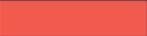




«Умное зеркало» Artik Me — новый инструмент в работе учителя-логопеда

 современная школа 

Спикер: Казакова Елена Ивановна,
специалист по УМР МОЦДО



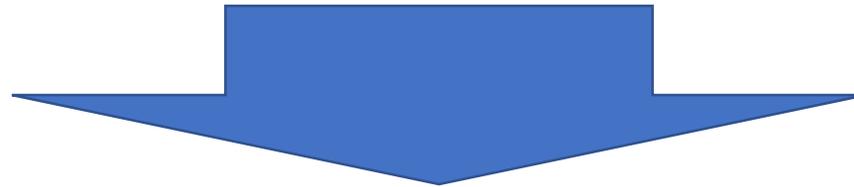
Задачи учителя-логопеда

- коррекция и профилактика разных видов нарушений речи;
- создание условий для выявления и развития способностей каждого ребенка;
- формирование личности, обладающей прочными базовыми знаниями;
- готовность адаптироваться к условиям современной жизни.



Коррекционная работа

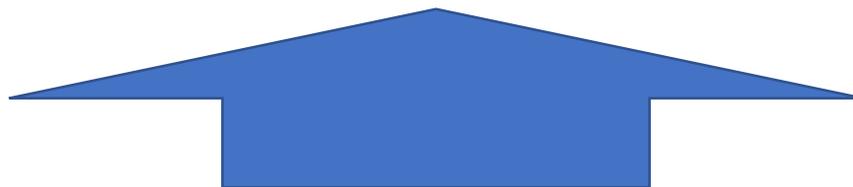
- однообразные, монотонные, долгие тренировки;
- напряженное внимание, волевые усилия;



ребенок пассивен как на этапе познания, так и на этапе закрепления и введения новых навыков в жизнь

Коррекционная работа

- позитивная атмосфера на занятии;
- повышенный интерес детей в процессе коррекционной работы



Сочетание традиционных методов и современных информационных технологий

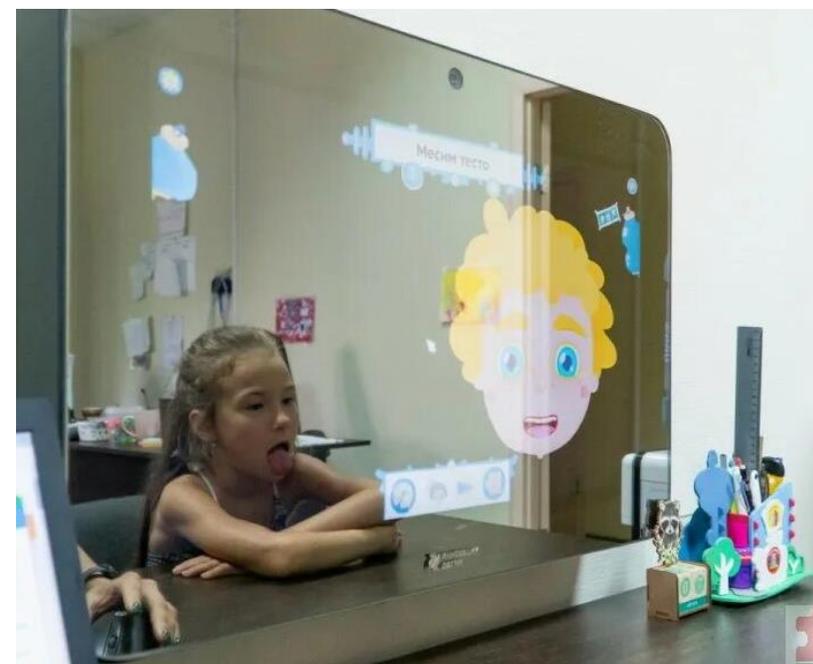
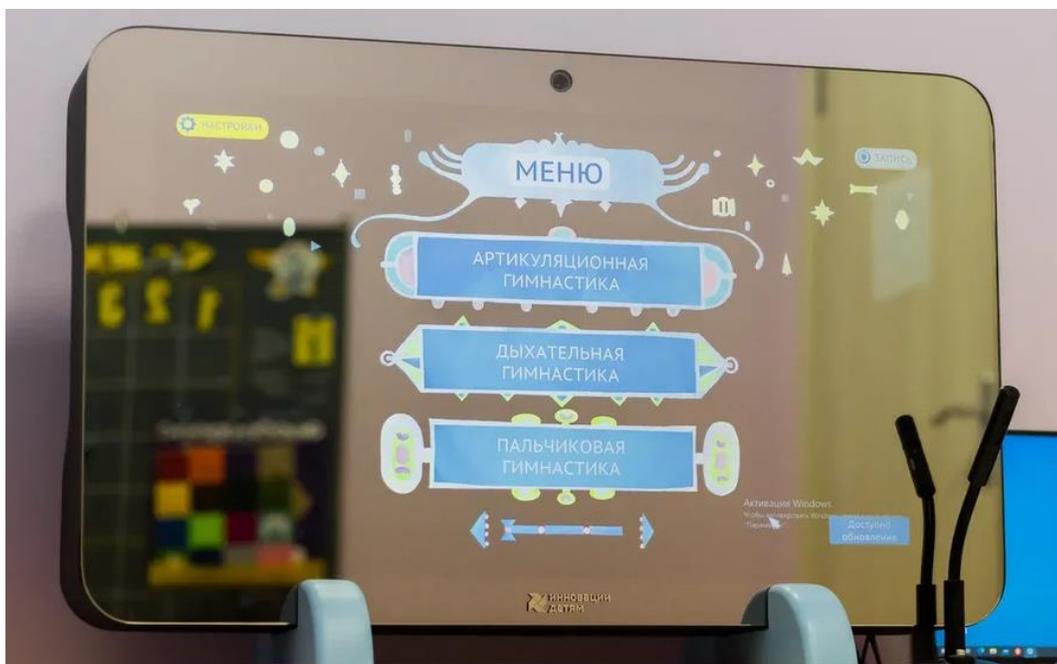
Информатизация - основной путь модернизации системы обучения, которая существенно расширяет потенциал специалистов



Умное зеркало ArtikMe

Средство для индивидуальной логопедической работы, направленной на:

- коррекцию звукопроизношения;
- постановку, автоматизацию и дифференциацию нарушенных звуков речи;
- развитие фонематических процессов, речевого дыхания и мелкой моторики



ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 4 ДО 10 лет

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Первый - Артикуляционная гимнастика

1. Знакомство ребенка с основными положениями губ и языка.
2. Показ целостного упражнения.
3. Выполнение упражнения вместе с персонажем.
4. Контроль педагогом выполнения упражнения.
5. Самостоятельное выполнение упражнения ребенком.



РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Первый - Артикуляционная гимнастика



«Окошко»

Широко открыть рот – «жарко», закрыть рот – «холодно».



«Чистим зубки» (сзади)

Улыбнуться, открыть рот. Кончиком языка с внутренней стороны «почистить» поочерёдно нижние и верхние зубы.



«Чистим зубки» (спереди)

Улыбнуться, открыть рот. Кончиком языка с внешней стороны «почистить» поочерёдно нижние и верхние зубы.



«Окошко»

Улыбнуться, открыть рот. Кончиком языка с внешней стороны «почистить» поочерёдно нижние и верхние зубы.



«Чашечка»

Рот открыт, губы в улыбке. Язык высунут. Боковые края и кончик языка подняты, средняя часть спинки языка опущена, прогибается книзу. В таком положении язык удерживать под счёт от 1 до 5-10. Следить, чтобы нижняя челюсть оставалась неподвижной.



«Дудочка»

С напряжением вытянуть вперёд губы (зубы сомкнуты).



«Заборчик»

Улыбнуться, с напряжением обнажив сомкнутые зубы.



«Маляр»

«Красим потолок»

Губы в улыбке, приоткрыть рот, кончиком языка погладить – «покрасить» верхнее небо (за верхними зубками).

«Красим полы»

Губы в улыбке, приоткрыть рот, кончиком языка погладить – «покрасить» нижнее небо (за нижними зубками).

Умное зеркало ArtikMe

MP

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Второй – Дыхательная гимнастика

1. Учит прислушиваться детей к своему дыханию, уметь расслабляться и восстанавливаться после физических нагрузок и эмоционального возбуждения.
2. Развивается дыхательная мускулатура, речевой аппарат, координация движений, вырабатывается правильное ритмичное дыхание, улучшается кровообращение, так как при правильном вдохе в кровь поступает большее количество кислорода.

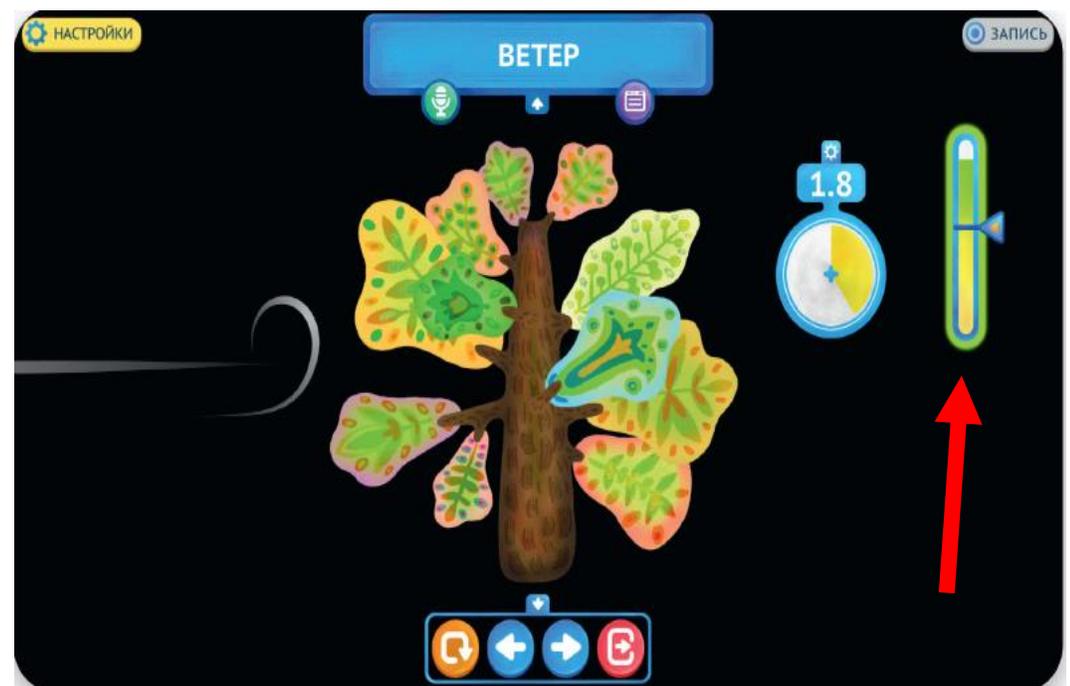
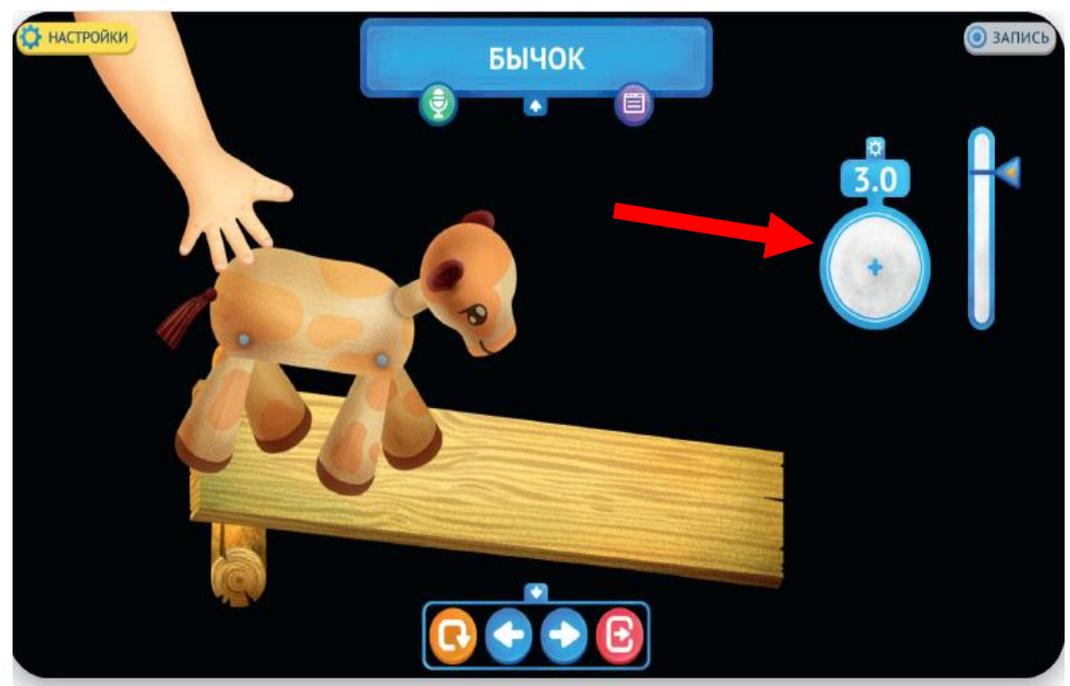


Умное зеркало ArtikMe

MP

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Второй – Дыхательная гимнастика



РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Второй – Дыхательная гимнастика

Цель:

развитие плавного и длительного выдоха.

Задачи:

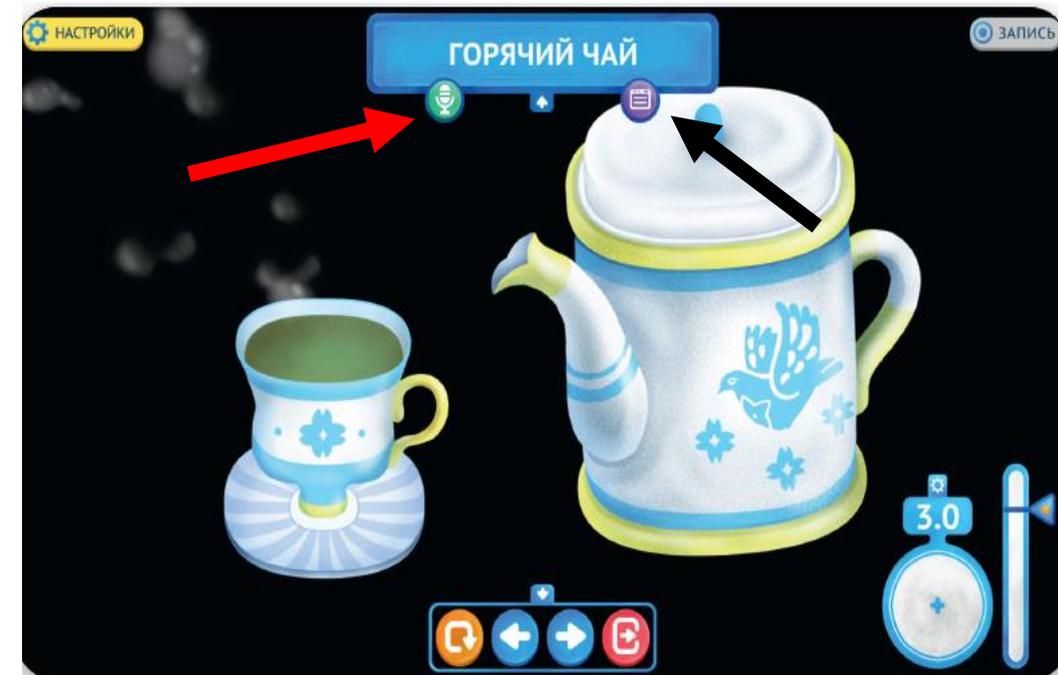
- учить детей прислушиваться к своему дыханию;
- укреплять голосовые связки;
- учить правильно, глубоко дышать.

Ход интерактивного упражнения

Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона, рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога.

Чтобы верно выполнить упражнение, ребёнку необходимо длительно, не прерывая дыхания, дуть в микрофон длинной воздушной струей. Длительность выдоха для каждого ребёнка педагог устанавливает самостоятельно с помощью регуляторов, которые находятся на экране. Дополнительно необходимо следить за тем, что губы ребёнка находятся в положении «дудочкой», щёки не надуваются, спина прямая, плечи не поднимаются.

При успешно выполненном упражнении кружка с чаем замерзает, если выдох прерывается, то снова идёт пар и необходимо повторить упражнение заново.



РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Второй – Дыхательная гимнастика

Цель:

развитие речевого дыхания, звукоподражания [Э].

Задачи:

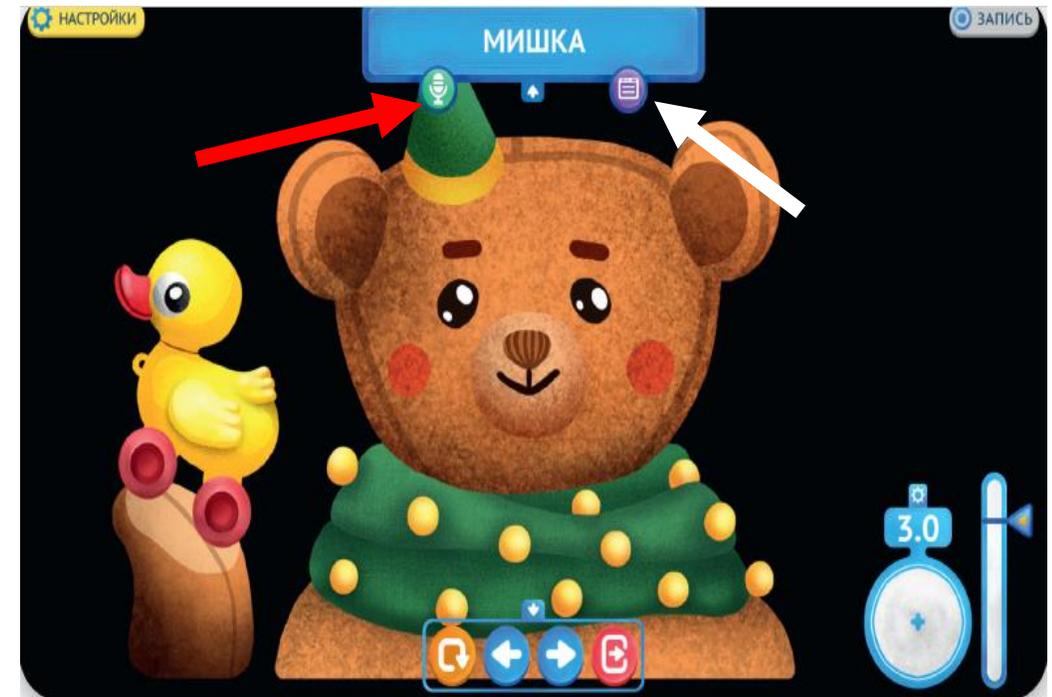
- учить детей прислушиваться к своему дыханию;
- укреплять голосовые связки;
- учить правильно, глубоко дышать.

Ход интерактивного упражнения

Запустив упражнение, можно включить голосовое сопровождение для ребёнка, нажав на кнопку с изображением микрофона, рядом расположена кнопка с текстовой инструкцией для педагога.

Чтобы верно выполнить упражнение, ребёнку необходимо глубоко вдохнуть и на выдохе громко и протяжно дуть в микрофон, произнося на выдохе звук «э-э-э». Дополнительно педагогу необходимо следить за тем, что губы ребёнка разомкнуты, находятся в «улыбочке», щёки не надуваются, спина прямая, плечи не поднимаются. Длительность выдоха можно настроить самостоятельно с помощью регулятора, который находится на экране. Для каждого ребёнка индивидуально, либо корректировать по ходу упражнения.

Если упражнение выполнено правильно, то сердитый динозаврик испугается и убежит. Если дыхание прервалось, то необходимо начать сначала.



Умное зеркало ArtikMe

MP

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Третий – Конструктор занятий

1. Педагог самостоятельно за короткое время составляет занятие на любую лексическую тему, на постановку, автоматизацию или дифференциацию любых звуков.
2. В наличии - «Библиотека картинок» - 4000 изображений, анимации, игровые механики.
3. Возможность загрузки своих изображений, записи аудио и видео инструкций, интерактивных презентаций.



Конструктор занятий

Интерфейс окна «Конструктор занятий»



РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Содержание библиотеки картинок:

1. Животные.

Домашние: кошка, собака, хомяк, рыбки, попугай, корова, лошадь, свинья, овца, коза, курица, петух и цыпленок, гусь, индюк.

Дикие: лось, волк, лиса, медведь, белка, ёж, заяц, кабан, енот, рысь, бобр, олень.

Тропические: жираф, лев, зебра, бегемот, тигр, панда, коала, кенгуру, орангутанг, кенгуру, горилла, слон, верблюд, леопард, носорог, обезьяна, крокодил.

Животные севера: белый медведь, морж, тюлень, северный олень, песец, белый волк, белуха, пингвин, морской котик.

Детёныши животных: цыплёнок, гусёнок, котёнок, козлёнок, лисёнок, медвежонок, олененок, поросёнок, щенок, телёнок, волчонок, зайчонок, жеребёнок.

Речные обитатели: ёрш, карась, карп, лещ, лягушка, налим, окунь, осётр, плотва, рак, сазан, щука, сом, судак, улитка, жаба.

Морские обитатели: кит, дельфин, акула, краб, креветка, медуза, мидии, морская звезда, морской ёж, морская черепаха, морской конёк, омар, осьминог, палтус, скат.

2. Птицы.

Зимующие: воробей, голубь, клёст, снегирь, синица, свиристель, сойка, сорока, ворона, ворон, щегол, кедровка, сова, поползень.

Перелётные: иволга, соловей, жаворонок, перепел, ласточка, цапля, стриж, гусь, скворец, кукушка, камышовка, трясогузка, зяблик.

Тропические: тукан, павлин, удод, попугай большой, колибри, фламинго, страус.

3. Насекомые.

Стрекоза, бабочка, муравей, гусеница, божья коровка, паук, кузнечик, шмель, оса, муха, комар, богомол, жук, жук-носорог, таракан, оса.

1. Мебель.

Шкаф, стол, кресло, кровать, стул, диван, полка, пуфик, стол компьютерный, табурет, трельяж.

2. Транспорт.

Автобус, вертолёт, грузовик, машина, поезд, метро, пожарная машина, полицейская машина, скорая помощь, самолёт, ракета, трактор, корабль, лодка, трамвай, троллейбус, подводная лодка, воздушный шар, шлюпка.

3. Одежда. Обувь. Аксессуары.

Варежки, перчатки, брюки, джинсы, куртка, носки, колготки, пальто, пуховик, платье, плащ, свитер, шапка, кепка, шляпа, шарф, платок, шуба, юбка, туфли мужские, туфли женские, сандалии детские, сланцы, кроссовки, ботинки, сапоги, кеды, валенки, резиновые сапожки, блузка, рубашка, футболка, майка, трусы, лосины, пиджак, толстовка.

4. Предметы.

Школьные предметы и канцелярия.

Рюкзак, пенал, карандаш, ластик, ручка, линейка, краски, кисточка, пластилин, альбом для рисования, тетрадь, дневник, цветные карандаши, восковые мелки, цветная бумага, картон, трафареты, циркуль, цветные ручки, ножницы, степлер, скрепка, уголок, блокнот, точилка.

Игрушки.

Барабан, шарик воздушный, кукла, мишка, машинка, мяч, ведёрко и совок, кубики, матрёшка, пирамидка, грузовик, плюшевый заяц, неваляшка, лейка.

Умное зеркало ArtikMe

MP

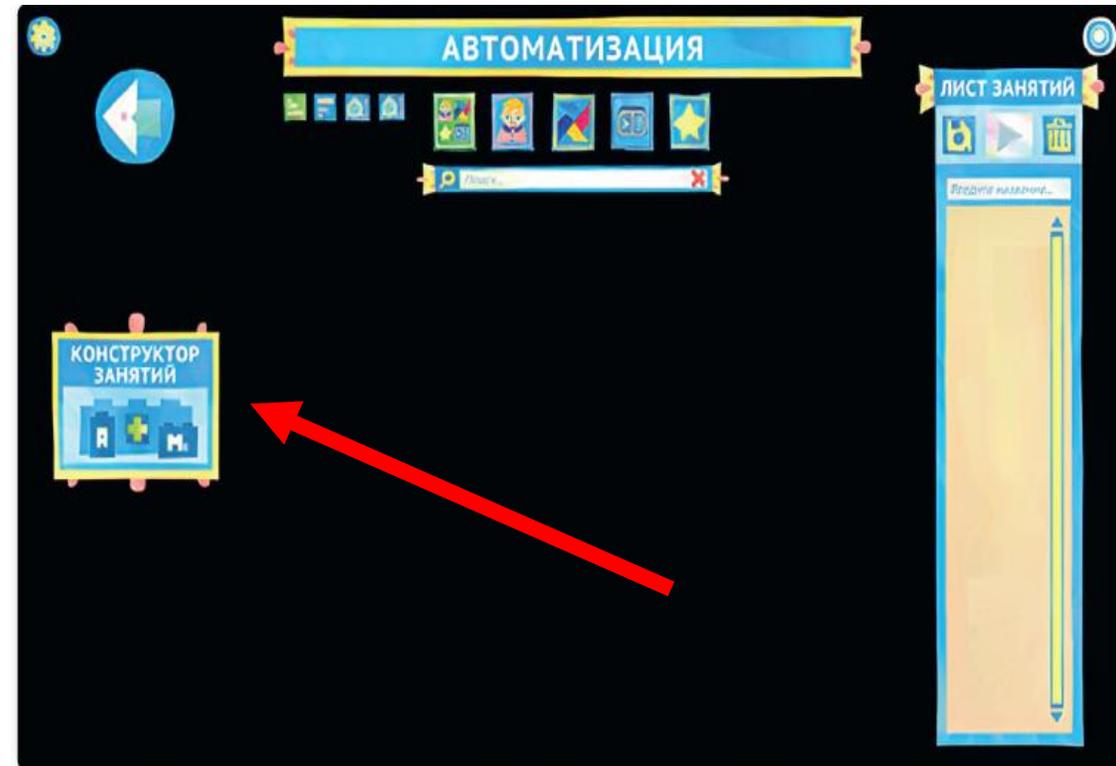
РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Педагог может корректировать процесс занятия, учитывая индивидуальные возможности ребёнка, создавать занятия, которые соответствуют педагогическим задачам.

Конструктор имеет удобный и понятный пользовательский интерфейс.

Конструктор занятий находится в каждом блоке с левой стороны экрана умного зеркала.

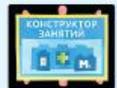
Чтобы зайти в конструктор, необходимо левой кнопкой мыши нажать на кнопку «Конструктор занятий».



Умное зеркало ArtikMe

MP

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ



Конструктор занятий

Интерфейс окна «Конструктор занятий»



Сохранить как



Сохранить



Загрузить занятие



Создать занятие



Настройки



Назад



Создать слайд



Загрузить слайд



Центрировать экран – выровнять слайд по центру



Развернуть экран – открыть слайд на весь экран



Отменить действие



Вернуть действие



Удалить



Предварительный просмотр



Начать запись



Создание занятий в слайдах



Масштаб слайда (есть возможность ввести необходимый размер с помощью клавиатуры, либо с помощью колёсика компьютерной мыши, вращая его вперёд/назад)



РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Четвертый – Постановка, автоматизация и дифференциация звуков в словах и предложениях

- 1. Постановка звуков** - Более 5 занятий, созданных с помощью конструктора. Например, «Путешествие на пароходе»-постановка звука [Л]. Ребенок произносит звук [Л] в микрофон и пароход плывёт..
- 2. Автоматизация звуков** - Более 20 занятий, созданных с помощью конструктора. Например, на экране появляются картинки с нужным звуком ребенок называет их, четко произнося звук. Или задание на определение позиции звука в слове.
- 3. Дифференциация звуков** - Более 5 занятий, созданных с помощью конструктора. Например, перемести картинки со звуком [С'] в название в вагончик с буквой С, а картинки со звуком [З'] в вагончик с буквой З.



Игра-поощрение: «Светлячки-звукочки»

(Звуко-буквенный анализ)

Собрав достаточное количество светлячков можно дополнительно вызвать игру, нажав на баночку в левом верхнем углу.

Здесь ребёнок может поиграть с волшебными светлячками, упражняя фонематический слух и закрепляя навык звуко-буквенного анализа. Выбор анализа слога, слова предоставляется специалисту. Каждый светлячок (звук) заданного слова окрашивается соответствующим его характеристике цветом.



Нажмите на крышку баночки, откройте её.



Введите в поле слог или слово.



Разбор слова: МИР

Умное зеркало ArtikMe

MP

РАЗДЕЛЫ - БЛОКИ

Пятый – Пальчиковая гимнастика

1. Упражнения на развитие мелкой моторики, на чувство ритма и воображения.
2. Зеркало распознает жесты, и, если все правильно, появляется картинка - изображение.
3. Задания для двух рук развивают межполушарное взаимодействие.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

1. Соблюдение физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций
2. Соответствие применяемых информационно-дидактических пособий психофизическим возможностям ребенка.
3. Соответствие организации и способа проведения занятия с применением «Умного зеркала ArtikMe» технологии проведения традиционных занятий (*занятие состоит из нескольких частей, только одна часть посвящена работе с Умным зеркалом*)

Умное зеркало ArtikMe

MP

ПРЕИМУЩЕСТВА



Повышение мотивации к занятиям.

Улучшение самоконтроля.

Навыки пользования компьютерной мышью и программой зеркала.

Самостоятельность в выборе игр.

Распознавание и проявление эмоций.

Повышение динамики речевого развития по всем направлениям работы.



ВЫВОДЫ

1. Образовательный процесс осуществляется с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.
2. Переход от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному.
3. Построение познавательного процесс более высокого уровня на основе зрительного (графика, анимация, текст), слухового (звук, видео), осязательного (клавиатура, мышь) восприятия.
4. Осуществление работы с детьми ОВЗ.
5. Помощь в распознавании и проявлении эмоций.
6. Построение индивидуального маршрута ребёнка.
7. Автоматическое заполнение речевой карты.
8. Обучение в игровой форме.
9. Помощь учителю-логопеду для достижения заметных результатов.
10. Постоянные обновления ПО.

ArtikMe - мощный ресурс для коррекционно-развивающей и образовательной работы с детьми, имеющими речевые нарушения



Видео урок по работе с Умным зеркалом ArtikMe





Спасибо за внимание!

современная школа

ЦНППМ

