

**Всероссийский конкурс профессионального мастерства логопедов
«Современные технологии и эффективные педагогические практики в
работе учителя-логопеда»**

Проект

Тема: «Интерактивная логопедическая платформа как инструмент комплексной коррекции нарушений письменной речи у младших школьников с ОВЗ»

Целевая группа: учащиеся 2-3 классов с ОВЗ (тяжелые нарушения речи, ЗПР) в условиях общеобразовательной школы (инклюзивный класс/ресурсный класс).

Автор работы:
Блескина Аиша Юрьевна,
Учитель-логопед
МБОУ "ООШ № 5"

г. Кандалакша

2026

Актуальность темы и ценность работы

Актуальность: Согласно ФГОС НОО ОВЗ, ключевой задачей является создание специальных условий для освоения АООП. У современных детей с ОВЗ часто наблюдается сочетание речевых нарушений (дисграфия, дислексия) с дефицитом внимания, слабостью саморегуляции и низкой учебной мотивацией. Традиционные «бумажные» методы часто недостаточно эффективны для их вовлечения.

Ценность работы: Проект представляет синтез классического логопедического подхода и цифровых технологий. Разработанная авторская интерактивная платформа (на базе конструктора LearningApps, Wordwall, Mentimeter) не заменяет, а **обогащает** коррекционный процесс, позволяя:

- Осуществлять **дифференцированный и индивидуальный подход** в режиме реального времени.
- Повышать **познавательную активность и мотивацию** через геймификацию.
- Развивать **самоконтроль и самооценку** ученика за счет мгновенной обратной связи.
- Обеспечивать **преемственность** — материалы доступны ребенку для закрепления дома, а коллегам и родителям — для использования в своей практике.

Инновационность: Интеграция **нейропсихологического подхода** (упражнения на межполушарное взаимодействие, кинезиологические задания) в интерактивный формат.

Цель и задачи занятия

Тема занятия: «Путешествие в страну Звукобуквения. Дифференциация свистящих и шипящих звуков на письме».

Цель занятия: Коррекция акустической дисграфии у учащихся 2-3 классов через дифференциацию свистящих [С]-[З] и шипящих [Ш]-[Ж] звуков и букв с использованием интерактивной платформа.

Задачи:

- **Коррекционно-развивающие:**
 - Совершенствовать фонематическое восприятие, анализ и синтез.
 - Развивать навык дифференциации звуков по акустико-артикуляционным признакам.
 - Закреплять правильное графомоторное написание букв С, З, Ш, Ж.
 - Развивать зрительно-пространственную ориентацию, саморегуляцию и функцию программирования и контроля (с опорой на интерактивные задания).
- **Образовательные:** Расширять и активизировать словарный запас.
- **Воспитательные:** Формировать положительную учебную мотивацию, умение работать в паре, навыки самоконтроля.

Содержание занятия и применяемые технологии

Структура занятия с технологиями:

1. Оргмомент. Настрой на работу (5 мин).

- **Технология:** Нейропсихологическая («мозговая») гимнастика в видеоформате.
- **Практика:** На интерактивной доске – видео с инструктором, дети синхронно выполняют упражнения «Кулак-ребро-ладонь», «Зеркальное рисование».

2. Основная часть (25 мин).

- **Актуализация знаний.** Интерактивная викторина (Mentimeter): облако слов из букв, которые нужно сгруппировать.
 - **Проф. компетентность:** опора на кинестетический (прописывание букв в воздухе) и слуховой анализаторы.
- **Дифференциация звуков.** Работа с интерактивной звуковой схемой на платформе LearningApps. Задание: прослушать слово, определить «опасное» место, перетащить символ (свисток/змея/шарик/жук) в нужную клетку схемы.
 - **Взаимодействие детей (20 баллов):** Работа в парах с одним планшетом. Необходимо договориться, кто управляет, кто проверяет, принять совместное решение.
- **Дифференциация букв.** Интерактивный лабиринт (Wordwall). Необходимо «провести» героя к финишу, выбирая путь только с правильно написанными буквами С-З или Ш-Ж (слова с пропущенной буквой).
 - **Проф. компетентность:** профилактика смешения букв по кинетическому сходству.
- **Закрепление в письменной речи.** Задание на интерактивной доске: исправление деформированного текста (предложения с ошибками на смешиваемые звуки). Работа с маркерами. Анализ ошибок вместе с группой.

3. Рефлексия. Итог (5 мин).

- **Технология:** Цифровой рефлексивный круг. На экране – шкала «Успеха». Дети размещают свой аватар (смайлик) на том уровне, который соответствует их ощущению от урока: «Было трудно», «Нужна тренировка», «Я молодец!».

- **Самооценка:** Комментирование своего выбора. («Я поставил себя сюда, потому что запутался со словом «шишка», но потом разобрался»).

Обоснование соответствия критериям

- **Соответствие содержания цели:** Каждый этап занятия подчинен главной цели – дифференциации звуков и букв. Интерактивные элементы – не развлечение, а дидактически выверенный инструмент для ее достижения.
- **Организация взаимодействия:** Используются форматы **парной работы** и **фронтального обсуждения** с совместным решением проблем на доске. Задания построены так, что успех зависит от умения договориться.
- **Профессиональная компетентность:** В основе – понимание структуры дефекта при акустической дисграфии. Занятие построено с учетом этапности логопедической работы, принципов от простого к сложному, опоры на сохранные анализаторы.
- **Владение современными технологиями:** Используются не разрозненные приложения, а целостная педагогическая технология **смешанного обучения (blended learning)**, где онлайн- и оффлайн-активности взаимодополняемы. Применяются элементы **геймификации, интерактивного оценивания, нейропсихологии**.
- **Актуальность и ценность:** Проект отвечает на вызовы времени: **цифровизация образования, работа в условиях инклюзии**, необходимость **повышения эффективности и мотивации**. Методику можно **тиражировать** для других тем и нарушений.

Ожидаемые результаты и перспективы распространения опыта

- **Для ученика:** Снижение количества специфических ошибок на письме, рост учебной активности, развитие навыков самоконтроля.
- **Для педагога:** Систематизация и модернизация инструментария, возможность объективной фиксации динамики (автоматические протоколы платформ).
- **Для сообщества:** Готовый к использованию **банк интерактивных заданий**, размещенный в открытом доступе. Проведение **вебинара-мастер-класса** для коллег по созданию подобных ресурсов. Публикация **методических рекомендаций** по интеграции цифровой платформы в коррекционный процесс.

Данный проект является примером того, как учитель-логопед может стать не только пользователем, но и творцом современных образовательных решений, повышая тем самым качество и доступность помощи для детей с ОВЗ.