

# ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «КОТЁНОК ЗВУКОВКИН»

Ключникова К. С., Бычков П. А.

ГУО «Ясли-сад №2 агр.Буйничи» Могилёвской области Могилёвского района  
Кафедра вычислительных методов и программирования, Белорусский государственный университет  
информатики и радиоэлектроники  
Могилёв, Республика Беларусь; Минск, Республика Беларусь  
E-mail: k-klyuchnikova.93@mail.ru, pashaby4ok@mail.ru

*Рассматриваются актуальность, цель, содержание и задачи образовательной игры «Котёнок Звуковкин», а так же рассматриваются существующие аналоги разрабатываемого проекта.*

## ВВЕДЕНИЕ

Данный проект объединяет в себе разнообразные творческие задания и упражнения по закреплению правильного произношения, что актуально и необходимо, так как методика автоматизации звуков различных категорий однотипна и лишь требует использования различного речевого материала, насыщенного тем или иным звуком. Кроме этого, в настоящее время речевые расстройства усложнились повсеместным нарушением саморегуляции у детей, и, как следствие, их неспособностью удерживать, автоматизировать и самостоятельно вводить в речь уже поставленные звуки. Уже первый этап постановки звука затрудняется из-за низкой способности ребенка концентрироваться, понимать и выполнять словесную инструкцию. Ребенку бывает трудно даже посмотреть на себя в зеркало и удерживать внимание на несколько секунд. Использование данного проекта для закрепления поставленных звуков и введение их в речь позволяет сделать этот процесс более быстрым, а также повысить интерес детей к логопедическим занятиям.

### I. ОБЗОР СУЩЕСТВУЮЩИХ АНАЛОГОВ

В данном разделе описываются существующие аналоги разрабатываемого проекта.

- Приложение «Логопед» в App Store предлагает пользователю самостоятельно провести логопедическое экспресс-тестирование и выявить имеющиеся у ребенка проблемы в произношении звуков. По результатам тестирования пользователь получит рекомендации и комплекс упражнений, составленный с учетом речевых проблем ребенка и ориентированный на их преодоление. По заверениям разработчика тесты и упражнения составлены профессиональными врачами-логопедами. Стоимость приложения - 149 российских рублей.
- Приложение «Артикуляция Логопедия» в GooglePlay предлагает более 1200 слов и изображения для практики логопедии и распознавание голоса в режиме реального времени.

Приложение бесплатное, рейтинг - 3,7 из 5.

- Приложение «Домашний логопед» в GooglePlay предлагает 350 уроков для отработки проблемных звуков, красивые рисунки к каждому упражнению, игры, загадки, пословицы, поговорки и речевую, дыхательную гимнастику, а так же дополнительный материал для родителей по проблеме неречевого и фонетического слуха. Приложение бесплатное, рейтинг - 4,5 из 5.

### II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Целью данного проекта является разработка игры для автоматизации звуков с учётом индивидуальных особенностей каждого ребенка, что позволит ускорить процесс преодоления речевых нарушений и повысить мотивацию детей к преодолению дефектов речи.

Задачи:

- Подобрать приемы и методы по закреплению речевых навыков, позволяющих облегчить процесс автоматизации звуков у дошкольников с неярко выраженным общим недоразвитием речи.
- Создавать игровые пособия для логопедических занятий, как способ формирования правильной речи и коррекции её недостатков у детей дошкольного возраста.
- Повысить эффективность образовательного процесса.

### III. НОВИЗНА И ИННОВАЦИОННОСТЬ

Использование в коррекционной работе компьютерных игр, приложений поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом. Их применение интересно, познавательно и увлекательно детям.

Подобные проекты позволяют работать с любыми речевыми единицами от звука до текста, решать разнообразные задачи, внести игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений, многократно дублировать необходимый тип упражнений и речевой материал, использовать различный стимульный материал (картинки, буквы, слоги, слова, предложения, звучащую речь), работать на разных уровнях сложности

в зависимости от возможностей воспитанника, одновременно осуществляя коррекцию восприятия, внимания, памяти, мышления.

#### IV. СОДЕРЖАНИЕ

Данный проект представляет собой игру с сохранением этапов логопедического процесса, применяется на этапе закрепления звука в слогах и словах. В ходе игры решаются следующие задачи:

- развитие артикуляционной моторики;
- закрепление артикуляции и изолированного произношения звуков;
- совершенствование навыка слогового анализа слов;
- развитие логического мышления.

Игра начинается с сюрпризного момента — появления главного героя — котенка Звуковкина, что, конечно же, заинтересовывает ребенка, активизирует его внимание. Звуковкин живет в деревне в домике с четырьмя окошками. Первое окошко — артикуляционная гимнастика. Нажимая на второе/третье/четвертое окошко игрок выбирает необходимый обрабатываемый звук из группы звуков (свистящие, шипящие, сонорные). После чего будет переходить к списку уровней, которые будут открываться последовательно, после прохождения следующего. Также после прохождения уровня игроку будет предложено сразу перейти к следующему уровню либо выйти к списку уровней.

Рассмотрим данную игру на примере обрабатываемого шипящего звука [Ч]. Игра включает следующие задания: упр. «Паровозик» (см. рис. 1), «Волшебная дорожка», «Назови картинку», «Подбери слова на слоги», «Веселый поезд», «Четвертый лишний», «Поиск», «Закончи предложения».

Образовательная игра «Котёнок Звуковкин» создаётся на игровом движке Unity. Скрип-

ты для проекта написаны с использованием языка C#. Проект разрабатывается для смартфонов и планшетов, использующих операционную систему Android.

#### V. ВЫВОД

Какие же качества данного проекта являются дидактическими ценностями?

- способствует усвоению знаний не по необходимости, а по желанию детей и проходит не формально, а заинтересованно;
- помогает не только проявлять способности, но и совершенствовать их;
- является орудием обучения и воспитания, требуя от участников большого умственного напряжения и принося в тоже время большое удовольствие.

#### VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. 54-я научная конференция аспирантов, магистрантов и студентов учреждения образования «Белорусский Государственный Университет Информатики и Радиоэлектроники». Материалы конференции по направлению 2: Информационные технологии и управление. Секция «Вычислительные методы и программирование» / К. С. Ключникова, П. А. Бычков: Минск БГУИР, 2018 - 64 с. ;
2. Комарова, Л.А. Автоматизация звуков Ч, Щ в игровых упражнениях. Альбом дошкольника / Л.А. Комарова. — М.: Издательство ГНОМ и Д, 2009. — 32 с.;
3. Нищева, Н.В. Веселая артикуляционная гимнастика. Наглядно-дидактическое пособие / Н.В. Нищева. — СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2009;
4. Волкова, Л.С. Логопедия: учебник для студентов дефектол. фак. пед. вузов / Л.С. Волкова, С.Н. Шаховская. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1998. — 680 с.;
5. Филичева, Т.Б., Соболева А.Р. Развитие речи дошкольника: Методическое пособие с иллюстрациями / Т.Б. Филичева, А.Р. Соболева. - Екатеринбург: Изд-во «АРГО», 1996. - 80 с.



Рис. 1 – Упражнение «Паровозик»