

Студ. К. С. Патапенко

Науч. рук. доц. Н. А. Жилияк

(кафедра информационных технологий, БГТУ)

ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО ДЛЯ ВОСПИТАНИЯ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В СИТУАЦИИ БЛИЗКОРОДСТВЕННОГО БИЛИНГВИЗМА

Воспитание звуковой культуры речи детей является составной частью работы по развитию речи. Речь не является врожденной способностью человека, она формируется постепенно вместе с развитием ребенка.

Билингвизм – это свободное владение двумя языками, сходных по звучанию, и использование их на практике. Про близкородственный билингвизм мы говорим в том случае, когда родители ребенка говорят на разных языках, и мы можем предположить, что ребенок будет усваивать одновременно два языка.

С целью формирования у детей начальных языковых представлений необходимо, при организации обучения, направлять внимание ребенка на особенности произношения, грамматических форм, наличие сходных слов в белорусском и русском языках и т.д.

Речь формируется под контролем слуха. Также одной из важных предпосылок формирования речи является способность ребенка к подражанию. Фонетической стороной речи ребенок овладевает, повторяя речь окружающих взрослых. По мнению большинства ученых, дошкольный возраст является наиболее благоприятным для окончательного становления всех звуков родного языка.

Было принято решение разработать программное средство для воспитания звуковой культуры речи у детей дошкольного возраста в ситуации близкородственного билингвизма.

При открытии приложения «Найди предмет» пользователь увидит экран с кнопками смены языка в правой части и справкой с запуском приложения в левой части (рисунок 1). Пользователь может оставить русский язык по умолчанию, а может, нажав на кнопку, сменить язык на белорусский (рисунок 2).



Рисунок 1 – Главное окно приложения



Рисунок 2 – Главное окно на белорусском языке

Далее можно прочитать о приложении в справке, нажав на кнопку в левом нижнем углу экрана (рисунок 3). Для перехода к следующему экрану пользователь должен нажать на кнопку «звонка» в левой части экрана, на которую указывает рука. После нажатия, перед пользователем появляется интерфейс первого уровня приложения, который состоит из 5 вариантов задания, а также стрелками перехода обратно к главному окну или вперед ко второму уровню (рисунок 4).



Рисунок 3 – Справка о приложении



Рисунок 4 – Варианты заданий первого уровня

Пользователь может выбрать задание с любым из предложенных звуков. Например, этот звук – звук «к». Нажав на него, пользователь видит новый экран, на котором в облаке представлено задание первого уровня (рисунок 4, 5). Кроме того, сразу после перехода пользователю озвучивается задание. Задание звучит как: «Слова потерялись. Найди и выдели те предметы, название которых начинаются звук “К”», т.е. задание будет выполнено успешно, когда все предметы будут найдены.



Рисунок 5 – Условие задания первого уровня

Нажав в любое место экрана, пользователь заставит всплывающее задание исчезнуть. Однако если условие задание понадобится снова, то можно вернуть его, нажав на кнопку в верхнем левом углу экрана (рисунок 6). Кроме окна-подсказки, пользователю заново озвучат задание.



Рисунок 6 – Задание первого уровня

Далее пользователь может приступить к выполнению задания. Если пользователь нажимает на неверный предмет, то он окрашивается на мгновение в красный цвет и пользователю дается возможность прослушать название этого предмета. На рисунке 7 показано, что предмет «Дерево» является неверным, так как его название начинается на звук «д», а не на звук «к».

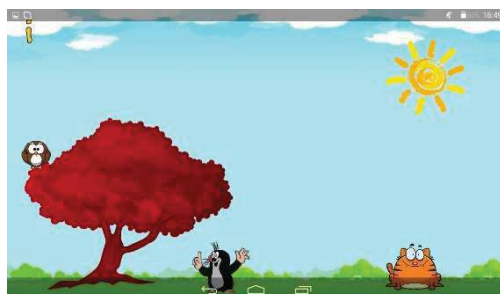


Рисунок 7 – Выбор неверного предмета

В противном случае, при нажатии верного предмета (в данном случае, этот предмет «Кот») он пропадает с экрана, и пользователь может прослушать его название (рисунок 8).

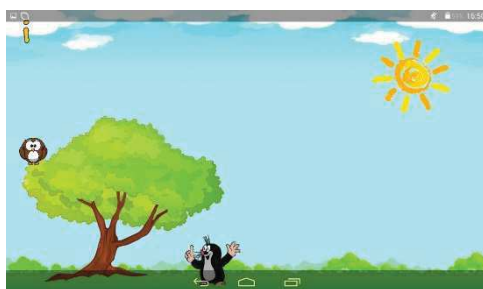


Рисунок 8 – Выбор верного предмета

После успешного нахождения всех предметов перед пользователем появляется всплывающее сообщение об успешном прохождении (рисунок 9). В этом варианте задания было два верных предмета: «Кот» и «Крот».

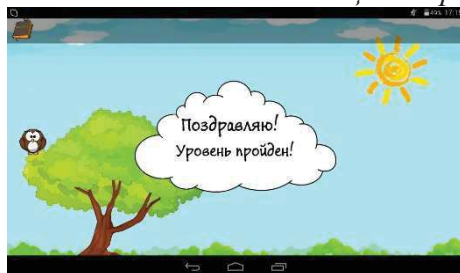


Рисунок 9 – Окно об успешном прохождении

Кроме задания первого уровня у пользователя есть возможность перейти к заданию второго уровня. Для этого пользователю из первого уровня необходимо нажать на кнопку в правом нижнем углу экрана. И сразу появляется окно второго уровня с 6 вариантами задания, а также стрелкой для возврата на первый уровень (рисунок 10).

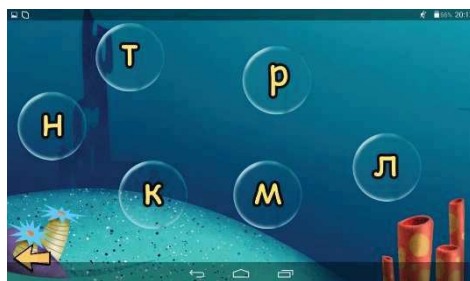


Рисунок 10 – Варианты заданий второго уровня

Второй уровень аналогичен первому. Нажав на любой звук из предложенных вариантов, пользователь переходит к новому окну, в котором ему озвучивается задание из всплывающей подсказки. Единственным и главным отличием этого уровня является задание, которое звучит как: «Слова потерялись. Найди и выдели те предметы, название которых заканчиваются на звук...».

После успешного прохождения задания, пройденный вариант помечается медалью. Даже после успешного выполнения он остается доступным для повторного прохождения.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что данное приложение предоставляет сразу и интуитивно простой, и яркий, красочный интерфейс, что не усложняет работу маленького пользователя с данным программным средством по воспитанию звуковой культуры речи у детей.