

Использование компьютерных игр для обучения грамоте и развития речи детей дошкольного возраста

Ю.И. Устинова

Основная задача детского сада – учить детей свободно владеть родным языком: его лексическим богатством, точностью и выразительностью речи. Эта задача общая, проходящая по всем линиям и направлениям развития детей, отраженным в программе воспитания. Чтобы структурировать этот процесс, проведено деление задач по разделам, в некоторой степени условное (так как все разделы взаимосвязаны): обогащение словаря, формирование звукового, грамматического строя речи, развитие связной (диалогической и монологической) речи, подготовка к обучению грамоте и знакомство с художественной литературой.

Одно из современных средств развития речи ребенка – компьютерная игра. Компьютерная деятельность дополняет все основные виды деятельности ребенка, мотивирует его интерес к умению точно выражать словами свои мысли, предоставляет новые возможности для реализации задач по развитию речи детей, обеспечивает индивидуальный подход к каждому ребенку. Компьютерная игра задействует все виды анализаторов ребенка: он видит яркую картинку, персонажи игры могут передвигаться, издавать различные звуки, появляться и исчезать. Ребенок может не просто констатировать увиденное на экране, но выступать в качестве режиссера, поскольку сам активно управляет игрой.

Следует, однако, отметить **некоторые особенности проведения занятий по развитию речи и обучению грамоте с использованием компью-**

тера, зависящие от основной задачи, определяемой педагогом.

1. Обогащение словаря.

Практически все компьютерные игры предоставляют уникальную возможность для обогащения лексического запаса детей. В игре ребенок может оказаться и на море, и на Северном полюсе, и даже на другой планете. При этом компьютер достаточно реалистично передает характерные признаки того или иного места.

Основная задача педагога или родителей играющего ребенка – активизировать его словарный запас во время игры. Взрослые должны поддерживать эмоциональность и раскрепощенность детей. Каждому ребенку нужно дать возможность высказать свои мысли, чувства и переживания, у него должен быть слушатель. Для уточнения смысла и значения слов необходимо задавать наводящие вопросы или отвечать на вопросы ребенка.

При диалоге со взрослым и происходит активное познание лексики родного языка. Взрослый предлагает ребенку выражать свои мысли, чувства или переживания, объяснять происходящее на экране с использованием точных, конкретных названий предметов, действий, признаков или явлений, не разрешает использовать неопределенные местоимения или наречия (*тот, эта, туда, сюда* и пр.). Выполняя это требование, ребенок вынужден будет объяснить «не видящему экран» взрослому, что так сильно его заинтересовало.

Развивающие компьютерные игры также способствуют знакомству с обобщающими понятиями (особенно игры на классификацию предметов, выстраивание из них логических цепочек или, наоборот, поиск не подходящих по определенному признаку предметов) (см. занятие «Действия предметов»).

2. Формирование звукового строя речи.

Особое внимание взрослый должен уделить правильности произношения употребляемых ребенком слов, в осо-

бенности новых, не знакомых ребенку названий. Тогда компьютерная игра будет стимулом для закрепления правильного произношения слова. Режиссерские игры позволяют также придать эмоциональную выразительность речи детей, обучить их правильной расстановке интонационных ударений в предложении, особенно при озвучивании персонажей компьютерных игр.

3. Формирование грамматического строя речи.

Наибольшими возможностями компьютерные игры располагают в области словообразования: фантастические, волшебные или реальные предметы возникают по воле детей, и те просто обязаны придумать им названия. Взрослый лишь уточняет, почему ребенок так или иначе назвал своего персонажа или предмет, помогает правильно сочетать новые слова с другими или изменять их (см. занятие «Одень по сезону»).

4. Развитие связной речи.

При правильной организации занятий с ребенком на компьютере можно добиться большого прогресса в развитии связной речи. Она вбирает в себя все остальные навыки речевых умений, в ней реализуется основная функция языка – общение между людьми и способность к самовыражению.

Понять вопрос и ответить на него, поддержать разговор, вовремя подать нужную реплику, вежливо обратиться к собеседнику, уметь правильно спорить и доказывать свою точку зрения – вот тот перечень умений, которые развиваются во время игры детей за компьютером. Взрослый должен поддерживать свой диалог с ребенком, диалог детей в подгруппе, всячески стараясь стимулировать общение детей и управлять им («помоги», «объясни», «расскажи», «подскажи, но сам не показывай, как это сделать» и пр.). Компьютерные игры также дают возможность развития диалогической речи и после занятий, когда дети рассказывают друг другу о своих результатах, обсуждают знакомые игровые ситуации или новые игры.

Очень большие возможности компьютерная игра предоставляет для развития монологической речи. Каждое свое действие ребенок прежде продумывает и только потом реализует его на компьютере. Задача взрослого – добиться от ребенка правильного объяснения своих действий сначала по ходу игры, а затем и предварительно по поэтапного рассказа о том, что он собирается сделать.

Основная задача режиссерских игр – составление различных видов рассказов, озвучивание персонажей, творческое рассказывание, рассуждение и пр. Эти игры специально разработаны для развития речи и творческих способностей детей. Здесь в помощь детям можно использовать такие методические приемы, как схемы, планы, наглядный материал, произведения художественной литературы и т.п. (см. занятия «Действия предметов», «Одень по сезону»).

5. Подготовка к обучению грамоте.

В этом направлении разработано множество специальных развивающих игр, где ребенок знакомится с алфавитом, гласными и согласными буквами, слогами, словами и их написанием и т.д. Здесь следует уделять особое внимание разнице между буквой и звуком, а также умению правильно читать.

При использовании «мышь» в компьютерных играх и графическом редакторе дети развивают моторику руки – и мелкую, и среднюю, учатся координировать свои движения. Графический редактор также дает детям возможность знакомиться с различным написанием букв.

6. Знакомство с художественной литературой.

Компьютерные игры стимулируют интерес детей к художественной литературе, ведь большинство героев детских игр – знакомые персонажи сказок или стихотворений. Точный подбор художественных произведений к занятию обогащает впечатления детей, усиливает эмоциональный эффект от занятий на компьютере. Компьютерные игры предоставляют воз-

возможность менять ход сказки, заменять героев и т.п., что позволяет развить творческий подход к чтению.

«Действия предметов»

(занятие в старшей группе, 2-й год обучения, конец ноября)

Предшествующая работа.

1. Познакомить детей с игрой «Лес» (создание мультфильма на тему «Лето в лесу»).

2. Провести итоговую беседу в группе на занятии по ознакомлению с окружающим миром по теме «Осень».

3. Использовать на предыдущих занятиях игры со стандартными «указателями» и «выделениями» (стрелки, рамка).

Обучающие задачи.

1. Речевые:

1.1. Предварительная беседа на тему «Действия предметов».

1.1.1. Учить определять и называть действия предметов и животных.

1.1.2. Учить объединять и классифицировать предметы и животных по их действиям.

1.1.3. Активизировать словарный запас по теме «Подготовка животных и птиц наших лесов к зиме».

1.1.4. Учить описывать животных через их признаки и действия.

1.2. Составление рассказа на тему «Подготовка животных и птиц наших лесов к зиме».

1.2.1. Формировать у детей грамматические обобщения, связанные с усвоением предлогов и глаголов с приставками.

1.2.2. Учить творческому рассказыванию на тему «Я – герой моего мультфильма. Я готовлюсь к зиме».

2. По информатике:

2.1. Закреплять знания детей о графических символах «стрелка – указатель» и «рамка – выделение».

2.2. Учить планировать свою деятельность и разрабатывать алгоритм своих действий.

2.3. Учить описывать (проговаривать) алгоритм действий героя мультфильма.

2.4. Закреплять умение детей пользоваться двумя клавишами на «мышке».

Воспитательные задачи.

1. Воспитывать бережное отношение к животным и птицам наших лесов через вхождение в их образ.

2. Воспитывать любовь к природе и бережное отношение к ней.

3. Развивать творческие способности детей.

Ход занятия.

1. Организм.

Дети стоят перед кабинетом информатики. Воспитатель задает им вопросы и строго следит за правильной очередностью называемых действий. Если одно из действий пропущено, то воспитатель обращает на это внимание детей и просит их исправить ответ.

Воспитатель (В.): Здравствуйте, дети! Мы сейчас стоим у дверей компьютерного класса. Давайте вспомним, что вы сделали, чтобы здесь оказаться?

Дети (Д.): Пришли, поднялись по лестнице, дошли, прибежали и т.д.

В.: А что мы сейчас сделаем?

Д.: Войдем в кабинет, сядем на диван и т.д.

2. В игровой зоне.

Дети рассаживаются вокруг стола, и воспитатель раздает им тетради по информатике*.

2.1. Проверка домашнего задания (№ 24, тетрадь № 2). Воспитатель спрашивает детей, кто и что нарисовал справа (слева, сверху, снизу) от домика и что этот предмет делает.

Д.: Солнышко сверху светит на домик, цветочек растет справа от домика, курочка клюет зерно слева от домика и т.д.

2.2. Задание № 25. Нарисованы предметы: мяч, автомобиль, орех, ромашка. Воспитатель называет предмет и спрашивает детей: а) что может делать этот предмет и б) что с ним могут делать люди.

* Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам: Пособие по информатике для детей 5–6 лет. – М.: Баласс, 2000.

Д.: Мяч а) прыгает, подпрыгивает, скачет, подскакивает и т.д. и б) им можно играть, его можно бросить, кинуть и т.д.; автомобиль а) приезжает, уезжает, гудит и т.д. и б) его можно завести, отремонтировать, в нем можно ехать, приехать, уехать и пр.; орех а) растет, вырастает и т.д. и б) его можно разгрызть, съесть и пр.; ромашка а) цветет, расцветает, отцветает и т.д. и б) ее можно сорвать, поставить в вазу, вплести в нее венки и пр.

2.3. Задание № 27 (а). Нарисованы: самолет, курица, воробей, бабочка. Нужно найти лишний рисунок и объяснить ответ.

Д.: Курица лишняя, потому что она не летает; самолет, потому что он не живой, а поэтому не ест, не пьет, не растет и пр.

2.4. Задание № 28. Нужно найти правильные и неправильные иллюстрации к сказкам.

В.: Дети, давайте внимательно рассмотрим картинки и найдем правильные. На первой картинке девочка сидит в цветке, а такого не бывает.

Д.: Нет, бывает – это сказка о Дюймовочке.

В.: А на второй картинке я сказку узнала – это «Репка».

Д.: Нет, неправильно. Репку ослик Иа, Пятачок, Винни-Пух и Сова не вытягивали. Ее вытянули Дедка, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка и Мышка.

В.: Ну, третья картинка точно неправильная – не носят медведи в коробках девочек.

Д.: Нет, правильная. Это сказка «Машенька и медведь».

В.: А на последней картинке все правильно нарисовано?

Д.: Нет. В сказке «Малыш и Карлсон» летает не Малыш, а Карлсон.

В.: Ребята, а теперь и мы можем отправиться в сказку. Нас ждут сказки о животных. Но сначала давайте о них немножечко вспомним.

2.5. Физпауза. Игра «Бывает – не бывает».

Воспитатель говорит, что делает то или иное животное (заяц прыгает, медведи едят мед, волки летают,

лисиčky вертят хвостом, вороны летают, ежики скачут по деревьям, олени бодаются, совы хлопают глазами), а дети изображают это действие, если такое бывает, или стоят, не шевелясь, если этого не может быть.

3. В компьютерной зоне.

3.1. Оргмомент.

В.: А теперь посмотрите на мониторы наших компьютеров. Помните, мы делали мультфильм про лето в лесу? А какое время года наступило в сказочном лесу сейчас?

Д.: Осень.

В.: А почему вы так думаете?

Д.: Листья и трава пожелтели, небо серое.

В.: А как осенью животные готовятся к зиме? Что они делают?

Д.: Медведи ложатся спать, белки и ежики собирают и сушат грибы, зайцы меняют окраску, птицы улетают на юг и т.д.

В.: Теперь пусть каждый из вас станет каким-нибудь животным из нашего волшебного леса и сделает мультфильм о себе и о том, как он готовится к зиме.

Воспитатель помогает распределить роли (кто-то будет зайцем, кто-то – ежиком, белкой, медведем и т.д.; может быть и охотник) и напоминает о том, чтобы дети продумали сюжет своего мультфильма.

3.2. Работа на компьютере.

Дети садятся за компьютеры, и воспитатель напоминает им правила управления героями и назначение клавиш. Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети создают свой мультфильм.

3.3. Рассказывание.

Несколько детей (или все, если рассказы разнообразны) озвучивают свой мультфильм.

Д. (примерный рассказ): Я – белка, у меня рыжая шерсть и пушистый хвост, я ловко прыгаю с ветки на ветку. Мне будет очень холодно и голодно зимой, поэтому я собираю орехи и шишки и отношу их к себе в дупло. Я встретила ежика, и он помог мне найти грибы. Еще я видела охотника, но я от него убежала.

4. После компьютерного занятия.

4.1. Гимнастика для глаз.

В.: А теперь, дети, посмотрите через окошко на улицу и на экран компьютера, еще раз на улицу и на экран компьютера. Похожа погода на улице и в компьютерном волшебном лесу?

Д.: Нет, на улице листья с деревьев уже опали, идет дождь, а в волшебном лесу солнечно и листья висят на деревьях.

4.2. Работа в группе и дома.

4.2.1. Выполнение домашнего задания № 26, 27 (б), 30.

4.2.2. Обратить внимание воспитателя группы на детей, мало использующих в своей речи глаголы с приставками и предлоги, порекомендовать индивидуальные занятия с этими детьми.

4.2.3. Обратить внимание воспитателя группы на детей, плохо рассказывающих или плохо составляющих рассказ, порекомендовать чаще вызывать их для такого вида деятельности.

«Одень по сезону»

(занятие в подготовительной группе, 3-й год обучения, конец октября)

Предшествующая работа.

Проведено занятие по ознакомлению с окружающим миром на тему «Осенняя одежда».

Обучающие задачи.

1. Развитие речи:

1.1. Развивать умение детей составлять сложносочиненное предложение по образцу, предложенному воспитателем.

1.2. Учить составлять описательные загадки об одежде и обуви.

1.3. Закреплять умение детей составлять мини-рассказ по компьютерному мультфильму.

1.4. Закрепить знание названий осенней одежды.

1.5. Развивать умение составлять описания по схеме.

2. Информатика и технические навыки:

2.1. Развивать умения детей классифицировать предметы по назначению.

2.2. Учить детей сравнивать предметы осенней одежды с

одеждой других времен года, находить отличия и общие черты.

2.3. Закрепить знания, умения и навыки детей при работе с компьютерным меню.

Воспитательные задачи:

Воспитывать бережное отношение к одежде.

Подготовительная работа.

1. Подготовить картинку с изображением Рассеянного с улицы Бассейной.

2. Подготовить дидактическую игру «Одень по сезону» (мальчика), также предметы осенней одежды (по количеству детей, остальное должно быть уже надето на куклу) и одежды других времен года.

3. Подготовить стихотворение для физкультминутки (про одевание).

Ход занятия.

1. В игровой комнате.

1.1. Беседа об одежде. На столе лежит изображение Рассеянного с улицы Бассейной.

В.: Ребята, сегодня у нас в гостях Рассеянный с улицы Бассейной. Он так торопился к нам в гости, что оделся неправильно. Давайте ему подскажем, как надо было правильно использовать предметы, которые он на себя надел. Скворода должна быть не на голове, а на кухне. Теперь вы подскажите ему, как надо было поступить.

Д.: Носки должны быть не на руках, а на ногах, и т.д.

1.2. Составление загадок об осенней одежде по предложенной схеме.

В.: Молодцы! Всё подсказали правильно. А сами-то вы умеете одеваться?

Д.: Да! Умеем!

В.: Тогда давайте поможем мальчику одеться в осеннюю одежду. Поиграем с вами в загадки. Сначала я буду водить – загадаю загадку про одежду, и если вы правильно отгадаете, то этот предмет одежды или обуви я надену на мальчика. Поможет мне в этом схема: «Из какого материала сделана – какого размера – на какую часть тела надевается». Только мне сначала надо будет выбрать, какую одежду мы можем надеть осенью. (Воспитатель загадывает загадку про варежки,

а дети не только должны правильно отгадать, но и сказать, что варежки надевают зимой.) Ну, раз я неправильно загадала, попробуйте теперь вы.

Дети по очереди составляют загадки про одежду.

1.3. Физкультминутка.

В.: Теперь я вам прочитаю стихотворение, как надо одеваться, а вы мне правильно покажете, куда какую одежду мы надеваем.

Воспитатель читает стихотворение (например, Е. Благиной «Мама дочку одевала»), а дети повторяют движения за воспитателем. Можно иногда показывать неправильно, чтобы дети могли поправить воспитателя.

2. В компьютерной зоне.

2.1. Оргмомент. Дети рассаживаются за компьютеры.

В.: Сегодня мы будем играть в знакомую вам игру. Что здесь нужно сделать?

Д.: Одеть мальчика или девочку в зависимости от времени года, и тогда они пойдут гулять.

Воспитатель напоминает правила управления игрой.

В.: А какое время года у вас сейчас на экране?

Д.: Осень.

В.: Тогда вам будет очень просто собрать детишек на прогулку.

2.2. Игра детей. Во время работы воспитатель по очереди спрашивает детей, как их герой гуляет, добиваясь точного рассказа по микромультфильму.

В.: А теперь закройте глазки, и давайте вспомним, какую одежду можно носить осенью и весной.

Дети по вызову воспитателя с закрытыми глазами называют осеннюю одежду.

Юлия Ивановна Устинова – преподаватель ДОУ № 1971, г. Москва.