**Активизация речи «неговорящих» детей с помощью**

**интерактивных и настольных игр**

Для современной логопедии проблема работы с безречевыми детьми, т. е. с детьми, у которых отсутствует речь, крайне актуальна. Поэтому одним из важных направлений развития детской логопедии является углубленная разработка основного содержания и **методов** ранней диагностики и воздействия на первых этапах становления вербальной коммуникации у **детей**.

Работа с безречевыми детьми строится с учетом следующих основных принципов: использование информационных технологий, опора на разные виды деятельности, использование максимального количества анализаторов, активное включение родителей и специалистов детского сада в работу, направленную на стимуляцию общения.

На начальном этапе стимуляции **речи у безречевых детей** проводится коррекция или профилактика нарушений дыхательной, голосовой функций, вторичных неречевых симптомов. Для этих целей хорошо проводить игры на дыхание. На занятиях за компьютером ребенок дует в микрофон, в зависимости от силы воздушной струи пламя свечи на мониторе колышется или гаснет. Игра *«Торт со свечами»*.

Компьютер и специально подготовленные видеофильмы позволяют использовать динамическую наглядность при изучении глаголов. Игра*«Бежит-лежит»*. Ребенок учится различать и называть слова-действия. На экране монитора появляется персонаж, который выполняет четыре действия *(например: собака лает, бежит, ест и сидит)*. Где собачка лает, где собачка ест (сидит, бежит? Ребенок показывает или отвечает: Вот собачка лает, вот собачка ест *(сидит, бежит)*. В этой игре ребенок учится составлять короткие предложения.

В процессе закрепления звукопроизносительных навыков и знаний о слоговой структуре слова дети проговаривают слоговые цепочки. Эта работа на начальном этапе проводится с использованием дидактических игр, а затем с использованием компьютера. Игра *«Хитрые половинки»*. Дети повторяют за логопедом слоги, выбирают соответствующий, и на мониторе появляется ранее невидимые части рисунка.

Ребенок нуждается в положительной оценке своих действий, поэтому после каждой игры появляется сюрпризный момент. Задания, поощрения и порицания исходят от **стороннего** лица – героя программы. Если что-то не получается, ребенок не обижается на взрослого и не спорит с ним, так как порицание идет от компьютерного героя, а наоборот, стремиться угодить, повторяет действия или слова за героем.

**Логопед расширяет пассивный словарь ребенка в ходе проведения специальных игр, ис­пользуя при этом настольные игры.**

**Игра «Прятки» Цель. Уточнение и расширение пас­сивного предметного словаря по теме «Игрушки». Найди игрушку для куклы Маши.**

**Игра «У кого картинка?»Цель. Уточнение и расширение пас­сивного тематического предметного сло­варя. Предметные картинки по разным темам (по количеству детей).** Нужно **по очереди найти и показать нужную кар­тинку.**

**Игра «Отгадай загадку — покажи отгадку!» Цель. Уточнение и расширение пас­сивного тематического предметного сло­варя; научить детей узнавать предметы по их назначению; развивать мышление. Тематические предмет­ные картинки.**

Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими настольными играми, позволяет расширить арсенал специалиста, повысить рост мотивации, **заинтересованности ребенка в плане развития речи**.

Подготовила учитель-логопед Дерябина Е.П.