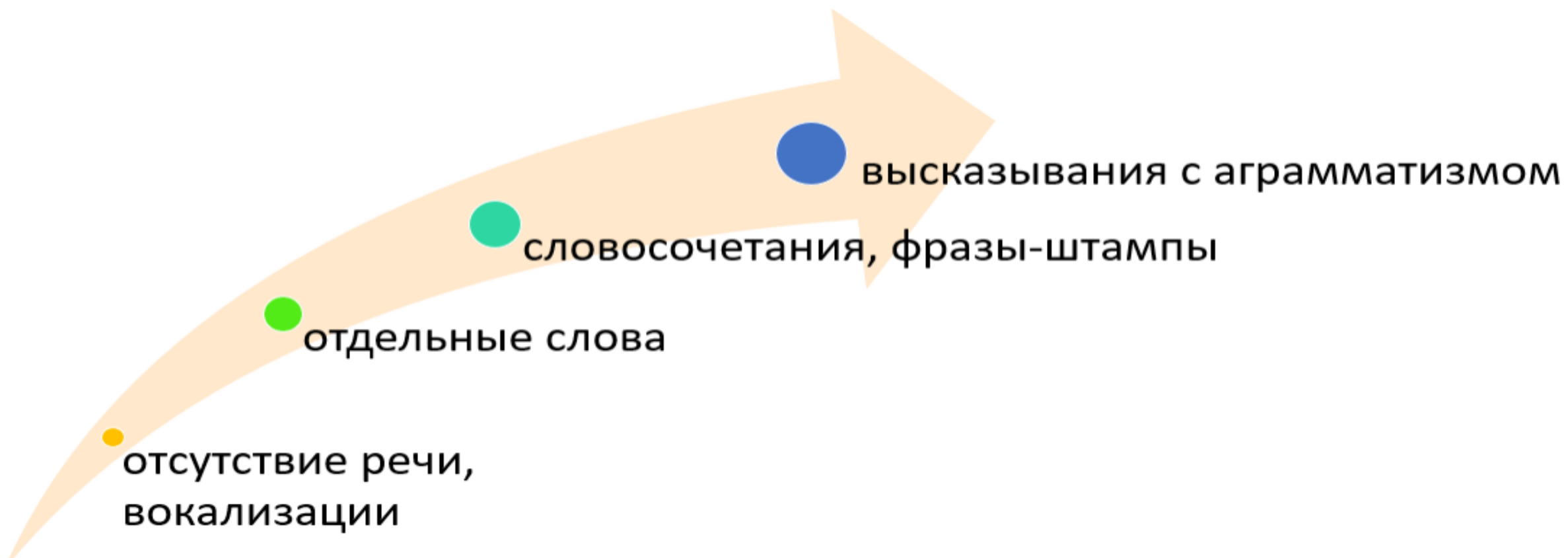


# «Разработка и использование атомарного контента МЭШ для детей с тяжёлыми множественными нарушениями развития (ТМНР)»

**Каушкаль Ольга Николаевна**  
**Менюк Александра Сергеевна**  
учителя-логопеды

ГКОУ «Школа № 2124 «Центр развития и коррекции»

# Речевые навыки школьников с ТМНР



Особенности  
коммуникативно-  
речевого  
развития  
школьников с ТМНР



Подбор эффективных  
технологий и  
приёмов



Разработка и  
использование  
атомарного контента  
МЭШ

**Отработка речевых  
навыков**



**Преодоление  
коммуникативных  
трудностей**

**Опыт социального  
взаимодействия в  
практико-  
ориентированных  
ситуациях общения**

# Алгоритм работы по созданию видеоролика

Целевой речевой навык

Дополнительные коммуникативно-речевые задачи

Взаимосвязь с навыком жизненной компетенции

Учёт функциональности слов

Моделирование практической ситуации

Отбор визуального материала

Предоставление ребёнку времени для обдумывания, формулировки

Предоставление подсказки (в случае затруднения)

Похвала и поощрение



Школа № 2124  
УК "Таганский"

## "ЗАНИМАЕМСЯ ВМЕСТЕ"

УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД  
Каушкаль Ольга Николаевна

**ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА «ОБУВЬ»**  
ПРАКТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ «ГРЯЗНЫЙ БОТИНОК»

**ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА «ОДЕЖДА»**  
ПРАКТИЧЕСКАЯ СИТУАЦИЯ «ПОДГОТОВКА К СТИРКЕ»

# Актуализация социально-бытовых представлений



Это



ЧИСТЫЙ



ТЫ

Это



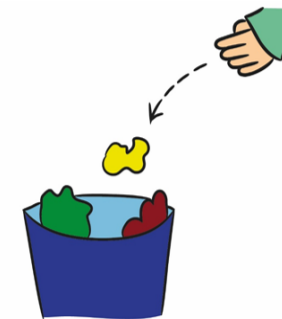
ГЯЗНЫЙ

Что будешь делать?

ВЫБИРАЙ



МЫТЬ



ВЫБРАСЫВАТЬ







# Закрепление полученных знаний

Возьми губку. Намочи её.



Мой ботинок.



Какой ботинок теперь?



ЧИСТЫЙ

Кто мыл?



Я

Что ты делал?



Я



МЫЛ

# Использование речи и доступных средств коммуникации



				
Я	ПОЛОЖИЛ	...	В	МАШИНУ

## Решение задач

активизация словаря

актуализация социально-бытовых представлений

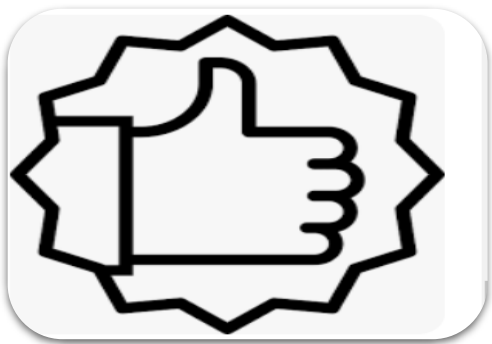
закрепление полученных знаний

использование речи и доступных средств коммуникации

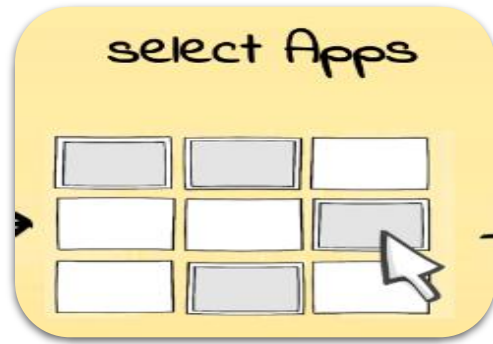
возможность многократного использования



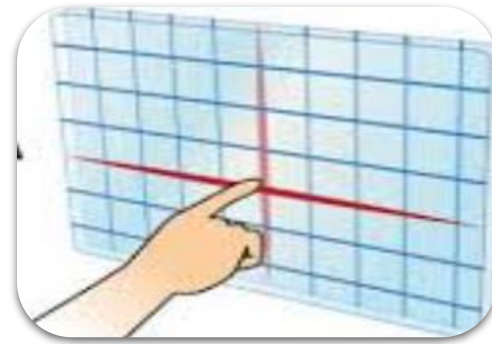
# Разработка атомарного контента МЭШ с помощью сервиса [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/)



Доступный интерфейс



Коллекция готовых приложений



Создание интерактивных модулей

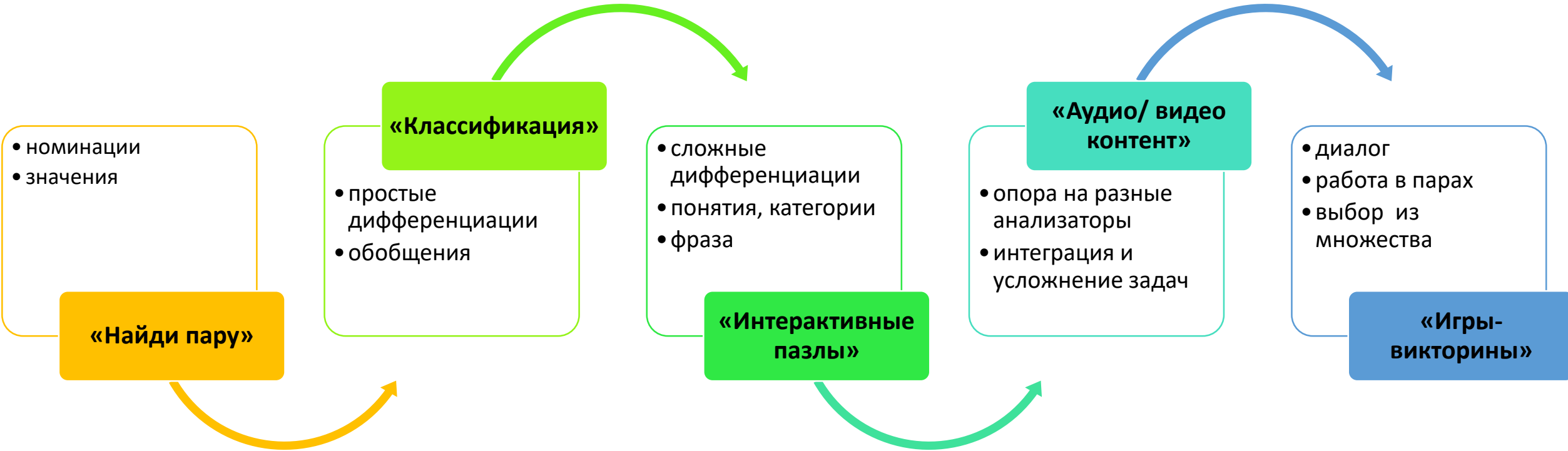


Игровой формат заданий

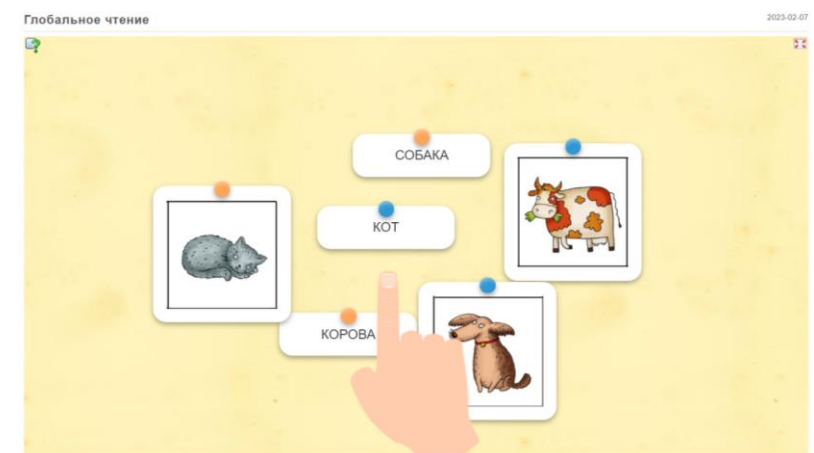
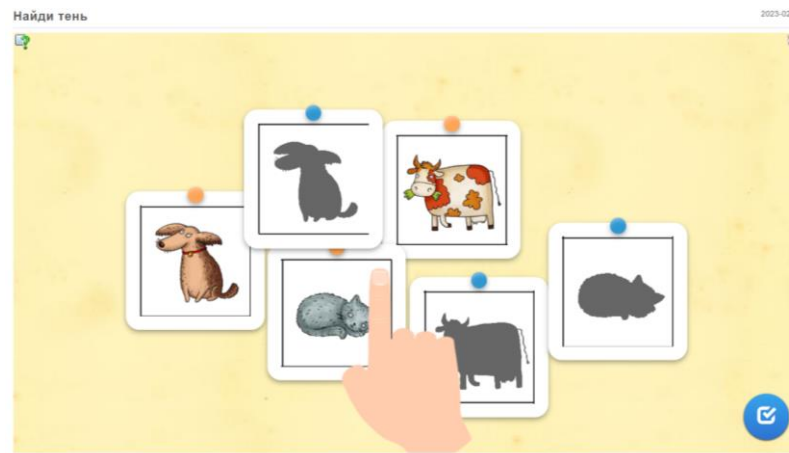


Повышение учебной мотивации

# Игровые модули Learning.apps



# «Найди пару»



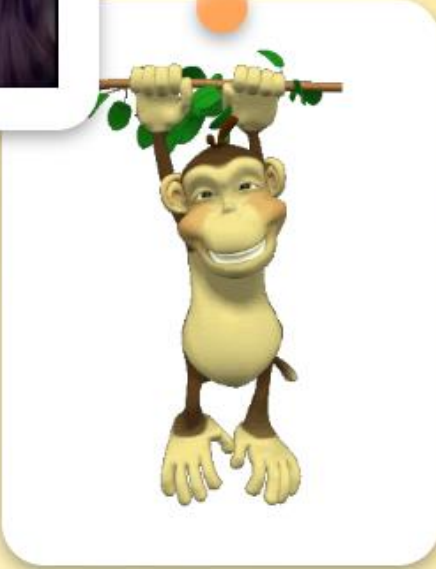
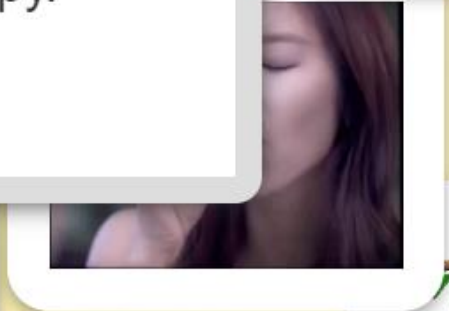
От простого к сложному





**Задание**  
Что делает? Найди пару.

OK



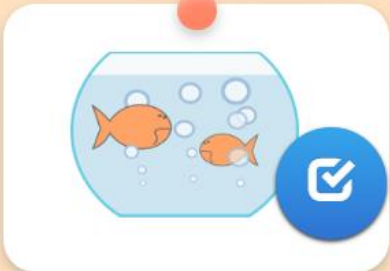
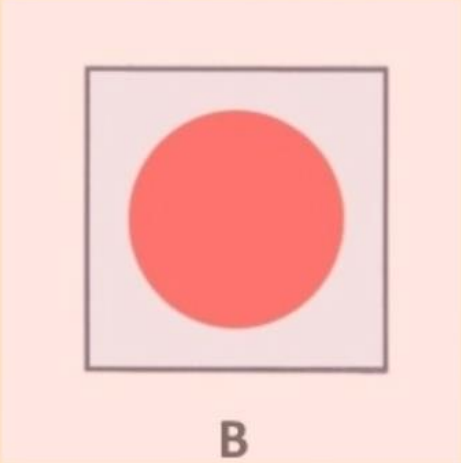
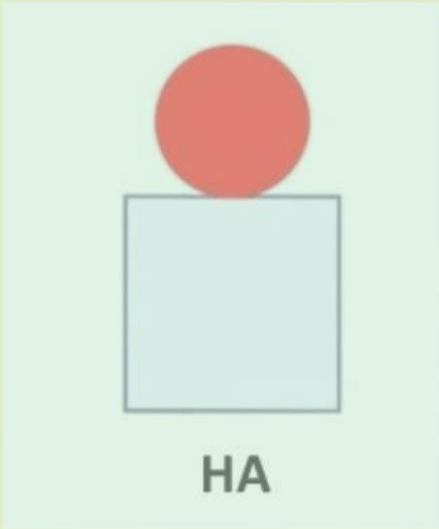


# «Классификации»

Игра "ЛЕТИТ-ПЛЫВЕТ". Дифференциация глаголов, активизация и систематизация словаря.

2020-04-29 (2020-04-28)

The image shows a digital educational game interface. It is divided into two main vertical columns. The left column has a light blue background and is titled "ПЛЫВЕТ" (swims) in dark blue letters. It contains a white rounded square with a blue toy boat on water, a green pushpin at the top, and two empty brown ovals below. The right column has a light green background and is titled "ЛЕТИТ" (flies) in dark green letters. It contains a white rounded square with a blue and yellow bird in flight, a red pushpin at the top, and two empty orange ovals below. In the center, between the columns, is a white rounded square with a purple and blue butterfly and a question mark above it. The interface includes a small question mark icon in the top left, a close button in the top right, and a blue checkmark button in the bottom right.



# Собери пазл



Машина едет по дороге.  
Корабль плывёт по воде.

# «Аудио/видео контент»

Практическая ситуация

Смарт-Беспорядок

**Задание**  
Посмотри видеоролик.

OK

1 2

Практическая ситуация

2023-02-12 (2023-02-05)

2023-02-12 (2023-02-05)

отдых

убраться в комнате

Завершить задание

Вставка 2 от 2

Помоги убрать вещи в комнате.

Запустить задание

Продолжить воспроизведение видео

1 2

# Соревновательные игры-викторины



Скачки



Кто хочет стать миллионером?



Оцените

Закончить игру

1/4  
1/4

ЛОГ КОЛ

ЛУК ПОЛ

Игра между Player1 и Компьютер началась.

Показать чат



На достижение каких результатов направлены ресурсы МЭШ?

- 1- повышение мотивации и речевой активности;
- 2- визуальная поддержка учебного материала;
- 3- развитие математических представлений;
- 4- формирование навыков конструирования;
- 5- развитие жизненной компетенции.

Результат

```
graph TD; A[Результат] --- B[Повышение мотивации и речевой активности]; A --- C[Визуальная поддержка учебного материала]; A --- D[Развитие жизненной компетенции];
```

Повышение  
мотивации и  
речевой активности

Визуальная  
поддержка  
учебного материала

Развитие  
жизненной  
компетенции



Благодарим за внимание



<https://sch2124.mskobr.ru/#/>

2124@edu.mos.ru

*Консультативный пункт*