

Развитие связной речи у дошкольников с общим недоразвитием речи третьего уровня с применением авторских мультимедийных игр

The development of coherent speech among preschoolers with general speech underdevelopment of the third level with the use of author's multimedia games

УДК 376:316.6

Получено: 14.08.2020

Одобрено: 01.09.2020

Опубликовано: 25.10.2020

Михайлова А.И.

Студент, Шадринский государственный педагогический университет
e-mail: alya.alexandra.mikhaylova@mail.ru

Mikhailova A.I.

Student, Shadrinsk State Pedagogical University
e-mail: alya.alexandra.mikhaylova@mail.ru

Юдина В.А.

Канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционной педагогики и специальной психологии.
Шадринский государственный педагогический университет
e-mail: lerau44@yandex.ru

Yudina V.A.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Correctional Pedagogy and Special Psychology, Shadrinsk State Pedagogical University
e-mail: lerau44@yandex.ru

Аннотация

В статье рассмотрена актуальная проблема связной речи у детей с общим недоразвитием речи III уровня. Количество детей данной категории все больше возрастает, следовательно, необходимо решение данной проблемы. Цифровые технологии помогают решать данную проблему. Поэтому в статье обоснована необходимость цифровых технологий с детьми старшего дошкольного возраста на занятиях с логопедом. Представлена практическая часть, показана авторская мультимедийная игра, которая была разработана в программе Microsoft Power Point. Показаны плюсы использования цифровых технологий на занятиях с логопедом, на основе изученной литературы, психолого-педагогических исследований отечественных и зарубежных ученых, научных работ физиологов и врачей, нормативно-правовых документов. Описаны используемые команды и online-программы для создания авторских мультимедийных игр.

Ключевые слова: дети дошкольного возраста, связная речь, общее недоразвитие речи (ОНР III уровня), цифровые технологии, авторские мультимедийные игры, информационно-коммуникационные технологии, развитие речи.

Abstract

The article deals with the actual problem of coherent speech in children with general speech underdevelopment of the III level. The number of children in this category is increasing more and more, therefore, it is necessary to solve this problem. Digital technologies can solve the problem.

Therefore, the article substantiates the need for digital technologies with older preschool children in the classroom with a speech therapist. Presents the practical part provided by the authoring multimedia game, which has been improved in the Microsoft PowerPoint program. There are advantages of using digital technologies in the classroom using research methods, psychological and pedagogical research of domestic and foreign scientists, scientific works of physiologists and doctors, regulatory legal documents. The used commands and online programs for creating author's multimedia games are described.

Keywords: preschool children; coherent speech; general speech underdevelopment (OHR III level); digital technologies; author's multimedia games; information and communication technologies, speech development.

Развитие личности ребенка напрямую зависит от успешного овладения речью. На сегодняшний момент основной проблемой является общее недоразвитие речи у детей дошкольного возраста.

Сам термин общее недоразвитие речи в России появился недавно, он был введен в XX в. сотрудниками НИИ под руководством Р.Е. Левиной [11].

ОНР у детей с сохранным интеллектом проявляется как речевая аномалия, которая ведет к отклонению основных речевых компонентов: лексика, грамматика, фонетика. Речевое недоразвитие может быть разнообразным, начиная от полного отсутствия речи у ребенка, заканчивая полноценной развернутой речью с недоразвитием лексико-грамматического и фонетико-фонематического строя. Из-за такой вариации принято делить развитие речи на уровни, общие компоненты которых выражены в связной речи, бедным словарным запасом, неразвитым фонетико-фонематическим слухом, неправильным звукопроизношением. Уровни друг от друга отличаются степенью сложности [7], [11].

Р.Е. Левиной были выделены уровни сложности ОНР [6]:

- I уровень – отсутствие речи, эти дети считаются «неговорящими», но у них присутствует лепетная и жестовая речь;
- II уровень – присутствует искаженная речь, дети значительно сильно отстают от условно-нормативного развития;
- III уровень – речь развернутая, фразовая, но имеются лексико-грамматические и фонетико-фонематические недоразвития речи;
- IV уровень – демонстрирует непонятность речи, ребенок путает падежи, пропускает предлоги, «съедает» окончания.

Отталкиваясь от данных уровней сложности, мы обратили свое внимание на детей с III уровнем ОНР. Общее недоразвитие речи детей III уровня показывает нарушения лексико-грамматического и фонетико-фонематического строя речи. Дети испытывают затруднения в связной речи, путают слова антонимы, меняют местами слоги, опускают окончания, не могут закончить предложение. Тексты у таких детей не согласованные, не имеют структурированный вид, допускается множество тавтологий [11].

Часто встречающиеся ошибки данного уровня детей прослеживаются в связной речи. Дети путают падежи, множественное и единственное число, путают мужской и женский род, не используют средний род, трудности возникают в склонении слов, неправильное ударение, нарушение предложений с глаголами, неумение согласовывать существительные с прилагательными, наречиями [7].

У детей с ОНР III уровня улучшена произносительная сторона речи. Предложения понятны окружающим, слова не смазаны, произношение слышно отчетливо. Гласные и согласные звуки, которые легкие по артикуляции, произносятся четко. Слоговая структура произносится правильно, но присутствуют осложнения в словах со сложной артикуляцией. В таких случаях звуки заменяются на более легкие. Фонетико-фонематическая сторона речи отстает от условно-нормативного развития, в дальнейшем появляются трудности овладения письмом и чтением [11].

Детям с данной категорией тяжело выполнять алгоритм действий без наглядного материала. Во время чтения литературы они отвлекаются и быстро переключаются на другие действия, шумы, разговоры. Детям тяжело уловить суть рассказа или заданных действий. Они не могут запомнить алгоритм последовательности. Из-за ограниченного словарного запаса воспитанникам тяжело пересказывать прочитанный материал или ситуацию из жизни. В речи используются бессмысленные лингвистические явления, много тавтологий, предлогов и частые спотыкания. Для понимания сказанного, педагогу необходимо задавать множество наводящих вопросов, использовать перифраз для полного понимания. Во время диалога воспитанник легко переключает свое внимание, теряет суть разговора, «перепрыгивает» с одной темы на другую, говорит много не по теме.

При разговоре необходимо просить детей отвечать на вопросы полным, развернутым ответом, помогать заменять слова синонимами, для избавления от тавтологий. Просить делать выводы в конце беседы, подводить итог сказанного.

Связная речь является частью звуковой стороны речи: интонация, дикция, темп, ритм. Все эти речевые компоненты помогают придать речи яркости, многообразия, выразительности. Во время разговора пропадает монотонность, неразборчивость [12].

Таким образом, общее недоразвитие речи III уровня показывает полную связную речь с лексико-грамматическими и фонетико-фонематическими ошибками. Пересказывание вызывает затруднение у дошкольников. Словарь носит ситуативный характер. В основном во время разговора детьми в речи используются слова, не подходящие по смыслу.

Одним из способов овладения связной речью у детей с ОНР, является использование цифровых технологий в образовательном процессе.

В жизнь детей с огромной скоростью вторгаются электронные средства массовой информации. Отечественные и зарубежные ученые, такие как Т.С. Комарова, И.И. Комарова [4], А.В. Туликова, Т.В. Коротова [5] и др., проводили исследования по использованию информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) на занятиях логопедии в дошкольных образовательных учреждениях и выявили эффективность обучения дошкольников с помощью цифровых технологий. В научных работах О.Г. Смоляниновой, Е.О. Смирновой [8] и др., описаны условия развития внимания, памяти, мышления детей средствами компьютерных игр и программ.

Важным преимуществом компьютерной игры, по мнению С.Л. Новосёловой, Г.П. Пеку, является быстрая положительная или отрицательная реакция компьютера, способность детей самому выбирать темп выполнения заданий [10]. Достаточно стремительно совершенствуются и усложняются информационные технологии в сфере образования. Данное направление, как отмечено в государственных документах, признаётся важнейшим национальным приоритетом.

Несмотря на стремительное внедрение электронной техники, трудности в развитии речи ребенка-дошкольника остаются. Проблема правильной речи вытекает из среды воспитания, родители меньше стали читать сказки, реже ведут диалоговую речь с ребенком из-за большой загруженности на работе и дома, именно поэтому у детей страдает выразительность речи, они часто говорят односложными предложениями и допускают множество аграмматизмов.

Занятия с логопедом чаще ведутся однообразно, иногда сюрпризные моменты повторяются и не радуют, а игровое время может использоваться для традиционных занятий, проблемы с диалектом мешают общаться, по этим причинам и пропадает интерес к занятиям. Но цифровые технологии помогают заинтересовывать детей дошкольного возраста, мотивировать их к новой работе. Они позволяют превратить скучное занятие в интересное, содержательное игровое путешествие, тем самым сделав времяпрепровождение у логопеда более содержательным и насыщенным.

У детей над всеми психическими процессами преобладает наглядно образное мышление, электронные презентации помогают наглядно увидеть услышанное и запомнить информацию [1]. Именно поэтому на занятиях с детьми следует использовать

мультимедийные презентации, в которых создаются игры. Microsoft Power Point – это программа, которая может содержать текстовые материалы, фотографии, рисунки, слайд-шоу, звуковое оформление и дикторское сопровождение, видеофрагменты и анимацию, трехмерную графику.

Информационно-коммуникативные технологии превращаются в помощника, которого люди используют не только в работе, но и в повседневной жизни. Главной целью внедрения информационных технологий является создание единого информационного пространства образовательного учреждения, системы, в которой на информационном уровне связаны все участники учебно-воспитательного процесса: администрация, педагоги, воспитанники и их родители.

Под фразой «информационные технологии» подразумевается использование компьютера, интернета, телевизора, DVD и CD проигрыватели, мультимедиа, аудиовизуального оборудования, т.е. всего того, что может представлять широкие возможности для коммуникации [2].

К педагогам предъявляется масса требований, в том числе и владение информационными средствами в комплексе с традиционными заданиями. Наша практическая деятельность показывает, что благодаря мультимедийным играм, дети не устают от занятия, интерес прослеживается на протяжении всего времени, остаётся позитивный настрой. Яркие картинки, анимации и сенсорный экран притягивает внимание, которого логопеду тяжело добиться при групповой работе с детьми.

В ФГОС прописано, что ребёнок овладевает «...воображением, которое реализуется в разных видах деятельности и, прежде всего, в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам; ...» [9].

Благодаря играм идет развитие связной речи, пополняется словарный запас, улучшается грамматический, лексический строй речи, развивается устная речь у дошкольников. Используя мультимедийные игры, у ребёнка формируются психические процессы: развивается фантазия, все виды мышления, ребята начинают творчески и логически размышлять. У детей старшего дошкольного возраста, посредством игр, появляются способности обобщать, дифференцировать предметы окружающего мира, происходит развитие умственных способностей, формируются мотивы, побуждающие к учению, дети учатся сознательно подчинять свои действия правилам, благодаря чему у ребенка появляется интерес к учебной деятельности, и постепенно игровая деятельность сменяется на учебную.

Оформление мультимедийных игр имеет особое значение для ребенка. Слишком яркие оттенки отвлекают и не дают сосредоточиться на выполнении задания, тусклые тона не привлекают малышей. Поэтому элементы, на которые необходимо обратить внимание, должны быть выделены ярче, чем посторонние объекты. Глаз ребенка это замечает, что позволяет самостоятельно освоить материал.

Дети дошкольного возраста не способны долго сосредотачивать свое внимание на одном предмете, они отвлекаются и переключают свое внимание на посторонние вещи, что мешает развитию и обучению на занятиях. Внимание бывает разное: сконцентрированное, устойчивое, переключаемое. Интерактивные игры помогают формировать основные свойства внимания, в дальнейшем у ребенка развивается усидчивость, концентрированность, что необходимо будущим школьникам при обучении.

Благодаря информационно-коммуникационным играм у ребенка старшего дошкольного возраста происходит формирование самостоятельности, дети способны без помощи взрослого решать проблемные ситуации, делать выводы и оценивать свою деятельность. Мультимедийные игры, как и вся творческая деятельность, требуют усилий, находчивости, смекалки, умений рассуждать – данные способности у ребенка развиваются в процессе игр.

Особенно актуальным является использование различных игр для коррекции речевых нарушений дошкольников с ОНР.

Всех волнующим и основным вопросом остается влияние цифровых технологий на физическое и психическое здоровье детей. Исследования физиологов, гигиенистов и врачей (Е. Глушкова, Л. Леонова, З. Сазанюк, М. Степанова) показали, что оптимальная для детей 5-6 лет длительность игры за компьютером составляет по 10 мин. не более двух раз в неделю. Так как через определенное количество времени дети начинают горбить спину, менять позу, класть ногу на ногу. При соблюдении всех необходимых санитарно-гигиенических рекомендаций отрицательных влияний на зрение, осанку и нервную систему детей не обнаруживается [5].

Современные цифровые технологии позволяют создать множество развивающих игр. Но мы представляем игру «Речевой сюрприз», разработанную в формате Microsoft Power Point 2016.

Для создания данного ресурса использовалась программа «Dragand Drop», «Voice Spice Recorder», «Audio Cutter». Были применены следующие команды в программе «MS Power Point 2016»: триггеры, гиперссылки, анимации, группирование, пути перемещения, звуковые эффекты.

При создании мультимедийных игр, следует учитывать требования к картинкам из сети интернет: четкость изображения, редкое использование анимационных картинок, желательное расположение на белом фоне. Поэтому далее изображения обрабатываются в графических редакторах.

Игры включали задания, которые были нацелены на максимальное сохранение здоровья детей. Быстрый темп игр плохо сказывается на психическом и эмоциональном состоянии ребенка. Именно поэтому, в наших познавательных играх, никакого ограничения в выполнении заданий нет. Дети могут размышлять любое количество времени, а после услышать похвалу от героев мультфильма, тем самым подкрепляя интерес к игровым действиям.

В данных играх были предложены разнообразные упражнения, в соответствии с возрастными особенностями детей.

Цифровой ресурс предлагает несколько разнообразных игр. Ребенок может выбрать любую мультимедийную игру и проиграть ее самостоятельно с сопровождающим мультимедийным героем «Тигрулей».

Интерактивный персонаж Тигруля реагирует на каждые действия игрока, открыв игру, герой озвучивает задание ребенку. После выполнения заданий игрок нажимает кнопку проверить и Тигруля показывает правильность выполненных действий. Выполнив игру верно, интерактивный «друг» хвалит ребенка. Если игрок допустил ошибку, то персонаж подбадривает ребенка, объясняет ошибку, и показывает, как правильно выполнить задание. Тем самым у ребенка на протяжении всей игры сохраняется игровая мотивация и желание работать дальше.

Первая игра, которую может выбрать ребенок – «Расскажи-ка». Она заключается в следующем. На слайде появляется таблица, по которой дошкольники описывают объект по заданным признакам: «цвет», «форма», «вкус», «место», «рельеф». Тем самым они развивают познавательную мотивацию, воображение, творческое мышление, формируют первичные представления, в первую очередь, о себе, а также о мире, о людях, о свойствах объектов.

Вторая игра «Кому что нужно для работы». Цель данной игры заключается в формировании представлений о профессиях, чтобы научить детей находить рабочие инструменты представителей той или иной профессии, а также развивать образную, долговременную память, внимание, совершенствовать компоненты устной речи: грамматический строй речи, связную речь, формировать словарный запас ребенка, усовершенствовать звуковую культуру речи.

Следующая игра, которую может выбрать ребенок «Похож – не похож». Дети из определенного количества слов должны выбрать одно, которое не похоже по звуковому составу, тем самым формируется фонетико-фонематический строй речи, который

способствует узнаванию фонем родного языка, развивая активное внимание, логическое мышление.

Последняя игра «Составление рассказа о созданном персонаже» ТРИЗ. Игра включает в себя три объекта (камень, солнце, гора), справа внизу изображены персонажи (пингвин, рыба, цветок). Игроку необходимо наделить центральные объекты качествами от изображенных персонажей. Если ребенок испытывает затруднения, он открывает двери внизу слайда, которые служат подсказками, за ними находятся качества, которыми можно наделить центральную фигуру, качества выбираются и переносятся к создаваемому объекту.

Придумав нового героя, игрок отвечает на вопросы: «Кто это?», «Как его зовут?», «Где он проживает?», «Чем питается?», «Что полезного делает?». В конце нажимаю кнопку «оживить» и созданный герой радостно приветствует игрока. Данная игра направлена на развитие воображения, фантазии, мышления, творчества, идет формирование связной речи, лексико-грамматического строя, пополняет словарный запас.

Таким образом, использование в работе логопеда мультимедийных игр позволяет сохранять у детей положительный настрой на протяжении всей работы. Следовательно, формирование лексико-грамматического строя речи у детей, развитии фонематического восприятия и связной речи проходит ненавязчиво и эффективно. Применение информационно-коммуникационных технологий в ДОУ помогает преодолеть интеллектуальную пассивность детей, способствует развитию словаря, формированию грамматической стороны речи, диалогической, монологической речи, воспитанию звуковой культуры речи, ознакомлению с художественной литературой, а также подготовке детей к обучению грамоте.

Литература

1. *Батенова Ю.В.* Особенности развития коммуникативной сферы дошкольника в современной социокультурной ситуации (с учётом активного приобщения к информационно-коммуникационным технологиям) // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2017. – Т. 6. – №2(20). – С. 288 – 290. [Электронный ресурс]. Доступ: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-razvitiya-kommunikativnoy-sfery-doshkolnika-v-sovremennoy-sotsiokulturnoy-situatsii-s-uchyotom-aktivnogo-priobscheniya-k/viewer>
2. *Зайцева К.П.* Организация речевого развития детей в образовательной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2019. – Т. 1. – № 1 (57). – С. 28–35. [Электронный ресурс]. Доступ: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-rechevogo-razvitiya-detey-v-obrazovatelnoy-deyatelnosti-s-ispolzovaniem-informatsionno-kommunikatsionnyh-tehnologiy/viewer>
3. *Комарова Т.С.* Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. – Москва: МОЗАИКА-СИНТЕЗ. – 2011. – С. 92–103 — URL <https://www.litres.ru/t-s-komarova/informacionno-kommunikacionnye-tehnologii-v-doshkolnom-obrazovanii/chitat-onlayn/> 9
4. *Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В.* Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. – Москва: Мозаика-Синтез, 2011.
5. *Кротова Т.В.* Информационно-коммуникативные технологии в образовании детей дошкольного возраста // Педагогическое образование и наука. – 2016. – № 4. – С. 110–113. [Электронный ресурс]. Доступ с сайта eLIBRARY.RU: <https://elibrary.ru/defaultx.asp>
6. *Левина, Р.Е.* Основы теории и практики логопедии [Текст] / Р. Е. Левина. – Москва: Просвещение, 1967. – 105 с.
7. *Львов, М.Р.* Речь младших школьников и пути ее развития [Текст]: пособие для учителя. / М. Р. Львов. – 2-е изд., перераб. – Москва: Просвещение, 1985. – 176 с.

8. Мультимедиа в образовании: Монография / О. Г. Смолянинова; М-во образования Рос. Федерации. Краснояр. гос. ун-т. – Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2002. – 299 с.

9. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования [Электронный ресурс]: приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. №1155 / М-во образования и науки Рос. Федерации // RG. RU: интернет-портал «Российской газеты». – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html>. – 3.11.2015.

10. *Петку Г.П.* Педагогические условия познавательного развития старших дошкольников в режиссерской игре с применением компьютерных средств: автореф. дис. канд. пед. наук. – Москва, 1992.

11. *Ткаченко, Т.А.* Учим говорить правильно. Система коррекции общего недоразвития речи у детей 6 лет [Текст]: Пособие для воспитателей, логопедов и родителей. / Т. А. Ткаченко. – Москва: "Издательство ГНОМ и Д", 2003. – 112 с.

12. *Федоренко Г.А.* Методика развития речи детей дошкольного возраста [Текст] / Л. П. Федоренко, Г. А. Фомичева, В. К. Лотарева, А. П. Николаичева. – Москва: 1984. – 175 с.