
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

УДК 373.29

Е. С. Неустроева

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПО РАЗВИТИЮ СВЯЗНОЙ РЕЧИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

В статье раскрывается понятие связной речи и ее значение в старшем дошкольном возрасте. Авторы рассматривают современное состояние речевой среды и преобразование составляющих ее условий в цифровом пространстве. Проводят анализ способов организации процесса формирования монолога ребенка посредством компьютерных игр, онлайн-сервисов, приложений, определяя трудности и возможности. По результатам проведенного анализа указывают на перспективы совершенствования цифровых внедрений в практику развития связной речи детей.

Ключевые слова: связная речь, монолог, старший дошкольный возраст, цифровое пространство, компьютерные игры.

Введение. Текущий век преобразований и цифровых явлений охватывает все сферы развития современного дошкольника.

Постановка проблемы. Многие ученые не прекращают споры о трансформациях образовательного пространства, акцентируя внимание на актуальных проблемах, которые остро встают перед системой дошкольного образования, перед педагогами и родителями в развитии детей.

Несмотря на происходящие изменения, первостепенную роль продолжают занимать вопросы социального становления ребенка старшего дошкольного возраста, готовящегося к выходу в «школьный мир».

Сейчас социализация детей страдает по нескольким причинам:

- слабость коммуникативных компетенций (мотивов);
- низкий уровень культурного развития дошкольников;
- неполноценное состояние речи.

Названные причины тесно переплетаются в основных направлениях воспитания ребенка и отражаются в таком явлении, как связная речь.

Исследование развития связной речи ребенка в современном обществе обнаруживает противоречия: сторонники одного подхода (Л. Ф. Обухова, Е. И. Трофимова) [1; 6] считают, цифровизация обуславливает снижение уровня речевого развития (ребенок «теряет» мысли, не умеет строить высказывание). Другие (Ю. В. Челышева, О. А. Бизикова) [1; 5] рассматривают «помещение» ребенка в цифровую

среду – движущим источником его обогащения, в частности, коммуникативного, культурного и речевого.

Так, современные ученые направляют свои силы на разработку цифрового образовательного пространства для детей дошкольного возраста, ставя перед собой задачу развития их связной речи.

Цель исследования. В данном случае возникает необходимость проанализировать существующие внедренческие материалы в этой области и определить перспективы ее дальнейшего преобразования.

Обзор научной литературы. Обращаясь к определению связной речи, В. П. Глухов, А. А. Леонтьев, Л. В. Щерба рассматривают ее как коммуникативную единицу, созданную и переданную в виде речевого сообщения [3, с. 244].

Речевое сообщение может носить характер реплики (связная единица диалога) или высказывания (связная единица монолога).

Исследуя связную речь, Л. П. Якубинский указывает: диалог часто разворачивается посредством монологических высказываний собеседников, а монолог может представлять собой внутренний поиск ответов на поставленные вопросы говорящего самому себе [8, с. 37]. Так, прослеживается взаимодействие двух основных форм связной речи. Вместе они играют коммуникативную роль в процессе социализации ребенка.

С. Л. Рубинштейн, В. К. Воробьева, рассматривая проблему развития связной речи касательно детей старшего дошкольного возраста, предлагают гово-

рить о ней как о монологе, так как общение осуществляется посредством развернутых высказываний [2, с. 7].

Связное развернутое высказывание – это совокупность фраз или предложений, несущих законченную мысль.

По мнению психолингвистов, оно представляет собой монолог (речевое сообщение), сформулированный по правилам логики мысли говорящего, обладающий собственной композицией (начало, середина, конец), содержанием и эмоционально-языковым оформлением [3, с. 245].

Так, связная речь представляет собой средство для демонстрации интеллекта, культуры, речи и эмоций ребенка.

Л. П. Федоренко считал, что основное содержание речевого развития ребенка в предшкольной группе – развитие связной речи. Независимо от того, какие компоненты речевой системы отрабатываются, они должны быть включены в связный речевой поток [Там же, с. 265].

Так, монологическое высказывание – это объемное психическое образование, формирующееся в старшем дошкольном возрасте, которое не ограничивается только речевыми навыками (звукопроизношение, грамматизация, интонирование), а дополнительно включает коммуникативные навыки (информативность, императивность, эмотивность, фатичность) [7].

Соответственно, формирование связного высказывания ребенка основывается на мотиве к сообщению, разнообразии средств оформления, опыте выражения и способах самоконтроля – на принципе коммуникативности.

Совокупность операциональных условий для реализации связного монолога старшим дошкольником исходит из особенностей организации его речевой среды.

В настоящее время речевое пространство ребенка с раннего возраста слишком ограничено виртуальным миром. При этом родители, находящиеся возле ребенка с момента его рождения, сами имеют низкий уровень речевой культуры по тем же причинам.

В исследованиях Ю. В. Батеновой, отмечено, что неуклонная девайсовизация естественного и образовательного пространства детей обуславливает, прежде всего, проблемы речевого развития (ненормированность звуковой стороны, скудность словаря, неполноценность коммуникативных навыков) [1, с. 24].

Кроме того, ученые фиксируют трудности в развитии других психических процессов и сфер личности старшего дошкольника:

- низкий познавательный интерес;
- ограниченный объем памяти;
- отсутствие эмпатийности;
- повышенная конфликтность [5, с. 103].

Во взглядах прошлого поколения названные трудности являются проблемами в «окультуривании» ребенка.

Но современный период развития предлагает другую культуру – цифровую, требованиям которой развитие дошкольников соответствует в большей мере.

О. А. Комарова отмечает, что современный ребенок становится самостоятельным, инициативным, творческим в процессе развития посредством компьютерных разработок.

Это достигается, по мнению С. Н. Литвиновой, через разумное применение цифровых технологий в специально организованном пространстве и процессе обучения [Там же].

Так, многие исследователи рассматривают преимущества в использовании цифровых разработок (игр, онлайн-сервисов, приложений, программ) для развития связной речи детей.

А. В. Николаева указывает, что применение компьютерных технологий в процессе занятий с дошкольниками способствует их эмоциональному подъему и мотивирует на включение в деятельность [4].

А. А. Буданцева отмечает, что использование цифровых средств позволяет ребенку самостоятельно работать с информацией разного сенсорного стимула, развивает инициативность и творческую его личности [1, с. 29].

Вместе с этим процесс разработки и апробации компьютерных игр по развитию связной речи старших дошкольников имеет следующие превалирующие трудности:

1. Стандартизация:
 - в создании связного высказывания ребенком (каждый использует индивидуальную формулировку, лексический запас и т. д.);
 - оценке связного высказывания (монолог не может быть алгоритмичным, если он не выучен наизусть дошкольником; точность пересказа также страдает, поскольку ребенок его передает в соответствии со своим пониманием).
2. Спектр возможностей (материала):
 - известность материала ребенку (если взрослый отсутствует, он не сможет оказать обучающую помощь);

– пример выполнения задания (также при выполнении ребенком задания самостоятельно направляющей помощи не последует);

– доступ к исправлению ошибки (если система не обеспечивает полный интерактив с ребенком, то он не узнает, справился ли он с заданием и что ему нужно скорректировать).

3. Вариативность:

– содержание, структура, направленность игр должна быть разной, определяющей несколько задач по развитию связной речи и увлекающей ребенка по-новому каждый раз.

На основании этого сужаются возможности создания компьютерных игр на развитие связной речи для дошкольников. Они должны быть сведены к минимальным параметрам, которые доступнее всего представить в компьютерной инновации.

Так, в исследованиях И. В. Суловой подчеркнуто, что, игры на развитие связной речи в компьютерной обработке предполагают работу над составляющими ее компонентами (фонематическим, лексическим, грамматическим) [6].

Методология и методы исследования. Из всей совокупности речевых игр целесообразно проанализировать те, что определены в рамках представленного нами направления (табл. 1).

Проанализированный развивающий материал входит в комплекты серий: «Логоассорти», «Подготовка к школе», «Дельфа-142», активно используемых для детей дошкольного возраста.

Исходя из цели, каждая игра направлена в большей степени на активизацию связной речи или подготовку ребенка к обучению монологу, так как преобладают задания на построение предложений («Маша ест кашу») и работу со словарным запасом («Мечта поэта»).

Эффективный вариант – это те игры, которые основаны на принципе творческого рассказа («Сочиняю на ходу», «Несчастный случай»), но их разнообразие ограничено; не предполагает полного интерактива и оценки компьютерной системой.

Кроме указанных игр, в информационно-цифровом пространстве существуют онлайн-сервисы по развитию речи детей дошкольного возраста. Такими платформами являются:

– «Мерсибо» – предлагает задания на составление рассказа, пересказа (ребенок ориентируется на наглядный материал: картину, отображающую сюжет известного произведения; серию сюжетных картинок, выполняющих роль плана).

– Авторский медиакомплект интерактивных игр, направленных на развитие связной речи «ЛогоНоябрьск» – включает «Викторину» (ребенок выбирает картинку на поставленный ему вопрос – прослеживается создание элементарного диалога с односложной репликой); игру «Подбери слово» (ребенок совершает мыслительную операцию без речи).

– «Логомир» – включает игры-упражнения со словами, служебными частями речи, направленные на формирование микроединицы монолога – предложения.

Таблица 1

Анализ компьютерных игр по развитию связной речи детей 5 – 6 лет

Наименование игры	Цель	Краткое содержание	Недостаток
Несчастный случай	Формировать способность к пересказу	Ребенок прослушивает историю, которая случилась с героем. Отвечает на вопросы доктора. Пересказывает причину случившегося	Программа не фиксирует правильность ответа ребенка
Сочиняю на ходу	Формирование умения составлять рассказы/сказки	Для ребенка проговаривается слово, а он выбирает из предложенных внизу экрана картинок то, к чему это слово подходит, так сочиняется целая история	Ребенок оперирует только номинативной лексикой, другие части речи проговариваются «виртуальным педагогом»
Крутись, колесо	Развитие способности к составлению предложений	Ребенок крутит два колеса попеременно, составляет предложения по картинкам, на которых остановилась стрелка (пара картинок)	Для развития связной речи желательно бы составить историю по всем картинкам, которые хаотично выпадают ребенку
Что сначала?	Формирование связной речи	Ребенку предлагается составить историю с включением всех предложенных картинок	Программа не дает оценки связности речи ребенка
Мечта поэта	Развитие чувства языка	Ребенок должен закончить предложение, подобрав слово в рифму	Ребенок дополняет только одно слово, активизирует свой словарь
Маша ест кашу	Тренировка в составлении предложений	Ребенку нужно составить предложение по схеме из слов, подходящих по смыслу	Ребенок составляет не высказывание, а предложение
Рассказ по картине	Составление рассказа-описания	Ребенок должен рассмотреть картину и сочинить связный рассказ	Представлена только картина, имеющая сложный и «скучный» сюжет, ребенку трудно понять, с чего начинать свой монолог

Представленные упражнения будут иметь большой потенциал для развития связной речи старшего дошкольника в присутствии креативного педагога или родителя на занятии, но и при его отсутствии игра также не потеряет своей результативности.

Результаты исследования. Обсуждения. Рассматривая спектр имеющихся на практике игровых материалов по развитию связной монологической речи дошкольников, нами были определены перспективные направления на предстоящие разработки:

1. Конкретизация тематики создания связного монолога дошкольником в рамках задания с целью доступности для воспитанника и простоты оценки.

2. Первичная обработка связного высказывания дошкольника самостоятельно и с помощью родителя, а также оценка виртуальным учителем (персонажем игры) для повышения увлеченности воспитанника самим процессом.

3. Наличие функции фиксации речи ребенка (запись созданного речевого произведения с целью прослушивания и корректировки самим воспитанником) – актуально для его возраста.

Названные аспекты мы планируем реализовать при разработке авторского веб-приложения «ДеТвоРа», направленного на развитие связной монологической речи детей.

Основная функция приложения состоит в поддержке процесса речевого развития детей со стороны взрослых (родителей, педагога), а также в обеспечении сотрудничества между всеми участниками образовательного процесса, которые используют нашу разработку.

Отличительными характеристиками «ДеТвоРа» стали: интерактивный подход (решает проблему мотивации детей на занятие по речевому развитию); вариативность контента (обеспечивает участников образовательного

процесса той информацией, которая актуальна для их роли); функция регистрации (создает «личное пространство» для каждого участника – ребенка, родителя, педагога, в компьютерной среде, делая использование веб-приложения доступным и удобным).

Процесс использования нашего веб-приложения происходит в несколько этапов:

1. Регистрация. Предусмотрена для родителя (с дополнительным окном для внесения данных ребенка), а также для педагога. Такой вариант дает возможность прикреплять за учителем определенных детей-воспитанников, чтобы в последующем вести мониторинговую работу.

2. Непосредственное использование веб-приложения. Определяет функциональные возможности каждого участника:

- для ребенка (родителя): выбор упражнений, игр, заданий и их выполнение; просмотр собственных ответов;
- для педагога (анализ продуктов речевой деятельности ребенка; оценивание; преобразование и совершенствование дидактически части приложения; общение с родителями).

Совокупность игрового контента целесообразно представить в табл. 2.

Таблица 2

Совокупность игрового контента, разработанного в авторском веб-приложении «ДеТвоРа»

Игра/задание/ упражнение	Цель	Краткое содержание
Фотограф	Развитие связного монологического высказывания	Прикрепить любое фото с изображением родного края (или рисунка) и составить по нему рассказ-описание. Доступно использование подсказки
Писатель		Составить рассказ-описание о конкретном человеке (по памяти/фотографии/рисунку) по схеме, предложенной в игре
Поэт		Выбрать сказочного персонажа и составить о нем стихотворение по схеме
Мой день		Продолжать каждую фразу, а затем повторить рассказ целиком и записать его на диктофон (функция в приложении)
Дорисуй сказку словами		Выбрать сказку из списка, кликнув на нее. Прослушать начало, а продолжение придумать по картинке
Музыкальная история		Выбрать иллюстрацию к сказке, кликнув на нее. Прослушать мелодию. Начать рассказывать по картинке, а продолжить сказку по настроению, которое прочувствовал в музыке
Рассказ		Выбрать и рассказать сказку, заменяя все сказочные элементы на реальные, чтобы получился обычный рассказ
Нелепица		Нажимать на вопросы и быстро отвечать на них в рамках темы рассказа, не задумываясь. Повторить смешной рассказ полностью и записать его
Загадка		Выбрать из нелепицы ключевые объекты и зашифровать их согласно схеме загадки (из предыдущего задания)
Сказка-калька		Заменить всех героев сказки «Сивка-бурка» на новых так, чтобы изменился сюжет
Сказка по-другому		Выбрать сказку. Поменять характеры героев в ней местами, чтобы изменился сюжет
Сказка наоборот		Вспомнить содержание сказки и начать рассказывать ее с конца к началу так, чтобы сюжет поменялся
Моя сказка		Представить себя в роли сказочного героя. Сочинить сказку о самом себе, пользуясь планом-таблицей
Новые обстоятельства		Выбрать персонажа из списка и отправить его в путешествие, что изображено на картинке. Сочинить сказку о новом приключении героя
Сказки природы		Выбрать природное явление и сочинить о нем сказку. Пользоваться подсказкой
Котелок сказок		Сочинить свою новую сказку, объединяя всех персонажей в ней

Заключение. Так, использование веб-приложения «ДеТвоРа» имеет простой и доступный интерфейс для пользователя как с низким, так и более высоким уровнем компьютерной грамотности.

По отношению к детям дошкольного возраста веб-приложение решает ряд задач: повышает мотивацию; упражняет в формировании структуры связного монологического высказывания; развивает навык речевого само-

контроля у ребенка при создании монолога; расширяет «речевой кругозор» и возможности ребенка, осуществляя индивидуальный подход к каждому воспитаннику – пользователю игры.

Разработка предлагает безопасное использование за счет действия административной модели, которая выполняет функции управления пользователями, дидактическим контентом, а также разрешением возникших с приложением проблем посредством роли администратора веб-приложения.

Таким образом, проблема перспектив в разработке компьютерных игр для развития связной речи старших дошкольников определила:

1. Преобладание виртуальной действительности в жизни современного дошкольника имеет противоречивые особенности: цифровая среда снижает уровень речевой культуры ребенка, но ее разумное применение способствует обратному – развитию связной речи.

2. Большинство авторов продолжают активно разрабатывать игры, приложения, онлайн-сервисы, направленные на общее, в частности речевое развитие детей. При этом такой процесс

имеет ряд трудностей (стандартизация, спектральность, вариативность) компьютерной алгоритмизации связного монологического высказывания как индивидуального феномена личности каждого дошкольника.

3. Анализ имеющихся цифровых разработок для развития связной речи дошкольников определил перспективы по созданию их аналога при учете совершенствования структурной, функциональной и практической организации игр, что нашло отражение в авторской разработке веб-приложения «ДеТвоРа».

Научная разработка выполнена при финансовой поддержке научно-исследовательских работ по приоритетным направлениям деятельности вузов партнеров ЮУрГГПУ и ШГПУ в 2023 году по теме «Привлечение студентов технических специальностей высшего образования к процессу разработки компьютерной программы по развитию речи на основе интеграции аспектов базового и дополнительного образования на дошкольном уровне» (№ 16-338 от 26 мая 2023 г.)

Литература

1. Батенова Ю. В. Психолого-педагогические основы моделирования информационного пространства современного дошкольника : монография. Челябинск : Изд-во ЮУрГГПУ, 2017. 270 с.
2. Воробьева В. К. Методика развития связной речи у детей с системным недоразвитием речи. М. : Астрель, 2006. 158 с.
3. Глухов В. П. Основы психолингвистики. М. : Астрель, 2005. 351 с.
4. Иванова Н. Г., Николаева А. В. Компьютерные игры и их роль в развитии связной речи у детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 4 – 1. С. 80 – 82. URL: <https://science-pedagogy.ru/ru/article/view?id=2068> (дата обращения: 21.11.2022).

5. Литвинова С. Н., Челышева Ю. В. Цифровая трансформация образовательной среды дошкольной образовательной организации // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 4: Педагогика. Психология. 2021. № 62. С. 99 – 111.
6. Сусллова И. В. Использование цифровых технологий в развитии речи детей в ДОО. URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyye-materialyi/ispolzovanie-cifrovyyh-tehnologiy-v-razvi.12888269002/> (дата обращения: 21.11.2022).
7. Трунова А. Р. Научно-теоретические подходы к определению навыков коммуникации [Электронный ресурс] // Молодой ученый. 2018. № 30 (216). С. 76 – 79. URL: <https://moluch.ru/archive/216/52130/> (дата обращения: 22.11.2022).
8. Якубинский Л. П. О диалогической речи [Электронный ресурс] // Избранные труды. М., 1986. С. 17 – 58. URL: <https://ruthenia.ru/apr/textes/jacub/jacub1a.htm#t37> (дата обращения: 21.11.2022).

References

1. Batenova Yu. V. Psixologo-pedagogicheskie osnovy` modelirovaniya informacionnogo prostranstva sovremennogo doshkol`nika : monografiya. Chelyabinsk : Izd-vo YuUrGGPU, 2017. 270 s.
2. Vorob`eva V. K. Metodika razvitiya svyaznoj rechi u detej s sistemny`m nedorazvitiem rechi. M. : Astrel`, 2006. 158 s.
3. Gluxov V. P. Osnovy` psixolingvistiki. M. : Astrel`, 2005. 351 s.
4. Ivanova N. G., Nikolaeva A. V. Komp`yuterny`e igry` i ix rol` v razvitii svyaznoj rechi u detej starshego doshkol`nogo vozrasta [E`lektronny`j resurs] // Nauchnoe obozrenie. Pedagogicheskie nauki. 2019. № 4 – 1. S. 80 – 82. URL: <https://science-pedagogy.ru/ru/article/view?id=2068> (data obrashheniya: 21.11.2022).
5. Litvinova S. N., Chely`sheva Yu. V. Cifrovaya transformaciya obrazovatel`noj sredy` doshkol`noj obrazovatel`noj organizacii // Vestnik Pravoslavnogo Svyato-Tixonovskogo humanitarnogo universiteta. Seriya 4: Pedagogika. Psixologiya. 2021. № 62. S. 99 – 111.
6. Suslova I. V. Ispol`zovanie cifrovyy`x tehnologij v razvitii rechi detej v DОО. URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyye-materialyi/ispolzovanie-cifrovyyh-tehnologiy-v-razvi.12888269002/> (data obrashheniya: 21.11.2022).
7. Trunova A. R. Nauchno-teoreticheskie podxody` k opredeleniyu navy`kov kommunikacii [E`lektronny`j resurs] // Molodoj ucheny`j. 2018. № 30 (216). S. 76 – 79. URL: <https://moluch.ru/archive/216/52130/> (data obrashheniya: 22.11.2022).
8. Yakubinskij L. P. O dialogicheskoy rechi [E`lektronny`j resurs] // Izbranny`e trudy`. M., 1986. S. 17 – 58. URL: <https://ruthenia.ru/apr/textes/jacub/jacub1a.htm#t37> (data obrashheniya: 21.11.2022).

E. S. Neustroeva

**PERSPECTIVE OF THE DEVELOPMENT OF COMPUTER GAMES
FOR THE DEVELOPMENT OF COHERENT SPEECH OF OLDER PRESCHOOLERS**

The article reveals the concept of coherent speech and its meaning in the senior preschool age. The authors consider the current state of the speech environment and the transformation of its constituent conditions in the digital space. The ways of organizing the process of forming a child's monologue through computer games, online services, applications are analyzed, identifying difficulties and opportunities. According to the results of the analysis, they point to the prospects for improving digital implementations in the practice of developing children's coherent speech.

Key words: *coherent speech, monologue, senior preschool age, digital space, computer games.*

УДК 37.013

О. Ю. Стрелова, Е. Е. Вяземский

**АМПЛИТУДА ПЕРСПЕКТИВНЫХ МОДЕЛЕЙ
УЧЕБНИКА ПО РЕГИОНАЛЬНОЙ ИСТОРИИ В УСЛОВИЯХ
ЕДИНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА РОССИИ**

В размышлениях о перспективах моделирования учебных пособий по региональной истории в 2020-е гг. авторы статьи опираются на свой теоретический и практический опыт изучения и создания таких книг в условиях двухкомпонентных образовательных стандартов (1990 – 2000-е гг.). Анализ новых педагогических и политических реалий (ФГОС ОО, возвращение к линейной структуре исторического образования школьников, «единый учебник» и др.), массовых и эксклюзивных практик подготовки в последнее десятилетие региональных пособий позволяет очертить амплитуду перспективных моделей и оценить их в свете требований к современному учебнику истории, значений и смыслов единого образовательного пространства федеративного государства.

Ключевые слова: *единое образовательное пространство, региональный компонент общего образования, учебное пособие по региональной истории, требования к современному учебнику истории, модель регионального учебника.*

Научные статьи не принято начинать с эпиграфа, тем более поэтического. Но все-таки воспользуемся метафорой маятника из «Рождественского романа» И. Бродского: «...как будто жизнь качнется вправо, качнувшись

влево». На наш взгляд, она очень точно передает неустойчивое состояние учебных пособий по региональной истории в два последних десятилетия... и сценариев их ближайшего будущего.