



Технологический проект

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНЫХ
КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИХ ИГР
И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ С ДИСЛЕКСИЕЙ

СОСТАВ КОМАНДЫ

- **Климова Татьяна Владимировна** (руководитель проекта) – старший преподаватель кафедры коррекционной педагогики: специалист в сфере образования.
- **Седова Екатерина Сергеевна** – студентка 3 курса по специальности специальное (дефектологическое) образование: разработчик интерактивного контента в области логопедии.

ПРОБЛЕМА

- Логопедия располагает недостаточным набором информационно-коммуникационных технологий в коррекции речевых нарушений детей, которые доступны для абсолютно каждого логопеда.

- Повышенного внимания заслуживают **электронные образовательные ресурсы**, которые можно создавать посредством различных **онлайн-сервисов**.

Существует проблема обучения пользования и взаимодействия с подобными ресурсами, что занимает достаточно много времени и не всегда может быть оправдано применимостью и адаптацией созданного материала.

- Данный проект позволяет взглянуть иначе на возможности **онлайн-платформ** по созданию различного рода контента.

ПРОЕКТ БУДЕТ ПОЛЕЗЕН ДЛЯ

- ❖ учителей-логопедов, дефектологов;
- ❖ студентов дефектологического направления;
- ❖ учителей начальных классов, иных педагогов общеобразовательных учреждений, либо развивающих центров;
- ❖ школ, центров развития и помощи и т.д.;
- ❖ родителей, имеющих детей с ООП;
- ❖ непосредственно детей с ООП

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Реализовать себя как разработчика интерактивных упражнений для школьников в области логопедии через овладение механизмами создания и адаптирования онлайн-контента разного типа под потребности детей с речевыми нарушениями.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- Изучить имеющееся разнообразие онлайн-ресурсов по созданию обучающих игр, упражнений, интерактивных листов и т.д.
- Отобрать наиболее подходящие для логопеда ресурсы (минимум 2) и апробировать их на примере одного-двух упражнений.
- Разработать упражнения различного типа для младших школьников с нарушениями письменной речи, которые возможно ввести в ход логопедических занятий.

- Создать мультимедийную базу/хранилище по имеющимся наработкам упражнений/игр для возможности апробации в собственной профессиональной работе.
- Повысить информационную компетентность практикующих студентов-логопедов старших курсов посредством презентации возможностей работы с онлайн-платформами H5P, УДОБА, LearningApps для собственных профессиональных целей в образовательном процессе.
- Популяризировать способы интерактивного взаимодействия в практике логопеда среди практикующих студентов-логопедов.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА



1 ЭТАП (01.02.2020–20.02.2021) – начальный. Определение проблемы, которую проект решает, на какую целевую аудиторию направлен, формулировка общей цели и задач проекта. Беседа с учителем-логопедом школы (как с одной из целевых групп). Подбор источников учебной литературы по направлению коррекции аграмматической дислексии. Анализ онлайн-платформ для создания образовательного контента.



2 ЭТАП (21.02.2021–31.03.2021) – основной. Конструирование различных интерактивных заданий, задействовав несколько онлайн-ресурсов. Создание сайта для загрузки реализованных образовательных материалов из различных платформ, выгрузка контента. Выступление по возможностям создания интерактивного контента с помощью задействованных в ходе проекта платформ. Реализация инструкции конструирования как минимум одного интерактивного задания.

3 ЭТАП (01.04.2021–05.04.2021 Г.) – итоговый. Анализ результатов реализации проекта, трансляция опыта.



ПРОЕКТ Н5Р

это бесплатная платформа, предназначенная для создания разнообразного интерактивного контента: презентаций, видео, лент времени, интерактивных плакатов, упражнений, опросов и игр, основанная на JavaScript.

Что интересно?

- Пользователи могут создавать интерактивный контент на сервисах проекта
- Возможность использовать готовый контент на страницах сайтов или блогов
- Проект не требует оплаты за использование
- Поддерживает кириллицу

Сервис УДОБА для создания и публикации открытых ЭОР



УДОБА

бесплатный конструктор и хостинг открытых интерактивных электронных образовательных ресурсов (ЭОР).

Сервис создан с использованием технологий H5P и ЭБС ELiS создателем ELiS Боровинским А.И. при поддержке Пермского государственного национального исследовательского университета.

Katte Game Learning

ДИСЛЕКСИЯ

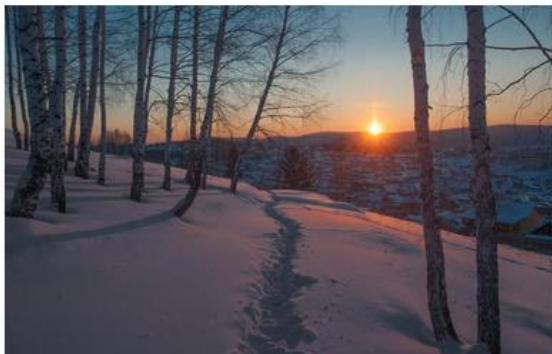


Занятие 1

Опубликовано 7 марта, 2021 автором bogcotik

Читать далее

Занятия



Зимнее утро

Опубликовано 7 марта, 2021 автором bogcotik

Читать далее

Поиск...



Рубрики сайта

Занятия (1)

Работа над однокоренными словами (3)

Формирование словоизменения глаголов
(2)

Формирование словоизменения
прилагательных (5)

Формирование словоизменения
существительных (4)

<http://katte.mygamesonline.org/category/games/>

СЛОВА ПОТЕРЯЛИСЬ



гора

горение

горемыка

горка

гореть

пригорок

горюшко

горелый

горесть

догореть

горе

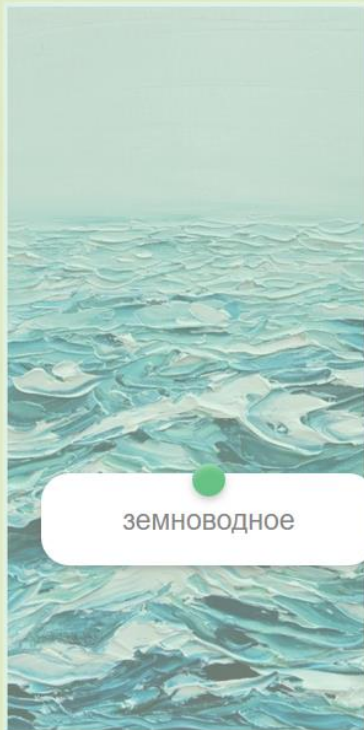
горочка

возгорание

высокогорье

пригорюниться

горелка



земноводное

цветочные

?
вода



Прочитайте слова и выберите только те из них, к которым можно задать вопросы:
КАКОЙ? КАКОЕ? КАКАЯ? КАКИЕ?

обед
жаркий
товарищ
картофель
близкие
тополь
молоток
плохие
большой
горькие
тяжёлый

обед
жаркий
товарищ
картофель
близкие
тополь
молоток
плохие
большой
горькие
тяжёлый

На какой вопрос отвечает слово?

The video player features a purple background with a yellow logo consisting of a triangle and a diagonal line. The word "УДОБА" is written in yellow Cyrillic letters. Below it, the words "DRAG AND DROP" are written in large, bold, yellow capital letters. A play button icon is centered over the text. To the right, there is a green icon of a picture with a mountain, surrounded by a dashed blue square border. The video player controls at the bottom include a progress bar showing 0:00 / 15:32, and icons for play, pause, volume, settings, and other controls.

УДОБА

DRAG AND DROP

Создание интерактивностей с УДОБОЙ: Drag and drop/Перетаскивание

6 просмотров • 29 мар. 2021 г.

0 0 ПОДЕЛИТЬСЯ СОХРАНИТЬ ...

<https://youtu.be/MrXeUESfM08>

ПЕРСПЕКТИВЫ ПРОЕКТА

- ❖ Осваивать другие онлайн-платформы или опробовать другие направления в создании интерактивного контента и игр для дальнейшего использования в собственных профессиональных целях.
- ❖ Создание обучающего курса по конструированию интерактивных упражнений в области логопедии с помощью онлайн-платформ.

Благодарю за внимание

