

## Автоматизация звука Р в словах и предложениях с использованием мультимедийной игры в программе Microsoft PowerPoint

(Автор: учитель-логопед  
Белецка Даце)

Внедрение информационно-коммуникативных технологий в образовательную среду позволяет повышать и стимулировать интерес учащихся, активизировать мыслительную деятельность и способствовать эффективности усвоения материала. Также информационно-коммуникационные технологии повышают доступность демонстрации большого количества учебного материала. Поэтому их использование в образовательной деятельности в настоящее время стало актуальным.

Для обучающихся с трудностями концентрации внимания или низкой мотивацией использование мультимедийных игр в обучении является эффективным способом подачи и закрепления информации. Разнообразие иллюстративного материала, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень. Современному ребёнку намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме.

Благодаря графическим изображениям успешно автоматизируются звуки, расширяется словарный запас, развивается связная речь.

Автоматизация звука Р в словах и предложениях с использованием мультимедийной игры в Microsoft PowerPoint включает создание игры, в которой ученики должны правильно произносить звук Р в разных предложениях. Как пример, ниже представлена мультимедийная игра – конструктор по созданию предложений, с помощью которой обучающийся самостоятельно создает предложения из предложенных картинок со звуком Р.

Данная игра создана при помощи гиперссылок. Часть картинок для игры взята с сети Интернет, часть сгенерирована с помощью нейросетей YaGPT и Шедеврума.

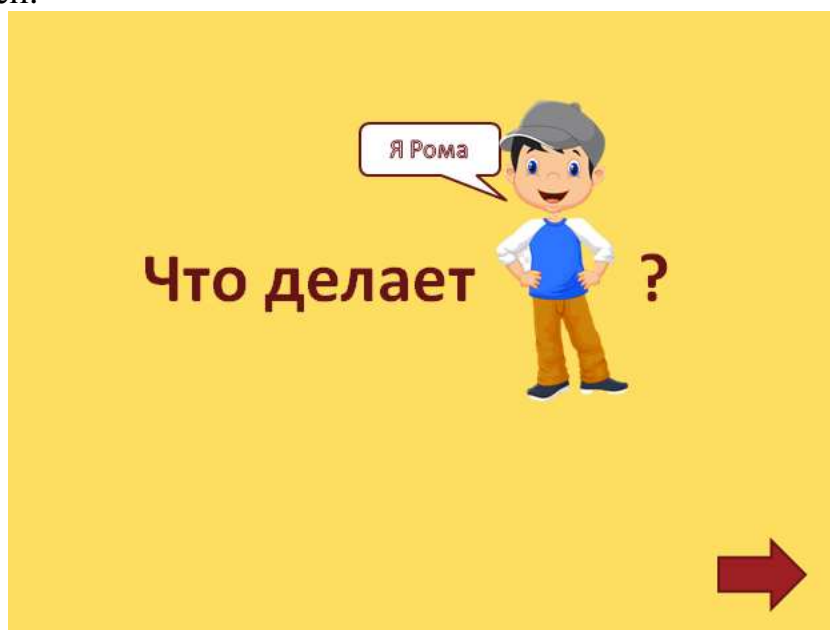
Вначале ученику предлагается выбрать героя (Фёдор, Рома, Вера, Ира, Юра, Мара).



Затем

он нажимает

кнопкой мышки на изображение выбранного героя и с помощью гиперссылки, установленной на картинку, переносится на слайд с вопросом: «Что делает (выбранный герой)?». Данная игра дополнена озвученными именами действующих лиц, поэтому при нажатии на картинку герой называет имя, и всплывает облако с его словами. Эта функция используется в случае, если ребёнок забыл имя выбранного мальчика/девочки. Также это хорошее упражнение для развития фонетического слуха. При этом в создании данной игры приняли участие сами обучающиеся, они озвучили героев. Это выступает дополнительной мотивацией для прохождения игры. Дети имеют возможность со стороны услышать собственную речь и речь своих товарищей.



После данного слайда, нажатием на стрелку, ученик переносится на слайд с предложенными вариантами действий.



Нажатием кнопкой мышки на картинку, выбирает нужное действие. И вновь с помощью гиперссылки, установленной на картинку, переносится на слайд с продолжением предложения, где также игрок должен сделать выбор.

**строит**



гараж



торговый центр



забор







сарай




На данном этапе установлена кнопка возврата на предыдущее действие. Ей можно воспользоваться, в случае если ребёнок решил поменять выбранное действие героя (не понравились предложенные картинки; передумал).

Далее действия игрока аналогичны – нажатием кнопкой мышки выбирается понравившаяся картинка. Происходит автоматический перенос на итоговый слайд с готовым предложением, которое можно составить как самостоятельно по картинкам, так и, прочитав готовое предложение, (после нажатия на каждую картинку появляются слова).


Что делает Фёдор?




Что делает Фёдор?



Фёдор



строит



гараж



Что делает Фёдор?



Фёдор строит гараж.



На последнем слайде внизу размещена кнопка возврата на начало игры с героями.

С помощью данного конструктора можно смоделировать 174 разных предложений.

Создание подобных игр позволяет разнообразить логопедические занятия, тем самым, мотивируя детей к учебной деятельности. Также это дает возможность специалисту самому подобрать необходимый речевой материал, исходя из нужд, способностей и интересов обучающихся.