Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

города Нижневартовска детский сад № 78

 «Серебряное копытце»

***Выступление по теме***

**«Использование в работе учителя - логопеда**

**программно-дидактического комплекса «Логомер 2», «Мерсибо плюс», «Стабиломер» от онлайн-портала «Мерсибо», программно-методического комплекса «АЛМА».**

Подготовила:

Павлив Е.Р.

учитель-логопед

г. Нижневартовск 2020 г.

***Выступление***

**Использование в работе учителя - логопеда**

**программно-дидактического комплекса «Логомер 2», «Мерсибо плюс», «Стабиломер» от онлайн-портала «Мерсибо», программно-методического комплекса «АЛМА».**

Сейчас в дошкольных образовательных учреждениях, в том числе и в нашем детском сад идет активная практика внедрения интерактивного оборудования в образовательный процесс, которое специально адаптировано для занятий с детьми. Это позволяет вывести обучение на новый уровень и получать положительные результаты. Качество образования улучшилось в несколько раз, а сам процесс обучения стал вызывать у детей больше интереса, нежели стандартные программы.

Внедрение современных компьютерных технологий в логопедическую практику позволяет сделать работу учителя-логопеда более продуктивной и эффективной. Компьютерные технологии являются еще одним эффективным способом формирования правильной речи и коррекции ее недостатков.

Логопедический кабинет оснащен программно-дидактическими комплексами **«Логомер 2»,** **«Мерсибо плюс»,** **«Стабиломер»** от онлайн-портала «Мерсибо», приобретен **«Logo EDU» –** это профессиональный стол учителя-логопеда с **программно-методическим комплексом «АЛМА».**

Программно-дидактические комплексы **«Логомер 2»**, **«Мерсибо плюс»** являются принципиально новыми продуктами на российском образовательном рынке. Их содержание полностью отвечает требованиям времени, условиям, в которых работают современные педагоги. Программно-дидактические комплексы **«Логомер 2»**, **«Мерсибо плюс»** содержат интерактивные игры и упражнения.

Игры **Мерсибо**  - многофункциональны, занимательны и современны. Игры Мерсибо состоят из двух частей: мотивационной и развивающей.

Рассчитаны на детей от 2 до 10 лет. Длительность одной игры — 3-5 минут.

Использование игр на занятиях значительно поднимает мотивацию у детей и делает работу специалиста более эффективной и интересной. Настройки, имеющиеся у многих игр, дают возможность выбирать уровень сложности игры в соответствии с темой занятия.

Программные комплексы разработаны для формирования у детей правильного речевого дыхания, чистого произношения звуков, образной связной речи, богатого словарного запаса, правильного грамматического строя языка, а также для знакомства со звуками и буквами, обучения чтению и решения других образовательных и воспитательных задач.

 **«Мерсибо Плюс (вер. 2)» -**  содержит 93 интерактивные игры и упражнения для индивидуальной и групповой работы.

В играх яркие персонажи и сказочные сюжеты, которые мотивируют ребенка заниматься, развивают навыки в игровой среде и доступно объясняют новые понятия. Игры подойдут в качестве поощрения в конце занятий, для начала новой темы и закрепления пройденной.

Звуко-буквенный анализ (6 игр)

Неречевой слух (3 игры)

Грамматика (4 игры)

Связная речь (6 игр)

Моторика (3 игры)

Подготовка к чтению (8 игр)

Слоговое чтение (6 игр)

Чтение (16 игр)

Окружающий мир (14 игр)

Внимание и память (14 игр)

Математика (12 игр)

Конструктор картинок и пособий - 1

**Программа «Конструктор картинок 2»** – программа для создания пособий детскими специалистами. В программе более 600 изображений: разнообразные фоны, животные, предметы, персонажи сказок, цифры, схемы слов и другие. С их помощью можно подготовить, сохранить и распечатать свои собственные пособия и сюжеты для лексических тем, отработки грамматического строя и постановки звуков, изучения букв и чтения по слогам, тренировки памяти, внимания и других задач.

**«Логомер 2»** — содержит 90 интерактивных игр и упражнений для индивидуальной и групповой работы. С его помощью можно провести обследование детей, развивающие и коррекционные занятия.

Программно-дидактический комплекс «Логомер 2» работает автономно, на компьютере пользователя не требуя подключения к сети интернет. Также игры и упражнения комплекса отлично зарекомендовали себя в работе с интерактивными досками.

Воздушная струя (8 игр)

Фонематический слух (12 игр)

Неречевой слух (7 игр)

Звукоподражание (4 игры)

Грамматика (6 игр)

Слоговая структура (5 игр)

Звукопроизношение (16 игр)

Связная речь (7 игр)

Моторика (3 игры)

Лексика (13 игр)

Подготовка к чтению (7 игр)

Конструктор картинок – 2

# Стабиломер – программный коррекционно-развивающий комплекс.

***Хорошая координация движений — одно из важнейших условий жизнедеятельности человека.***

Программный комплекс Стабиломер - представляет собой напольную платформу, подключаемую к персональному компьютеру, предназначен для проведения двигательных игр и упражнений, коррекционных занятий с «неговорящими» детьми. Служит хорошим инструментом для реабилитационных упражнений с детьми с ОВЗ, а также для упражнений на концентрацию и внимание у детей. Подходит для занятий с детьми от 4-5 лет.

В комплекс входят двигательные игры, которые  отличаются сказочным сюжетом и дружелюбными персонажами, которые реагируют на действия ребенка.

Между развитием речи и моторики есть прямая взаимосвязь, это доказанный факт. Занятия на стабилотренажере активно задействуют опорно-двигательную систему и высшие психические функции. За счет этого происходит комплексное воздействие на развитие речевых центров.

**Тренажер служит для**

* Тренировки слухо-моторной координации
* Улучшения внимания, памяти и восприятия
* Подготовки базы для коррекции нарушений слоговой структуры слов
* Улучшения восприятия устной и письменной речи
* Улучшения регуляции психоэмоционального состояния
* Развития равновесия и координации движений
* Повышения чувствительности стоп
* Тренировки тонкого управления мышцами баланса
* Развития физической ловкости и навыков владения телом.

**Занятия на Стабиломере помогут детям с**

* Нарушениями речи: алалия, дизартрия, ЗРР
* Нарушения письменной речи и чтения
* Расстройствами аутистического спектра
* Нарушениями внимания и поведения
* Нарушениями опорно-двигательного аппарата
* Ограниченными возможностями здоровья

**Важно!** Есть ограничения по использованию комплекса: эпилепсия или неспособность удержать равновесие в положении стоя.

## Как работает Стабиломер?

Ребенок, стоя на стабилотренажере, меняет позу в зависимости от сюжета игры.

**ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ СТОЛ «LOGO EDU».**

«Logo EDU» – это профессиональный стол логопеда, со встроенным сенсорным экраном и предустановленным специальным программным обеспечением «АЛМА».

* Профессиональное программное обеспечение «АЛМА», позволяющее вывести занятия с ребенком на новый уровень. Оно включает как специально разработанные игры для формирования правильного произношения, так и конструктор тестов.
* Принтер МФУ для того, чтобы распечатывать и фиксировать успехи учеников
* Клавиатура + мышь для работы специалиста за персональным компьютером,
* Наушники с микрофоном для проведения занятий на тренажере «Воздушная струя».

Программное Обеспечение «АЛМА» – это:

80 развивающих игр;

110 тестов;

Рисование;

Раскраска;

Творческая мастерская;

Конструктор тестов.

Игры направлены на развитие речи, памяти, внимания, логики, изучение счета и английского языка. Используя игры, дети с интересом получают новые знания, усваивая большие объемы учебного материала, а также активно практикуясь в его закреплении.

**Использование цифровых образовательных ресурсов в образовательных целях должно строится с учетом требований и правил**

**СнПиН 2.4.1.3049-13:**

1. Интерактивные игры и упражнения должны быть непродолжительными по времени (5-10 минут), дети 6 -7 лет до 15 минут.
2. Расстояние от экрана до глаз ребенка должно составлять 60-70 см, линия взгляда должна приходиться на середину или верхнюю треть экрана.
3. Во время показа следует следить за осанкой ребенка.
4. После игр и упражнений необходимо проводить гимнастику для глаз, подвижные игры и физ. минутки.

Таким образом, **использование информационных технологий** в коррекционном процессе позволяет разумно сочетать традиционные и современные средства и методы обучения, повысить интерес детей к изучаемому материалу и качество коррекционной **работы,** значительно облегчает деятельность **учителя-логопеда.**