Логопедический проект «Цифровые технологии на этапе автоматизации трудных звуков»

Участники проекта: педагоги и обучающиеся начальных классов

Вид проекта: исследовательский, практико-ориентированный, долгосрочный, индивидуальный.

Сроки реализации: В течение всего периода автоматизации звуков.

Образовательные области: речевое развитие, познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

Аннотация проекта:

Главным в проекте является подбор занимательной информации на изучаемую звук, букву, где включены анимационные эффекты, способствующие переключению внимания детей и более эффективному использованию времени занятия.

Применение информационных и цифровых технологий в учебном процессе позволяет совместить игровую и учебную деятельность, усилить мотивацию к изучению материала, развивает индивидуальные способности каждого ребенка в отдельности.

Актуальность выбранной темы на современном этапе является очевидной с учетом новых веяний в системе образования, дающих простор педагогам для новшеств и внедрения в жизнь собственных идей.

Одним из доступных средств, позволяющих педагогу активизировать пассивных детей, является компьютер.

Творческий подход к занятию с применением цифровых технологий способствует лучшему запоминанию и усвоению учебного материала, расширению словарного запаса, развитию речи обучающихся, заучиванию новых букв.

Цель проекта:

Повышение качества обучения автоматизации звуков через использование цифровых образовательных ресурсов.

Задачи проекта:

1. Повышение мотивации детей младшего школьного возраста к обучению.

2. Развитие речевой компетентности детей.

3. Создание банка цифровых образовательных ресурсов к занятиям по обучению грамоте, включающих систему упражнений для эффективного запоминания букв, а так же по коррекции звукопроизношения.

•Использование цифровых технологий позволят:

- сделать занятие эмоционально насыщенным и полноценным, наиболее наглядным;

- сокращению времени для контроля и проверки знаний детей;

- активизировать познавательную деятельность младших школьников;

- проводить занятия на высоком эстетическом уровне *(музыка, анимация)*;

- индивидуально подойти к ребенку, применяя разноуровневые задания.

Предварительная работа. Повторение пройденного материала (Согласные и гласные звуки, игра *«Составь слоги правильно»*, подбор картинок с изображением различных предметов. Заучивание стихов о буквах, упражнений на координацию речи с движением, развитие чувства рифмы, ритмического слуха, интонационно-выразительной речи.

Сотрудничество с родителями: Привлечение родителей к поиску информации из различных источников о букве, звуке: стихи, загадки, ребусы, рисунки, сказки.

Краткое содержание проекта:

**I этап. Подготовительный.**

- Пополнение медиа-копилки на платформах Canva, PosterMyWall

**II этап. Основной. Реализация проекта.**

План-график осуществления проекта

Подготовительный этап

1) Диагностика

2) Определение проблемы, постановка цели.

Основной этап

1) Сбор информации и материалов для подготовки

2) Разработка занятий и элементов занятий с помощью ресурсов: <https://prezi.com>; <https://puzzlecupp.com>;

3) Мастер-класс по созданию презентаций, кроссвордов в облачных сервисах

4) Обмен опытом на ШМО логопедов.

Итоговый этап

1) Широкое использование созданных материалов.

2) Проведение диагностики

**III этап. Заключительный.**

Результативность

Преимущества использования цифровых технологий на занятиях по обучению грамоте и коррекции звукопроизношения:

- повышение уровня познавательной активности детей младшего школьного возраста;

- позволяет использовать большой объем учебного материала;

- развивает речевые компетентности детей.

В результате использования предложенных материалов педагог может:

- организовать и провести интересные занятия для младших школьников в нетрадиционной форме;

- поддерживать на занятии атмосферу оживленного общения;

- сэкономить время педагога для подготовки к занятию.