

КОРЕКЦІЯ ДИСГРАФІЇ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Особливу ланку в процесі навчання займає читання та письмо, від рівня сформованості яких залежить успішність засвоєння навчального матеріалу. Освітній процес у школі в режимі дистанційного навчання ставить нові завдання для вчителів, які працюють з дітьми з особливими освітніми потребами, стосовно опанування дітьми грамотою. Процес навчання письму залежить від рівня розвитку зорового та рухового аналізаторів та їх функцій, стан яких впливає на розвиток моторики руки, зоровомоторної координації, просторового сприймання, зорової пам'яті. Від рівня сформованості всіх сторін мовлення (звуковимови, фонематичної і лексико-граматичної будови) залежить рівень оволодіння навичками письма. Порушення процесу письма є найбільш поширеною формою мовленнєвої патології в учнів початкової ланки школи [1].

Проблема корекції дисграфії не є новою. Теоретично обґрунтовано механізми, структуру, прояви та запропоновані методи корекції дисграфії за умов очної форми навчання, але недостатньо досліджень присвячених питанням особливостей корекції цього порушення при дистанційному навчанні.

Метою даного дослідження є розробка інтерактивних ігор та вправ з корекції дисграфії в учнів початкової ланки школи при дистанційному навчанні.

Для організації дистанційних занять з корекції порушень письма та читання вчителі-логопеди користуються можливостями Google Classroom, де викладаються завдання, посилання на відео або презентації з поясненнями до виконання завдань. Але для закріплення набутих умінь потрібно довести сформовані навички письма до автоматизму, що відбувається в домашніх умовах за завданнями вчителя-логопеда. Для автоматизації цих навичок вважаємо за доцільне використовувати інтерактивні ігри та вправи, для розробки яких можна застосовувати онлайн платформу LearningApps.

Цей сервіс створений для підтримки освітнього процесу. За допомогою більш ніж 20 стандартних шаблонів LearningApps можна створювати індивідуальні завдання відповідно до освітніх потреб дітей: знайти пару, кросворд, класифікація, числова пряма, просте упорядкування, фрагменти зображення, вільна текстова відповідь, вікторина, заповни пропуски та ін.

У класифікації дисграфії Соботивич Є., Гопіченко О. визначені фонетичні, графічні та оптико-просторові, морфологічні (лексико-граматичні) помилки [2]. Для подолання оптико-просторових помилок можна застосовувати шаблони «Кросворд», «Просте упорядкування», «Знайди слово». Шаблон «Знайди слово» можна використовувати також для розвитку зорової та слухової пам'яті. Використання шаблону «Просте упорядкування» доцільно при корекції морфологічних помилок при вивченні тем «Будова речення», «Текст», при роботі над семантичним значенням слів, при вивченні антонімів та синонімів, для розвитку причинно-наслідкових зв'язків при відновленні деформованого тексту. Шаблон «Кросворд» застосовуємо при розширенні та уточненні словника дитини, при корекції фонетичних та орфографічних помилок.

Під час проведення підгрупових занять можна використовувати шаблони «Вікторина», «Класифікація» та ін. Прикладом інтерактивної гри з використанням шаблону «Класифікація» є дидактична гра «Диференціація звуків Ш-С». Під час якої діти навчаються диференціювати звуки на слух за допомогою зорової опори. За інструкцією гри пропонується нагодувати двох котів Шарика та Соню рибками, на яких намальовані картинки зі звуками [Ш], [С] на початку слова. Ускладнити гру можна використовуючи надруковані слова; вибираючи рибку без промовляння назви картинки або слова уголос; працюючи з картками, де звуки займають різне місце у слові.

Сервіс Google.Jamboard являє собою інтерактивну віртуальну онлайн-дошку, яка дозволяє демонструвати інформацію під час онлайн-зустрічі в Zoom або Google Meet. Цей сервіс може використовуватися при синхронному форматі навчання в режимі реального часу при індивідуальній та груповій роботі. Цей інструмент дозволяє одночасно декільком дітям виконувати завдання. Наприклад, введення тексту, слів, виправлення помилок та ін. Застосування цього сервісу у роботі вчителя-логопеда дозволяє працювати з силуетними, контурними, зашумленими або накладеними зображеннями предметів, букв, цифр.

Розроблені інтерактивні ігри та вправи з корекції дисграфії потребують емпіричної перевірки та визначення ефективності застосування їх в логопедичній роботі з учнями початкової ланки школи при дистанційному навчанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Чередніченко Н.В. Психолінгвістичні та психолого-педагогічні передумови формування навички письма. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 19. Корекційна педагогіка та спеціальна психологія*. Випуск 16. 2010. С. 222-226. URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/12263/Cherednichenko.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2. Чередніченко Н.В. Типи та механізми дисграфічних помилок у писемному мовленні молодших школярів. Логопедія. № 2, 2012. С. 94-102.
URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/10780/Cherednichenko.pdf?sequence=1>