

## **Использование интерактивных развивающих игр портала «Мерсибо» в совместной работе учителя-логопеда и воспитателя**

**Ибрагимова Гузель Раисовна**

*учитель-логопед, МБДОУ № 65 «Фестивальный»,  
г. Сургут*

**Нагаева Евгения Николаевна**

*воспитатель, МБДОУ № 65 «Фестивальный»  
г. Сургут*

Аннотация: в статье подробно рассмотрены возможности применения онлайн-портала «Мерсибо» на занятиях учителя-логопеда и воспитателя.

Ключевые слова: интерактивные игры, дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), онлайн-портал «Мерсибо».

Одной из ведущих педагогических идей работы учителя-логопеда и воспитателя является определение путей повышения эффективности процесса занятий, путем внедрения современных технологий.

Коррекционно-развивающая работа с детьми дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи (ТНР) включает в себя активное использование интерактивных игр портала «Мерсибо». Игры портала «Мерсибо» обеспечивают возможность большого выбора: применять игры на этапе знакомства с ребенком, в процессе диагностики или использовать их на индивидуальных и групповых занятиях [1].

Интерактивные игры «Мерсибо» отвечают требованиям ФГОС ДО [5]:

- являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;
- требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- формируют у детей навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- стимулируют познавательно-речевое развитие детей.

Программно-дидактический комплекс «Логомер» - это индивидуализованная цифровая образовательная среда для работы в группе и в кабинете логопеда. С его помощью специалисты проводят обследование детей, развивающие и коррекционные занятия. Работает он автономно, на компьютере пользователя не требуя подключения к сети интернет. Это позволяет использовать интерактивные игры, как в кабинете учителя-логопеда, так и на большом экране в помещении группы воспитателем.

Дети дошкольного возраста с ТНР любят играть на компьютере, и возможность позаниматься на нём служит дополнительным стимулом для выполнения заданий. Компьютерные развивающие игры создают высокую мотивацию детей, поддерживают их активное восприятие занятий. Интерес к заданию при этом удерживается значительно дольше. Использование компьютера даёт возможность самостоятельно оценивать правильность выполнения задания, так как на мониторе он видит результат своих действий.

В процессе занятия интерактивные игры могут быть использованы в нескольких моментах: для включения ребенка в работу; для закрепления полученных знаний, как поощрительный момент, для создания ситуации успеха ребенка.

Игры портала «Мерсибо» позволяют разнообразить коррекционную работу с детьми дошкольного возраста с ТНР по развитию речи: звукопроизношение, артикуляционная и мимическая моторика, просодические компоненты речи (дыхание, темп, ритм), фонематические процессы, фонематический анализ, синтез; лексико – грамматические средства языка, связная речь, мелкая моторика [3].

Воспитатели могут взять для себя очень много интересного из этих игр. Среди них есть игры по подготовке детей к школе, по математике, по развитию высших психических функций, различные творческие игры, ребусы, викторины, кроссворды, которые помогут сделать жизнь дошкольников ярче и интереснее, а труд воспитателя легче и плодотворнее.

Подробно рассмотрим вышеперечисленные интерактивные игры [2], [4]:

**Интерактивная игра «Попугай».** Предложенная игра на обследование звукопроизношения.

**Описание игры:** ребенок играет с попугаем Дармидонтом: тот предлагает сказать слово, и если ребенок говорит его четко, то попугай получает свое зернышко. Специалист выбирает звук, произношение которого хочет проверить: Р, Рь, З, К и другие варианты.

Игра проходит в темпе ребенка: нет тикающих счетчиков и попугай может повторить слово, если ребенок его забыл. В настройках можно выбрать уровень игры: простой или сложный.

**Интерактивная «Артикуляционная гимнастика»** – набор из 27 анимированных картинок с озвученными стихами и поясняющими текстами.

**Интерактивная игра «Снежинки».** Предложенная игра направлена на формирование воздушной струи.

**Описание игры:** после метели образовался большой сугроб снежинок. Под ним находится вещь, которую надо отдать одному из персонажей. Прежде, чем это сделать, снежинки надо раздуть.

В настройках можно выбрать длину выдоха: от 2 до 6 секунд.

**Интерактивная игра «Кот и сосиска».** Предложенная игра направлена развитие темпа речи.

**Описание игры:** пока кот Пончик дремлет после обеда, мышка пытается стащить у него сосиску. Чтобы помочь мышке, ребенок должен дуть в микрофон, повторять слоги или читать стихи с заданным ритмом, в темп движений мышки.

**Интерактивная игра «Две принцессы».** Предложенная игра направлена на развитие фонематических процессов.

**Описание игры:** две принцессы собирают бусы, каждая из бусин со своей буквой. Ребенок помогает им: нажимает на бусину, слушает слог или слово, выделяет ударную гласную и относит бусину нужной принцессе.

Например, бусина со слогом «облако» подойдет для принцессы с буквой «О». А бусина «вода» для принцессы с буквой «А».

В настройках специалист может выбрать бусины со слогами или словами и буквы для каждой принцессы.

**Интерактивная игра «Считай и называй».** Предложенная игра направлена на автоматизации звука «Ш», а так же для развития грамматического строя речи.

**Описание игры:** ребенок считает и называет одинаковые картинки (одна кошка, две кошки... пять кошек).

**Интерактивная игра «Что сначала».** Предложенная игра направлена на развитие связной речи.

**Описание игры:** перед ребенком три картинки, которые образуют историю. Ребенок выстраивает их в хронологической последовательности и составляет рассказ по ним. Например, на одной картинке человек сажает семечко, на второй из земли растет росток, на третьей стоит дерево. Ребенок раскладывает их в правильной последовательности и проговаривает историю целиком.

**Интерактивная игра «Бегом за жуком».** Предложенная игра направлена на развитие ловкости, координацию рук.

**Описание игры:** на полянке ползает красивый, но надоедливый жук, который мешает цветам расти. Надо его прогнать! Для этого будем использовать курсор мышки: «ловить» жука и щелкать по нему.

**Интерактивная игра «Тряпки по порядку».** Предложенная игра направлена на обучение прямому и обратному счету до 10.

**Описание игры:** Баба Дуся развесила белье, но ночью прошел шторм, и белье перепуталось. Ребенок должен вернуть вещи на свои места. Для этого он развешивает вещи с цифрами по порядку: от первой до десятой.

В настройках можно выбрать обратный порядок вещей.

**Интерактивная игра «Цветопыхи».** Предложенная игра направлена на развитие словесно-логического мышления. Игра помогает научиться сравнивать предметы по различным качествам.

**Описание игры:** В волшебном лесу расцвели необычные цветы – цветопыхи. Они известны своим любопытством. Когда ребенок нажимает на цветопых, тот выпускает три облачка с картинками и Лесовичок просит выбрать самого быстрого, маленького, сильного и так далее.

**Интерактивная игра «Загадки-заплатки».** Предложенная игра направлена на развитие внимания.

**Описание игры:** ночью хитрый Кусака выгрызает в вещах дырки. Ребенку предстоит починить вещи: приклеить заплатки на прогрызенные места. Но все не так просто: заплатки очень похожи между собой, выбирать нужно внимательно.

В рамках работы с семьей, родители знакомятся с информационным материалом по использованию интерактивных игр образовательного портала Мерсибо в работе с детьми дома. Совместно с родителями был составлен график посещения портала Мерсибо с целью отработки и закрепления полученных навыков детьми [2].

Анализируя результаты мониторинга освоения программного содержания можно предположить, что использование развивающих игр «Мерсибо» способствует реализации задач по развитию речи детей дошкольного возраста с ТНР. Повышает качество образовательного процесса, выводя его на новый уровень. Способствует развитию всех аспектов речи ребенка, таких как: фонематический слух, грамматические навыки, лексический запас. Позволяет получить эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них стремление разглядеть, действовать, играть, возвратиться к данному занятию опять.

**Таким образом,** отвечая требованиям времени, а также ФГОС, интерактивные игры программно-дидактического комплекса «Логомер»:

- Являются элементом компьютерной среды, которая касается ребенка;
- Требуют участия взрослого, совместной деятельности;
- Несут грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- Формируют у детей навыки и умения, необходимые нормам возрастного развития;
- Создают ситуацию успеха и достижения цели;
- Стимулируют познавательное развитие детей.

#### **Список литературы:**

1. Серых, Е. М. Интерактивные игры как средство повышения познавательной активности дошкольников. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnye-igr-yak-sredstvo-povysheniya-poznavatelnoy-aktivnosti-doshkolnikov/viewer>
2. Интерактивные игры и пособия для детских специалистов: логопедов, психологов, воспитателей. – Режим доступа: <https://mersibo.ru/>
3. Использование интерактивных игр в работе учителя-логопеда. – Режим доступа: <http://doshkolnik.ru/logopedia/20455-ispolzovanie-interaktivnyh-igr-v-rabote-uchitelya-logopeda-v-usloviyah-logopunkta-doshkolnogo-obrazovatelnoy-uchrezhdeniya.html>
4. Использование игр образовательного портала «Мерсибо» в логопедической практике с детьми с общим недоразвитием речи второго уровня речевого развития (ОНР).
5. Использование современных интерактивных игр в работе учителя-логопеда в условиях ФГОС. – Режим доступа: [https://www.defectologiya.pro/zhurnal/ispolzovanie\\_sovremennyix\\_interaktivnyix\\_igr\\_v\\_rabote\\_uchitelya\\_logopeda\\_v\\_usloviyah\\_fgos/](https://www.defectologiya.pro/zhurnal/ispolzovanie_sovremennyix_interaktivnyix_igr_v_rabote_uchitelya_logopeda_v_usloviyah_fgos/)