Кликеры - инновационный инструмент в работе учителя-логопеда дошкольного образовательного учреждения

В работе логопеда с дошкольниками важно удерживать внимание ребёнка и поддерживать мотивацию, поскольку дети быстро утомляются, отвлекаются, теряют интерес к рутинным упражнениям.

Инновационные формы работы учителя-логопеда в ДОУ направлены на повышение мотивации детей, индивидуализацию обучения и создание благоприятного эмоционального фона. Они сочетают традиционные логопедические методы с современными технологиями и подходами из смежных областей.

Одной из таких форм является использование кликеров. Это небольшие кнопки (могут быть с изображениями), которые при нажатии дают звук или побуждают ребёнка произнести звукоподражание.

Щелчок добавляет к привычному заданию действие, что вызывает интерес у ребенка и помогает поддерживать мотивацию.

Кликеры в работе логопеда - это универсальный инструмент, который можно использовать с разными категориями детей. Их можно использовать с детьми раннего возраста (в том числе и с РАС), работая над запуском речи, над обогащением словаря, над пониманием речи. С детьми дошкольного возраста с различными речевыми нарушениями кликеры помогут автоматизировать поставленный звук, дифференцировать его, а также с их помощью можно развивать все компоненты речи и высшие психические функции, работать над обучением грамоте.

Применение кликеров помогает повысить эффективность отработки речевых навыков, а также снизить тревожность и сопротивление ребёнка к занятиям.

Рассмотрим варианты игр и заданий с кликерами в нескольких направлениях:

- в раннем возрасте для неговорящих детей;
- в дошкольном возрасте для детей с различными речевыми нарушениями;
- поддержка детей с трудностями коммуникации.

ЗАПУСК РЕЧИ У НЕГОВОРЯЩИХ ДЕТЕЙ И СТИМУЛЯЦИЯ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ (в том числе у детей с РАС)

Звукоподражания и аморфные слова

Для детей раннего возраста и при задержках речевого развития часто работают через простые, эмоционально насыщенные звукоподражания: «ав-ав», «мяу-мяу», «ква-ква». Для этого можно использовать кликеры с изображением животных или выложить возле каждого кликера изображения или фигурки животных.

Детям предлагается нажать на животное (на кликер рядом с животным) и произнести как оно говорит (если может, ребенок сначала называет животное) или, наоборот, взрослый дает инструкцию «Где киса? Как говорит киса?»

Также можно работать с аморфными словами (звуковыми комплексами, которыми ребёнок заменяет ещё не освоенные слова): «би-би» (машина), «ту-ту» (поезд), «ду-ду» (дудочка).

«Угадай кто». Логопед произносит звук, ребёнок угадывает животное/объект, издающий этот звук и нажимает на нужный кликер.

Или логопед нажимает на разные кликеры по очереди, озвучивая звуки («мяу», «му», «ква»). Задача ребёнка — понять, какое животное «говорит», и показать его картинку или фигурку.

«Повтори». Предлагаем ребенку поочерёдно нажимать и повторять звуки, постепенно увеличивая длину цепочки. На начальных этапах необходимо использовать со зрительной опорой на животных/предметы.

Развитие понимания речи и выполнение инструкций

«Клик, когда услышишь своё имя». Логопед называет разные имена или слова, ребёнок кликает только на своё имя. Упражнение тренирует слуховое внимание и выделение значимых слов.

«Клик на картинке». Перед ребёнком две карточки (например, «кошка» и «дом»). Логопед говорит: «Где кошка?», ребёнок кликает по нужной карточке. Это помогает формировать пассивный словарь и понимание обращённой речи. Кликер здесь выступает как «ответ» ребёнка, когда произнести слово ещё сложно.

«Да»/«Нет». Отдельные кликеры с понятными символами (зелёный — галочка «Да», красный — крестик «Нет») помогают малышу учиться отвечать на простые вопросы и выражать согласие или отказ. Это первый шаг к диалогу.

Специалист проговаривает слово и показывает картинку или предмет, а ребенок должен определить правильно взрослый называет предмет или нет. Если правильно, нажать зеленый кликер, если нет, нажать красный.

«Светофор». Зелёный — клик, жёлтый — постучать, красный — замереть. Логопед нажимает на определенный цвет, а ребенок выполняет заданное действие. Начинать лучше с двух действий, впоследствии увеличивая их и усложняя. В процессе выполнения ребенком задания проговаривайте цвета и действия. Данное упражнение тренирует переключение и понимание инструкций.

«Кто так делает?». Например, логопед произносит «мяу», ребёнок кликает на картинку кошки. Также можно разложить несколько картинок с глагольными действиями и различными персонажами и расположить рядом кликеры (можно использовать альбом «От слова к фразе» Новиковой-Иванцовой Т.Н.). Логопед задает вопрос, ребёнок кликает на ответ. Такое упражнение расширяет пассивный словарь.

Работа над ритмом и слоговой структурой

Ритм и слоги. Логопед произносит звукоподражание («ав-ав», «би-би») и делает клик на каждый слог: «би — клик, би — клик». Ребёнок повторяет и сам ставит клик на каждый слог. Так отрабатывается слоговая структура и ритм слова.

Развитие ритма. Предлагаем малышу повторять за вами простой ритмический рисунок: вы нажимаете кликеры в определённом темпе («тук-тук-тук»), а ребёнок старается скопировать.

Простые сюжеты. С помощью кликеров можно обыгрывать мини-сценки. Например, «зайчик прыгает (топ-топ)», «мишка идёт (топ-топ)», «кукла спит (ах-ах)». Ребёнок нажимает кликеры в такт действиям.

Работа над слоговой структурой. В самом начале можно разбить на слоги имя ребенка, где каждый слог — клик: «Ма-ша: клик — клик». Также начинаем работать и над формированием слоговой структуры слова - просим ребенка делать клик на каждый слог, проговаривая его. Важно! Если у ребенка в речи отсутствуют звуки раннего онтогенеза или часть из них, требуем, чтобы ребенок называл хотя бы контур слова из гласных звуков. Например, пони - ои; киса - иа. Так мы формирует осознание слоговой структуры.

Развитие слухового восприятия и различения звуков

«Длинные — короткие». Логопед щёлкает два раза: один раз коротко, другой — длинно (или быстро/медленно). Ребёнок должен повторить такой же паттерн кликами. Это тренирует слуховую дифференциацию и моторное планирование.

«Где звук?». Логопед щёлкает за спиной, слева, справа. Ребёнок показывает или кликает в сторону источника звука. Развивается локализация звука и ориентировка в пространстве.

Формирование диалога и очередности

«Твой ход — мой ход». Правило простое: «Сначала ты кликаешь — потом я говорю. Потом я кликаю — ты говоришь (или показываешь)». Так отрабатывается навык соблюдения очереди — базовый для диалога.

Диалог в игре. В сюжетной игре можно использовать кликер как «звонок» или «сигнал». Например: «Поезд поехал — клик! Теперь скажи „ту-ту“».

Автоматизация звуков

Автоматизация и дифференциация гласных. Здесь можно использовать кликеры изображающие символы гласных звуков. Например, нажимать на символ звука А, повторяя звук несколько раз. Можно взять символы нескольких звуков и произносить их последовательно. Также логопед сам может произносить звуки, а ребенок должен нажать на правильный символ.

«Нажимай и произноси звук». Например звук М. Ребенок нажимает на кликер каждый раз произнося звук М.

ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С РАЗЛИЧНЫМИ РЕЧЕВЫМИ НАРУШЕНИЯМИ

Артикуляционная гимнастика

Ребенок выполняет последовательно несколько артикуляционных упражнений, нажимая на кликер.

Игра на развитие фонематического слуха

- «Нажми, когда услышишь слово». Можно произнести слово, которое ребенок должен услышать, можно показать картинку и сказать «нажимай, когда услышишь слово, обозначающее название картинки».
- «Бывает - не бывает». Логопед проговаривает словосочетания или предложения, а ребенок должен определить бывает такое или нет. Если бывает, нажать зеленый кликер, если не бывает, нажать красный.
- «Проговаривание квазиномимов по ритмическому рисунку»
- «Слушай и находи». Выкладываем к картинкам/предметам цифры, ребенок должен услышать, сколько раз логопед нажмет на кликер, найти и назвать нужную картинку. Для детей постарше можно усложнить, попросив определить количество слогов/звуков в слове. При автоматизации можно подобрать картинки и предметы на нужный звук. Также можно просто определять число кликов и выбирать нужную цифру.

Ритм и слоговая структура слова

- «Повтори ритм». Логопед кликает определенный ритмический рисунок, ребенок запоминает и воспроизводит его.
- «Проговаривание заданных слов по ритмическому рисунку»
- Проговаривать слово по слогам, нажимая на кликер на каждый слог.
- Ритмические упражнения. Ребёнок повторяет ритмический рисунок: «тук-тук… тук», нажимая на кликеры в нужном темпе.

Автоматизация и дифференциация

- **Нажимай и произноси звук (когда автоматизируем изолированный звук).**
- **Последовательно нажимай и называй слова.** В один ряд выкладывает в произвольном порядке кликеры разных цветов, ниже в ряд выкладываем также в произвольном порядке стаканчики (можно заменить на фишки или любой сенсорный материал) тех же цветов, на них ложим фигурки/картинки на нужный нам звук. ребенок последовательно называет то, что изображено на картинке/фигурке и нажимает на кликер соответствующего цвета.
- **Автоматизация по символам звуков.** Выкладываем ряд кликеров-символов гласных. Ребенок произносит сначала автоматизируемый звук, затем нажимает на кликер и произносит получившийся слог.
- **Автоматизация и дифференциация по ритмическим рисункам:**
  - задаем каждому цвету (от двух и больше) звук/слог/слово, выкладываем в любой последовательности. Ребенок проговаривает и нажимает.
  - берем два кликера разных цветов, для каждого задаем звук/слог/слово. Выкладываем дорожки для двух рук из фишек или любого сенсорного материала того же цвета. ребенок складывает фишки к нужному цвету, проговаривает заданное слово/слог/звук и нажимает на кликеры одновременно двумя руками.

Предлоги

- «Нажми на кликер» (взрослый выкладывает кликеры и проговаривает, на какой кликер ребенок должен нажать, используя пространственное расположение)
- «Выложи по инструкции» (Положи красный кликер над желтым, слева от красного положи зеленый и т.д.)

Звуковой анализ и синтез. Обучение грамоте

- «Нажми синий, когда услышишь звук М, зеленый, когда услышишь звук Мь»
- «Нажми зеленый, когда услышишь звук Б, желтый, когда услышишь звук П»
- «Нажми красный, когда услышишь гласный звук, синий, когда услышишь согласный звук»
- «Нажми столько раз, сколько слогов в слове»
- «Нажми столько раз, сколько букв/звуков в слове»
- «Нажми столько раз, сколько слов в предложении»
- «Выложи схему слова…» (...а потом проговори каждый звук, нажимая на него)
- «Какой это звук?» — определить, гласный звук или согласный, твёрдый или мягкий.
- «Первый звук» — найти и охарактеризовать первый звук в слове.
- «Последний звук» — определить звук в конце слова.
- «Сколько звуков?» — посчитать звуки и выложить нужное количество кликеров.
- «Составь схему» — выполнить полный звуковой анализ слова.
- «Найди ошибку» — проверить готовую схему и заменить неправильный элемент.
- «Где звук?» — определить положение звука: в начале, середине или конце слова.
- «Подбери слово» — придумать слово, которое подходит к предложенной звуковой схеме.

Развитие ВПФ

- «Повтори последовательность» (выкладывание по образцу)
- «Продолжи последовательность»
- «Запомни порядок и повтори»
- «Нажми на кликер» (взрослый проговаривает, на какой кликер ребенок должен нажать. Это могут быть цвета или пространственное расположение)
- «Выложи по инструкции» (Можно проговаривать последовательно по цвету или форме, для усложнения можно добавить пространственное расположение)
- Нейро упражнение «Ребенок нажимает на кликер определенного цвета и показывает заданный жест»
- «Нажми в том же порядке» (можно усложнить проговаривая на каждый клик слова. Это тренирует запоминание цепочки звуков/слов, развивает слухоречевую память и последовательность).
- «Чего не стало?» Выкладывают 3–4 кликера, убирают один, просят назвать, кого не хватает. Это тренирует словарь и слуховое внимание.

ПОДДЕРЖКА ДЕТЕЙ С ТРУДНОСТЯМИ КОММУНИКАЦИИ (В ТОМ ЧИСЛЕ ПРИ РИСКЕ РАС)

- Чёткий сигнал вместо крика или нежелательного поведения. Если ребёнок обычно кричит, чтобы привлечь внимание, кликер становится социально приемлемой альтернативой: «Хочешь, чтобы я подошла? Кликни!»
- Визуально-звуковая опора. Можно прикрепить к кликеру карточку с пиктограммой «Я хочу» или «Помоги». Это мост к использованию АДК (альтернативной и дополнительной коммуникации) без отказа от устной речи. Важно: кликер не заменяет слово. Как только ребёнок стабильно произносит слово, кликер постепенно убирают.

Помимо кликеров можно использовать также **звуковые кнопки.** При нажатии на звуковые кнопки вместо характерного щелчка появляется записанный заранее звук.

Примеры игр и заданий со звуковыми кнопками:

«Определение речевых и неречевых звуков»

«Чей голос?» с подбором картинки или игрушки

«Что звучит?» с подбором музыкального инструмента или его изображения

«Квазиомонимы» выбрать, где слово названо правильно

«Составь предложение из слов» (слова записаны в произвольном порядке, ребенок выкладывает их, чтобы получилось предложение, потом проверяет нажимая последовательно каждую кнопку). На одной из кнопок можно записать полную фразу для проверки.

Примеры игр и заданий со звуковыми кнопками для детей с трудностями коммуникации (в том числе при риске РАС)

1. Заранее записываем слово, которое планируете выучить. На занятиях произносим слово - просим повторить - даем нажать кнопку в виде вознаграждения (и дополнительного повторения).
2. Для отработки указательного жеста подготовьте карточки с изображениями предметов и запишите их названия на кнопки. Задача ребёнка показать нужный предмет на карточке, а затем нажать на кнопку.

Кликеры - универсальный инновационный инструмент, который позволит сделать логопедические занятия интереснее. Здесь представлена лишь часть игр и упражнений, которые можно использовать в своей работе. Задания можно комбинировать, усложнять по мере овладения навыками. Главное здесь – фантазия и творческий подход.