

Данилова Варвара Сергеевна

студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

РАЗВИТИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА У ДЕТЕЙ С ОВЗ С ПОМОЩЬЮ СОВРЕМЕННОЙ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: в статье описывается уникальная современная мультимедийная технология по развитию активного словарного запаса детей с ОВЗ – инклюзивная мультстудия «Кадрик ПЛЮС», реализуемая студентами ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

Ключевые слова: дети с ограниченными возможностями здоровья, современная мультимедийная технология, мультстудия, активный словарный запас.

Введение. В условиях модернизации современного российского образования особую актуальность приобретает внедрение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), что является ключевым условием для перехода к формату обучения нового поколения, ориентированному на развитие и саморазвитие личности. Они расширяют возможности управления учебной деятельностью, и позволяют реализовать огромный потенциал перспективных методических традиционных разработок.

И действительно, современный урок или занятие невозможно представить без применения ИКТ. Они служат мощным катализатором, совмещая в себе не только качество и результативность обучения, но и значительно усиливают мотивационный компонент. Однако, изначально мультимедийный контент и образовательные программные материалы играли вспомогательную роль и были направлены на информационную поддержку образовательного процесса в виде аудио и видео занятий. Постепенно такой контент становился основным средством обучения и уже сегодня позволяет по-новому строить уроки, встраиваясь в предметные области образования [2].

Ключевое преимущество мультимедиа – их универсальность. Эта технология адаптивна к разнообразию когнитивных стилей: визуалы получают пользу от графики и видео, аудиалы – от озвученных занятий, а кинестетики – от интерактивных элементов. Такой подход разрушает рамки единого для всех образовательных маршрутов.

Благодаря этому обучающийся превращается в активного субъекта образовательной деятельности. Он самостоятельно определяет стратегию изучения материала, выбирает темп и глубину погружения, использует интерактивные возможности. Это формирует индивидуальную образовательную среду, где ученик может фокусироваться на интересующих его аспектах, возвращаться к сложным темам необходимое количество раз, тем самым достигая более прочного усвоения знаний. Таким образом, мультимедиа становятся не просто инструментом, а фундаментом для построения индивидуальной траектории развития [3].

В современной образовательной парадигме главной целью применения мультимедийных технологий является подготовка к полноценному и эффективному участию в бытовой, общественной и профессиональной областях жизнедеятельности в условиях информационного общества [1]. Для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) достижение этой цели приобретает особую значимость, а использование ИКТ становится не просто инструментом обучения, но и ключевым механизмом их социальной адаптации [4].

Этот подход находит мощную поддержку на государственном уровне. *Стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы* (утв. Указом Президента РФ от 9 мая 2017 года №203) определяет в качестве приоритета переход к передовым цифровым технологиям, включая создание систем обработки больших данных и технологии искусственного интеллекта. Реализацию этих задач в образовательной сфере продолжает *Национальная программа «Цифровая экономика Российской Федерации»*, которая предусматривает разработку новых цифровых учебно-методических комплексов, учебных симуляторов, тренажёров и виртуальных лабораторий. Эти государственные

инициативы создают фундамент для создания высокоадаптивной образовательной среды, отвечающей, в том числе, особым образовательным потребностям.

Практическая реализация этих установок убедительно доказывает свою эффективность в коррекционно-развивающей работе. Так, использование мультимедийных продуктов (презентаций, интерактивных игр) позволяет не только предотвратить утомление детей, но и стабильно поддерживать познавательную активность у дошкольников с ОВЗ, что в целом значительно повышает результативность коррекционной работы [5].

Но что, если понятие «Мультимедийные технологии» рассмотреть немного шире и под другим углом, ведь оно не ограничивается только использованием готовых дидактических продуктов. Его целесообразно рассмотреть, как инструмент для создания творческой, проектной среды.

Такой инновационный подход был реализован в проекте Инклюзивная мультистудия «Кадрик ПЛЮС», инициированном студентами Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого. Осознавая всю глубину необходимости комплексной помощи детям с особыми образовательными потребностями, авторы проекта создали уникальное креативное пространство, выходящее за рамки традиционных занятий.

Целью проекта стало обеспечение всестороннего развития детей с ОВЗ через их творческое самовыражение и развитие коммуникативных навыков в процессе полного цикла создания анимационного продукта – от разработки сюжета и персонажей до съемки и озвучивания готового мультфильма. Проще говоря, была создана инклюзивная среда, в которой каждый ребенок, независимо от особенностей развития, получает возможность для самореализации, проявления инициативы и коллективного взаимодействия.

Реализация проекта осуществляется через серию практико-ориентированных занятий, моделирующих последовательные стадии кинематографического творчества – от замысла до готового продукта. В основу методики заложен комплексный подход, интегрирующий следующие форматы работы:

– художественно-прикладные мероприятия, где участники (дети и их родители) в групповом формате создают объекты для будущего фильма – персонажей и элементы декора из широкого спектра материалов (бумага, картон, пластилин, полимерная глина, соленое тесто);

– коммуникативные тренинги, фокусирующиеся на постановке речи, развитии дикции и эмоциональной выразительности, что является необходимой базой для качественного озвучивания мультфильма;

– технологические интенсивы, предназначенные для съемки и раскадровки мультфильмов, а также приобретения участниками компетенций в области работы со специализированной аппаратурой и программным обеспечением.

Как мы видим, образовательный процесс выходит за рамки чисто творческих задач, приобретая существенную коррекционно-развивающую составляющую, что проявляется в устойчивом прогрессе когнитивных функций ребенка.

Однако особое значение в этой работе занимает коррекция лексической стороны речи. У детей дошкольного возраста с ОВЗ часто наблюдается нарушение всех компонентов речевой системы: страдает звукопроизношение, звуковая наполняемость слов, фонематический слух, а также отмечается выраженное отставание в формировании словарного запаса и грамматического строя. В рамках комплексного и систематического подхода к преодолению этих недостатков работа над обогащением и активизацией словаря занимает центральное место.

Поскольку ведущим видом деятельности для дошкольников является игра, в процессе которой ребенок активно познает мир, именно она становится главным катализатором развития. В.С. Мухина подчеркивает: «Игра оказывает большое влияние на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенного уровня развития речевого общения» [6]. Таким образом, мультстудия, основанная на игровых и проектных принципах и требующая личного участия и практики, создает идеальные условия для развития речи. Она естественным образом способствует обогащению и, что критически важно, активизации словарного запаса детей через несколько ключевых механизмов.

1. Мотивирующий контекст и необходимость коммуникации.

Создание мультфильма – это коллективный проект, который невозможно реализовать без постоянного общения. Дети вынуждены вступать в диалог, чтобы совместно придумывать сюжет и обсуждать, «что будет дальше?», договариваться, спорить, искать компромиссы. В этом процессе они активно используют и учатся применять новые слова, связанные с повествованием (персонаж, сюжет, завязка, кульминация, развязка). Помимо этого, ребенок должен не просто придумать героя, но и описать его внешность (длинноухий, лохматый, колючий), характер (добрый, хитрый, трусливый), и действия (не идет, а крадется или мчится; не плачет, а рыдает).

2. Проекция «пассивного» словаря в «активный» через драматизацию и озвучку. Часто ребенок знает слово (пассивный словарь), но не использует его в речи. Мультстудия создает ситуацию, где это слово становится необходимым. Чтобы персонаж «ожил», ребенок должен наделить его речью. Он подбирает не просто слова, а эмоционально окрашенные реплики, использует междометия («ой», «ах», «ура»), звукоподражания («топ-топ», «бух», «кап-кап»). Это заставляет его активизировать весь свой лексический запас, подбирая самые точные и выразительные слова для конкретной ситуации.

3. Многократное и осмысленное повторение лексики.

Над одним мультфильмом ведется работа в течение нескольких занятий. За это время ключевые слова и речевые конструкции повторяются многократно и в разных контекстах: при обсуждении сценария, создании персонажа, репетиции и, наконец, записи речи. Такое естественное, а не механическое повторение способствует прочному закреплению словаря и его легкому извлечению из памяти в будущем.

4. Связь слова с визуальным и тактильным образом.

Создавая персонажа из пластилина или рисуя декорацию, ребенок не просто слышит слово «замок» – он его лепит, красит, видит объемным. Эта мультисенсорная связь (тактильная + зрительная + слуховая) создает прочные нейронные ассоциации, что значительно облегчает запоминание и последующее использование слова.

5. Снятие психологических барьеров.

Для детей с ОВЗ, особенно с речевыми нарушениями, страх сказать неправильно или быть непонятым является серьезным препятствием. В мультстудии речь ребенка «принадлежит» его персонажу. Это снимает личную ответственность и снижает тревожность. Ребенок говорит «за зайчика», а не от своего имени, что позволяет ему раскрепоститься и экспериментировать со своей речью, пробовать новые, сложные слова, не боясь ошибки.

Таким образом, инклюзивная мультстудия «Кадрик ПЛЮС» – это не просто кружок по созданию мультфильмов. Это высокотехнологичная, комплексная логопедическая и развивающая методика, замаскированная под увлекательную игру. Она обеспечивает естественную и высокомотивированную речевую практику, в рамках которой происходит качественный скачок в развитии активного словаря. Слова перестают быть просто единицами информации, а становятся рабочим инструментом для достижения желанной творческой цели – создания собственной мультипликации. Данный опыт наглядно демонстрирует, что мультимедийные технологии, выступая в роли связующего звена между педагогическими задачами и личностными интересами ребенка, способны открывать новые пути для его социальной интеграции и личностного становления.

Список литературы

1. Фабрикантова Е.В. Современные информационные технологии в образовании / Е.В. Фабрикантова, Е.Е. Полянская. – 1-е изд. – Оренбург: Оренбургский государственный педагогического университета (ОГПУ), 2017. – 84 с. EDN YGUCWZ
2. Анисимова Н.С. Мультимедиа-технологии в образовании: понятия, методы, средства / Н.С. Анисимова, Е.А. Бордовский. – 1-е изд. – М.: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2017. – 89 с.
3. Болбаков Р.Г. Мультимедийные образовательные технологии / Р.Г. Болбаков // Управление образованием: теория и практика. – 2015. – №1. – С. 156–166. EDN TNGDBH

4. Ибрагимова Г.Р. Интерактивные мультимедийные технологии как средство познавательного и речевого развития у детей дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья / Г.Р. Ибрагимова, Е.Н. Половнева // Вестник дошкольного образования. – 2021. – №47. – С. 38–44.
5. Мануйлова О.А. Использование мультимедийных ресурсов в обучении детей с ОВЗ / О.А. Мануйлова // Международный педагогический портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/ispolzovanie-multimediynyh-resursov-v-ob.20252113399/> (дата обращения: 09.01.2026).
6. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество / В.С. Мухина – 5-е изд. – М.: Академия, 2010. – 456 с.