

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей «ВЕКТОРиЯ»
г. Лысьва Пермского края

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ
Лицей «ВЕКТОРиЯ»
П.А. Пушвинцев
«__» _____ 2023/24 гг.

Практико-ориентированный проект

«Ассесивная дидактическая игра «Эрудиты», как эффективное средство развития психических познавательных процессов и преодоление нарушений недостатков речевого развития у детей с ЗПР среднего звена в условиях массовой школы»

Авторы проекта:
Кирякова Н.В. – учитель –
логопед,
Канзылова И.В. – учитель-дефектолог

2023/24 уч.год.

Паспорт проекта

Тема, название проекта:	«Ассесивная дидактическая игра «Эрудиты», как эффективное средство развития психических познавательных процессов и преодоление нарушений недостатков речевого развития у детей с ЗПР среднего звена в условиях массовой школы»
Вид	Практико-ориентированный проект
Разработчики	Канзылова И.В., учитель-дефектолог Кирякова Н.В., учитель-логопед
Целевая аудитория	Учащиеся среднего звена (5,6,7 классы) Категория: дети с ОВЗ (ЗПР)
Сроки реализации	7 месяцев
Цель	Повышение результативности обучения познавательной деятельности у детей с ЗПР посредством ассесивной дидактической игры «Эрудит»
Задачи	- повысить познавательный интерес к учебной деятельности; - развивать высшие психические функции (слуховую и зрительную память, восприятие, внимание, мышление, формирование пространственных представлений) и мелкую моторику руки; - развивать речевое развитие
Предполагаемый результат	Повышение познавательного интереса у детей с ЗПР, способствующих развитию психических процессов и речевого развития
Продукт созданного проекта	Разработанный кейс дидактической игры «Эрудит» по классам (5,6,7) с учетом особенностей развития детей с ЗПР
Обоснование необходимости проекта	В условиях поиска современных форм и методов работы с детьми с ЗПР с целью повышения процесса обучения повысился интерес к интерактивным технологиям, использование которых способствует эффективности усвоения учебного материала. Возможность анимации, перемещение объектов, изменение и выделение наиболее значимых элементов при помощи цвета, шрифта позволяют задействовать визуальные (зрительные), аудиальные (слуховые), а также кинестетические (чувственные) каналы усвоения информации, что особенно актуально для детей с ОВЗ, для которых именно кинестетический способ восприятия информации является наиболее эффективным. Рассеянные школьники лучше воспринимают информацию, размещенную на большом экране, это активизирует их воображение, и усвоение материала не вызывает затруднений. Учащиеся работают сообща, придумывают и обсуждают новые идеи, комментируют изображение. Дети учатся успешно проявлять свою самостоятельность, сотрудничать с педагогом, развивают коммуникативные качества. В результате повышается мотивация и активизируется познавательная деятельность учеников. Создание доброжелательной атмосферы доверия и сотрудничества поднимает авторитет детей с ЗПР в коллективе, помогает верить в себя. Особыми преимуществами обучения детей с ЗПР обладает интерактивная доска. <u>Интерактивная доска</u> – это новейшее техническое средство обучения, объединяющее в себе все преимущества современных компьютерных технологий. Она способствует способу восприятия информации современных детей, позволяет педагогу создать ситуацию успеха для любого ребенка, независимо от его уровня развития. Интерактивная доска – универсальный инструмент, позволяющий сделать занятия с детьми школьного возраста более интересными, наглядными и увлекательными.

	Для взаимодействия с сенсорным экраном интерактивной доски был изобретен <u>стилус</u>. Он имеет форму ручки, что формирует навык правильно держать его и удобен для письма на экране. Благодаря наглядности и интерактивности абсолютно все дети вовлекаются в активную работу. Обостряется восприятие, повышается концентрация внимания. Использование интерактивной доски позволяет повысить уровень мотивации и интереса. Для детей с ЗПР задания с использованием интерактивной доски являются наиболее интересными и запоминающимися.			
Принципы работы	1. Доступность. 2. Стимулирование познавательных процессов. 3. Последовательность и системность. 4. Познание через игровую деятельность.			
Основное содержание проекта				
Этапы (план реализации проекта)	Сроки	Мероприятие	Содержание	Ответственный
1.Подготовительный	Ноябрь	Разработка положения и проекта: «Эрудиты»	Цель: повышение результативности обучения познавательной деятельности у детей с ЗПР	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
2. Основной (Технологический)	Декабрь	Разработка игры «Эрудиты» для учащихся среднего звена с ЗПР для 5 классов (инклюзивные, отдельные)	Цель: подбор и разработка заданий для игры «Эрудит»	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
	Январь	Разработка игры «Эрудиты» для учащихся среднего звена с ЗПР для 6 классов (инклюзивные, отдельные)	Цель: подбор и разработка заданий для игры «Эрудит»	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
	Февраль	Разработка игры «Эрудиты» для учащихся среднего звена с ЗПР для 7 классов (инклюзивные, отдельные)	Цель: подбор и разработка заданий для игры «Эрудит»	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
	Март	Апробация дидактической игры «Эрудиты»	Цель: анализ эффективности игры	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
	Апрель	Диссеминация опыта	Цель: повышение качества образования и эффективности обучения	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.
3.Заключительный	Май	Анализ реализации проекта	Цель: итоговая рефлексия	Кирякова Н.В., Канзылова И.В.

--	--	--	--	--