

муниципальное бюджетное дошкольное учреждение
города Ростова-на-Дону «Детский сад № 313»

«Методическая разработка использования робота «Bee-Boot» в
логокоррекционной работе с детьми с ТНР»

Автор: учитель-логопед МБДОУ № 313
Тимонова Ирина Валерьевна

2021г

Пояснительная записка

В нынешней действительности работа с детьми не представляется без использования технических и компьютерных средств, которые ежедневно внедряют в нашу жизнь в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические разработки всевозможных новинок все быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Эти объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин. Таким образом, образовательный процесс становится невозможным без использования технических и информационных средств.

В коррекционной работе с детьми с ОВЗ, стоит задача создания благоприятных условий для решения коррекционных задач. Поэтому использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к поисковой и познавательной деятельности, развивает коммуникативные навыки.

Процесс обучения ребенка с речевыми нарушениями требует длительного времени (дефицит внимания, низкий уровень мотивации к обучению, минимум познавательной активности, быстрая утомляемость), постепенно у него утрачивается интерес к занятиям. Гораздо успешнее осуществлять коррекционно-восстановительную работу с детьми и решать самые различные задачи по исправлению речевых недостатков и развитию психических функций учителю-логопеду помогает игра.

Требования ФГОС дошкольного образования гласят, что вся образовательная деятельность строится в игре. И именно играя, они развиваются, одновременно обучаясь в деятельности, легко преодолевают трудности умственной работы и не замечают усталости. В игровой форме процесс мышления протекает быстрее, а новый материал запоминается легче.

В поисках новых современных, игровых методов организации коррекционного обучения, а также с целью разнообразить творческую и речевую деятельность детей, мы обратились к использованию нового игрового оборудования – лого-роботу «Bee Bot» «Умная пчела».

Робот-пчела «Bee-Boot» – это программируемый робот, который прост в управлении, соответствует требованиям безопасности и имеет эстетический внешний вид. Такой робот является одним из современных средств в коррекционном и образовательном процессах.

Игры с использованием робота отвлекают внимание ребенка от речевого дефекта, освобождают от неподвижности в непосредственной образовательной деятельности,

помогают ее разнообразить, прослеживание за роботом активизирует внимание и зрительную концентрацию за движущимся предметом. Все это является необходимыми предпосылками для улучшения функционирования речевых органов и оказывает положительное влияние на выработку у детей правильных речевых навыков, а также является хорошей мотивацией для ребенка, так как практически вся логопедическая работа строится на монотонном, многократном повторении слогов, слов, скороговорок. Так началось внедрение и использование робот-пчелы «Bee-Bot».

Выполняя игровые задания, дети учатся ориентироваться в пространстве, тем самым развивается пространственная ориентация, также развивается воображение, формируется логическое мышление, дети учатся мыслить алгоритмами, то есть составлять последовательный план действий.

Работа начиналась со знакомства с «пчелой», дети учились ориентироваться на тематических ковриках, программировали путь пошагово, нажимая на кнопки, шагая к определенной цели, проговаривая либо ход действия «Умной пчелки», либо произнося различный речевой материал. В коррекционной работе используются не только приобретенные тематические коврики, но и разработанные авторские дидактические игры для решения коррекционных задач в логопедической работе с детьми с ОВЗ (ТНР).

Игры с использованием робота «Bee-Bot»

Игры, направленные на развитие артикуляционной моторики и звукопроизношения

1. «Что для губ, что для языка?». С помощью пчелы выбрать и выполнить упражнения для губ, затем для языка.
2. «Выбери и выполни». Выбрать упражнения для определенной группы звуков, собрать с помощью пчелы и выполнить.
3. «Дойди до буквы, произнося звук». С помощью пчелы пройти по короткой (длинной) дорожке к букве произнося данный звук.
4. «Что поможет?». Собрать картинки, которые нужны для правильной артикуляции заданного звука, и произнести данный звук и т. д.
5. «Соедини и назови». Пройти по дорожке от гласных букв к согласным и наоборот, называя получившийся слог.
6. «Выбери слова». Собрать и назвать слова на автоматизацию заданного звука, пройдя по ним с помощью пчелы и т. д.

Игры, направленные на развитие фонематических процессов

1. «Найди картинку». С помощью пчелы пройти к графическому изображению рисунка с заданным звуком, назвать его.
2. «Какого слога не хватает?». Дойти с помощью пчелы к слогу, которого не хватает в слове и назвать его, а затем слово.
3. «Где спрятался звук?». Собрать слова в которых заданный звук стоит в начале (в середине или в конце) слова, пройти по ним с помощью пчелы и сделав на них паузу.
4. «Подбери пару». С помощью пчелы найти и соединить слова, отличающиеся одним звуком и т. д.
5. «Слушай, выбирай». Найти и собрать слова, начинающиеся с согласного (гласного) звука.
6. «Начинается на..., а кончается на...». Найти слово, которое начинается и кончается на заданные звуки и т. д.

Игры, направленные на развитие лексико-грамматических категорий

1. «Дружные слова». К заданному предмету выбрать подходящие слова-действия и собрать их при помощи пчелы.
2. «Живые-неживые». С помощью пчелы выбрать и собрать сначала одушевленные, а затем неодушевленные предметы.
3. «Один, одна, одно». Подобрать предметы согласовывая с заданным числительным, и провести по ним пчелу.
4. «Что чье?». К заданному местоимению подобрать предметы и пройти по ним с помощью пчелы.
5. «Чего не хватает». Выбрать и собрать картинки с недостающим элементом, назвать его.
6. «Подбери словечко». Найти предлог, пропущенный в предложении, и с помощью пчелы пройти к его схематическому обозначению.
7. «Скажи ласково». Найти картинки с графическим изображением одного предмета, разного по величине и соединить их от большого к маленькому образовывая и называя уменьшительно-ласкательную форму данного слова и т. д.

Игры, направленные на развитие связной речи

1. «Скажи какой?». Выбрать и собрать с помощью пчелы картинки с изображением признаков к заданному предмету.
2. «Кто, что умеет делать?». Найти и выбрать подходящие предметы к заданному действию и наоборот.

3. «Где, что можно делать?». Выбрать и собрать действия схематично изображенные на картинках, которые подходят к заданной ситуации и наоборот.
4. «Кто больше скажет слов?». С помощью пчелы выбрать и назвать качественные признаки предмета, а затем действия, выполняемые этим предметом и т. д.
5. «Покажи и расскажи». Выстроить картинки в правильной последовательности и составить рассказ и т. д.

Игры, направленные на обогащение словаря

1. «Собери и назови». Выбрать, назвать и собрать картинки на заданную лексическую тему. Назвать обобщающее слово.
2. «Найди такой же». Найти и провести пчелу по предметам с такими же начальными признаками, назвать их.
3. «Скажи наоборот». Найти картинки с противоположным значением и соединить их с помощью пчелы.
4. «Что происходит?». Выбрать признаки, подходящие к заданной картинке, собрать их.
5. «Из чего сделано?». Собрать предметы с одинаковыми качественными признаками и подобрать обобщающее слово и т. д.

Игры, направленные на обучение грамоте

1. «Корзинка букв». Выбрать и собрать с помощью пчелы гласные или согласные буквы.
2. «Где спрятался звук?». Найти слова с заданным звуком (в начале, в середине или в конце слова) и провести по ним пчелу делая на них паузу.
3. «На каком месте?». Найти и собрать слова с заданным звуком на первом (втором, третьем, четвертом и т. д.) месте.
4. «Собери букву». Из графических элементов с помощью пчелы собрать как можно больше букв.
5. «Подбери слова». Собрать слова подходящие к заданной слоговой схеме.
6. «Где такие же?». Выбрать и собрать слова с заданным количеством звуков.
7. «Собери слово». Собрать и прочесть слово (слово можно собрать заданное логопедом или самостоятельно).
8. «Где правильные буквы?». Выбрать и собрать только правильно написанные буквы.
9. «Собери предложение». Собрать предложение из рассыпанных слов (при владении навыками чтения) и т. д.

Задания для авторских ковриков.

Коврик № 1

Задание 1. «Одень ребенка по сезону»

Рассмотреть картинки, найти сезонную одежду, назвать, запрограммировать пчелу так чтобы она «собрала» только сезонные предметы одежды. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы ребенок оценивает правильность выполнения своих действий и повторяет предметы.

Задание 2. «Найди в вертикальном ряду лишнее»

Рассмотреть картинки, найти и назвать в вертикальном ряду лишний предмет, запрограммировать пчелу так чтобы она остановилась на лишнем предмете. Нажать кнопку пуск. Объяснить свой выбор.

Задание 3. «Найди в горизонтальном ряду лишний предмет»

Рассмотреть картинки, найти и назвать в горизонтальном ряду лишний предмет, запрограммировать пчелу чтобы она остановилась на лишнем предмете. Нажать кнопку пуск. Объяснить свой выбор.

Задание 4. Найди и назови чулочно-носочные изделия, нижнее белье и т.д.

Рассмотреть картинки, назвать соответствующие заданию, запрограммировать пчелу. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы ребенок оценивает правильность выполнения своих действий и повторяет предметы.

Коврик № 2

Задание 1. «Назови картинки»

Рассмотреть картинки, назвать картинки с заданным звуком, запрограммировать пчелу так чтобы она «собрала» картинки с определенным звуком. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы ребенок оценивает правильность выполнения своих действий и называет предметы.

Задание 2. «Собери слово»

Ребенку Называется слово которое нужно собрать. Он зрительно находит буквы, после чего программирует пчелу так чтобы она «собрала» буквы в правильной последовательности. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы ребенок оценивает правильность выполнения своих действий и читает слово.

Задание 3. «Найди и собери правильно написанную Букву С»

Рассмотреть картинки, найти правильно написанную букву, запрограммировать пчелу. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы оценить правильность выполненных действий. Посчитать количество правильно написанных букв.

Задание 4. «Выбери буквы» (гласные или согласные)

Рассмотреть картинки, выбрать заданные буквы, запрограммировать пчелу. Нажать кнопку пуск. По ходу движения пчелы оценить правильность выполненных действий. Посчитать количество собранных букв.

Образовательная область: познавательное развитие

Возраст: 6-7 лет, подготовительная группа

Предварительная работа по темам:

«Времена года»; «Одежда»; «Обувь».



Задания с мини-роботом «Вее-Вот» на закрепление материала:

1. Одень ребёнка по сезону.
2. Найди в вертикальном ряду лишнее.
3. Найди в горизонтальном ряду лишнее.
4. Найди и назови: чулочно-носочные изделия, нижнее бельё, верхнюю одежду, верхнюю тёплую одежду, поясную одежду, головные уборы, обувь.

Пояснение: перчатки – перчаточные изделия, носки – чулочно – носочные изделия, шарф – аксессуар одежды

