


МБОУ «Гайнская СОШ»
структурное подразделение Детский сад «Солнышко»

и.о. директора МБОУ «Гайнская СОШ»
О.В.Носарева
приказом от 27.08.2025г. № 689



Рассмотрено:
на малом педагогическом совете
структурного подразделения
Детский сад «Солнышко»
от 26.08.2025г. №1

Логопедический проект
«Современная интерактивная логопедия: «ЛОГОДром»
по созданию и применению интерактивных игр
в коррекционной практике с помощью компьютерных программ
для детей 6-7 лет

Руководитель проекта:
учитель-логопед Анфалова В.И
(высш.кв.кат.)

п.Гайны, 2025г.

Название проекта: «Современная интерактивная логопедия: «ЛОГОдром» по созданию и применению интерактивных игр в коррекционной практике с помощью компьютерных программ» для детей 6-7 лет.

Тип проекта: педагогический.

Продолжительность: 1 учебный год.

Сроки реализации проекта: 01.09.2025 – 31.05.2026 уч.год.

Участники проекта: дети подготовительной группы (6 -7 лет), учитель-логопед, воспитатель, родители (законные представители).

Руководитель проекта: учитель-логопед Анфалова В.И. (высш.кв.кат.)

Проблема. Заключается в недостаточной эффективности традиционных методов логопедической коррекции для детей дошкольного возраста, а также в необходимости внедрения современных интерактивных технологий в педагогическую практику для повышения мотивации воспитанников и улучшения результатов в коррекционном обучении.

Актуальность. Современные дети живут и развиваются в эпоху информатизации, поэтому информационно-коммуникационные технологии всё более активно внедряются в образовательный процесс. Игра является одним из средств поддержания и развития познавательного интереса у дошкольников. Через игровую деятельность, совмещенную с современными интерактивными играми дети развивают познавательные способности, логическое мышление, речевую активность, творческие способности, навыки работы с компьютером и повышается интерес к обучению, что предусмотрено ФГОС и ФОП ДО.

Новизна. Создание интерактивных игр с помощью компьютерных программ под руководством педагога-специалиста.

Интерактивные игры для дошкольников – это образовательные игры, в которых дети активно взаимодействуют как друг с другом, так и с игровым материалом, что способствует их познавательному, речевому, творческому и социальному развитию. Они могут быть как цифровыми, так и аналоговыми, но обязательно вовлекают ребенка в активный процесс обучения.

В связи с этим появилась потребность в разработке проекта «Современная интерактивная логопедия: «ЛОГОдром» по созданию и применению интерактивных игр в коррекционной практике с помощью компьютерных программ» для детей 6-7 лет.

Цель проекта: Повышение эффективности коррекции речевых нарушений старших дошкольников посредством создания интерактивных речевых игр с помощью компьютерных программ.

Задачи:

1. Изучить и внедрить цифровую технологию по созданию интерактивных речевых игр в педагогическую практику во взаимодействии с детьми.
2. Разработать и апробировать алгоритм создания интерактивных речевых игр для детей 6-7 лет с помощью компьютерных программ.
3. Познакомить детей с компьютерными программами и правилами безопасности при работе с ЭСО.
4. Развивать творческие способности детей при создании интерактивных игр.
5. Коррекция речевых нарушений детей при использовании разработанных интерактивных игр.
6. Презентовать созданные речевые интерактивные игры своим сверстникам.
7. Повысить эффективность работы во взаимодействие всех участников образовательных отношений: педагогов, детей и их родителей, в т.ч. родительской просвещенности.

Для реализации проекта использованы следующие **методы и приёмы:**

- наглядные (демонстрация игр, картинок, видеороликов);
- словесные (объяснение, рассказ, беседа);
- практические (создание игр, озвучивание, запись речи);
- игровые (использование дидактических, сюжетно-ролевых, пальчиковых игр).

Объект проекта – интерактивная игры как средство формирования речи детей старшего дошкольного возраста.

Предмет проекта – процесс создания интерактивных игр.

Современным детям нужна для восприятия яркая картина, чёткий звук, провокационный текст. И тут на помощь педагогу приходят информационно-коммуникационные технологии. Такая форма работы с дошкольниками, как реализация деятельности по созданию интерактивных игр, представляет интерес в условиях Службы логопедической помощи при ДООУ.

Встречаются интерактивные игры:

- на развитие речи;
- на развитие внимания, памяти, мышления;
- на развитие творческих способностей и т.д.

По планированию содержания работы по созданию интерактивных игр в работе с дошкольниками можно выделить основные этапы:

1. Подготовительный этап:

- Изучение цифровых технологий в педагогической практике.
- Разработка плана работы над проектом.

- Выбор компьютерных программ для создания игр.

2. Основной этап:

- Ознакомление детей с различными видами интерактивных речевых игр и компьютерных программ при Логопедической службе.
- Разработка сценариев речевых игр педагога совместно с детьми.
- Подбор иллюстративного и звукового материала.
- Создание игрового контента в выбранных программах.
- Тестирование, игровая практика и доработка игр (при их необходимости).
- Игровая детская практика.

3. Заключительный этап:

- Презентация детьми созданных игр участникам образовательных отношений: сверстникам – родителям – педагогам.
- Анализ результатов работы и подведение итогов проекта.

Создание интерактивных игр со старшими дошкольниками – это процесс, направленный на вовлечение детей в активное обучение через взаимодействие с игрой и друг с другом. Интерактивные игры помогают развивать познавательную сферу, логическое мышление, речевую активность и повышают интерес к обучению. Это творческий процесс, который позволяет детям весело и интересно учиться, и развиваться.

Алгоритм создания интерактивной игры с помощью компьютерной программы:

1. Выбор темы и содержания игры.
2. Создание названия слайдов и фона.
3. Настройка анимации и триггеров.
4. Создание игры в программе
5. Просмотр и апробация готовой игры.

Предполагаемый результат

Реализация данного проекта научит создавать интерактивную речевую игру, поможет скорректировать речевые нарушения детей с помощью интерактивных игр, повысит грамотность дошкольников по работе с компьютерными программами соблюдая правила. Всё это повысит детскую мотивацию к обучению.

Перспектива развитие проекта видится в дальнейшей работе по созданию каталога интерактивных речевых игр; повышение имиджа работы учителя-логопеда в режиме инновации.

Ресурсы:

- компьютеры с доступом к сети-интернет;

- компьютерные программы для создания игр;
- аудио - видеоаппаратура;
- наглядные пособия (картинки, игрушки);
- материалы для создания игр (бумага, карандаши, фломастеры).

Бюджетирование проекта:

| № | Наименование | Количество | Всего |
|----------|---------------------------------|-------------------|---------------|
| 1. | Ксероксная бумага | 0.5 пачки | 150-00 |
| 2. | Цветная ксероксная бумага | 0.5 пачки | 150-00 |
| 3. | Клей-карандаш 20г. | 6 шт. | 200-00 |
| 4. | Бумага для ламинирования 100мкр | 20 листов | 150-00 |
| 5. | Фломастеры | 12 штук | 100-00 |
| 6. | Цветные карандаши | 12 штук | 100-00 |
| | ИТОГО | | 850-00 |

Примечание: содержание проекта может быть использовано педагогами для работы с детьми 6-7 лет на занятиях по ОО «Речевое развитие» в контексте ФОП ДО, а также родителями (законными представителями) в домашних условиях. Созданные интерактивные речевые игры будут презентованы на официальном сайте ОУ <https://gainy.permschool.ru/> на страничке учителя-логопеда.

Продукт проектной деятельности:

- алгоритм по созданию интерактивных игр;
- серия интерактивных игр;
- сообщения по представлению опыта работы по проекту/сертификаты участника.

Реализация проекта обусловлена при наличии следующих **компьютерных программ:**

Конструкторы игр:

Позволяют создавать игры без программирования, используя готовые элементы. Примеры: Construct 2, GameMaker Studio.

Графические редакторы:

Для создания изображений, анимации и дизайна игр. Примеры: GIMP, Inkscape, Adobe Photoshop.

Программы для создания презентаций:

Для создания обучающих слайдов и элементов игры. Примеры: Microsoft PowerPoint, Google Slides.

Программы для записи и обработки звука:

Для озвучивания персонажей и создания звукового сопровождения. Примеры: Audacity, Adobe Audition.

Программы для видеомонтажа:

Для создания видеопрезентаций и презентаций. Примеры: Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve.

Используемые платформы и конструкторы для создания интерактивных игр:

1. **LearningApps.org**: Сервис для создания интерактивных упражнений и заданий.
2. **Wordwall**: Позволяет создавать различные интерактивные игры и задания, такие как викторины, сопоставления, кроссворды.
3. **Quizlet**: Сервис для создания карточек, тестов и других интерактивных материалов для обучения.
4. **Online Test Pad**: Конструктор для создания тестов, опросов и анкет.
5. **ClassTools.net**: Сервис с шаблонами для создания различных интерактивных игр и упражнений.
6. **BookWidgets**: Платформа для создания интерактивных заданий и тестов.
7. **Padlet**: Сервис для создания общих досок, на которых можно размещать информацию, изображения, ссылки и т.д.
8. **Flippity**: Сервис для создания интерактивных игр и упражнений на основе Google Таблиц.
9. **Explain Everything**: Инструмент для создания интерактивных презентаций и видео.
10. **Miro**: Виртуальная доска для совместной работы и мозгового штурма.
11. **Udooba**: Конструктор учебных ресурсов, который позволяет создавать разнообразный интерактивный контент, включая викторины, кроссворды, ленты времени и интерактивные видео.

Инструменты для работы со звуком и графикой:

1. **Freesound, Sonniss.com, SoundCloud, Incompetech, Musopen, Jamendo, Audionautix, Free Music Archive**: Ресурсы с бесплатными и платными звуками.
2. **Flash Kit, FreeSFX**: Ресурсы со звуками для интерфейсов.
3. **Bfxr**: Генератор звуков.
4. **Nero WaveEditor, Audacity**: Программы для обработки звуков.
5. **Unity, Unreal Engine, Construct 3, Scratch**: Популярны игровые движки для разработки.

Дополнительные ресурсы:

1. **Google Формы, Google Документы, Google Таблицы**:

Инструменты для создания опросов, тестов, анкет и таблиц, которые могут быть использованы в интерактивных играх.

2. **Сервисы для создания On-line презентаций:**

Позволяют создавать презентации с интерактивными элементами, видео, анимацией и звуковыми эффектами.

Источники:

1. В чём вред, а в чём польза от компьютерных игр, <http://archive/0/n-7264/>
2. Компьютерные игры: вред или польза, <http://www./showthread.php?t=3894>

**План мероприятий
в рамках логопедического проекта
«Современная интерактивная логопедия: «ЛОГОдром»
на 2025-2026 уч. год**

| Дата проведения | План работы | Ответственный |
|------------------|--|--|
| Октябрь | Вводное занятие знакомство детей с проектом, Введение в тему. Знакомство с программами по созданию интерактивных игр. | Учитель-логопед Анфалова В.И. |
| Ноябрь - декабрь | <p>Создание интерактивной игры по развитию артикуляционного аппарата.</p> <p>Этапы работы.</p> <p>1. Определение цели и задач.</p> <p>2. Выбор персонажей и сюжета: Персонажи: Выбор известных детям героев (из мультфильмов, сказок) или создание новых, связанных с темой артикуляции (например, говорящие ротки, язычки-путешественники и т.д.). Сюжет: Придумать историю, в которой персонажи сталкиваются с трудностями в произношении и им нужна помощь детей. <i>Например, они заблудились, не могут произнести слово, или им нужно помочь другу и т.д.</i></p> <p>3. Разработка заданий и механик: Задания (примерные по выбору детей): «Узнай звук»: Ребенок должен угадать звук по картинке или описанию артикуляционного уклада. «Повтори за мной»: Взрослый показывает упражнение, ребенок повторяет. «Найди пару»: Ребенку предлагается найти пару картинок, изображающих одно и то же артикуляционное упражнение. «Собери слово»: Ребенок собирает слово из слогов, выполняя соответствующие артикуляционные упражнения. «Найди лишнее»: Ребенок должен найти лишнее артикуляционное упражнение в ряду. «Исправь ошибку»: Ребенок видит неправильное выполнение упражнения и исправляет его.</p> <p>Механики:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использование интерактивных элементов: кнопки, перетаскивание элементов, анимация. - Система вознаграждений: баллы, звездочки, поощрительные надписи. - Уровни сложности: постепенное усложнение заданий по мере прохождения игры. | <p>Учитель-логопед Анфалова В.И.</p> <p>Воспитатель группы Андреева Г.И.</p> |

| | | |
|----------------|--|--|
| | <p>- Возможность выбора персонажа или уровня.</p> <p>4. Создание визуального оформления:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Яркие и привлекательные картинки, соответствующие тематике. - Простое и понятное меню. - Анимация персонажей и элементов. - Эффектные переходы между экранами. <p>5. Тестирование и доработка:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проведите тестирование игры с детьми, чтобы выявить недостатки и недочеты. - Замечания и предложения детей при доработке игры. - Внесите изменения в визуальное оформление и функциональность. <p>6. Рефлексия.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Обсуждение, чему научились в процессе создания и игры. - Оценка своей работы и работы других детей. - Выявление наиболее интересных моментов игры. <p>7. Интеграция в образовательный процесс:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Интерактивная игра может быть использована на логопедических/коррекционных занятиях, в свободной деятельности, в качестве домашнего задания; - Педагог может использовать игру для контроля знаний и навыков детей; - Родители могут использовать игру для занятий дома. | |
| Январь-февраль | <p>Создание интерактивной игры по развитию фонематического слуха.</p> <p>Этапы работы.</p> <p>1. Введение в тему.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определиться вместе с детьми, какая конкретно фонема или группа фонем будет в центре внимания (например, «Слоны и шины», где дети будут различать звуки [с] и [ш] и т.д.). <p>Формат: Выбрать форму игры (например, интерактивная презентация на компьютере или мобильное приложение).</p> <p>2. Разработка игровых заданий:</p> <p>Задание 1: «Поймай звук». Детям предлагается прослушать ряд слов и хлопнуть в ладоши, когда услышат заданный звук.</p> <p>Задание 2: «Где спрятался звук?». Детям предлагается прослушать слово и определить, в какой части слова находится заданный звук (начало, середина, конец).</p> | <p>Учитель-логопед Анфалова В.И.</p> <p>Воспитатель группы Андреева Г.И.</p> |

| | | |
|-------------|---|--|
| | <p>Задание 3: «Составь слово». Детям предлагается из набора звуков (или картинок со звуками) составить слово.</p> <p>Задание 4: «Найди пару». Детям предлагается найти среди картинок или слов пару, отличающуюся одним звуком (например, «мак» и «рак»).</p> <p>Задание 5: «Звуковая дорожка». Детям предлагается пройти по «звуковой дорожке», называя слова, начинающиеся на заданный звук.</p> <p>3. Создание игрового поля и элементов.</p> <p>4. Апробация и доработка: Провести апробацию игры с детьми, чтобы выявить проблемные моменты и внести необходимые коррективы.</p> <p>5. Рефлексия.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Обсуждение, чему научились в процессе создания и игры. - Оценка своей работы и работы других детей. - Выявление наиболее интересных моментов игры. <p>6. Интеграция в образовательный процесс:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Интерактивная игра может быть использована на логопедических/коррекционных занятиях, в свободной деятельности, в качестве домашнего задания; - Педагог может использовать игру для контроля знаний и навыков детей; - Родители могут использовать игру для занятий дома. | |
| Март-апрель | <p>Создание интерактивной игры по развитию <u>связной речи</u>.</p> <p>Этапы работы.</p> <p>1. Введение в тему.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Беседа о важности связной речи в жизни. - Обсуждение, что такое «игра» и какие бывают игры. - Знакомство с различными видами связной речи: описание, повествование, рассуждение. - Примеры игр на развитие связной речи (пересказ, составление рассказов по картинкам). <p>2. Планирование игры.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определение темы игры (например, «Путешествие в космос», «Загадочный лес», «Обитатели аквариума» и т.д.). - Выбор формата игры (например, квест, викторина, настольная игра). - Составление сценария игры, включающего этапы, задания, правила. | <p>Учитель-логопед Анфалова В.И.</p> <p>Воспитатель группы Андреева Г.И.</p> |

| | | |
|------------|--|----------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Определение необходимого материала (картинки, схемы, карточки, предметы). <p>3. Создание игры.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разработка игровых заданий, направленных на развитие связной речи (составление рассказов, пересказ, описание, ответы на вопросы). - Создание иллюстраций, схем, карточек для игры. - Проработка правил игры. - Тестирование игры с детьми. <p>4. Презентация и игра.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Презентация готовой игры детям. - Проведение игры с детьми. - Обсуждение впечатлений от игры, внесение предложений по улучшению. <p>5. Рефлексия.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Обсуждение, чему научились в процессе создания и игры. - Оценка своей работы и работы других детей. - Выявление наиболее интересных моментов игры. <p>6. Интеграция в образовательный процесс:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Интерактивная игра может быть использована на логопедических/коррекционных занятиях, в свободной деятельности, в качестве домашнего задания; – Педагог может использовать игру для контроля знаний и навыков детей; – Родители могут использовать игру для занятий дома. | |
| Май | Подведение итогов работы. Презентация продуктов деятельности. | Учитель-логопед Анфалова В.И. |