

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
*«Центр развития ребёнка – детский сад № 53 «Топтыжка»*  
города Рубцовска Алтайского края

---

658204, г. Рубцовск, ул. Алтайская, 33  
телефон: 7-59-65, 7-59-66, e-mail:  
detsad-53-2011@mail.ru

# **Использование интерактивных дидактических игр для развития связной речи у детей с ОНР старшего дошкольного возраста**

**Подготовили:**

Есауленко Е.П., воспитатель  
первой квалификационной  
категории;

Попова Л.Н., воспитатель первой  
квалификационной категории

г Рубцовск, 2024

## Актуальность

Развитие связной речи – важное условие умственного развития и подготовки ребенка к школе. Цель работы педагога по развитию речи детей дошкольного возраста - это становление начальной коммуникативной компетентности ребенка. Реализация данной цели предполагает, что к концу дошкольного возраста речь становится универсальным средством общения ребенка с окружающими. Практика же свидетельствует об увеличении количества дошкольников с речевыми нарушениями.

В соответствии с ФГОС ДО и ФАОП ДО определены целевые ориентиры к речи обучающихся с ТНР:

- достаточно хорошее владение устной речью;
- способность выражать свои мысли и желания;
- способность использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения;
- способность выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности.

Наибольший эффект работы по развитию речи ребенка дошкольного возраста будет получен, если проводить её через многообразие игр, так как ведущим видом деятельности дошкольников по ФГОС ДО является игра. Современных детей не удивить обычными традиционными средствами наглядности - книгами, картинками, игрушками, так как они с раннего детства включены в среду гаджетов.

Огромный поток информации оказывает большое влияние на восприятие детьми окружающего мира. В связи с этим, педагог должен идти в ногу со временем и активно применять в работе с детьми интерактивное оборудование и интерактивные игры.

Интерактивные игры так же могут быть предложены родителям дошкольников в качестве дополнительных развивающих материалов.

Интерактивные и мультимедийные средства вдохновляют детей и мотивируют на овладение новыми знаниями. Яркое, красочное оформление программ, анимация и мультипликационные герои активизируют внимание детей, развивают ассоциативное мышление, а правильно подобранные задания, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества.

Таким образом, интерактивное оборудование, которое активно входит в нашу жизнь, становится важным и необходимым атрибутом не только жизнедеятельности взрослых, но и средством обучения детей.

Е.С. Полат, заведующий кафедрой дистанционного обучения ИСМО РАО, выделяет следующие основные педагогические цели использования средств современных информационных технологий:

- 1) Интенсификация всех уровней учебно-воспитательного процесса за счет применения средств современных информационных технологий.
- 2) Развитие личности обучаемого, подготовка индивида к комфортной жизни в условиях информационного общества.
- 3) Работа на выполнение социального заказа общества:
  - подготовка информационно грамотной личности;
  - подготовка пользователя компьютерных средств;
  - осуществление профориентационной работы в области информатики.

Современный педагог должен владеть навыками работы с интерактивными и цифровыми ресурсами для обогащения образовательной среды и образовательного процесса. Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ, в наше время идет энергичное внедрение и использование инновационных процессов в образовательных организациях, в том числе и детских садах, а обновленные требования к сфере образования приводят педагогов к систематической работе по повышению своего профессионального уровня компетентности.

Данное требование также закреплено в профессиональном стандарте «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденном приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н».

### **Использование компьютерных средств в ДОУ:**

- воспитывает потребность в речевом оформлении мыслей;
- развивает звуковую культуру речи (артикуляционную моторику, речевое дыхание, правильное звукопроизношение, фонематическое восприятие, интонационную выразительность речи);
- способствует пополнению и активизации словаря;
- способствует совершенствованию грамматического строя речи;
- способствует закреплению навыка использования прямой и косвенной речи;
- способствует совершенствованию диалогической и монологической речи;
- способствует развитию психофизиологических функций, которые обеспечивают готовность ребёнка к обучению в школе (мелкая моторика, оптико-пространственная ориентация, зрительно-моторная координация);
- обогащает кругозор.

Игра служит средством интенсификации воспитательно-образовательного процесса только тогда, когда она педагогически и методически обоснована, когда она является средством обучения. Нельзя, чтобы игра превратилась в развлечение.

При создании интерактивных игр важно не только придумать историю и мотив для игры, но и подобрать задания, соответствующие возрасту обучающихся и цели занятия. По мотивам любой игры можно придумать задания, которые могут нести дополнительную нагрузку. Можно задать дополнительные вопросы, попросить что-то уточнить, проговорить задание, описать предмет, составить предложение или рассказ, придумать альтернативное завершение истории и так далее.

Интерактивные игры так же могут быть предложены родителям обучающихся в качестве дополнительных развивающих материалов.

Использование игр на занятиях значительно поднимает мотивацию к обучению у детей и делает работу педагога более эффективной и интересной.

Однако, наряду с положительными, присутствуют и отрицательные стороны использования электронных средств обучения, в основном это аргументы со стороны медицины:

- ухудшение зрения и осанки;
- «сидячее» положение в течение длительного времени;
- воздействие электромагнитного излучения монитора;

- нервно-эмоциональное напряжение;
- эмоциональные стрессы.

**СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"**

Утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21"

Вид устройства		Интерактивная доска	Интерактивная панель	Персональный компьютер	Планшет
Возраст ребенка, лет		5-7	5-7	6-7	6-7
Продолжительность занятия в минутах (не более)	Суммарно за одно занятие	7	5	15	10
	Суммарно в день	20	10	20	10

Необходимо помнить, что по требованиям СанПиН нельзя использовать гаджеты для работы детьми до 5 лет.

**СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"**

Утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28.

- Минимальная диагональ ЭСО должна составлять для монитора персонального компьютера и ноутбука - не менее 39,6 см, планшета - 26,6 см.
- Использование мониторов на основе электронно-лучевых трубок в образовательных организациях не допускается.
- Организация рабочих мест пользователей персональных ЭСО должна обеспечивать зрительную дистанцию до экрана не менее 50 см.
- Использование планшетов предполагает их размещения на столе под углом наклона 30°.

Кроме того:

- во время показа необходимо следить за правильной осанкой детей;
- проводить динамические паузы и физкультминутки.

Существует много онлайн-конструкторов для создания интерактивных игр и упражнений. Они являются сервисами web2.0, их функциональные и интерфейсные решения периодически модернизируются и могут приобретать новый облик. Они предназначены для создания и использования интерактивных заданий и представляют собой сервисы для создания флэш-карт с возможностью вставки текста, картинок и видеороликов на рабочую карточку, сервисы для создания и генерации кроссвордов, ребусов, пазлов, дидактических игр, как по готовым шаблонам, так и своих собственных. Вот некоторые сайты, которые мы используем в работе:

1. <https://learningapps.org/>
2. <https://mersibo.ru/>
3. <https://roboborik.com/>
4. <https://fusionbrain.ai/>

Сайты «Робоборик» и «Мерсибо» - платные, для того чтобы в полной мере пользоваться их функционалом предусмотрена абонентская плата.

Сайты очень удобны, игры в них собраны по разделам под разные педагогические задачи. Бесплатно эти сайты можно использовать как источник качественных картинок на все звуки и буквы, по всем основным темам, из которых можно конструировать любые нужные сюжеты, сохранить их, распечатать и использовать на занятиях с детьми. Так же для этих целей можно использовать платформу <https://fusionbrain.ai/> Это нейросеть для генерации изображений с помощью искусственного интеллекта. Она создает изображение по текстовому описанию. Т.е. вы создаёте текстовое описание нужного вам изображения и нейросеть создаёт по нему картинку.

В основном, в своей работе мы используем бесплатный сайт <https://learningapps.org/>

Это очень удобный конструктор игр. Мои разработки такие как: «Чей домик?», «Зимующие и перелетные птицы» и другие, можно найти на этом портале.

Опыт по созданию игр у меня небольшой, но я планирую плодотворную работу в этом направлении. Надеюсь в скором времени сделать сборник интерактивных игр для закрепления материала по всем лексическим темам в соответствии с рабочей программой.

Также не могу не упомянуть о программе Microsoft Office Power Point, в которой, как вы все, наверное, знаете, можно создавать элементарные офф-лайн игры.

### **Требования к интерактивным играм:**

- обязательное участие взрослого;
- грамотное эстетическое оформление и наполнение;
- соответствие возрастным нормам развития;
- создание ситуации успеха и достижения цели;
- стимулирование познавательного развития обучающихся.

Играем в он-лайн игру «Четвертый лишний».

После игры мы с ребятами обязательно делаем зрительную гимнастику. Можно для этого использовать тренажер Базарного, либо персональные зрительные дорожки. А мы с вами выполним упражнение «Послушные глазки».

#### **Упражнение «Послушные глазки»**

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса.

Наши глазки отдыхают, упражнение выполняют.

А теперь мы их откроем,

Через речку мост построим.

Нарисуем букву О. Получается легко.

Вверх поднимем, глянем вниз.

Вправо, влево повернем.

Заниматься вновь начнём.

## **Вывод**

Использование в образовательном процессе интерактивных и мультимедийных развивающих игр способствует расширению кругозора детей, обогащению словарного запаса, увеличивает речевую активность, формирует навыки правильной речи, развивает фонематические процессы, мелкую моторику. А так же положительно влияет на развитие внимания, памяти и мышления. И все это не в ущерб физическому и психологическому здоровью.

Интерактивные игры и упражнения могут быть использованы педагогами, работающими в группах различной направленности с воспитанниками старшего дошкольного возраста с обязательным соблюдением требований СанПиН.