

смоленское областное государственное
бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр диагностики и консультирования»

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
СОГБДОУ «Центр диагностики
и консультирования»
Протокол № 9
от «31» 08 2022г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о директора
СОГБДОУ
«Центр диагностики
и консультирования»
Н.М. Фараонова
Приказ № 95
от «31» 08 2022г.



Проект
**«Интерактивные компьютерные игры как современное
средство развития речи обучающихся с ограниченными
возможностями здоровья»**

Руководитель проекта:
Балашова В.П., учитель-логопед

Участники:
Бабанина А.А., учитель-логопед,
Бондаренко Е.В., учитель-дефектолог,
Болдырева Ж.Г., учитель-логопед,
Даденкова К.А., учитель-логопед,
Самусева А.С., учитель-логопед,
Фролова Н.А., учитель-логопед

Смоленск, 2022 г.

Содержание

№	Раздел проекта	Страница
1.	Пояснительная записка. Основания для разработки проекта.	3
2.	Цель и задачи проекта	5
3.	Содержание проекта	6
4.	Этапы реализации проекта	12
5.	Механизмы реализации проекта	16
6.	Ожидаемые результаты реализации проекта	16
7.	Оценка эффективности проекта	17
8.	Перспективы распространения проекта	17
9.	Управление проектом	18
10.	Список литературы	18

1. Пояснительная записка. Основания для разработки проекта

В последнее время в России происходит бурное развитие новых информационно-коммуникационных технологий и внедрение их в образовательный процесс дошкольных учреждений, что накладывает определенный отпечаток на деятельность современного педагога. Как отмечают многие авторы (Н.Ф. Тарловская, С.Л. Новоселова), применение компьютерной техники позволяет оптимизировать и разнообразить педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей дошкольного возраста.

Известно, что интерес детей к компьютеру огромен, и дело взрослых – направить его в полезное русло. В связи с этим возникает необходимость «приобщения» детей к компьютерному миру как можно раньше, уже в дошкольном возрасте, с целью, чтобы этот мир стал для ребенка привычным и естественным. Л.С. Выготский писал: «Детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку или просто гудит сам, как поезд или автомобиль, т.е. играя, замещает действительность в игре». В случае с компьютером мечта ребенка легко сбывается, но только благодаря специальным компьютерным игровым программам. По сравнению с традиционными формами обучения детей дошкольного возраста компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним;
- компьютер несет в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма;
- компьютер – это отличное средство поддержания задач обучения, т.к. поощрения ребенка при правильном решении проблемных задач является стимулом познавательной активности;
- компьютер предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

В рамках занятий с применением компьютерной техники открывается перспектива использования новых методов и приемов, активизирующих мыслительную деятельность и творческое воображение как визуально, так и с помощью слухового анализатора (большое количество иллюстраций содержат музыкальные фрагменты, увеличивающие эффективность усвоения детьми материала, который подается наглядно, динамично, зрелищно). Таким

образом, в минимальные сроки коррекционно-развивающей работы решаются максимально возможные задачи при одновременно усложняющемся их уровне. Исходя из всего вышесказанного, можно говорить о том, что компьютер – это путь к интеллектуализации обучающихся дошкольного возраста, помощь в диагностике развития, совершенствования всего педагогического процесса, развития детской инициативы и любознательности.

Не секрет, что ежегодно увеличивается количество детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ), которые имеют крайне низкий уровень речевого развития (отсутствие речи как средства общения, полиморфные нарушения звукопроизношения, сужение объема словаря, трудности овладения грамматическими формами родного языка, низкий уровень развития связной речи), сочетанность речевых нарушений с различными психопатологическими симптомокомплексами.

Каждая сторона речи (звукопроизношение, лексико-грамматические категории, фонематические процессы, связность высказывания) основана на сенсорных связях и напрямую зависит от них. Для того чтобы в памяти ребенка закрепилось любое понятие, его название, он должен его увидеть, услышать, попробовать и потрогать. И только в этом случае в головном мозге формируется эта связь. Успешность умственного, речевого и физического воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, от того, насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее. Дети с ОВЗ, зачастую, не могут целостно воспринимать наблюдаемые объекты, они воспринимают их фрагментарно, выделяя лишь отдельные признаки.

Анализ современных исследований показывает, что сложившаяся система логопедического воздействия не обеспечивает в должной мере полноценной коррекции, так как нарушения речи у обучающихся с ОВЗ являются стойкими, системными и с трудом поддаются исправлению. Это отрицательным образом сказывается на развитии ребенка, на процессах его нервно-психического становления в дошкольном возрасте, а позднее может привести к школьной дезадаптации. В связи с этим возникает важная задача поиска новых нетрадиционных направлений логопедической работы и внедрения современных инновационных методов и приемов, компьютерных технологий в коррекционно-образовательный процесс, позволяющих осуществить повышение мотивации к обучению через сенсорные стимулы и всестороннее развитие речи у обучающихся дошкольного возраста с ОВЗ, как основы успешной социализации в обществе.

Все вышесказанное легло в основу разработки проекта «Компьютерные игры как современное средство развития речи обучающихся с ограниченными возможностями здоровья». Включение элементов сенсорной интеграции и использование компьютерных игр в коррекционно-образовательном процессе позволяет разумно сочетать традиционные и современные средства и методы обучения, увеличивая тем самым интерес к изучаемому материалу.

Практическая значимость проекта заключается в том, что устранение речевых нарушений и развитие речи у дошкольников производится посредством подключения сенсорной системы, комбинирования традиционных средств и адаптированных компьютерных технологий, с опорой на комплекс специально подобранных компьютерных игр. Введение компьютерных игр в систему дидактических средств дошкольного образовательного учреждения может быть дополнительным фактором развития речевой и познавательной активности обучающихся с ОВЗ. Необходимо помнить, что компьютер – это не волшебная палочка. Как и любые занятия, компьютерные игры требуют времени, правильного применения, терпения и заботы со стороны взрослых. Только в этом случае эти занятия дадут положительный эффект.

2. Цель и задачи проекта

Цель проекта: развитие речевой и познавательной активности у обучающихся дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья посредством внедрения в коррекционно-образовательный процесс интерактивных компьютерных игр.

Задачи проекта:

- выявить актуальный уровень развития компонентов речевой системы (фонетика, лексика, грамматика, связная речь) у обучающихся с ОВЗ;
- способствовать формированию базовых и общих речевых навыков у обучающихся с ОВЗ через включение в коррекционно-образовательный процесс элементов сенсорной интеграции;
- способствовать формированию и развитию речи (самостоятельной или специально организованной с применением средств альтернативной коммуникации);
- способствовать расширению круга общих представлений и формированию словаря (пассивного и активного);
- развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь;

- способствовать развитию слухового и зрительного восприятия;
- способствовать формированию звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте;
- формировать пространственные представления;
- способствовать развитию речевого творчества;
- способствовать накоплению и обогащению двигательного опыта;
- активизировать взаимодействие с родителями (законными представителями) обучающихся с ОВЗ;
- расширять знания педагогов о значимости использования интерактивных компьютерных игр с обучающимися дошкольного возраста с ОВЗ, направленных на развитие речевых навыков, высших психических функций, мелкой моторики, слухового внимания и восприятия и зрительно-моторной координации;
- внедрять современные инновационные и информационно-коммуникационные технологии в коррекционно-образовательный процесс.

3. Содержание проекта

Участники проекта: обучающиеся с ОВЗ в возрасте от 4 до 7 лет (дошкольный возраст); их родители (законные представители); специалисты службы психолого-педагогического сопровождения (учитель-дефектолог, учитель-логопед).

В рамках реализации проекта используются следующие *методы:* наглядные (показ действий, демонстрация, наблюдение), практические (интерактивные компьютерные игры, дидактические игры и упражнения), словесные (рассказ педагога, пояснение, беседа).

При реализации проекта используются следующие *технологии:* информационно-коммуникационные (Е.С. Железнова, Т.С. Овчинникова, А.В. Демурова), игровые (Д.Н. Эльконин, К.Д. Ушинский, Б.Н. Никитин), здоровьесберегающие (В.М. Акименко, Т.А. Ткаченко, М.Ю. Картушина) и проектные технологии (В.Н. Шульгина, Е.С. Палат, В.В. Гузеев), а также технология взаимодействия с родителями в современных условиях (Г.А. Антипова) и метод сенсорной интеграции (Э. Джин Айрис, М.И. Лынская). Данные технологии учитывают ведущий вид деятельности обучающихся дошкольного возраста, способствуют коррекции их речевого и познавательного развития.

Каждое занятие с использованием компьютерных игр является комплексным, то есть представляет собой оптимальную комбинацию традиционных и компьютерных средств коррекционно-образовательного

процесса с использованием приемов сенсорной интеграции, объединенных общей лексической темой, отвечающей возрастным, индивидуальным особенностям и возможностям обучающихся с ОВЗ. При организации занятий в рамках реализации проекта предусматривается соблюдение ряда *требований*:

- соблюдение санитарно-гигиенических норм;
- планирование каждого занятия в единстве коррекционно-образовательных, коррекционно-развивающих и воспитательных задач;
- выбор методов и приемов обучения, обеспечивающих смену видов деятельности детей в течение занятия;
- структурная четкость и завершенность каждого занятия;
- использование в течение занятия не более 2 интерактивных компьютерных игр, выбранных в соответствии с целями и лексической темой занятия, длительность которых не превышает 10 минут;
- эмоциональная насыщенность занятий.

Работа по реализации проекта осуществляется один раз в неделю на индивидуальных занятиях (согласно расписанию индивидуальных занятий) или подгрупповых занятиях учителя-логопеда, учителя-дефектолога (согласно расписанию коррекционно-развивающих занятий). Интерактивные компьютерные игры подбираются каждым специалистом самостоятельно в соответствии с целями и лексической темой каждого конкретного занятия, а также в зависимости от возраста, вида нозологии и уровня развития каждого конкретного обучающегося или подгруппы.

В рамках реализации проекта используются следующие *технические средства*: ноутбук, интерактивный стол-логопеда, планшетный компьютер с установленными на них программно-дидактическими комплексами и приложениями:

1. *Методика «Логопедическое обследование детей» (В.М. Акименко)*. Автоматизированная методика предназначена для диагностики речевого развития у детей 4-8 лет. Методика «Логопедическое обследование детей» представляет собой комплекс, включающий компьютерную программу и набор методических материалов. Предъявляемые ребенку на экране задания, выполненные в оригинальном цветовом и дизайнерском оформлении, с одновременной возможностью фиксации специалистом ответов и внесении необходимых комментариев, создают максимально комфортные условия для работы специалиста и успешности прохождения обследования ребенком.

Обследование проводится по 15 разделам. Каждый раздел состоит из ряда заданий, содержащих как инструкции для специалиста, так и задания, картинки и звуковые фрагменты для детей: звукопроизношение, общая

моторика, мелкая моторика, артикуляционная моторика, динамическая организация артикуляционного аппарата в процессе речи, мимическая мускулатура, строение артикуляционного аппарата, фонематическое восприятие, дыхательная и голосовая функции, просодические компоненты речи, слоговая структура слова, понимание речи, лексика, грамматический строй, связная речь. Методика позволяет обосновать логопедические заключения психолого-педагогической классификации: нарушение произношения отдельных звуков; фонетико-фонематическое недоразвитие речи; лексико-грамматическое недоразвитие речи; общее недоразвитие речи I-IV уровней речевого развития.

Методика «Логопедическое обследование детей» предоставляет возможность: ведения индивидуальных карточек, содержащих анамнестические данные, результаты обследований, а также динамику коррекционного процесса; автоматического формирования базы данных, сортировки и поиска карточек по заданным параметрам; проведения поэтапной логопедической диагностики; фиксации, сохранения и анализа полученных данных; формирования речевых карт; формирования графиков индивидуальной динамики речевого развития; печати речевых карт, графиков индивидуальной динамики речевого развития, протоколов с данными по ребенку или группе.

2. Методика «Развитие и коррекция речи детей» (В.М. Акименко). Автоматизированная методика предназначена коррекции речевых нарушений (общее недоразвитие речи, фонетико-фонематическое недоразвитие речи, нарушение произношения отдельных звуков) у детей 4-8 лет. Методика «Развитие и коррекция речи детей» представляет собой комплекс, включающий компьютерную программу и набор методических материалов.

Методика состоит из следующих основных разделов: артикуляционная и мелкая моторика; фонематический слух; просодика; звукопроизношение; слоговая структура слова; лексика; грамматика; связная речь. Каждый раздел содержит обширную библиотеку игр и заданий, представленных по степени усложнения с учетом развития речи в онтогенезе. Интерфейс программы выполнен в игровой динамичной форме для поддержания высокого уровня мотивации и интереса детей к выполнению заданий и самим логопедическим занятиям.

Программное обеспечение позволяет проводить как индивидуальные, так и подгрупповые занятия по коррекции и развитию всех сторон устной речи. Для проведения подгрупповых занятий в программе предусмотрен специальный режим и возможность подключения мультимедийного проектора или монитора большого размера. Программа позволяет

прослеживать динамику коррекционного процесса в индивидуальной карточке ребенка, а так же хранить историю занятий, звуковые файлы, распечатывать протоколы занятий и рекомендации для родителей и воспитателей.

3. *Программно-дидактический комплекс «Логомер-2».* Комплекс предназначен для детей разного возраста (от 2 до 10 лет) и уровня речевого развития. Включает в себя 90 интерактивных игр для проведения диагностики, а также для индивидуальных и подгрупповых занятий по следующим рубрикам: дыхание, воздушная струя; фонематический слух, звуко-буквенный анализ; неречевой слух; звукоподражание; грамматический строй; слоговая структура слова; звукопроизношение; связная речь; моторика; лексика; логика и внимание; интерактивная артикуляционная гимнастика; интерактивная программа «Конструктор картинок», позволяющая создавать на экране любые картинки, сюжеты и игры.

Преимущества комплекса «Логомер-2» являются: индивидуальный подход к занятиям (настройки для адаптации комплекса под конкретные условия занятий и возможности детей); учет здоровьесберегающих технологий (уменьшение физической нагрузки, снижение психологической нагрузки, занятия в контролируемой среде); мотивационные подкрепления, позволяющие поддерживать мотивацию ребенка к преодолению сложностей в решении обучающих задач; сказочные сюжеты, яркие персонажи, профессиональная озвучка; простота в использовании.

4. *Программно-дидактический комплекс «Мерсибо. Интерактив».* Комплекс предназначен для детей с ограниченными возможностями здоровья разного возраста (от 4 до 10 лет) и уровня речевого развития. Включает в себя 45 игр разных по типу (индивидуальные, соревновательные и совместные) по следующим направлениям: игры для малышей; работа с экраном; звуки и буквы; окружающий мир; математика; чтение и русский язык; внимание, память, логика; рисовалка.

Преимущества комплекса «Мерсибо. Интерактив» являются: индивидуальный подход к занятиям (настройки для адаптации комплекса под конкретные условия занятий, типа игры и возможностей детей); учет здоровьесберегающих технологий (уменьшение физической нагрузки, снижение психологической нагрузки, занятия в контролируемой среде); мотивационные подкрепления, позволяющие поддерживать мотивацию ребенка к преодолению сложностей в решении обучающих задач; персонажи и детали игр не схематичны, они дают полноценное представление о людях, процессах и событиях; сценарии игр передают универсальные ценности и нормы здорового образа жизни, соответствуют возрастным особенностям

детей; игры не содержат элементов, вызывающих или пропагандирующих агрессию и другие деструктивные явления.

5. *Программно-дидактический комплекс игр для занятий с детьми с аутизмом и нарушениями интеллекта «А-спектр»*. Комплекс предназначен для детей с расстройствами аутистического спектра разного возраста и уровня развития, в том числе для: неговорящих детей; детей, которые не понимают обращенной речи; детей с нарушениями интеллекта и сенсорными расстройствами. Включает в себя 20 игр, работающих по методике прикладного анализа поведения (АВА) и направленных на формирование базовых навыков: визуального восприятия и сопоставления с образцом; сопоставления звука с визуальным образом; различения по функциям, характеристикам и категориям; ориентации в пространстве; названия и описания (такт-навык); имитации; выполнения заданной последовательности действий.

Преимущества комплекса «А-спектр» являются: соблюдение принципа АВС; возможность осуществления индивидуальных настроек; дозированные подсказки, позволяющие реализовать принцип безошибочного обучения; мотивационные подкрепления, позволяющие поддерживать мотивацию ребенка к преодолению сложностей в решении обучающих задач; строгая этапность в формировании навыков по принципу «от простого к сложному»; учет специфических сенсорных и мотивационных особенностей детей с аутизмом; возможность варьировать количество учебных ситуаций в течение одной учебной сессии; направленность на формирование базовых навыков и преодоление специфических дефицитов, характерных для детей с аутизмом и другими ментальными и сенсорными расстройствами; простота в использовании; возможность использовать полученный в игре навык в бытовой деятельности и учебных ситуациях.

6. *Развивающе-коррекционный комплекс с видеобиоуправлением «Тимокко»*. Комплекс предназначен для детей с ограниченными возможностями здоровья разного возраста (от 2 до 8 лет) и уровня речевого развития. Включает в себя 27 интерактивных игр, повышающие мотивацию детей к физической и познавательной деятельности в веселой и интересной форме. Играя в игры, включенные в комплексы, дети, не замечают интенсивной тренировочной работы, которую они совершают в отношении двусторонней координации, координации глаз-рука, поддержанию правильной осанки, тренировки внимания и многого другого. С очень высокой точностью, с помощью простой веб-камеры и двух ярких шариков-перчаток программное обеспечение комплексов предоставляет широчайшие

возможности для проведения развивающих и коррекционных занятий и тренировок с детьми с нарушениями в развитии.

7. Приложение «Аутизм: общение» (АНО «Наш солнечный мир»). Главная задача данного приложения – помочь в общении детям, которые не могут сами говорить. Приложение содержит:

– галерею карточек, содержащую изображения, которые ребенок учится различать, называть и соотносить с различными категориями. Умение различать и называть предметы и стимулы способствует развитию речевых навыков у детей. Кроме того, специалисты смогут добавлять свои карточки (фотографировать и озвучивать), используя в диалоге с ребенком те предметы и объекты, которые нужно изучить именно ему;

– коммуникатор, при помощи которого ребенок может как просто обозначать желаемые предметы, так и составлять полноценные предложения-просьбы. Звуковое сопровождение изображений позволяет ребенку озвучить собственные желания и дает возможность для повторения и речевой имитации.

8. Приложение «AR TUTOR». Это бесплатная платформа для помощи детям с особенностями психического развития, в которую заложены все самые совершенные технологии реабилитации, обучения и социальной адаптации. Приложение актуально для занятий с детьми, имеющими следующие установленные диагнозы: расстройство аутистического спектра, задержка психического и речевого развития, умственная отсталость, детский церебральный паралич, синдром Дауна, синдром дефицита внимания и гиперактивности. AR TUTOR – несколько мобильных приложений, где ребёнку предоставлены обучающие игры, мультфильмы, тестирования и квесты с дополненной реальностью, которые помогут адаптироваться, смоделировать жизненные ситуации, расскажут о безопасном обращении с предметами быта:

– «Осознание действий» – интерактивное приложение с технологией дополненной реальности, которое работает со специальными карточками-маркерами. Приложение содержит 10 карточек-маркеров и более 30 ситуаций-действий для изучения. При наведении камеры смартфона или планшета на карточку, активируется дополненная реальность, и картина трансформируется в анимацию, показывающую, различные варианты совершения данного действия. Например, при наведении камеры приложения на карточку «ест», приложение демонстрирует, как ест кошка, ест птичка, ест ребенок и что едят они по-разному и разные продукты.

– «Обучение реальности» – интерактивное приложение с технологией дополненной реальности, которое работает со специальными карточками-

маркерами и помогает в изучении предметов домашнего обихода и действиям, которые можно с ними совершать. Приложение содержит 31 карточку-маркер и 31 бытовую ситуацию для изучения. При наведении камеры смартфона или планшета на карточку, активируется дополненная реальность, и картина трансформируется в анимацию, показывающую, как обращаться с предметом. Например, при наведении камеры приложения на карточку «карандаш», персонаж в планшете покажет что можно делать с карандашом.

– «Гардероб» – интерактивное приложение по изучению предметов одежды, а также их дифференциации, в зависимости от сезона или социальной ситуации. Приложение содержит 24 обучающих мультфильма, различные игры, квесты и тестирования. Квест с технологией дополненной реальности работает со специальными карточками-маркерами. Квест в дополненной реальности имеет карточки-маркеры с предметами одежды. При наведении камеры смартфона или планшета на карточку, активируется дополненная реальность, и картина трансформируется альбом вариантов одежды, соответствующий карточке. Например, при наведении камеры приложения на карточку «носки», можно узнать, что они бывают шерстяные, длинные, короткие, летние и прозрачные.

– «Безопасность» – изучение бытовых предметов и правил безопасного обращения с ними. Все предметы разделены на 3 комнаты: кухня, детская и ванная комната. Всего к изучению доступно 14 предметов. Приложение содержит шестиступенчатую систему обучения: образовательный мультфильм (в мультфильме персонаж покажет, как правильно и безопасно использовать домашние предметы); история (в игре нужно выбрать правильный вариант действия в заданной ситуации, например, чем доставать пельмени из кастрюли, или, как нужно правильно брать нож); мини-игра (игра отражает изучаемую ситуацию, например, нужно погладить утюгом футболку или рассортировать вещи для стирки); последовательность (расстановка карточек с действиями в правильную последовательность); тест (стандартное тестирование на усвоение пройденного материала); викторина (проверка полученных знаний и навыков в лёгкой игровой форме).

– «Мой коммуникатор» – система альтернативной и дополнительной коммуникации. Внутри приложения присутствуют 4 коммуникативно-игровых блока, в том числе коммуникативная доска, с помощью которой можно составлять и озвучивать составленные предложения с использованием специальных карточек или собственных карточек.

Работа по реализации проекта неодинакова: каждый специалист в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей, а также от

уровня речевого и познавательного развития каждого обучающегося или подгруппы выбирает программно-дидактический комплекс или приложения и составляет план работы, отражающий лексическую тему и выбранные интерактивные компьютерные игры.

Примерное тематическое планирование

№	ДАТА	ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА	ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ
1.	сентябрь, 3-я неделя	Диагностика речевого и познавательного развития	В.М. Акименко «Логопедическое обследование детей» (адаптированный вариант)
2.	сентябрь, 4-я неделя	Диагностика речевого и познавательного развития	
3.	октябрь, 1-я неделя	Времена года: осень	«А-Спектр» «Слышу-вижу-угадываю» «Логомер-2» «Грибники» «Мерсибо. Интерактив» «Осенние прятки» «Тимокко» «Что под зонтиком» «AR TUTOR. Гардероб»
4.	октябрь, 2-я неделя	Сад. Фрукты	«А-Спектр» «Точь-в-точь 2» «Точь-в-точь 3» «Логомер-2» «На рынке» «Тимокко» «Падающие фрукты» «Аутизм: общение»
5.	октябрь, 3-я неделя	Сад. Фрукты (закрепление)	
6.	октябрь, 4-я неделя	Огород. Овощи	«А-Спектр» «Точь-в-точь 2»

7.	ноябрь, 1-я неделя	Огород. Овощи (закрепление)	«Точь-в-точь 3» «Логомер-2» «Нет сорнякам» «Кто за кем» «Аутизм: общение»
8.	ноябрь, 2-я неделя	Дары осени	«Логомер-2» «Вечерок-озорник» «Овощи-фрукты» «Загадки Лесовичка» «Мерсибо. Интерактив» «Фрукты-овощи»
9.	ноябрь, 3-я неделя	Одежда. Обувь	«А-Спектр» «Точь-в-точь 2» «Точь-в-точь 3» «Аутизм: общение», «AR TUTOR. Гардероб»
10.	ноябрь, 4-я неделя	Домашние животные	«А-Спектр» «Точь-в-точь 2»
11.	декабрь, 1-я неделя	Домашние животные (закрепление)	«Слышу-вижу-угадываю» «Бежит-лежит» «Домашние животные» «По домам» «Кис-кис мяу» «Дискотека» «Логомер-2» «Кот и сосиска» «Вол и овцы» «Свинки-копилки» «Домашние животные» «Кто сказал МУ» «Дискотека» «Мерсибо. Интерактив» «Цифровой сыр»

			<p>«Мама, я тут» «Мышкин завтрак» «Потерянный хвост»</p> <p>«Аутизм: общение»</p>
12.	декабрь, 2-я неделя	Домашние птицы	<p>«Логомер-2» «Кто сказал МУ»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Лови цыплят»</p> <p>«Аутизм: общение»</p>
13.	декабрь, 3-я неделя	Времена года: зима	<p>«А-Спектр» «Слышу-вижу-угадываю»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Братья-снеговики» «Пингвины-невидимки»</p> <p>«AR TUTOR. Гардероб»</p>
14.	декабрь, 4-я неделя	Зимние забавы	<p>«Логомер-2» «Снежинки» «Фигурное катание» «Сумка Санты»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Елочка, гори!»</p>
15.	январь, 2-я неделя	Дикие животные	<p>«А-Спектр» «Точь-в-точь 2» «Бежит-лежит»</p>
16.	январь, 3-я неделя	Дикие животные (закрепление)	<p>«Дикие животные» «По домам»</p> <p>«Логомер-2» «Волк и овцы» «Дикие животные» «Кто сказал МУ» «Не будить до весны» «Дискотека»</p>

			<p>«Ну, заяц, убеги» «Волк учит буквы»</p> <p><i>«Мерсибо. Интерактив»</i> «Ма-зайцы» «Волк учит буквы» «Ворона и лисица» «Мама, я тут» «Мышкин завтрак» «Потерянный хвост» «Беличий переполох»</p> <p><i>«Аутизм: общение»</i></p>
17.	январь, 4-я неделя	Игрушки	<p><i>«Логомер-2»</i> «Хитрые половинки»</p>
18.	февраль, 1-я неделя	Игрушки (закрепление)	<p>«Приключения Колобка» «Волшебник»</p> <p><i>«Мерсибо. Интерактив»</i> «Магазин игрушек»</p> <p><i>«Тимокко»</i> «Мозаика» «Мыльные пузыри» «Воздушные шары» «Пейнтбол» «Волейбол» «Воздушные шарики»</p> <p><i>«Аутизм: общение»</i></p>
19.	февраль, 2-я неделя	Дом	<p><i>«А-Спектр»</i> «Слышу-вижу-угадываю» «Ванна Анны» «Кухня Кати» «По домам»</p> <p><i>«Логомер-2»</i> «Меткий стрелок» «Загадки звуков»</p>

			<p>«В гостях у жучков» «Слоговые домики»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Новосел»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Реальность»</p>
20.	февраль, 3-я неделя	Я. Моя семья	<p>«А-Спектр» «Слышу-вижу-угадываю»</p> <p>«Логомер-2» «Игрзвучки» «Правильный банан» «Две принцессы» «Пять китайских братьев» «болтушки-хохотушки» «Корзинка для бабушки» «На все голоса» «Хочу ням-ням» «Комариная школа»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Водные процедуры» «Близкие родственники» «Комариная школа» «Кто прав»</p> <p>«Тимокко» «Распорядок дня» «Фотоальбом»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Действия»</p>
21.	февраль, 4-я неделя	Профессии	<p>«Логомер-2» «Загадки капитана»</p>
22.	март, 1-я неделя	Профессии (закрепление)	<p>«Вернисаж» «Несчастный случай» «Сказочная ошибка»</p>

			<p>«Что сначала» «Угадай профессию» «Рабочий инструмент»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Непослушный карандаш» «Новое созвездие» «Победи вирус» «Смотритель маяка» «Строим мост» «Дорожные работы» «Буквокрас» «Карибский круиз» «Лишний слог» «Незаконченная картина»</p> <p>«Тимокко» «Знакомство с цифрами» «Знакомство с буквами» «Знакомство с цветами» «Мольберт» «Рисование» «Звездный путь» «Повар барабанщик»</p>
23.	март, 2-я неделя	Времена года: весна	<p>«А-Спектр» «Слышу-вижу-угадываю»</p> <p>«AR TUTOR. Гардероб»</p>
24.	март, 3-я неделя	Посуда	<p>«А-Спектр» «Точь-в-точь 2» «Точь-в-точь 3»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Разбитая чашка»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Реальность»</p>
25.	март, 4-я неделя	Продукты питания	<p>«Логомер-2» «Кот и сосиска»</p>

			<p>«Торт со свечками» «Сладкий дом» «Сладкоежка» «Мышкин завтрак»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Цифровой сыр» «Маша ест кашу»</p> <p>«Аутизм: общение»</p>
26.	апрель, 1-я неделя	Мебель	<p>«А-Спектр» «Точь-в-точь 3»</p> <p>«Логомер-2» «Кто за кем» «Рюкзак туриста»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Реальность»</p>
27.	апрель, 2-я неделя	Транспорт	<p>«А-Спектр» «Точь-в-точь 2» «Точь-в-точь 3» «Слышу-вижу-угадываю»</p> <p>«Логомер-2» «Вертолет» «Паровозики»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Отважный Фридрих» «Паровозики»</p> <p>«Тимокко» «Велосипедист» «Паровозик»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Действия»</p>
28.	апрель, 3-я неделя	Транспорт (закрепление)	
29.	апрель,	Рыбы	«Логомер-2»

	4-я неделя		<p>«Находчивая буква» «Кто, что делает» «Веселые рыбки»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Омар в иллюминаторе»</p> <p>«Аутизм: общение», «AR TUTOR. Действия»</p>
30.	май, 1-я неделя	Насекомые	<p>«А-Спектр» «Бегом за жуком»</p> <p>«Логомер-2» «Ветерок и жуки» «В гостях у жучков» «Пожжужим»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Дружные гусеницы» «Аутизм: общение»</p>
31.	май, 2-я неделя	Цветы	<p>«А-Спектр» «Друг за дружкой»</p> <p>«Логомер-2» «Букет для мамы» «Аленький цветочек»</p> <p>«Мерсибо. Интерактив» «Цветочный базар»</p> <p>«Аутизм: общение»</p>
32.	май, 3-я неделя	Диагностика речевого и познавательного развития	<p>В.М. Акименко «Логопедическое обследование детей» (адаптированный вариант)</p>
33.	май, 4-я неделя	Диагностика речевого и познавательного развития	

В рамках реализации проекта оформляется следующая документация: согласие родителей (законных представителей) на участие ребенка в реализации проекта; примерный план работы с каждым обучающимся на

учебный год; бланк мониторинга уровня речевого развития обучающихся с ОВЗ (на начало и конец учебного года); речевая карта на каждого обучающегося; бланк посещаемости и коррекционно-развивающей работы; анализ эффективности работы по реализации проекта.

4. Этапы реализации проекта

№	Этап	Содержание этапа	Сроки	Предполагаемый результат
1.	Организационный этап	<ul style="list-style-type: none"> – постановка целей, задач, объекта, предмета проекта, определение актуальности и значимости проекта; – разработка документации, необходимой для реализации проекта: план реализации проекта, формы отчетной документации; – определение специалистов, реализующих проект, издание соответствующих распорядительных актов; – методическая подготовка специалистов, задействованных в реализации проекта; – проведение организационной работы с родителями (законными представителями) с целью предоставления информации о проекте и условиях его реализации в работе с обучающимися с ОВЗ. 	август 2023 г.	<ul style="list-style-type: none"> – план реализации проекта, формы отчетной документации (примерный план работы с обучающимся на учебный год, бланки мониторинга уровня речевого развития (на начало и конец учебного года), бланк посещаемости и коррекционно-развивающей работы); – определение участников проекта; – нормативно-методическое обеспечение реализации проекта.
2.	Основной этап	<ul style="list-style-type: none"> – проведение стартового мониторинга уровня речевого развития обучающихся с ОВЗ – участников проекта; – использование в коррекционно- 	сентябрь 2023 – май 2024 г.	<ul style="list-style-type: none"> – бланки мониторинга уровня речевого развития (на начало, конец учебного года) – картотека игр и упражнений по

		<p>развивающей работе интерактивных компьютерных игр с каждым участником проекта в соответствии с целью, задачами и разработанным планом работы;</p> <p>– проведение итогового мониторинга уровня речевого развития у обучающихся с ОВЗ.</p>		<p>развитию речи у обучающихся дошкольного возраста с ОВЗ с использованием интерактивного оборудования.</p>
3.	Аналитический этап	<p>– сравнительный анализ данных мониторинга (начало и конец учебного года) с целью определения эффективности использования разных интерактивных компьютерных игр в работе с обучающимися с ОВЗ; анализ результатов работы по реализации проекта;</p> <p>– ознакомление родителей (законных представителей) с результатами речевого развития обучающихся с ОВЗ в рамках работы по реализации проекта;</p> <p>– формулирование рекомендаций и внесение корректировки в работу по дальнейшему использованию разных интерактивных компьютерных игр в коррекционно-развивающем процессе в условиях Центра.</p>	<p>май 2024 – июнь 2024 г.</p>	<p>– сравнительные диаграммы эффективности использования интерактивных компьютерных игр в коррекционно-развивающей работе с обучающимися Центра;</p> <p>– обратная связь от участников проекта: специалистов и родителей (законных представителей);</p> <p>– консультация «Интерактивные компьютерные игры как современное средство развития речи обучающихся с ограниченными возможностями здоровья».</p>

4.	Обобщающий этап	<ul style="list-style-type: none"> – обобщение опыта реализации проекта; – трансляция опыта реализации проекта на мероприятиях различного уровня для специалистов, педагогических работников, осуществляющих коррекционно-развивающую работу с обучающимися с ОВЗ; – публикация материалов из опыта работы в сборниках научно-практических конференций. 	январь 2024 – июнь 2024 г.	<ul style="list-style-type: none"> – методические рекомендации по использованию интерактивных компьютерных игр в условиях образовательного учреждения, осуществляющего коррекционно-развивающую работу с обучающимися с ОВЗ (дошкольного возраста); – публикации материалов из опыта работы.
----	-----------------	--	----------------------------	--

5. Механизмы реализации проекта

Огромную значимость при реализации проекта является взаимодействие учителя-логопеда и педагога-психолога (учителя-дефектолога), что обеспечивает преемственность коррекционно-развивающей работы и позволяет достичь успешных результатов обучающимися с ограниченными возможностями здоровья. В вопросах преемственности обучения, развития и социализации обучающихся в рамках реализации проекта организовано сотрудничество с их родителями (законными представителями) в форме просветительско-профилактической деятельности (проведение тематических консультаций и встреч).

Нормативно-правовые механизмы: разработка локальных актов Центра, регламентирующих деятельность по реализации проекта (приказов, положений).

Научно-методические механизмы: функционирование рабочей группы по реализации проекта в Центре; разработка механизма, критериев и показателей оценки результативности реализации проекта; обеспечение специалистов, задействованных в реализации проекта, методическими рекомендациями по использованию компьютерных игр в логопедической работе с обучающимися с ОВЗ.

Материально-технические механизмы: создание условий в Центре для внедрения современных информационно-коммуникационных технологий в коррекционно-развивающий процесс.

6. Ожидаемые результаты реализации проекта

Ожидаемые результаты реализации проекта зависят от структуры дефекта обучающихся с ОВЗ, степени выраженности нарушений в речевой, моторной и познавательной сферах, количества посещенных занятий.

Предполагаемый итог реализации проекта для обучающихся с ОВЗ:

- повышение речевой и познавательной активности;
- обогащение представлений по отдельным лексическим темам;
- формирование умения использовать речь и доступные средства коммуникации при решении разнообразных коммуникативных задач (приветствие и прощание, обращение с просьбой, ответы на вопросы, поддержание элементарного диалога в знакомых социальных ситуациях, обращение к сверстникам с предложением о совместной деятельности);
- формирование и развитие всех компонентов речевой системы;

- повышение концентрации внимания и сосредоточенности на выполнении разнообразных заданий;
- повышение уровня речевой креативности;
- повышение мотивационного компонента деятельности;
- повышение осмысленности и осознанности в процессе обучения.

*Предполагаемый итог реализации проекта
для родителей (законных представителей):*

- расширение диапазона применения эффективных методов и приемов, современных технологий обучения детей с ОВЗ в домашних условиях;
- повышение уровня педагогической культуры в вопросах использования информационно-коммуникационных технологий и развития речи детей в целом;
- повышение мотивации к сотрудничеству с Центром, осознание себя неформальными коллегами педагогов (активная позиция в коррекционно-развивающем процессе).

*Предполагаемый итог реализации проекта
для образовательной организации:*

- внедрение современных инновационных технологий;
- повышение уровня профессионального мастерства педагогов Центра, творческая самореализация в профессиональной деятельности;
- совершенствование педагогического процесса;
- повышение имиджа Центра.

7. Оценка эффективности проекта

Качественные критерии оценки достижения планируемых результатов отслеживаются по результатам наблюдения и сбора устройств обратной связи от педагогов и родителей (законных представителей).

Количественные критерии оценки достижения планируемых результатов отслеживаются по результатам диагностики речевого развития обучающихся.

8. Перспективы распространения проекта

Роль интерактивных компьютерных игр в работе с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья велика. Во-первых, они дают широкие возможности педагогам для реализации различных подходов к построению единого образовательного пространства. Во-вторых, помогаю

заинтересовать, активизировать обучающихся с ОВЗ в познавательном, речевом и моторном плане. Интерактивные компьютерные игры не заменяют традиционные игры и упражнения, а дополняют их, обогащая коррекционно-развивающий процесс новыми возможностями.

Уровень образовательной организации: обсуждение и анализ полученных промежуточных результатов в ходе реализации проекта на методическом объединении учителей-логопедов и учителя-дефектолога Центра; презентация проекта и распространение опыта работы среди педагогических работников Центра.

Муниципальный уровень: презентация проекта и распространение опыта работы среди педагогической общественности образовательных организаций г. Смоленска.

Всероссийский и региональный уровень: участие в мероприятиях по обмену опытом (конференции, семинары, вебинары, круглые столы); участие в конкурсах профессионального мастерства.

9. Управление проектом

Координацию и контроль за выполнением проекта осуществляет администрация СОГБДОУ «Центр диагностики и консультирования»:

– анализирует ход выполнения плана и действий по реализации проекта, вносит предложения и дополнения;

– осуществляет организационное и материальное обеспечение реализации проекта;

– осуществляет текущий контроль за реализацией проекта.

Разработчики проекта вносят необходимые изменения, дополнения и поправки в содержание проекта, исходя из изменяющихся условий и контингента обучающихся Центра.

10. Список литературы

1. «AL TUTOR» – мобильное приложение для обучения и социальной адаптации детей с особенностями психического развития <https://artutor.ru/organisation> (дата обращения: 10.09.2022).

2. «Аутизм: общение» – приложение для тех, кто не может говорить <https://solnechnymir.ru/environment/autism-communication/> (дата обращения: 10.09.2022).

3. Кривошеев А.О. Разработка и использование компьютерных обучающих программ / А.О. Кривошеев // Информационные технологии. – 2016. – № 2. – С. 14-17.

4. Программно-дидактический комплекс «Логомер 2»: современный универсальный набор интерактивных дидактических материалов для логопедического кабинета. – М.: ООО «Мерсибо», 2016. – 35 с.

5. Программно-дидактический комплекс «Мерсибо. Интерактив»: методические рекомендации. – М.: ООО «Мерсибо», 2018. – 37 с.

6. Программно-дидактический комплекс игр для детей с аутизмом «А-спектр»: методические рекомендации. – М.: ООО «Мерсибо», 2020. – 42 с.

7. Студия «ВиЭль» <https://test-psy.ru/> (дата обращения: 10.09.2022).