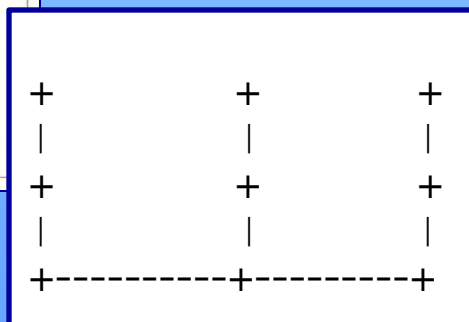
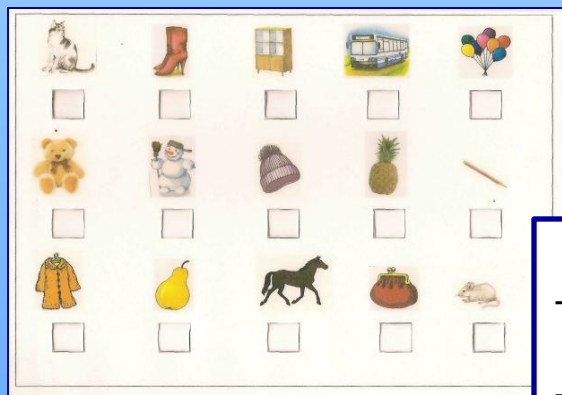


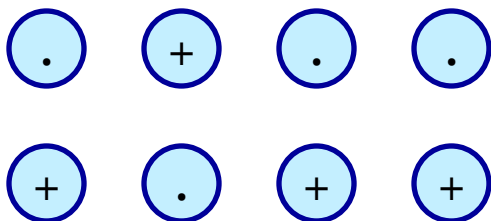
ПЕРФОКОНВЕРТЫ

Это таблицы с прорезями для ответа ребенка. В конверты вставляется чистый лист бумаги. В зависимости от задания дети могут нарисовать ответ, поставить крестик, написать соответствующие цифру или буквы.

На перфокарте с внутренней стороны могут быть правильные ответы, а также при соединении крестиков получается соответствующая фигура или буква.

Можно использовать и перфокарты без опоры на картинку. В этих случаях дети действуют не с самими предметами, а с их образами.

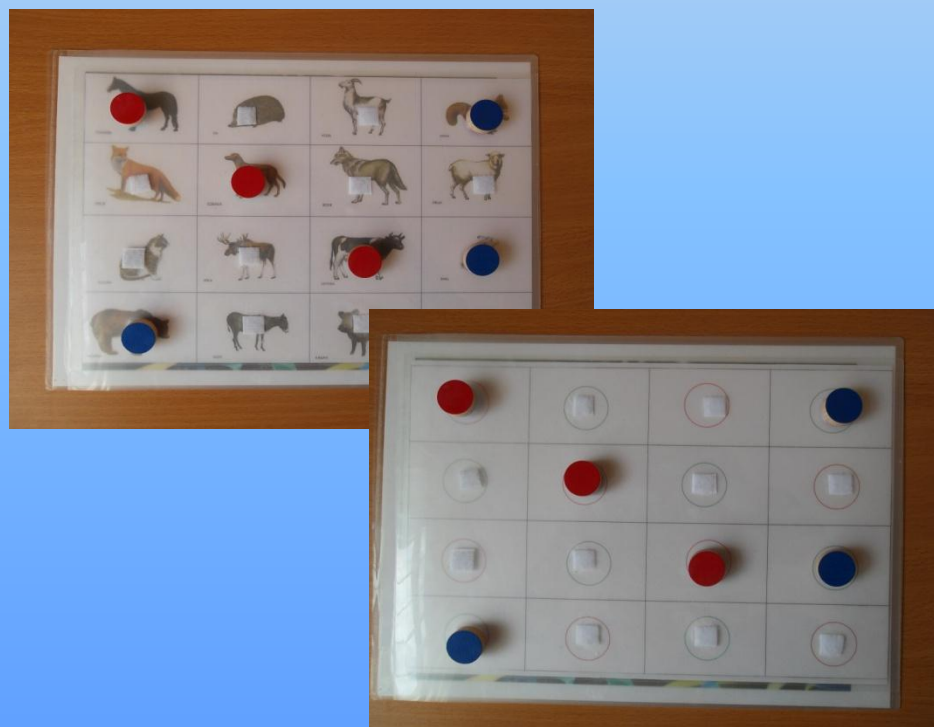




ВОЛШЕБНЫЕ КОНВЕРТЫ

Это таблица с прозрачной пленкой сверху. На пленку наклеена липучка. В конверт вставляется картинка и дается задание. На правильные ответы выставляются фишки.

Чтобы проверить правильность выполнения задания, необходимо перевернуть картинку и на правильных ответах появится кружок соответствующего цвета



ВОЛШЕБНЫЙ ТЕЛЕФОН

Это карта, в центре которой закреплен пластмассовый телефонный диск со стрелкой. В отверстиях вместо цифр вставлены различные разноцветные геометрические фигуры. По краю карты размещены картинки на лексическую тему или определенный звук. Пособие входит также набор маленьких карточек с изображением тех же геометрических фигур, что и в отверстиях телефонного диска, но в различной последовательности.

При правильном наборе геометрических фигур стрелка укажет на ту же картинку, что и на оборотной стороне маленькой карточки.



РЕЗУЛЬТАТЫ

Значительно повысилась эффективность коррекционно-образовательного процесса

Появились нестимулированные оценочно-контрольные действия

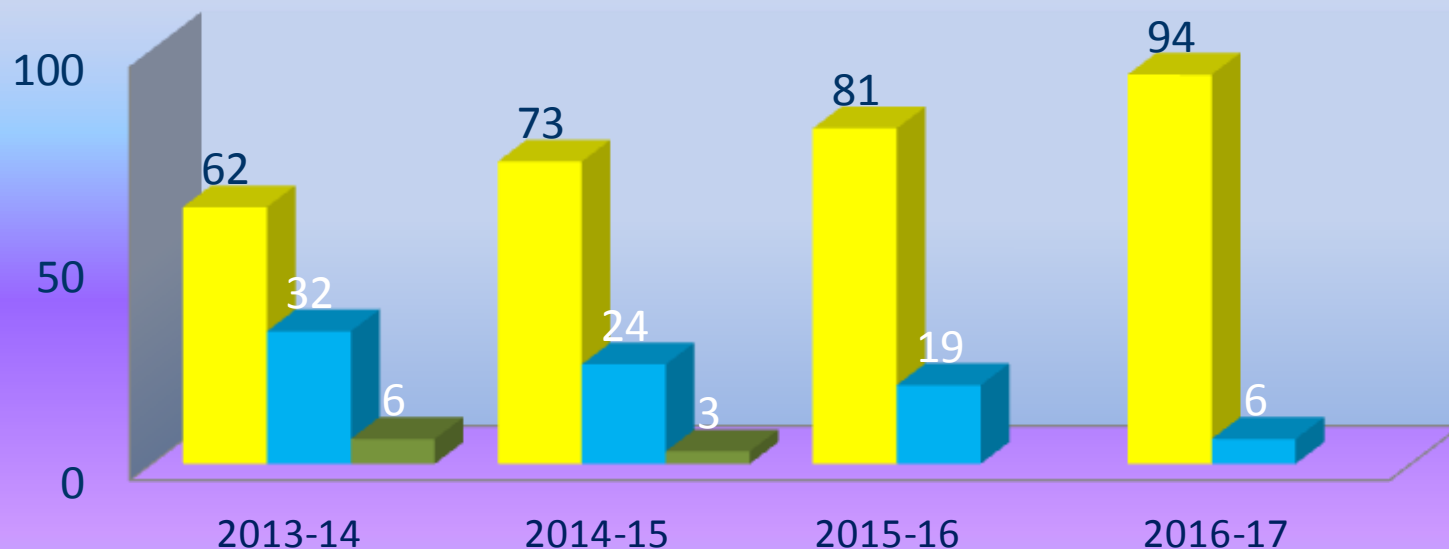
Достиг высокого уровня самоконтроль

Сформировались навыки пользования наглядными образцами и понимание устной инструкции

Повысился уровень познавательных процессов

Выработалась привычка доводить начатое дело до конца

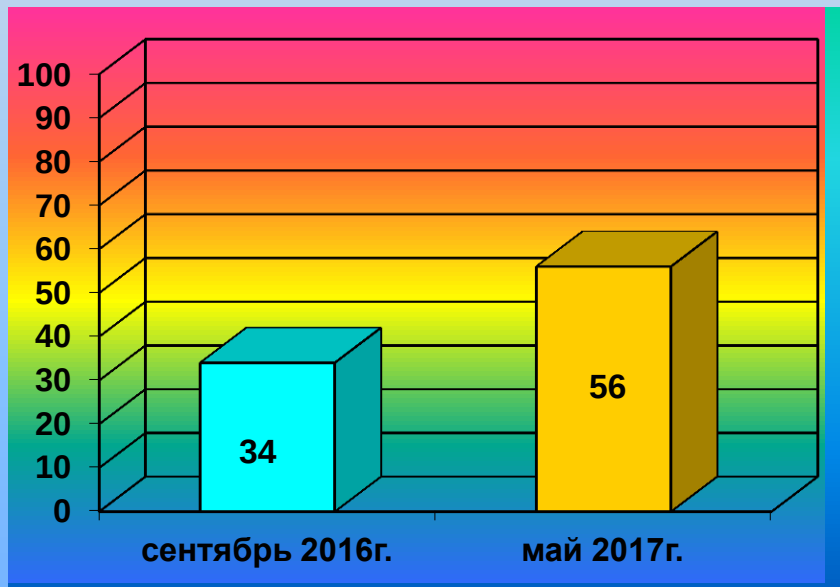
РЕЗУЛЬТАТЫ КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЫ



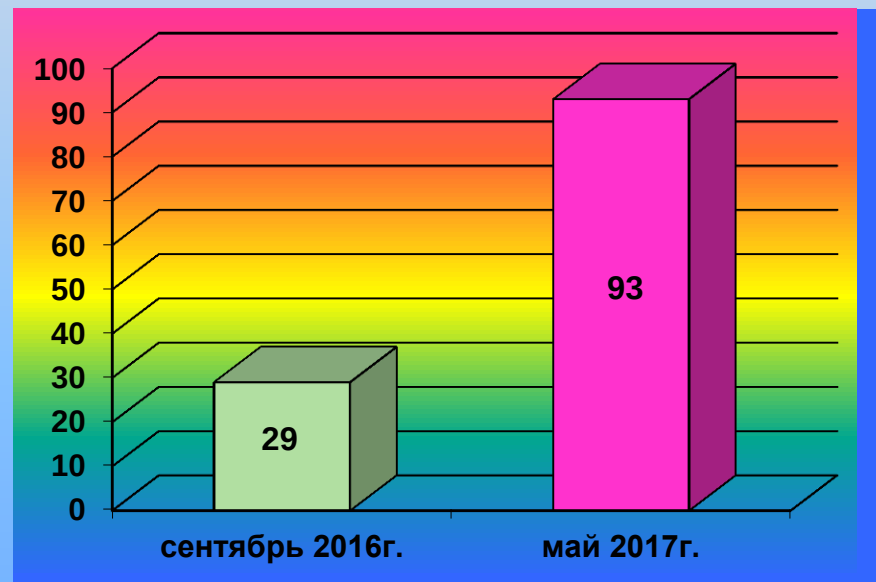
- речь соответствует возрастной норме
- речь значительно улучшена
- оставлены на повторный курс

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ САМОКОНТРОЛЯ

Подготовительная группа №9

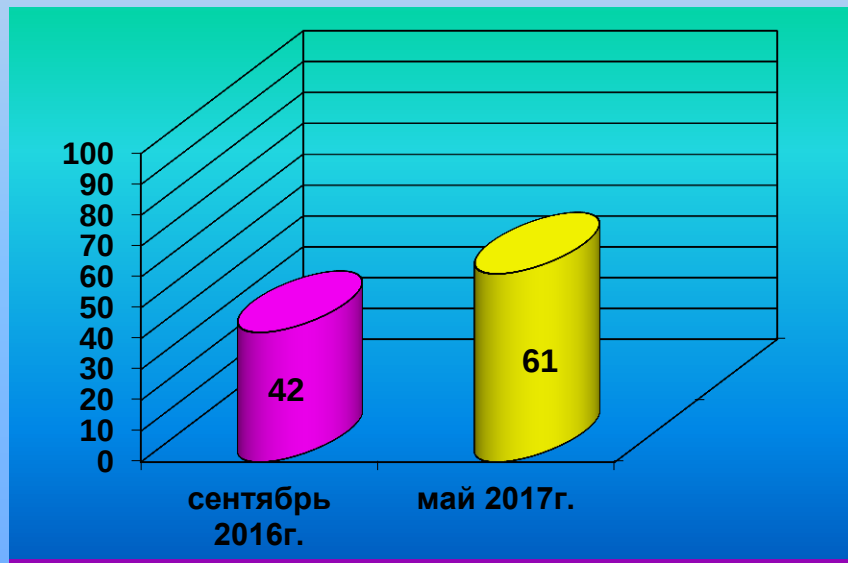


Экспериментальная
подготовительная группа №10

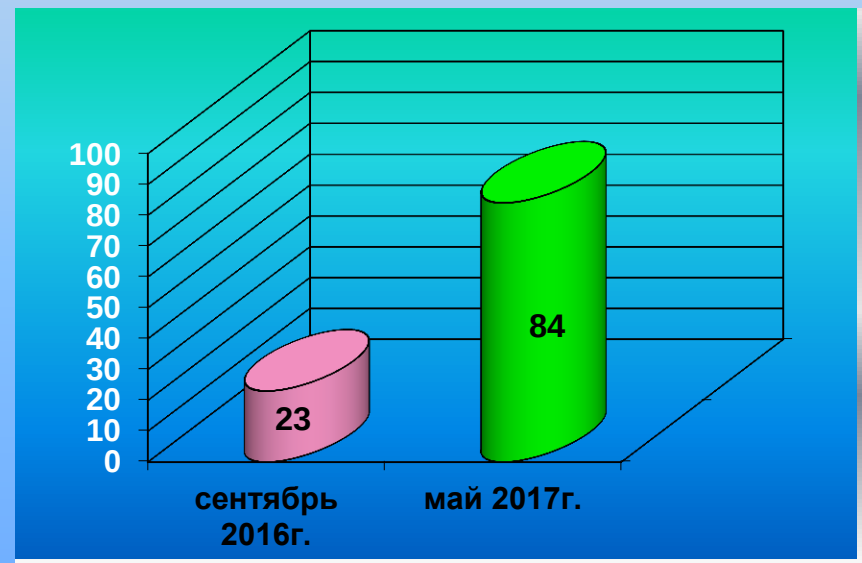


РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ГРУППА «БАБОЧКИ»



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ
ГРУППА «НЕПОСЕДЫ»



ВЫВОД

Использование дидактических игр с элементами программирования при сочетании с традиционными методами обучения детей с нарушением речи не только формируют навыки самоконтроля и самостоятельной деятельности, но и являются прекрасным средством развития произвольного внимания, наблюдательности, воображения, пространственного представления и восприятия, памяти, эмоции, воли, активизация всей психической деятельности.

Программированные задания позволяют сделать обучение интересным и радостным.

Все это позволяет успешно подготовить детей к школе на уровне современных требований, сформировать предпосылки учебной деятельности.

ВЫВОД

Дидактические игры с элементами программирования

