Семинар

«Использование настенного логопедического комплекса Logo5 и интерактивного стола для коррекционно-развивающей работы в группе компенсирующей направленности детей с ТНР»

**Цель:** повышение профессиональной компетентности участников семинара через знакомство с игровой технологией  ИКТ

**План:**

-актуальность темы

-использование игровых технологий в практике воспитателями и специалистами МБДОУ Жирновского д/с «Росинка»

**Вопрос:**Какие образовательные технологии вы знаете? Назовите самые популярные.

-здоровьесберегающие технологии;

-технологии проектной деятельности;

-технологии исследовательской  деятельности;

-информационно-коммуникативные технологии;

-игровые технологии.

**Актуальность.**

    Интенсивное обновление модернизации всех компонентов образовательного процесса подняли планку профессиональных требований к педагогам, поэтому в настоящее время основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития ребёнка.

**Технология** – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

**Игровая технология** – организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

    **Главная цель игровой технологии** – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**Её задачи:**

1.Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

2.Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

**Формы организации:**

- игры с использованием ИКТ – настенный логопедический комплекс, интерактивный стол.

**Но как любая педагогическая технология,**

**игровая также должна соответствовать следующим требованиям:**

*1.Научная база* – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

2*.Системность* – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

3.*Управляемость –* предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

4. *Эффективность –* должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

5. Воспроизводимость – применение в других образовательных областях.

**Структура игровой технологии:**

1.Концептуальная часть (научная база, которая заложена в основе технологии);

2.Содержательная часть (это общие, конкретные цели и содержание учебного материала);
3.Процессуальная часть (совокупность форм и методов деятельности детей, форм и методов работы педагога, диагностика воспитанника).

**Концептуальные основы игровой технологии:**

1. *Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций*, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

2. *Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса,* объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

3*.В игровую технологию включаются последовательно* игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

 4.*Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности* – дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Целевые ориентации игровой технологии:**

*-Дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков.

-В*оспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коммуникативности.

*-Развивающи*е: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.

-*Социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляция

**Главный компонент игровой технологии** – непосредственное и систематическое общение педагога и детей, с применением ИКТ технологий.

**Эффективное применение игровой технологии требует от педагогов знаний:**

-технологического процесса всех видов игр

-грамотного руководства игрой.

**Игра, как технологический процесс** - *это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается в самом процессе, а целью является получение удовлетворения играющими и развития речи.*

**Структура игры как деятельности:**

**-**Целеполагание

- Планирование

-Реализация цели

 **Использование интерактивного**стола/экрана помогает сделать коррекционно-развивающую работу увлекательной, динамичной, красочной, получить обратную связь с обучающимися. помогает решать многие коррекционные-образовательные задачи в обучении детей с ТНР.

Используя это оборудование, учитель – логопед и воспитатели имеют возможность эффективно проводить интерактивные занятия по коррекции речи направленные на формирование у детей правильного речевого дыхания, чистого произношения звуков, образной связной речи, богатого словарного запаса, правильного грамматического строя языка, а также знакомство со звуками и буквами, обучение чтению и решение других образовательных и воспитательных задач.

Занятия строятся в виде игр и упражнений. Учитель-логопед координирует работу воспитателей логопедической группы. Педагогу предоставляются возможности для варьирования сюжетов и последовательности действий каждого задания в зависимости от особенностей конкретного ребенка и целей работы с ним.

    Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель- содействовать становлению ребенка как личности.

**Имеющиеся игры в МБДОУ Жирновском д/с «Росинка» для логопедического комплекса:**

 «Лабиринт»

«Аленький цветочек»

«Заколдованная картина»,

«Попугай»,

«Грибники»,

«Бедный дракончик»,

«Меткий стрелок»,

«Сорока-белобока» и другие.

Все эти и другие игры служат для развития фонематического слуха, автоматизации звуков, соотнесения звука и буквы, дифференциации звуков и др.