

## ЦИФРОВЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ В ЗАРУБЕЖНОЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

*Ибраева Камилла Эдуардовна – студентка 4 курса, ФГАОУ ВО Казанский федеральный университет, г. Казань, Республика Татарстан, Россия*

*Егорова Зарема Рустамовна – старший преподаватель, б. с., ФГАОУ ВО Казанский федеральный университет, г. Казань, Республика Татарстан, Россия*

**Аннотация.** В статье рассматриваются зарубежные исследования, посвященные способам формирования звукопроизношения посредством цифровых дидактических игр. Отмечаются особенности проведения занятий для детей дошкольного возраста при освоении английских звуков в речи. Представлены наиболее действенные цифровые дидактические игры для формирования грамотного звукопроизношения в речи дошкольников.

**Ключевые слова:** звукопроизношение, цифровые дидактические игры, дошкольный возраст, зарубежный педагогический опыт.

Целью статьи является анализ зарубежной научной литературы по проблеме использования цифровых дидактических игр при формировании правильного звукопроизношения у англоязычных дошкольников.

В зарубежных исследованиях, посвященных звукопроизношению в английском языке, превалирует мнение, что формирование правильного произношения у ребенка играет ключевую роль в обеспечении успешной коммуникации. Ошибки в произношении могут привести к искажению смысла слов и, как следствие, к недопониманию между собеседниками. Однако большинство детей дошкольного возраста сталкиваются с трудностями в освоении произношения, что нередко вызывает у них чувство

скуки, лени и страха ошибиться. Эти факторы способствуют снижению мотивации и активности на занятиях, что, в свою очередь, отрицательно сказывается на их социальной адаптации. Учитывая особенности поведения детей дошкольного возраста, формирование правильного звукопроизношения в детском саду требует внедрения современных методов обучения. Одним из таких методов является использование цифровых дидактических игр на логопедических занятиях.

Произношение включает в себя умение правильно артикулировать слова и является неотъемлемой частью устной коммуникации (Nurhayati, D. A.) [1]. Согласно Общеввропейской системе оценки по языкам (CEFR), произношение тесно связано с коммуникативными языковыми компетенциями и может оцениваться по трем различным шкалам: «общий фонологический контроль», «звуковая артикуляция» и «просодические особенности». Чтобы избежать недопонимания со стороны дошкольников и заинтересовать их, нужно внедрять в логопедическую работу современные технологии, которые уже знакомы детям. Для большей эффективности интерактивные задания должны оставаться в зоне ближайшего развития детей (Л. С. Выготский) [3]. Особое предпочтение стоит отдавать обучению в игровой познавательной деятельности, осуществляемой в цифровой образовательной среде.

Игра – это деятельность, в которой участники следуют предписанным правилам, отличающимися от правил реальной жизни, стремясь достичь сложной цели (Smaldino, Russel, Heinich, Molenda) [2]. Компьютерное изучение языка с использованием игр (CALL) существует вот уже почти 70 лет, но игры изобретают и модифицируют каждодневно [4].

McCallum, G. P. отмечает: «Игры естественным образом пробуждают интерес детей, и если они правильно интегрированы в процесс обучения, то могут стать одним из самых эффективных способов мотивации» [1].

Одним из эффективных средств обучения произношению является использование аудионосителей с элементами игры. Аудиомедиа играют очень важную роль в мотивации учащихся к изучению произношения и не заставят детей скучать. Но только этого будет недостаточно. Логопед должен уметь обеспечивать приятную атмосферу, стимулирующую мотивацию и интерес детей. Помимо этого, логопед должен хорошо осознавать свою роль при использовании игр на занятиях и уметь подобрать игру, отвечающую потребностям всех учащихся. Выбирая игру, логопед должен в прямой и несложной форме объяснить детям её правила, игра обязательно должна иметь образовательную цель. При соблюдении всех условий, занятия будут интересны и полезны.

Согласно Ur, P., Sudiargo et al. существует множество игр, используемых при обучении английскому языку для дошкольников [2]. Ниже приведены некоторые из дидактических игр, которые были применены логопедами для формирования звукопроизношения и доказали свою эффективность для детей.

Дидактические игры с использованием аудионосителей: «Станция похожих пар». Логопед включает аудиофайл, просит детей внимательно его прослушать, затем ученики показывают, какое из двух слов, по их мнению, они услышали. Их задача – прикоснуться к одному из предметов, которые учитель или класс решит использовать для обозначения этого звука. К примеру: «Table» для звука /L/ или «Chair» для /R/ [1]. «Скажи мне, когда я странный». Дети слушают целую цепочку слов с одинаковым звуком (например, с одним и тем же гласным звуком). Их задача – быстрее других определить первое произнесенное слово с другим гласным звуком.

Дидактические игры с использованием цифровой техники:

– «Платформа Kahoot!». Детям показывают звук, логопед вместе с ними его произносит. На своих телефонах дети на скорость должны выбрать одно слово из четырех с этим звуком. Кто первым – тот и выиграл.

– «Найди рифму». Логопед с помощью презентации показывает детям рифмующиеся между собой попарно предметные анимационные картинки, дети должны соединить пару и продолжить цепочку с повторяющейся рифмой. К примеру, boy/toy, toy/joy и joy/soy, после чего перейти к парам со другой рифмой.

Изучив цифровые дидактические игры, применяемые в зарубежной англоязычной логопедической практике и их влияние на формирование звукопроизношения у дошкольников, можно прийти к заключению, что внедрение цифровых дидактических игр в логопедическую программу для формирования у детей правильного звукопроизношения в логопедии будет повышать эффективность работы, а также поспособствует успешной коммуникации детей со сверстниками и положительно скажется на их социальной адаптации в детском саду.

### **Список литературы**

1. Kurniati, E. Teaching pronunciation by using games and audio visual media / E. Kurniati, M. Pd. – Batanghari University. – 2016. – PP. 237– 245.
2. Nurhayati, D. A. Improving Students' English Pronunciation Ability Through Go Fish Game and Maze Game / D. A. Nurhayati. – Dinamika Ilmu. – 15(2). – 2015. – PP. 215– 233.
3. Peura, L. Playing with Pronunciation: A study on robot– assisted French pronunciation in a learning game / L. Peura, M. Mutta, M. Johansson. – Nordic Journal of Digital Literacy. – Volume 18, No. – 2023. – PP. 100– 115.
4. Tewari, A. SPRING: Speech and Pronunciation Improvement through Games, for Hispanic children / A. Tewari, N. Goyal, M. K. Chan, T. Yau, J. Canny and U. Schroeder. – UC Berkeley. – 2010. – PP. 1– 11.

© Ибраева К. Э., 2024