*Использование игровых технологий в работе учителя-логопеда*

МБДОУ №22 «Синяя птица»

Учитель – логопед Дунаева Н.С.

 Современная Логопедия находится в постоянном активном поиске путей совершенствования и оптимизации процесса обучения и развития детей на разных возрастных этапах и в различных образовательных условиях, которые характерны для детей с особыми образовательными потребностями.

 Современная логопедическая практика имеет в своём арсенале технологии, направленные на своевременную диагностику и максимально возможную коррекцию речевых нарушений.
К ним относятся хорошо известные технологии:

* Технология логопедического обследования.
* Технология коррекции звукопроизношения.
* Технология формирования речевого дыхания при различных нарушениях произносительной стороны речи.
* Технология коррекции голоса при различных нарушениях произносительной стороны речи.
* Технология развития интонационной стороны речи.
* Технология коррекции темпо-ритмической стороны речи.
* Технология развития лексико-грамматической стороны речи.
* Технология логопедического массажа.

 В своей работе я широко использую игровые технологии. Сделать занятие с детьми интересным, но не развлекательным, эффективным, а не эффектным, обучать, играя, а не просто играть – вот те главные проблемы, которые необходимо решать логопеду в работе с детьми.

 Цель данной технологии направлена на развитие следующих навыков:

-воображения,

-внимания;

-памяти,

-речи,

-мышления,

-умения сравнивать,

-сопоставлять,

-находить аналогии.

 Использую следующие виды игр:

- Дидактические

- Сюжетно-ролевые игры

- Словесные

- Игры на развитие психических процессов

- Фонематического слуха и звукового анализа

- Слоговой структуры, по обучению грамоте.

В результате работы мы добьёмся следующих результатов:

-Повышение познавательной активности,

-формирование мотивации учебной деятельности

-Улучшения речи и.т.д

 Применение компьютерных игр, программ может стать ещё одним эффективным способом формирования правильной речи и коррекции её недостатков.

 Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» является принципиально новым продуктом на российском образовательном рынке. Данная инновация в коррекционном процессе сразу дала положительные результаты по работе над звукопроизношением, лексико-грамматическим строем речи, связной речью и при обучении элементам грамоты, то есть по всем направлениям работы логопеда. Это дало возможность работать над процессами высшей психической деятельности: памятью, вниманием, мышлением. Эффективно повысилось у детей желание заниматься.

 Игровые задания направлены на формирование слухового восприятия навыков правильного произношения звуков родного языка, слогов, слов и умения связно говорить, самостоятельно выстраивать словосочетания, предложения. Играя, ребенок расширяет знания об окружающей действительности, увеличивает словарный запас, развивает зрительное и логическое мышление, зрительную и слуховую память, сообразительность.

Развивающие игры включают в себя следующие разделы:

* Дыхание, воздушная струя (8игр)
* Фонематический слух, звуко-буквенный анализ (12 игр)
* Неречевой слух (7 игр)
* Звукоподражание (4 игры)
* Грамматический строй (6 игр)
* Слоговая структура слова (5 игр)
* Звукопроизношение (16 игр)
* Связная речь (6 игр)
* Моторика (3 игры)
* Логика и внимание (9 игр)
* Лексика (13 игр)

 Для проведения занятий с детьми я подбираю задания по степени сложности, соответствующей возрасту и развитию ребенка.

Особенности программы:

развитие и коррекция речи;

все этапы развития речи: узнавание звуков окружающего мира, обучение правильному произношению звуков русского языка, развитие связной речи;

красочная графика, множество звуковых файлов;

несколько уровней сложности в каждом задании для детей с разным уровнем речеслухового развития;

 Выбор игровой технологии обосновано тем, что игра – является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Игровая мотивация превалирует над учебной, но на её базе формируется  готовность к обучению в школе.