

Ю. А. Початкова,  
Н. А. Шкуратова

---

В современном мире воспитание и образование невозможны без использования технических и компьютерных средств. Наши дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения все быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Чем раньше ребенок станет осваивать основы работы с роботами и информационной средой, тем проще ему в дальнейшем будет освоить премудрости информационных средств. Поэтому мы считаем, что использование современных технических средств является эффективным способом повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, создает благоприятный эмоциональный фон, побуждает детей к коррекции речевых нарушений и развитию коммуникативных навыков.

Учитывая актуальность использования технических средств уже с дошкольного возраста, мы обратились к использованию нового игрового оборудования – мини-роботу Bee-Bot, или Умная пчелка. На наш взгляд, это современное средство обучения является идеальным инструментом для развития детей, в том числе и воспитанников с ТНР.

Всем известно, что процесс обучения требует длительного времени. У ребенка с речевыми нарушениями наблюдаются дефицит внимания, низкий уровень мотивации к обучению, минимум познавательной активности, быстрая утомляемость, нарушение координации движений, низкое развитие мелкой моторики рук, сопутствующие (лишние) движения при разговоре, неразвитость чувства ритма, сниженный уровень развития вербальной памяти, внимания, восприятия (различных видов), более позднее формирование логического мышления, чем у детей того же возраста без нарушений в развитии речи, и т. д. Постепенно у такого ребенка утрачивается интерес к занятиям.

Все это требует более тщательного подбора методов психологической коррекционной работы с детьми с ТНР. Гораздо успешнее осуществлять коррекционную работу с детьми и решать различные задачи по исправлению речевых недостатков и развитию психических функций в игровой форме, используя программируемых роботов

# Использование мини-робота Bee-Bot в коррекции речевого развития детей с ТНР

Bee-Bot: так процесс мышления протекает быстрее, а новый материал запоминается легче. Игры с роботами важны и в коррекционной логопедической работе. Они отвлекают внимание ребенка от его речевого дефекта, освобождают от неподвижности в образовательной деятельности и помогают ее разнообразить.

Предлагаемые игры разработаны для детей подготовительной к школе группы с ТНР, прошедших обучение по работе с программируемым мини-роботом Bee-Bot.

## ✓ «Цепочка слов»

**Цель:** упражнять детей в определении первого и последнего звуков в словах.

### **Ход игры**

Учитель-логопед раскладывает перед детьми картинки, просит назвать то, что на них нарисовано. Далее картинки раскладывают на игровом поле (разложить картинки могут и дети).

**Логопед.** Сегодня мы будем выкладывать цепочки из этих предметов, а помогать нам будет «Умная пчела». Наша цепочка начнется с того слова, которое покажет запрограммированная пчелка. (Программирует и запускает пчелу.) С какого слова начнется наша цепочка? Назовите предмет, изображенный на картинке, четко выделяя последний звук.

**Дети.** Дятел.

«Умная пчела» остается на клеточке, а картинку с предметом выкладывают на магнитной доске (столе).

**Логопед.** С какого звука начнется следующее слово?

**Дети.** Со звука [л].

**Логопед.** Кто из вас нашел этот предмет и готов запрограммировать «Умную пчелу»?

Одному ребенку предлагают выполнить задание и объяснить, почему он направил «пчелу» к этому предмету.

**Дети.** Слово «дятел» заканчивается на звук [л]: я нашел предмет, название которого начинается со звука [л], — лампа.

Отвечая, ребенок должен выделить голосом звук [л]. Аналогично проходит работа и с другими предметами, изображенными на картинках. Когда будет выложена вся цепочка, учитель-логопед предлагает детям хором назвать предметы, выделяя голосом первый и последний звуки в каждом слове.

## ✓ «Найди место звука в слове»

**Цель:** упражнять детей в нахождении места звука в слове (в начале, середине или в конце).

### **Ход игры**

На игровом поле расположены картинки с разными предметами, из них надо выбрать те, в названии которых есть заданный звук (в нашем случае — звук [ш]), и определить его место в слове — в начале, середине или в конце. На магнитной доске выставлены схемы слов с местом расположения звука.

**Логопед.** Сегодня мы будем искать предметы, в названии которых спрятался звук [ш], и находить его место в слове. Поможет нам в этом «Умная пчела». Выбери предмет, в названии которого спрятался звук [ш], и запрограммируй пчелку, чтобы она смогла его найти.

После того как «пчела» остановилась на выбранном предмете, учитель-логопед просит назвать его, выделяя голосом звук [ш], и разместить картинку под схемой согласно месту расположения звука.

**Логопед.** На каком месте находится звук [ш] в слове?

Если ответ правильный, аналогичная работа проходит с другими картинками. Если ребенок ошибся, учитель-логопед предлагает совместно найти место звука в слове. Когда все картинки со звуком [ш] будут распределены по схемам, учитель-ло-

гопед предлагает назвать все выбранные предметы, выделяя голосом звук [ш] в начале, середине и в конце слова.

## ✓ «Найди, где спряталась кошка»

**Цель:** формировать умение согласовывать слова в предложении, употреблять существительные с предлогами (на, в, под, за, около...).

### **Ход игры**

На игровом поле расположено несколько картинок с изображениями кошки в разных местах относительно дома. На магнитной доске (столе) — карточки-схемы предлогов. Учитель-логопед предлагает ребенку выбрать одну из схем предлогов и с помощью «Умной пчелы» (запрограммировав ее) найти аналогичную картинку с кошкой, расположенной относительно дома. После того как пчела остановилась на картинке с кошкой, ребенок составляет предложение согласно рисунку на картинке:

- Кошка сидит около дома.
- Кошка сидит в доме.
- Кошка сидит за домом.
- Кошка сидит на крыше.

## ✓ «Что сначала, что потом?»

**Цели:** развивать понимание простых причинно-следственных отношений, развивать словарный запас, научить детей систематизировать полученные знания, развивать логическое мышление.

### **Ход игры**

#### **1-й вариант — подгрупповая работа**

Используется сразу несколько «пчел» в зависимости от количества последовательных картинок. На игровом поле расположены картинки, составляющие собой единую последовательность. В разных местах поля, отмеченных цифрами, обозначающими последовательность выбора картинки, расставлены «пчелы», в нашем случае — это 6 картинок, цифры от 1 до 6.

**Логопед.** Ребята, сегодня мы будем составлять по картинкам рассказ «Утро Коли», но все картинки разбежались

и спрятались в разных местах игрового поля. Нам надо их правильно собрать, и тогда мы сможем составить рассказ. А помогут в этом наши «Умные пчелки». Первую картинку нам найдет пчела под номером «1». Кто ее запрограммирует?

*Дети обсуждают, с какой картинки начнется рассказ, затем один ребенок программирует робота. Аналогично выбирают друг за другом все 6 картинок и размещают на магнитной доске (столе). Собирают все картинки, дети составляют рассказ.*

#### **2-й вариант – индивидуальная работа**

Ребенку предлагается, программируя «Умную пчелу», последовательно собрать картинки и составить по ним рассказ.

#### ✓ **«Антонимы»**

**Цель:** закрепление, уточнение понимания смысла антонимов (существительных, прилагательных, глаголов, наречий, предлогов).

#### **Ход игры**

Для игры необходимы картинки – пары антонимов, в нашем случае: худой – толстый, взлетает – садится, соль – сахар, далеко – близко. Одна часть картинок располагается на игровом поле (худой, садится, соль, далеко), а другая – на магнитной доске (столе). Учитель-логопед предлагает ребенку выбрать картинку на магнитной доске (столе), назвать то, что на ней изображено, и с помощью «умной пчелы» (запрограммировав ее) найти на игровом поле картинку-антоним (слово-«неприятель»). После выполнения задания ребенок придумывает предложение с парой слов: «Я не люблю соль, а люблю сахар».

#### ✓ **«Слова-паронимы»**

**Цель:** развитие у детей фонематического восприятия, памяти, воображения, языкового чутья и художественного вкуса.

#### **Ход игры**

*В разных местах игрового поля расположены картинки. Названия предметов, изображенных на них, можно разделить на пары – слова-паронимы. Игра проводится с двумя «Умными пчелками»: одна – у учителя-логопеда, другая – у ребенка.*

**Логопед.** Сегодня мы будем составлять пары слов. Первое слово найдет моя пчелка, а пару к нему – твоя пчелка.

*Учитель-логопед программирует «Умную пчелу» к одной из картинок,*

*расположенной на игровом поле, в нашем случае – это изображение травы.*

**Логопед.** Что изображено на картинке, на которой остановилась моя пчела?

**Дети.** Трава.

**Логопед.** Есть ли на нашем игровом поле слово-пароним (пара) к этому слову? Назови его.

**Дети.** Дрова.

**Логопед.** Запрограммируй свою пчелку так, чтобы она показала нам пару к слову «трава».

*После нахождения пары учитель-логопед предлагает назвать слова: трава – дрова. Аналогично проходит работа и с другими предметами, изображенными на картинках.*

Данная структура игры может использоваться в игре «Найди пару».

**Цель:** закреплять знания о парных согласных звуках.

В разных местах игрового поля для игры нужно расположить пары букв, обозначающих звонкие и глухие согласные звуки.

Игра проводится в конце учебного года.

Также очень эффективен в нашей работе для выполнения заданий учителя-логопеда на активизацию артикуляционного аппарата и автоматизацию звукопроизношения созданный нами **коврик «Найди нужную картинку»**. Трудные и скучные для ребенка артикуляционные упражнения становятся интересными, когда он в игровой форме строит маршрут «пчелки» до заданного артикуляционного упражнения, а достигнув цели, с радостью выполняет его.

Таким образом, считаем, что в настоящее время использование робототехнических технологий в дошкольном образовании является новой ступенью в образовательном процессе, позволяющая оптимизировать и индивидуализировать обучение детей, в том числе и с нарушениями речи, создавать в процессе обучения необходимую этим детям «ситуацию успеха». Ребенок постепенно приобретает чувство независимости и уверенности, у него развивается интерес к получению новой информации в том объеме, который он готов усвоить. ■

А. Г. Мишина,  
М. А. Скоробогатова

«В чем самая большая цель жизни? Я думаю: увеличивать добро в окружающем нас. А добро – это прежде всего счастье всех людей. Оно складывается из многого, и каждый раз жизнь ставит перед человеком задачу, которую нужно уметь решать. Можно и в мелочи сделать добро человеку, можно и о крупном думать, но мелочь и крупное нельзя разделять. Многое, как я уже говорил, начинается с мелочей, зарождается в детстве...» (Д. С. Лихачев [5, с. 3]).

Сейчас много говорят о том, что подрастающее поколение проявляет негативное отношение друг другу. Поэтому задача педагогов – направить свои усилия для успешной социализации ребенка и его социально-личностного развития. Социализация – это становление личности в процессе усвоения знаний, ценностей и норм общества [4, с. 35]. В отличие от других живых существ, чье поведение обусловлено биологически, человек как существо биосоциальное, нуждается в процессе социализации.

В нашем дошкольном образовательном учреждении социализация воспитанников начинается с работы в группах кратковременного пребывания. Эти группы дети посещают вместе с родителями, которые включены в творческий и педагогический процесс. Именно здесь приобретает первый опыт общения и взаимодействия между детьми посредством наблюдения и подражания, прежде всего своим родителям.

Понимая всю важность процесса социализации детей, мы решили расширить деятельность в этом направлении и приступили к внедрению новых педагогических технологий эффективной социализации ребенка в дошкольной образовательной организации, автором которых является старший научный сотрудник Института социологии РАН Гришаева Н. П.

Так пришла идея о внедрении в ДОУ педагогической технологии «Дети-волонтеры» [2, с. 84].

**Цель** введения данной технологии: воспитание духовно-нравственной личности с активной жизненной позицией и творческим потенциалом, способной к самосовершенствованию, гармоничному взаимодействию с другими людьми [1, с. 23].

Педагогическая технология «Дети-волонтеры» помогает нам решать следующие задачи.

1. Развитие навыков общения в разновозрастном коллективе.