

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИСТЕМЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ SCRATCH ДЛЯ РАБОТЫ НАД КОРРЕКЦИЕЙ РЕЧИ

Королева Е.М., Петрунина М.А.

Научный руководитель: к.п.н. доцент Григорьева Ирина Александровна
Кафедра логопатологии
Санкт-Петербургский государственный педиатрический медицинский университет

Контактная информация: Королева Елена Михайловна – студентка 1 курса магистратуры СПбГУ, факультета свободных наук и искусств. E-mail: korolevae116@gmail.com. Петрунина Мария Андреевна – студентка 1 курса магистратуры РГПУ им. Герцена, Института дефектологического образования и реабилитации. E-mail: bass81@yandex.ru

Ключевые слова: электронные образовательные ресурсы (ЭОР), система программирования Scratch, коррекция звукопроизношения.

Актуальность исследования: применение электронных образовательных ресурсов (ЭОР) в образовательном процессе нельзя назвать нововведением, поскольку учителя и педагоги уже долгое время применяют данные средства обучения в своей работе. Однако, с каждым годом появляется необходимость создания разнообразия и развития электронных ресурсов. А в период 2020–2021 г. такая необходимость стала еще более осязаема. Необходимым стало создание материалов, на которых дети могли бы обучаться без присутствия логопеда. Одним из таких средств может стать среда программирования Scratch. Это блочный язык визуального программирования и веб-сайт, ориентированный в первую очередь на детей и помогающий изучать код. Пользователи сайта могут создавать онлайн-проекты используя блочный интерфейс. На данной платформе можно создавать логопедические компьютерные игры. Процесс игры может полноценно заменить игру на компьютерах для детей, что повышает их мотивацию к занятию.

Цель исследования: создание компьютерных игр для достижения целей речевой коррекции.

Материалы и методы: системы программирования Scratch.

Результаты: в рамках исследовательской деятельности были созданы и апробированы игры для достижения целей коррекции при различных речевых нарушениях. Ниже будут рассмотрены различные варианты игр для детей с такими речевыми статусами как общее недоразвитие речи (ОНР I, ОНР II, ОНР III), фонетическое недоразвитие речи (ФНР), фонетико-фонематическое недоразвитие речи (ФФНР) по педагогической классификации.

Для неговорящих детей (ОНР I) были созданы короткие мультфильмы, направленные на стимуляцию речевой активности и побуждение к использованию звукоподражаний. У педагога есть возможность остановить ролик и попросить ребенка повторить звукоподражание.

Для детей с ОНР II по аналогии с альбомом Новиковой-Иванцовой [1] была создана игра, в которой различные персонажи (кот, поросенок, человек) выполняли различные действия (шли, сидели, бежали и т.д.). В отличие от альбома с картинками фигурки двигаются под музыку, привлекая внимание ребенка и создавая положительную атмосферу на занятие. События в такой игре запускаются клавишей «пробел», что дает возможность малышу управлять событиями на экране.

Старшим дошкольникам с ОНР III доступны более сложные способы управления персонажами игры, поэтому была выбрана деятельность, аналогичная несложным компьютерным играм (прохождение лабиринта, подбор изображения по тени, ловля падающих предметов и т.п.). Действиями на экране ребенок управляет при помощи клавишей со стрелками или при помощи мыши. Благодаря этому происходит развитие не только речи, но и мелкой моторики.

Выводы: созданные нами игры могут быть использованы в качестве дополнения к очному занятию, как основа для онлайн урока или как домашнее задание. Компьютерные игры повышают мотивацию детей к занятиям, позволяют развивать мелкую моторику, служат основой для формирования компьютерной грамотности.

Литература:

1. Новикова-Иванцова Т.Н. От слова к фразе: методическое пособие для работы логопедов, кн. 1. 2011.
2. Филичева Т.Б., Чиркина Г.В. Устранение общего недоразвития речи у детей дошкольного возраста М.: Айрис-пресс, 2008, 224 с.