

Бурачевская Ольга Владимировна

заведующий отделением

Многопрофильное гуманитарное учреждение

«Центр инновационного обучения и развития «Логос»

г. Минск

Авторские интерактивные и настольные игры «LogoSmart»

как средство автоматизации навыка чтения

В статье рассматривается интерактивно-игровой подход к обучению чтению. Описывается процесс формирования заинтересованности чтением детей дошкольного и младшего школьного возрастов и автоматизации навыка чтения посредством интерактивных и настольных игр LogoSmart (ЛогоСмарт). Представлены методические рекомендации по развитию навыка чтения средствами интерактивно-игровых комплексов.

Ключевые слова: *интерактивно-игровые комплексы, интерактивно-игровые модули, интерактивные игры, LogoSmart, ЛогоСмарт, чтение.*

Снижение интереса к чтению – общемировая тенденция, которой во многих странах пытаются противодействовать, исходя из понимания роли чтения для развития любой страны. Ключевая задача заключается в том, чтобы формировать у детей интерес к чтению и создавать педагогические условия для престижности чтения как культурной ценности [2].

Интерактивно-игровой подход к организации материала по обучению чтению позволяет поддерживать интерес и мотивацию детей к обучению, отрабатывать конкретный навык в индивидуальном темпе и ритме, уделяя каждому заданию необходимое количество времени. Интерактивные методы можно рассматривать как способы усиленной целенаправленной деятельности педагога и обучающихся по организации взаимодействия между собой и межсубъектного взаимодействия всех участников педагогического процесса для создания оптимальных условий развития [1]. Интерактивные средства

актуальны, эффективны и дают детям возможность экспериментировать, синтезировать полученные знания, развивать творческие способности, речь и коммуникативные навыки, что позволяет им успешно адаптироваться сначала в школе, а затем в дальнейшей жизни [4]. При автоматизации навыка чтения у детей дошкольного и младшего школьного возраста используются различные интерактивно-игровые упражнения.

Современный подход к обучению чтению с использованием интерактивно-игровых заданий осуществляется в ходе создания и выполнения различных типов упражнений: на соотнесение единиц языка; на восстановление; на выдвижение и проверку гипотез; на генерацию идей; на выявление и сопоставление различных точек зрения или позиций, подбор и предъявление аргументации; на имитационно-игровое моделирование [3; 5].

Серия заданий «Готовимся к школе» интерактивно-игровых комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт») имеет практическую направленность и может использоваться в качестве дополнительного материала, домашних заданий или тренингов для отработки навыков при знакомстве с системой гласных звуков, системой букв для обозначения гласных звуков и системой согласных звуков; запоминании графического образа буквы и алфавита; освоении навыков звукового анализа слова; осуществлении перехода к слоговому чтению; изучении принципа построения слога; закреплении навыков слогового чтения; осуществлении перехода к чтению слов; автоматизации навыка чтения слов и предложений; а также формировании навыка осмысленного чтения. Кроме того, каждое из 638 анимированных упражнений комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт») имеет генератор вариантов, который позволяет увеличить количество комбинаций заданий в несколько раз, адаптируя уровень сложности по результатам выполнения заданий [6]. Большой объем материала позволяет шаг за шагом отработать и сформировать устойчивый навык чтения, заложить фундамент грамотности и расширить словарный запас. Каждая игра серии «Готовимся к школе» интерактивно-

игровых комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт») может использоваться для развития навыка чтения и для его диагностики (Рис.1).



Рисунок 1 Скриншоты игр "Хитрый нос", "Веселый город", "На ходу я расскажу", "В прямом эфире" интерактивно-игрового комплекса «LogoSmart» («ЛогоСмарт») Бурачевской О. В., Бурачевской Т. В.

В интерактивно-игровых упражнениях, направленных на автоматизацию навыка чтения, предлагаются задания для чтения слов и предложений, погружающих детей дошкольного и младшего школьного возраста в удивительные сюжеты. Анимированные задания позволяют детям раскрыть тайны египетских пирамид, «писать» репортажи для ведущих новостей, играть в домино со сказочными персонажами, доставить посылки авиапочтой, чинить вывески на улицах города, вести переговоры с инопланетянами, настраивать роботов, выращивать бобовые стебельки или собирать лестницы в небо и многое другое.

Интерактивные задания комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт») вовлекают детей в обучение чтению, формируют навыки звукобуквенного анализа и синтеза, развивают внимательность в процессе чтения и орфографическую зоркость. В учебно-методическую разработку входят также

настольные игры и печатные задания по теме каждого интерактивно-игрового упражнения.

Программно-дидактический комплекс по обучению чтению с помощью авторских интерактивных и настольных игр «LogoSmart» («ЛогоСмарт») включает знакомство с образом буквы; соотнесение звука и буквы; составление слогов; анализ и синтез звукового состава слова; чтение простых слогов и слов; тренировка навыка слогового чтения; слоговой анализ и синтез слов; составление слов из слогов; понимание смысла прочитанного слова; беглое чтение простых слов; глобальное чтение; запоминание написаний слов; составление предложений из слов; понимание смысла прочитанного текста; знакомство с орфограммами. Навык чтения отрабатывается многосторонне через собирание слогов на слух, отыскивание слова по визуальному образу, отгадывание загаданных слов, нахождение уже известных и др.

В интерактивно-игровой форме тренировать навык слогового чтения можно в анимированных упражнениях «Избушки-слоговушки», «Волшебное лукошко», «Хитрые половинки», «Тянем-потянем», «Ушастые гонки» и др. Так выполняя задание «Три кита» дети «визуализируют» процесс чтения превращаясь в мудрого старца и создавая все новые слоги может услышать мнение трех китов и черепахи, а в интерактивной игре «Богатый улов» дети отправляются на настоящую рыбалку и помогают веселому рыбаку добыть улов: прочитав слог на плывущей рыбке, дети отправляют ее в невод рыбака.

Игры «Усатый старт», «На abordаж!», «Чур меня», «Чтениум», «Лабиринтус» серии «Готовимся к школе» интерактивно-игровых комплексов «LogoSmart» («ЛогоСмарт») направлены на нахождение лишней буквы и лишнего слога в слове. Так в интерактивном упражнении «Хитрый нос» дети помогают Буратино исправить ошибки в словах, спрятав лишнюю букву под кляксой. А в игровом задании «Тайна старого замка» дети читают по слогам слова, находят в каждом лишний слог и щелчком мыши убирают его, образуя правильное слово. Сформировать навык понимания прочитанного можно посредством интерактивно-игровых заданий «Читландия», «По полкам»,

«Попробуй объясни», «Свиток фараона», «На ходу я расскажу» и др. Например, в игре «За покупками» дети попадают в магазин и помогают продавцам расставлять таблички – ценники к товарам и через игровой сюжет тренируют навык чтения слов.

Анимированные задания «Веселый город», «За чертой», «Скоростные магниты» развивают языковое чутье детей, позволяя «распознать» слова по набору согласных и догадаться, что за слово здесь спрятано, а затем вернуть в него потерянные гласные буквы. Формировать навык чтения предложений, развивать умение соотносить смысл и предложение можно выполняя ряд игровых задач серии «LogoSmart» («ЛогоСмарт»). Интерактивные упражнения «В прямом эфире», «Праздничная речь», «Успей за 60 секунд» позволяют детям «визуализировать» процесс чтения предложений, тренировать навык целостного чтения, ускорить переход от чтения слогов к чтению слов и предложений. Соотнести смысл картинки и подпись к ней, сложить подпись самостоятельно из предложенных слов дети могут в играх «Гномики в домике», «Хвост павлина», «Заклинатели драконов», «Битва слов».

Таким образом, в процессе автоматизации навыка чтения с помощью авторских интерактивных и настольных игр «LogoSmart» («ЛогоСмарт») развиваются такие функции психики как мышление, речь, память, воображение, восприятие, а также происходит активное развитие слуховых и звуковых анализаторов. Полученные нами результаты открывают перспективу интерактивно-игрового подхода к обучению чтению.

Литература:

1. Аншакова, С.Ю. Интерактивные приемы изучения русских былин на уроках литературного чтения в начальных классах // Материалы научной сессии Борисоглебского филиала ФГБОУ ВПО «ВГУ». – Борисоглебск: Борисоглебский филиал ФГБОУ ВПО «ВГУ», 2015. – С.13-17.

2. Архипова, А.И. Интерактивные компьютерные технологии поддержки и развития чтения у младших школьников / А. И. Архипова, С. П. Грушевский, В. А. Иванов, Е. А. Пичкуренко, С. П. Шмалько // Дистанционные образовательные технологии: сб. трудов V Междунар. научно-практ. конференции (отв. ред. В.Н. Таран, г.Ялта, 22-25 сентября 2020г.). – Симферополь: ООО «Издательство Типография «Ариал», 2020. – С.20-23.
3. Бурачевская, О. В. Активизация познавательных процессов у детей с нарушениями речи как базовая предпосылка при формировании навыков чтения и письма / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская, Н. И. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Школьная педагогика. — 2017. — № 3 (10). — С. 12-15. — URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/71/2794/> (дата обращения: 12.02.2021).
4. Бурачевская, О. В. Интерактивная папка лэпбук в работе с детьми с нарушениями речи / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская, Н. И. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2017. — № 4 (10). — С. 12-14. — URL: <https://moluch.ru/th/1/archive/69/2732/> (дата обращения: 28.03.2021).
5. Бурачевская, О. В. Пространственные и пространственно-временные представления как базовая составляющая психического развития ребенка / О. В. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Школьная педагогика. — 2016. — № 1 (4). — С. 21-24. — URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/19/590/> (дата обращения: 12.02.2021).
6. Бурачевская, О. В. Развитие познавательных способностей и творческого мышления посредством интерактивно-игровых модулей LogoSmart / О. В. Бурачевская, Т. В. Бурачевская. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2021. — № 3 (40). — С. 21-24. — URL: <https://moluch.ru/th/1/archive/191/6127/> (дата обращения: 10.03.2021).