

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ СРЕДСТВА В ПРЕПОДАВАНИИ РОДНОЙ СЛОВЕСНОСТИ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

С. П. Цветкова

Тверь

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ

В данной статье рассмотрены вопросы использования интерактивных форм обучения в процессе формирования у детей дошкольного возраста элементарных представлений о звукобуквенном и слоговом анализе. Эти навыки являются необходимыми для дальнейшего обучения в школе. Рассмотрена современная классификация компьютерных обучающих игр.

Ключевые слова: звукобуквенный анализ, элементарный слоговой анализ, интерактивные формы обучения, электронные образовательные ресурсы.

Одним из разделов современных образовательных программ («Из детства в отрочество», «Радуга», «Развитие» и др.) является раздел «Подготовка к обучению грамоте», предусматривающий формирование первоначальных навыков письма и чтения.

Письмо и чтение для детей дошкольного возраста — это деятельность, требующая непрерывного, напряжённого контроля. Действительно, процесс обучения грамоте психологически и физиологически очень сложен. Он включает в себя много компонентов: зрительный анализ графических элементов, сохранение в памяти зрительного образа каждого графического элемента, сложнейшие механизмы координации и регуляции двигательных движений, знание основных графических способов, умение пользоваться различными графическими инструментами и др.

Как известно, письмо — это процесс кодирования устной речи путем перевода ее в графическую (буквенную) знаковую модель. А чтение — это процесс декодирования, процесс перехода от графической (буквенной) модели слова к его первоначальной устной звуковой форме [7, 24].

Программными задачами подготовки детей дошкольного возраста к обучению грамоте являются:

- развитие точности зрительного восприятия пространства;
- развитие ориентировки в пространстве по направлениям;
- подготовка мелкой мускулатуры руки к письму;
- обучение написанию графических элементов;
- ознакомление с печатным вариантом букв русского алфавита;
- обучение элементарному слоговому и звукобуквенному анализу.

В настоящее время в арсенале средств обучения у педагогов-практиков большое место занимают компьютерные обучающие программы и методические комплексы.

Работа за компьютером для дошкольника не является сегодня новым видом деятельности. Тем не менее, специальные занятия на компьютере связаны с решением пространственных и логических задач, требующих достаточно развитого абстрактного мышления, умения сравнивать, сопоставлять, анализировать, а также способности быстро переключать свое внимание, при этом применяя необходимые в данной области знания. Для успешной работы дошкольника на компьютере необходим и достаточный уровень развития речевой памяти [1].

На сегодняшний день нет единого подхода к классификации компьютерных игр для детей. Нам представляется интересной и достаточно обоснованной классификация, предложенная В. Моториным [4]. Основным критерием в этой классификации выступает жанр игры.

Таблица 1

Классификация компьютерных игр для детей дошкольного возраста

Вид компьютерной игры	Основная характеристика
<i>Авентурные</i> (приключенческие)	Визуально оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами — возможностью управления ходом событий. Главным подспорьем в данных играх служат находки — различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве.
<i>Стратегические</i>	Основная цель — управление предлагаемыми в заданиях ресурсами, (юнитами). При этом зачастую необходимо осуществлять не только долговременное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Конечной целью игры-стратегии является набор фиксированного количества очков при условии выполнения определенной стратегической задачи.
<i>Аркадные</i>	Для данного жанра характерно поуровневое дробление игры, когда целью является право перехода к следующему эпизоду или миссии. Для данных игр характерна система набора очков и бонусов при условии прохождения определенных уровней игры.

<i>Ролевые</i>	В играх этого жанра в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет отдельную роль или функцию. Задача героев — совместными усилиями исследовать виртуальный мир игры и выполнить задания в соответствии со своей ролью.
<i>Логические</i>	Достоинство этих игр в том, что они развивают навыки логического мышления, особенно у детей дошкольного возраста. Чаще всего игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые должен решить играющий. Типичными представителями данного жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка.

Эти компьютерные игры успешно используются сегодня в различных образовательных комплексах.

Несомненным лидером в этом направлении является «Школа Кирилла и Мефодия» — это электронные образовательные ресурсы нового поколения, соответствующие современным образовательным стандартам по предметам начального обучения.

Программа, разработанная авторами данного мультимедийного проекта, направлена на решение комплексных задач:

- повышение мотивации детей к обучению и самостоятельной учебной активности;
- управление темпом обучения на основе интерактивной мультимедийной составляющей обучения;
- организация индивидуальных траекторий обучения учащихся и многих других.

Этот образовательный комплекс содержит наборы учебных медиаобъектов к урокам по различным предметам начального обучения, в том числе по обучению грамоте. Курс содержит большое количество игровых упражнений на развитие зрительного восприятия и внимания, умение видеть заданные объекты, выделять составляющие их элементы и сравнивать их.

Учебный материал для каждого урока в разделе «Обучение грамоте» представлен в форме увлекательной анимированной игры, который помогает

- познакомиться со звуками и буквами в словах;
- научиться распознавать заданные буквы на фоне других знаков;
- научиться прочитывать буквы в составе простых слогов и слов;
- научиться соотносить прочитанное слово с картинкой и значением.
- одновременно решается задача совершенствования устной речи [2].

Мы считаем, что частично материал уроков можно использовать и в дошкольных учреждениях, так как некоторые задания: «Определи звук музыкального инструмента», «Найди буквы», «Сложи слоги», «Найди слова на заданную букву» и другие — вполне по силам выполнить и детям старшего дошкольного возраста. Тем более что в программе предусмотрено повторение печатного варианта алфавита.

Авторы другого методического комплекса, «Учимся писать» (обучающая серия компании «Новый диск» — формат CD), разработали несколько блоков обучающих заданий в интересной игровой форме: штриховка, «обводилки», «дорисовки», печатные и прописные буквы, а также блоки «игротека» и «родительская». Причем к каждому блоку есть возможность со специальной страницы распечатать на принтере лист для выполнения графического задания[6].

Так в блоке «Обводилки» предлагаются следующие упражнения:
«Вьюга». Цель: обведение по контуру спиралевидных линий.

Педагог читает текст:

Вьюга вьюжит, вьюжит, вьюжит.

Ветер в танце снежном кружит.

Затем дается игровое задание детям: попробуй забраться в центр снежного вихря (движение в спирали по часовой стрелке), а затем выбраться из него (движение в спирали против часовой стрелки).

«Он вылупился». Цель: обведение по контуру изогнутых линий.

Из рассказа педагога дети узнают о том, что из яйца могут вылупиться не только цыплята, но и ящерица, динозавр, черепаха и крокодил. После чего дается игровое задание: проводя карандашом по линии, попробуй определить, из какого яйца какой малыш вылупился.

В блоке «Дорисовки» дается серия заданий на дорисовывание различных графических элементов (соблюдается принцип «от простого к сложному»). Приведем примеры: соединение бусинок одной линией, дорисовывание иголок у кактуса, пушинок — у одуванчика, ручки — у зонтика и т.д. Затем даются более сложные задания: дорисовывание по пунктирным линиям теленка, жирафа и других животных.

Интересные задания из блока «Игротека». Приведем примеры.

«Овощная грядка». Педагог читает текст:

Были овощи на грядке,

А теперь в твоей тетрадке.

Нарисуй их, сколько можешь.

Ты им вырасти поможешь

После этого дети повторяют слова из тематической группы «Овощи» с одновременным прорисовыванием и раскрашиванием их графических эквивалентов (капуста, морковь, свекла и др.).

«Автопарк». На листе бумаги изображен регулировщик движения, а пунктирными линиями обозначены контуры различных машин. Детям дается задание: слева от регулировщика обвести и заштриховать все легковые машины, а справа — грузовые.

Несомненным достоинством данного методического комплекса является то, что к каждому заданию разработаны инструкции для родителей

(или педагогов), что позволяет проводить обучение в соответствии с методическими рекомендациями.

Компьютерная обучающая программа "Учимся читать. Игры для обучения чтению" разработан специалистами центра «Адалин» [5]. Программа содержит 120 заданий, представлены они в порядке возрастания их сложности: сначала игры с буквами, потом со слогами, после этого со словами и целыми предложениями. Также включены упражнения, направленные на развитие необходимых для обучения чтению умений: фонематического слуха, пространственного мышления, внимания, памяти, зрительного восприятия. Все обучение проводится в увлекательной игровой форме.

Приведем примеры заданий (в текст вставлены скриншоты).



«Разгадай слово»

В этом упражнении требуется разгадать зашифрованное слово.

Для этого надо вставить в пустые ячейки буквы, на которые начнутся изображенные над ячейками картинки.

«Домино». В задании представлено "буквенное" домино. На каждой игровой костяшке с одной стороны изображена какая-то буква, а с другой картинка.

Требуется выложить костяшки в ряд, подбирая их таким образом, чтобы буквы совпали с картинками, на эти буквы начинающимися.

«Поиск предметов»

В центре экрана изображена буква. Вокруг нее находятся восемь разных картинок.

Требуется выбрать из них три картинки, которые начинаются на эту букву.

Эффективную помощь в процессе обучения детей дошкольного возраста может оказать и анимированная компьютерная игра «Лунтик. Подготовка к школе» [3]. Игровая концепция авторов-разработчиков основана на сюжете хорошо знакомого современным детям мультипликационного фильма, где героем является необычный инопланетный Лунтик. Данная программа рассчитана на разные уровни сложности и позволяет решить следующие обучающие задачи: знакомит с буквами русского алфавита, учит подбирать слова на заданную букву или слог, одновременно позволяет повторять счет, развивает словесно-логическое мышление, речевую память и речевое внимание. Среди игровых заданий можно выделить такие, как «Прятки», «Поможем пчелкам собрать мед», «Посчитаем», и другие. Единственным недочетом данной программы можно считать техническую сложность переключения с одного уровня на другой.

Несомненно, деятельность современного педагога невозможно уже представить без использования компьютерных программ и мультимедиа-продуктов. Проанализированные и используемые нами в практической деятельности методические комплексы могут быть применимы на любом из этапов подготовки к обучению грамоте. Они позволяют педагогу самому выбирать степень сложности заданий, варьировать количество повторов, подбирать упражнения индивидуально для каждого ребенка. В целом использование интерактивных форм обучения делает сам процесс и нагляднее, и интереснее и учитывает потребности современных детей.

Литература

1. *Габдуллина З. М.* Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Волгоград, 2010 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ldv.metodcenter.edusite.ru>. Дата обращения: 06.02.2012. Загл. с экрана.
2. КМ школа. Информационный интегрированный продукт [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://km-school.ru>. Дата обращения: 08.02.2012. Загл. с экрана.
3. Лунтик. Подготовка к школе // Лицензионная игра от 1С. Коллекция игрушек: Pipe studio, 2006.
4. *Шмулевский Е. М.* Характеристика учебных компьютерных программ для детей старшего дошкольного возраста. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ldv.metodcenter.edusite.ru>. Дата обращения: 07.02.2012. Загл. с экрана.
5. Психологический центр Адалин. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://adalin.mospsy.ru>. Дата обращения: 06.02.2012. Загл. с экрана.
6. Учимся писать: серия «Скоро в школу» //Интерактивные мультимедиапродукты компании «Новый диск»: ID COMPANY, 2011.
7. *Эльконин Д. Б.* Как учить детей читать. М., 1991. 79 с.