

ОТ ЭКРАНА К РЕЧИ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОВЗ

А.С. Разгуляева.,
учитель-логопед МА ДОУ № 19,
МО Краснотурьинск

Современная коррекционная педагогика находится в постоянном поиске новых, более эффективных путей помочи детям с особыми образовательными потребностями. В этом контексте информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) перестают быть просто вспомогательным средством, а становятся мощным педагогическим инструментом, позволяющим выстроить индивидуальный маршрут развития ребенка. Задача специалиста заключается не в механическом использовании цифровых устройств, а в их грамотной интеграции в коррекционный процесс, где технологии служат мостом между внутренним миром ребенка и окружающей его действительностью.

Ключевые преимущества использования ИКТ в коррекционной работе заключаются в решении ряда фундаментальных задач:

– Повышение учебной мотивации. Интерактивная среда планшетов и компьютеров, обладающая неиссякаемым запасом терпения и яркой визуализацией, пробуждает у детей с ОВЗ естественный интерес к деятельности, что особенно ценно при работе с неговорящими или негативно настроенными детьми.

– Преодоление коммуникативных барьеров. Для детей с тяжелыми нарушениями речи (ТНР), расстройствами аутистического спектра (РАС) или детским церебральным параличом (ДЦП) технологии зачастую становятся единственным доступным «голосом». Специализированные приложения-коммуникаторы, реализующие принципы альтернативной и дополнительной коммуникации (АДК), позволяют выражать потребности и мысли, снижая фruстрацию и тревожность.

– Обеспечение персонализации обучения. ИКТ позволяют точно адаптировать содержание, темп и сложность заданий под уникальные возможности каждого ребенка, работая с широким спектром нарушений - от звукопроизношения до грамматического строя речи.

– Отработка навыков через многократное повторение. Цифровые тренажеры предоставляют неограниченные возможности для закрепления материала, что является необходимым условием успешной коррекции.

– Визуализация абстрактных понятий. Благодаря анимации и интерактиву, сложные для восприятия категории (пространственные представления, причинно-следственные связи) становятся наглядными и доступными для понимания.

Модель поэтапного коррекционного воздействия с использованием ИКТ

Этап 1. Подготовительный: Накопление пассивного словаря и развитие ВПФ

Цель: Активизация слухового и зрительного восприятия, развитие памяти, внимания, мышления, обогащение пассивного словаря.

Роль ребенка: Наблюдатель, слушатель, исполнитель простых инструкций («покажи», «дай»).

ИКТ-инструменты и содержание:

– Интерактивная игра «Изучаем фигуры». (myalma.ru)

Цель: Сформировать зрительные представления о геометрических формах. Обогатить пассивный словарь существительными. Развитие зрительного гноэза.

Целевая аудитория: Младшие дошкольники (3-4 года). Дети с ЗПР, РАС, ТНР (в соответствии с актуальным уровнем развития).

Ребенок касается на экране круга, квадрата, треугольника, после чего происходит анимация и диктор четко называет фигуру. Способствует накоплению пассивного словаря по теме «Форма».



– **Интерактивная игра «Найди пару».** (myalma.ru)

Цель: Развитие зрительной памяти, внимания и мышления. Расширение пассивного словаря по лексическим темам.

Целевая аудитория: Дошкольники (3-7 лет). Уровень сложности (количество пар, тематика) адаптируется под возраст и возможности ребенка.

Классическая игра на развитие зрительной памяти и внимания. Тематические наборы («Животные», «Одежда», «Продукты») параллельно обогащают пассивный словарь.



– **Интерактивная игра «Настольные пальчики»** (пальчиковая гимнастика). (mersibo.ru)

Цель: Развитие мелкой моторики, координации движений пальцев рук, кинестетической основы движений. Подготовка руки к письму.

Целевая аудитория: Дошкольники (3-7 лет). Дети с дизартрией, ОНР, ЗПР. Как разминка для младших школьников.

Ребёнок повторяет движения руками за анимированным персонажем - весёлым Привидением. Выполнение упражнений сопровождается пояснительными стишками.

В настройках можно установить длительность показа и последовательность выбора упражнений. Игру можно использовать как элемент занятия по развитию моторики.



Этап 2. Формирование первичных произносительных умений и навыков

Цель: Развитие артикуляционной моторики, вызывание и первичное закрепление правильного звука.

Роль ребенка: Активный подражатель.

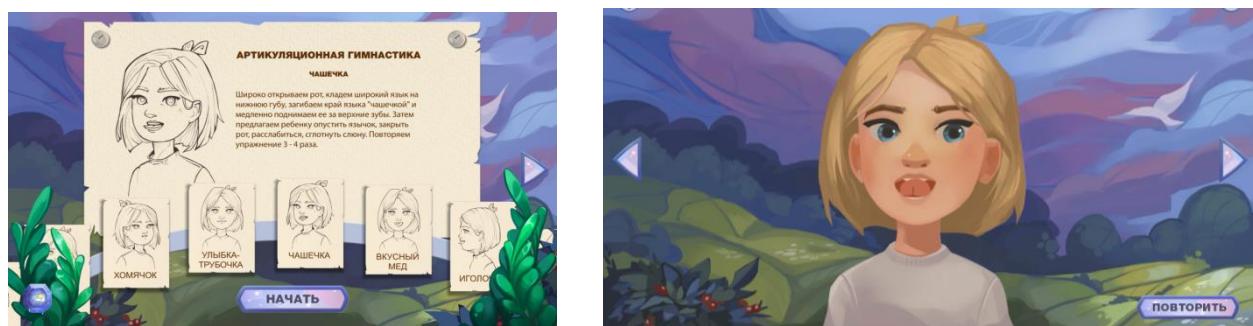
ИКТ-инструменты и содержание:

- **Артикуляционная гимнастика с мультимедийным экраном.** (myalma.ru)

Цель: Выработать четкие, координированные движения органов артикуляционного аппарата. Преодолеть гипо-/гипертонус мышц. Сформировать кинестетическую основу артикуляции.

Целевая аудитория: Дошкольники (3-7 лет) и младшие школьники с речевыми нарушениями. Особенno эффективна для детей с дизартрией.

На экране демонстрируется анимированное упражнение («Лопатка», «Чашечка», «Маяр»). Ребенок повторяет, а логопед контролирует правильность. Мультимедийный образ повышает мотивацию.



- **Интерактивная игра «Торт со свечками».** (mersibo.ru)

Цель: Сформировать сильную, направленную, длительную воздушную струю. Отработать физиологический выдох, необходимый для произношения свистящих, шипящих и сонорных звуков.

Целевая аудитория: Младшие и средние дошкольники (3-5 лет). Дети с дизартрией, ринолалией, ОНР.

Ребенок длительно дует на микрофон, чтобы «задуть» виртуальные свечи на торте. Эффективный тренажер для формирования направленной воздушной струи, необходимой для свистящих и шипящих звуков.

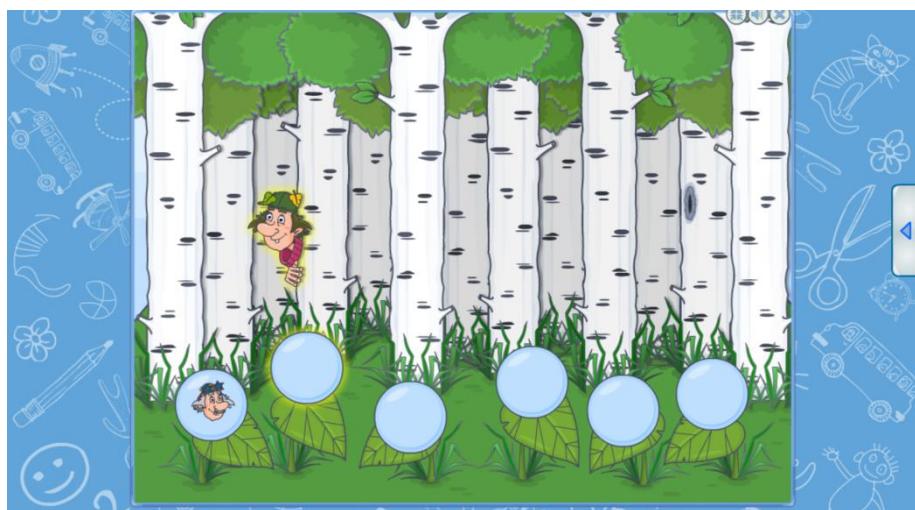


– **Интерактивная игра «Грибники»** (на слуховое внимание и повторение). (mersibo.ru)

Цель: Развитие речевого слуха, слухового внимания и фонематического восприятия. Формирование навыка аудирования и точного моторного воспроизведения изолированных гласных звуков и их серий по речевому образцу.

Целевая аудитория: Средние и старшие дошкольники (4–6 лет). Дети на этапе постановки и первоначального закрепления звуков.

Интерактивная игра на повторение серий гласных звуков. Является базовым тренажером для развития фонематического слуха. В настройках доступна регулировка количества звуков в серии (от 2 и более) и темпа их предъявления (слитно или раздельно). Рекомендуется начинать с повторения серий из двух гласных с постепенным увеличением их количества и усложнением ритмического рисунка.



Этап 3. Автоматизация и дифференциация звуков

Цель: Закрепление звука в слогах, словах, фразах.

Роль ребенка: Активный участник игр по шаблону.

ИКТ-инструменты и содержание:

– **Интерактивная игра «Бедный дракончик»** (на соотнесение звука и буквы для гласных). (mersibo.ru)

Цель: Дифференциация гласных звуков первого ряда ([А], [О], [У], [И], [Ы]). Закрепление устойчивой связи между фонемой (звуком) и графемой (буквой).

Целевая аудитория: Старшие дошкольники (5–7 лет). Дети на этапе подготовки к грамоте и обучения чтению.

Ребёнок нажимает на облачко, чтобы прослушать звук, и перетаскивает его в сундучок с соответствующей буквой. Игра идеально подходит для этапа дифференциации гласных звуков, развивая фонематический слух и закрепляя связь между звуком и буквой.

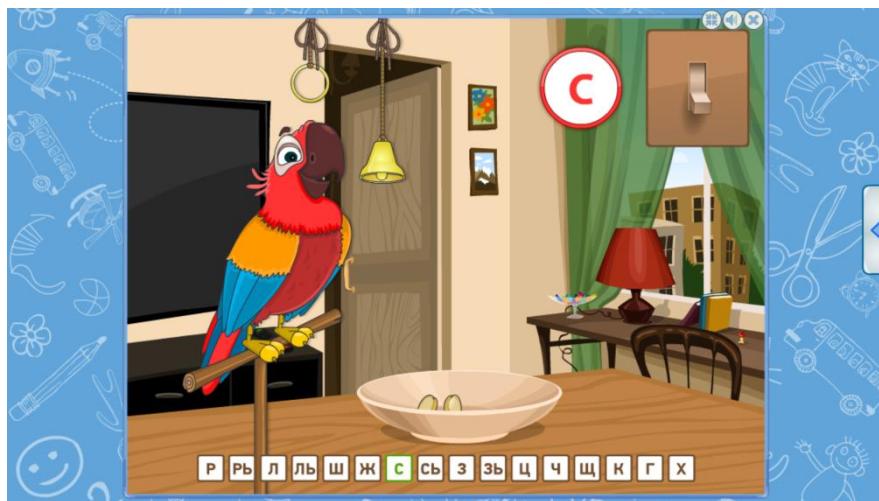


– **Интерактивная игра «Попугай» (на звукопроизношение).** (mersibo.ru)

Цель: Автоматизация поставленных звуков на уровне слога, слова и фразы. Развитие фонематического слуха и навыков самоконтроля за собственным произношением.

Целевая аудитория: Старшие дошкольники и младшие школьники (5-10 лет). Дети с дислалией, дизартрией, ОНР на этапе автоматизации.

Логопед выбирает букву, и попугай произносит слова с соответствующим звуком. Ребенок должен четко повторить за ним. Это прямой инструмент для автоматизации звука в словах.



Этап 4. Введение звука в активную речь и развитие связной речи

Цель: Использование корректного произношения в спонтанной диалогической и монологической речи.

Роль ребенка: Активный коммуникатор и рассказчик.

ИКТ-инструменты и содержание:

– **Интерактивная игра «Что сначала» (для развития связной речи).** (mersibo.ru)

Цель: Формирование навыка построения связного высказывания. Развитие причинно-следственного мышления, логической последовательности и планирования речи.

Целевая аудитория: Старшие дошкольники и младшие школьники (5-10 лет). Дети с ОНР, ЗПР, нарушениями связной речи.

Ребенку предлагается серия картинок с нарушенной последовательностью. Он должен выстроить их в правильном порядке и составить по ним рассказ, используя сложноподчиненные предложения («сначала..., потом..., а затем...»).



– **Интерактивная игра «Кто что делает»** (на развитие глагольного словаря). (mersibo.ru)

Цель: Актуализация и расширение глагольного словаря. Формирование умения правильно употреблять глаголы в речи и строить на их основе распространенные предложения.

Целевая аудитория: Средние и старшие дошкольники (4-7 лет). Дети с бедным словарным запасом, ОНР.

Ребенок выбирает персонажа, с которым будет играть, и называет его действия. Можно усложнить: составить предложение с этим глаголом, что напрямую подводит к построению фразы.



Этап 5. Интеграция и закрепление навыков в двигательной активности

Цель: Закрепление речевых навыков на фоне движения, развитие общей моторики, профилактика утомления.

Роль ребенка: Активный деятель, переносящий речевые навыки в новую деятельность.

ИКТ-инструменты и содержание:

– Интерактивная игра «А ты так можешь?» (на развитие крупной моторики). (mersibo.ru)

Цель: Развитие общей моторики, координации движений и пространственных представлений. Закрепление речевых навыков (использование глаголов, предлогов) в условиях двигательной активности.

Целевая аудитория: Младшие и средние дошкольники (3-6 лет). Используется как динамическая пауза для снятия напряжения.

На экране демонстрируется анимированный персонаж, выполняющий различные движения («встать на одну ногу», «изобразить мельницу»). Ребенок повторяет движение, а затем должен описать свои действия («Я стою на правой ноге, а руки раскинул в стороны»), совмещая двигательную и речевую активность.



Предложенный набор игр представляет собой универсальный инструментарий для логопеда, который эффективно применяется в работе с детьми от 3 до 10 лет и старше. Его содержание гибко адаптируется под конкретные задачи и возрастные особенности каждого ребёнка.

Такая детализированная модель с чётко подобранными играми позволяет выстроить технологичный и увлекательный коррекционный маршрут, где ИКТ служат не разрозненными «вставками», а целостной системой поддержки на всех этапах логопедической работы.

Важно подчеркнуть, что данные игры не являются самостоятельным занятием, а выступают инструментом для решения конкретных задач в структуре традиционного логопедического занятия. Их можно и нужно гибко интегрировать в различные этапы работы. Одна и та же игра (например, "Найди пару") может использоваться на разных этапах для решения разных задач. Вся модель строится не на жестком следовании списку игр, а на их грамотном и целесообразном включении в классическую структуру логопедического занятия.

Таким образом, задача педагога заключается не в обучении ребенка простому манипулированию цифровыми устройствами, а в использовании потенциала технологий для стимуляции осмысленной коммуникативной активности. Момент, когда ребенок, ранее безмолвно взаимодействовавший с планшетом, впервые самостоятельно обращается к взрослому с осмысленной просьбой или репликой, является ключевым индикатором того, что мост «от экрана к речи» успешно построен. При этом необходимо подчеркнуть, что ИКТ являются именно инструментом в руках квалифицированного специалиста, чья работа немыслима без живого эмоционального контакта и тщательного отбора контента.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акименко, В. М. Развивающие технологии в логопедии / В. М. Акименко. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. — 109 с.
2. Архипова, Е. Ф. Логопедическая работа с детьми раннего возраста : учебное пособие / Е. Ф. Архипова. — Москва : АСТ : Астрель, 2010. — 222 с.
3. Горчакова, А. М. Формирование речевого дыхания у дошкольников с нарушениями речи / А. М. Горчакова // Логопед. — 2019. — № 5. — С. 32–45.
4. Лазаренко, О. И. Диагностика и коррекция нарушений речи у детей с использованием интерактивных технологий / О. И. Лазаренко // Специальное образование. — 2020. — № 3. — С. 45–52.
5. Пятница, Т. В. Коррекционная работа с использованием компьютерных технологий / Т. В. Пятница // Логопед в детском саду. — 2018. — № 4. — С. 22–29.
6. Репина, З. А. Компьютерные средства обучения: проблемы разработки и внедрения / З. А. Репина, Л. Р. Лизунова // Вопросы гуманитарных наук. — 2019. — № 5. — С. 78–84.
7. Филичева, Т. Б. Коррекция нарушений речи у детей дошкольного возраста / Т. Б. Филичева, Г. В. Чиркина. — Москва : Айрис-пресс, 2020. — 198 с.
8. Шматко, Н. Д. Новые формы организации коррекционной помощи детям с отклонениями в развитии / Н. Д. Шматко // Дефектология. — 2018. — № 3. — С. 88–95.
9. Яковлев, С. В. Информационные технологии в специальном образовании : монография / С. В. Яковлев. — Москва : Академия, 2021. — 156 с.