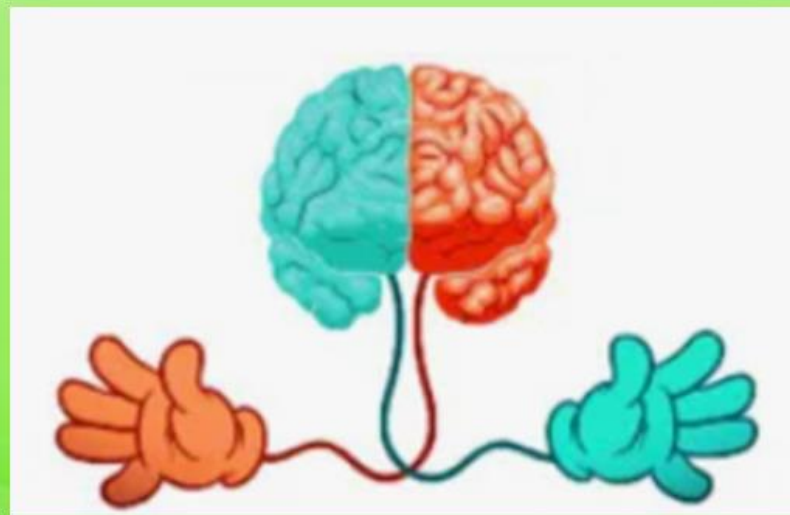


ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ НЕЙРОИГРЫ С РОБОМЫШЬЮ

для детей с ограниченными возможностями здоровья



Авторская разработка:

Базанова А.В. учитель-логопед МБДОУ «Детский сад
№ 110»

ВВЕДЕНИЕ

Успешность ребенка в обучении во многом зависит от развития познавательных психических процессов и уровня развития межполушарных связей. Любые задания, которые педагог предлагает детям, направлены на развитие мышления, воображения, памяти, речи и прочее. Нейроигры, а также игры с элементами программирования становятся все более и более востребованными, так как являются комплексным решением для развития ребенка в разных направлениях.

Данное пособие предназначено для использования в коррекционно-развивающей работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (в том числе ТМНР и РАС), а также может быть успешно использовано в работе с нейротипичными детьми. С помощью игр с РобоМышью дети развивают регулятивные универсальные учебные действия, которые лежат в основе умения учиться; дети учатся ориентироваться в пространстве, а также осваивают азы программирования без использования экрана.

Пособие предназначено для воспитателей, логопедов, дефектологов, работающих с детьми ОВЗ. Подходит для индивидуальных занятий и занятий в малых подгруппах.

ЗАДАЧИ

Занятия с РобоМышью помогают решать следующие задачи:

- 1. Обеспечить коррекцию нарушений развития различных категорий детей с ОВЗ, обеспечение их разностороннего развития;
- 2. Развить зрительное и слуховое восприятие;
- 3. Развить познавательные процессы: внимание, воображение, память; развить логическое и критическое мышление: построение умозаключений, анализ ошибок;
- 4. Обеспечить мотивацию речи, развить связность речи, навыки выражения своих мыслей и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения;
- 5. Обогащение и активизация словарного запаса;
- 6. Развить крупную и мелкую моторику, навыки самоконтроля движений.

Робомышь решает комплекс задач — от развития базовых навыков программирования до воспитания самостоятельности и коммуникативных умений. РобоМышь превращает традиционные логопедические занятия в увлекательную игру, снижая тревожность и повышая мотивацию.

ФОРМИРУЕМЫЕ И РАЗВИВАЕМЫЕ НАВЫКИ

Данное пособие соответствует требованиям ФГОС ДО и обеспечивает развитие ребенка в пяти направлениях: социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое и физическое.

- Социально-коммуникативное: развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.
- Познавательное развитие: развитие внимания, мышления, памяти, воображения, речи детей; развитие пространственного мышления и навыка ориентирования; развитие умения планировать свою деятельность и выполнять работу пошагово.
- Речевое развитие: побуждение к речевой деятельности, развитие всех компонентов речи (развитие слухового восприятия, развитие звуковой культуры речи, обогащение пассивного и активного словаря, развитие грамматической стороны речи, развитие связности речи).
- Художественно-эстетическое развитие: развитие самостоятельного словесного творчества детей.
- Физическое развитие: развитие опорно-двигательного аппарата; развитие координации, условности и саморегуляции движений; развитие крупной и мелкой моторики рук.

КАК РАБОТАТЬ С РОБОМЫШЬЮ

Состав комплекта:

- - программируемый робот РобоМышь;
- - поле №1 «Поощрения»;
- - поле №2 «Задания»;
- - арки;
- - карточки кодирования;
- - мотивационные карточки (меняются в зависимости от интересов ребенка);
- - карточка «Старт»;
- - кусочек сыра.



ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ

- Зелёная круглая кнопка (Пуск / Старт) — запускает выполнение программы.
- Жёлтая круглая кнопка (Сброс) — стирает предыдущую программу.
- Красная круглая кнопка (Спецдвижение) — пищит или мигает глазами (можно использовать в конце маршрута для «награды»).
- Стрелки (вперёд (голубая), назад (желтая), влево (оранжевая), вправо (фиолетовая)) — задают направление движения. Один шаг — одна клетка поля = 12,5 см.

Познакомьтесь с РобоМышью: вместе с ребенком изучите цвет и функцию каждой кнопки. Установите РобоМышь на столе, предложите ребенку переместить ее вперед, нажав на голубую стрелку, а затем на зеленую «Пуск», также исследуйте остальные стрелки.

Важно: после каждой завершенной программы нажмите и удерживайте кнопку «Сброс», чтобы очистить память робота. В противном случае РобоМышь запомнит эту программу и выполнит ее вместе с новой.



РАБОТА С ПОЛЕМ №1 «ПООЩРЕНИЯ»

Поле «Поощрения» предназначено для обучения игре с «РобоМышью», и работа на нем не предусматривает выполнение ребенком каких-либо специфических логопедических заданий. В каждой клетке поля размещены изображения с предпочитаемыми поощрениями (стимулами). Педагог самостоятельно определяет место начала движения робота с помощью карточки «Старт», тем самым определяя уровень сложности маршрута. Ребенок, управляя РобоМышью, приводит ее в нужную клетку и получает поощрение. Каждый шаг движения робота педагог проговаривает вместе с ребенком и помогает выложить маршрут с помощью карточек кодирования.

Следует начать с простых шагов (например, два шага вперед), затем постепенно усложнять маршрут. Если ребенку недоступно освоение даже простых шагов РобоМыши, то мышь программирует сам педагог, или совместно с ребенком методом «рука в руке». Здесь главной задачей будет вызывание положительных эмоций, повышение мотивации и интереса к учебной деятельности. Если ребенок освоил пошаговый принцип работы РобоМыши, мы рекомендуем перейти на поле №2.



РАБОТА С ПОЛЕМ №2 «ЗАДАНИЯ»

Поле №2 состоит из клеток с обозначением логопедических заданий.

Педагог заранее подбирает задания для ребенка, а также дидактический и игровой материал к ним. Количество и уровень сложности заданий будет зависеть от индивидуальных возможностей ребенка. В клетках поля с этими заданиями педагог размещает мотивационные карточки с изображением интересных ребенку объектов, а также дублирует их на индивидуальном визуальном расписании. Карточкой «Старт» педагог самостоятельно определяет место начала движения робота.

С помощью карточек кодирования и, опираясь на визуальное расписание, ребенок выкладывает каждый шаг по маршруту движения, далее программирует РобоМышь и запускает ее. По мере прохождения маршрута ребенок выполняет логопедические задания.

Если ребенок испытывает трудности, - программирование робота следует выполнять пошагово (каждую команду задавать отдельно). При успешном освоении навыка, - усложняйте задачу, задавая роботу сразу несколько команд.



ВАРИАНТЫ ИГР

- Игры с мотивационными карточками (подбираются индивидуально): это картинки с изображением разных объектов и грушек (машинки, животные, фрукты, цифры, смайлики, геометрические фигуры, герои мультфильмов и прочее). С помощью РобоМыши нужно собрать все карточки в нужной последовательности (как на визуальном расписании).
- «Сказка»: использование карточек с героями сказки. Ребёнок программирует РобоМышь, чтобы она «прошла» по сюжету, и пересказывает сказку (например, «Колобок»: Колобок убежал от бабушки, встретил зайца, волка, медведя, лису).
- «Составь слово»: на игровом поле размещаются буквы. Ребёнок программирует РобоМышь так, чтобы она последовательно прошла через буквы, составляющие слово (например, В-О-Д-А).
- «Кто быстрее?» (работа в паре): два ребёнка со своими роботами соревнуются в прокладывании маршрута к заданному объекту, затем оба выполняют логопедическое упражнение
- «Зарядка»: на игровом поле размещаются пиктограммы с изображением физических движений, через которые должна пройти РобоМышь и которые необходимо выполнить.