

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

М.А. Смурага

Статья посвящена описанию опыта работы по коррекции нарушений звукопроизношения с помощью приложений дополненной реальности. Описывается педагогическая система работа с приложением QuiverVision, платформой дополненной реальности ARGIN, актуальность и место их применения в коррекционной работе в условиях пункта коррекционно-педагогической помощи. Статья будет полезна учителям-дефектологам, педагогам I ступени общего среднего образования.

Введение

В настоящее время в мире наблюдается ряд важнейших тенденций в области цифровой трансформации процессов в системе образования: использование дополненной, виртуальной и смешанной реальностей; применение цифровых пользовательских устройств на уроках; создание трансформируемого рабочего пространства; использование искусственного интеллекта; персонализация учебного процесса и его геймификация... [1, с.4]

Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019 – 2025 годы отмечает, что дополненная реальности в значительной степени трансформирует образовательный процесс, позволяя демонстрировать на уроке материалы, которые не могут быть показаны в рамках традиционного образовательного процесса и определяет данную технологию как прорывную [1, с.3].

Легким в использовании, создании дополненной реальности было приложение Augasma, но в январе 2020 года оно было закрыто разработчиком.

Работа с приложением QuiverVision

На данный момент самым простым приложением является <https://quivervision.com/>. Для полноценной работы с ним нужно обязательно зарегистрироваться. В данном приложении есть платный контент, но также достаточно много бесплатного. Огромную ценность для коррекции звукопроизношения имеют образовательные раскраски. Учитель-дефектолог скачивает нужную раскраску с сайта <https://quivervision.com/education-coloring-packs/>. Учащиеся её раскрашивают, наводят на рисунок гаджет с установленным приложением, и картинка оживает именно в тех цветовых решениях, которые применил младший школьник, открывая захватывающий игровой мир.

Хочется отметить, что у учащихся поколения Альфа наибольшую трудность вызывает автоматизация поставленных учителем-дефектологом звуков в словосочетаниях и предложениях. В приложении <https://quivervision.com/> слова становятся живыми и уже не требуют длительной концентрации внимания для включения их в полный ответ на вопросы учителя-дефектолога.

В процессе использования образовательных раскрасок <https://quivervision.com/education-coloring-packs/> я распределила их для большей эффективности по группам.

Для коррекции свистящих звуков можно использовать такие раскраски как «Защитное снаряжение для бездорожья», «Косатка», «Автобус», «Медузы», «Самолёт». После сканирования раскраски учащимися я предлагаю не только назвать изображенные предметы, а составить с ними предложения. Вызывает интерес у младших школьников составление рассказов о своём путешествии на самолёте или автобусе.

В автоматизации шипящих звуков мне помогают раскраски: «Воздушный шар» и «Амбарный долгоносик». В последней учащиеся рассказывают о том, какой жук по цвету, на чём живёт. Раскраска «Пенфолд» позволяет собирать снежинки в игровом режиме, закрепляя не только произношение звука [ж] в словосочетаниях, но и умения согласования числительного с существительным.

Коррекцию произношения звука [ч] облегчит использование таких раскрасок как «Девочка», «Морская черепаха», «Бабочка». При использовании раскраски «Бабочка-монарх» учащиеся с интересом описывают свою бабочку, отмечая, что она делает в данный момент.

Чтобы автоматизировать звук [л] на уровне словосочетания и предложения я использую раскраски: «Летнее удовольствие», «Акула», «Лошадь», «Мачу-пикчу», «Тадж-Махал». Младшим школьникам нужно составить предложения про слона, машущего головой, быструю акулу, ламу, поедающую траву.

Коррекцию звука [р] лучше осуществлять с помощью образовательных раскрасок: «Петра», «Великая китайская стена», «Пиратская неделя книги», «Хаски Юрий», «Рыба», «Стрекозы», «Динозавр», «Корова», «Паровоз», «Космическое пространство», «Летние ракушки», «Летние острова», «Дракон». В раскраске «Рубиновый кролик» можно победить противника, бросая в него морковь. Наибольший эмоциональный подъём вызывает раскраска «Чичен-Ица», главным героем которой является ягуар. Перед учащимся встаёт множество вопросов. Какой ягуар? (Ягуар - рыжий с черными пятнами). Где живёт ягуар? Что делает ягуар? Почему рычит ягуар?

Раскраска «Юный художник» является уникальной. В ней учащийся может нарисовать любой рисунок, а приложение его оживит. Учащиеся должны рассказать, что же они нарисовали.

Работа с платформой дополненной реальности ARGIN

При всей лёгкости и простоте <https://quivervision.com> следует признать, что в нём нет возможности для самостоятельного изготовления необходимого для урока задания. Такую возможность предоставляет <https://argin.ru/>. Создаётся дополненная реальность в компьютере. Сканируется – гаджетом с мобильным приложением. Для того, чтобы работать в данном приложении, нужно зарегистрироваться на портале и открыть домашнюю страницу.

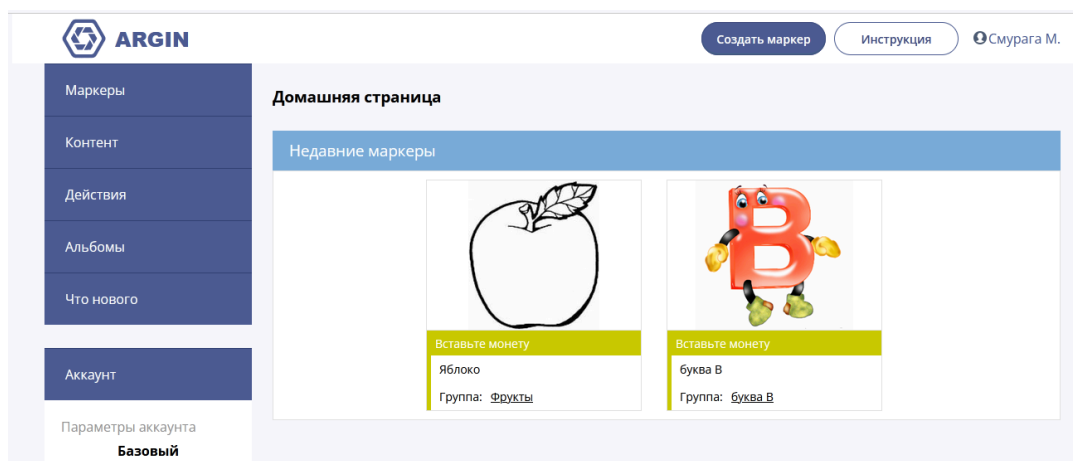


Рис.1. Домашняя страница платформы дополненной реальности ARGIN

Затем нажать по кнопке «Создать маркер» в верхней части экрана. Откроется форма создания маркера. Необходимо указать название маркера, а также загрузить сам маркер. Маркер – статичное изображение (открытка, фотография), которое будет распознаваться мобильным приложением ARGIN. [2, с.8].

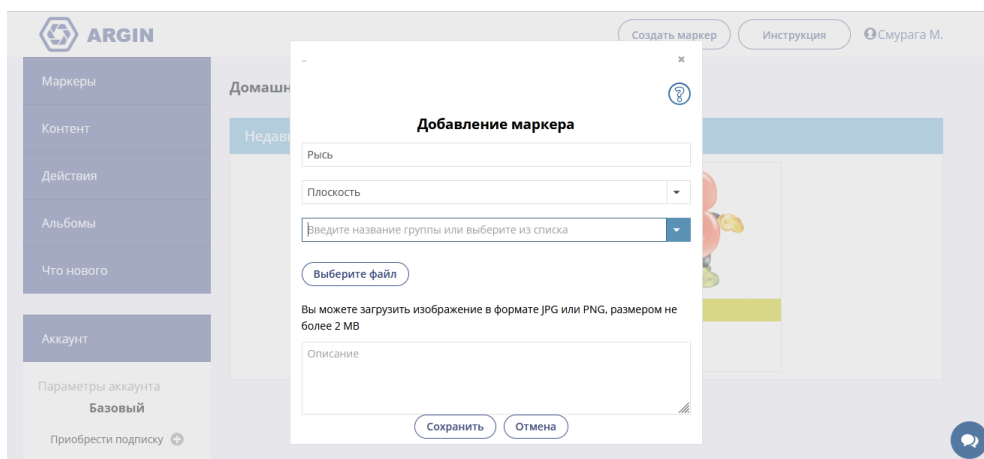


Рис.2. Форма создания маркера

После сохранения маркера можно будет разместить свой контент на сцене.

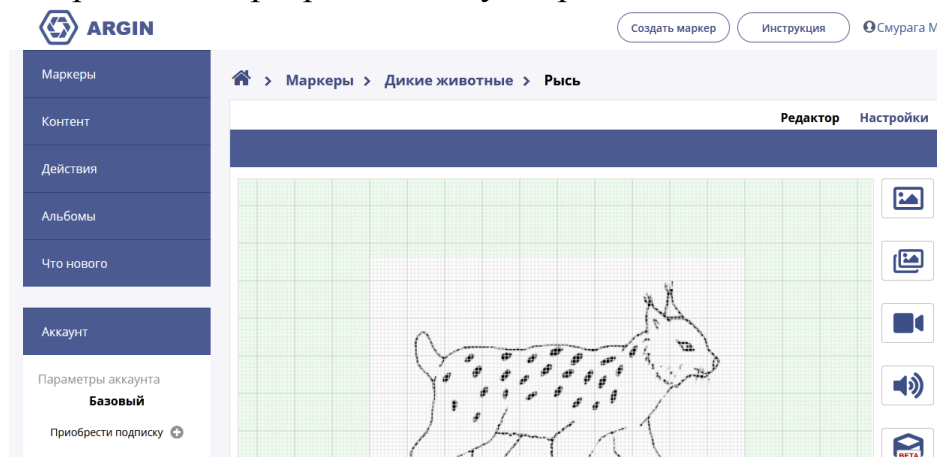


Рис.3. Сцена - пространство, где располагается контент маркера

На сцене существуют три области размещения контента, разного цвета. Зеленая - самая рекомендуемая область для размещения контента. Желтая - допустимая область, но, в этом случае, маркер будет плохо распознаваться. Красную область размещения лучше избегать. [2, с.14]

Чтобы добавить контент на сцену, нужно нажать на боковой панели справа на иконку с необходимым "Контентом" (изображение, видео, текст и т.д.). [2, с.16] Наибольший интерес у учащихся вызывает видеоконтент.

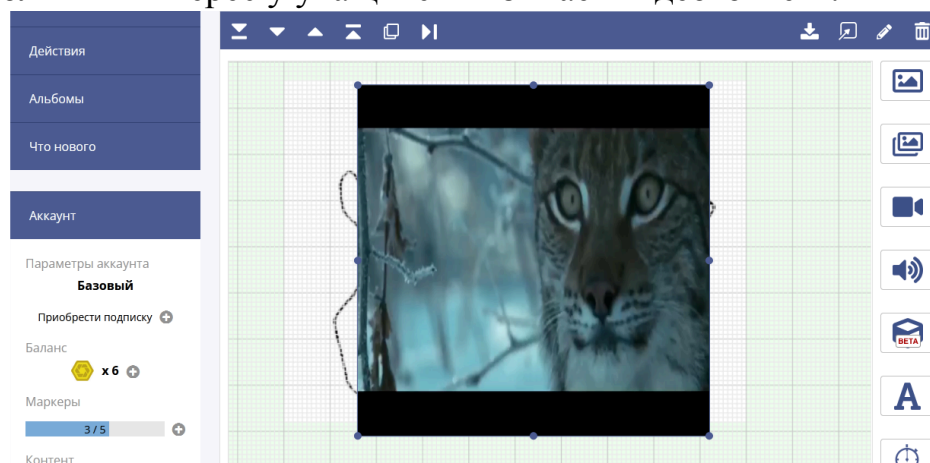


Рис.4. Сцена с загруженным видеоконтентом

После этого я перехожу в карточку маркера, дожидаясь, пока маркер проверят модераторы и его статус изменится на «Ожидает монет». Добавляю монеты в карточке маркера и нажимаю «Активировать». [2, с.6]

На портале работает система поощрений: 3 монеты можно получить за посещение платформы хотя бы 1 раз за неделю.

Созданные мной маркеры я использую в играх «Подбери слова к схеме», «Незаконченные рифмовки», «Кто неправильно поселился?», в которых маркер срабатывает при правильно выполненном задании. Игры направлены на автоматизацию сонорных звуков. Например, в задании «Четвёртый лишний», учащимся предъявляется рабочий лист с изображенными рысью, кенгуру, жирафом, муравьём, коровой.

У: Назови, кто изображён на рисунке?

Д: Рысь, кенгуру, жираф, муравей, корова.

У: Определи место звука [р] в этих словах (начало, середина, конец).

Д: В слове рысь звук [р] находится в начале слова. В слове кенгуру звук [р] находится в середине слова. В слове жираф звук [р] находится в середине слова. В слове муравей звук [р] находится в середине слова. В слове корова звук [р] находится в середине слова.

У: Какой слово будет лишним?

Д: Рысь.

Учащийся наводит гаджет с установленным приложением на рысь. Появляется видеоконтент. После просмотра видеоконтента учащиеся рассказывают факты, которые им запомнились или вызвали наибольший интерес.

Также при автоматизации правильного звукопроизношения учителю-дефектологу необходимо опираться на умения фонематического анализа. Для его развития я предлагаю учащемуся рабочий лист с изображенными раком, мухомором, носорогами, инструментами (топор, отвёртка, рубанок), краном.

У: Возьми карандаш и соедини картинки таким образом, чтобы последний звук предыдущего слова стал началом следующего. Первая картинка цепочки обозначена красной точкой. Если выполнишь задание правильно, то последнюю картинку можно будет отсканировать приложением дополненной реальности.

Д: Мухомор → рак → кран → носороги → инструменты.

У: Какая последняя картинка?

Д: Инструменты.

Учащийся наводит гаджет с установленным приложением ARGIN на инструменты. Появляется видеоконтент.

У: Какие инструменты изображены на маркере?

Д: Топор, отвёртка, рубанок.

У: Зачем нужен рубанок? Какие бывают отвёртки? Что ты узнал про топор?

Многолетний опыт работы учителем-дефектологом пункта коррекционно-педагогической помощи показал, что коррекция звукопроизношения на уровне словосочетания, предложения и текста невозможна без формирования умения различать окончания местоимений и подбирать существительные в соответствии с родом и числом местоимения. Огромным подспорьем в этой работе является платформа дополненной реальности ARGIN. Приложение помогает мне создавать персонафицированные задания для учащихся I ступени общего среднего образования, активизировать их внимание. Например, на занятии по автоматизации звука [л] в словах со стечением согласных я раздаю карточки с изображением клубники, куклы, глобуса, слона, флага, яблока.

У: Назовите предметы на карточках.

Д: Клубника, кукла, глобус, слон, флаг, яблоко.

У: Найдите и назовите те слова, про которые можно сказать моё.

Д: Яблоко.

У: Давайте проверим – отсканируем его.

Яблоко становится красным.

У: Расскажи, какое яблоко?

Д: Яблоко красное. Яблоко спелое. Яблоко душистое.

Оставшиеся слова учащиеся распределяют в две группы «мой» и «моя».

Заключение

Использование приложений дополненной реальности, в течение последних лет заметно повысило эффективность оказания коррекционно-педагогической помощи. С 61% в 2019/2020 учебном году до 66% в 2021/2022.

Заметно возросло количество учащихся, исправивших нарушения звукопроизношения: сигматизм – в 2 раза; ламбдацизм - в 1,7 раза; ротацизм – в 1,5 раза.

Таким образом, применение заданий с использованием дополненной реальности в коррекционной работе способствует росту количества обучающихся, выпущенных с исправлением нарушений развития.

Список литературы

1. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019 – 2025 годы [Электронный ресурс] : утверждён Мин. образования РБ, 15 марта 2019 г. // Министерство образования Республики Беларусь. – Режим доступа: <http://iso.minsk.edu.by/main.aspx?guid=34963>. – Дата доступа: 08.11.2021.

2. Руководство пользователя портала ARGIN [Электронный ресурс] // Платформа дополненной реальности ARGIN. – Режим доступа: <http://portal.argin.ru/guide>. – Дата доступа: 22.06.2022.

Смурага Мария Алексеевна, учитель-дефектолог ГУО «Средняя школа № 4 имени П.И. Батова г. Слонима», магистр педагогических наук, logopedsh4@gmail.com