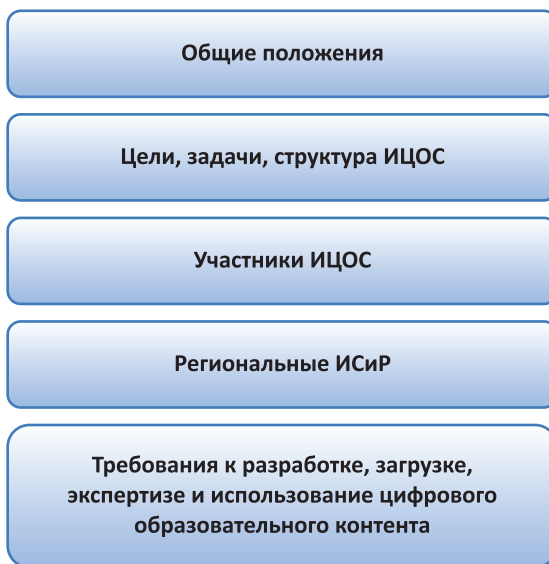




Оглавление

Описание	2
Общие положения	3
Структура ИЦОС	9
Спецификация используемых технологий	14
Примеры занятий на основе ИЦОС «Логомер-3»	15
Приложение 1	16
Приложение 2	19
Приложение 3	22

В соответствии с идеей и задачами федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование» перед каждым образовательным учреждением РФ стоит задача формирования цифровой образовательной среды (ЦОС) и описания реальной практики ее воздействия на детей дошкольного и младшего школьного возраста, родителей, педагогов, на систему управления образовательной организацией и на социокультурное партнерство. Приказом Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 года №649 «Об утверждении целевой модели цифровой образовательной среды» дано определение такой среды: под ЦОС подразумевается единая информационная система, которая объединит всех участников образовательного процесса — обучающихся, учителей, родителей и администрацию образовательных учреждений. Ее модель представлена ниже:



В соответствии с данной моделью ООО «Мерсибо» разработало инновационный продукт — индивидуализированную цифровую образовательную среду «Логомер 3». За ее основу взята предыдущая версия системы «Логомер», адаптированная под новые ее возможности.

Вариант поставки ИЦОС

ИЦОС «Логомер 3» поставляется в организации в двух видах:

- с программным модулем на *USB-накопителе*;
- с программным модулем в виде *дистрибутива* и *лицензионного ключа*.

Вариант поставки определяется заказчиком при оформлении заказа среды *«Логомер 3»*.

При заказе *ИЦОС «Логомер 3»* вместе с интерактивным оборудованием возможна предустановка *дистрибутива* или *лицензионного ключа* на данное оборудование.

Общие положения ИЦОС

Наиболее важными условиями построения индивидуальной ЦОС на основе системы «Логомер 3» в конкретной образовательной организации являются:

- 1) Координирование стратегических направлений деятельности организации со стороны администрации: в состав ИЦОС входит *бланк лицензии* на использование *среды «Логомер 3»* в образовательном учреждении.
- 2) Минимизирование денежных затрат на дорогостоящее оборудование при использовании ИЦОС:
 - Если программный модуль расположен на *USB-накопителе*, то «Логомер 3» можно устанавливать на любом персональном компьютере, ноутбуке, интерактивном столе.
 - При использовании программного модуля в виде *дистрибутива среда «Логомер 3»* устанавливается на один компьютер, ноутбук или интерактивный стол.

Преимуществом системы является отсутствие необходимости введения в штат системного администратора для установки и обслуживания оборудования, обучения педагогов: ИЦОС предполагает своевременное формирование ИКТ-компетентности коллектива.

Пользователи ИЦОС

Пользователями ИЦОС являются педагоги (воспитатели, учителя начальных классов, учителя-логопеды, дефектологи и тьюторы), дети дошкольного и младшего школьного возраста, родители обучающихся.

Цели, задачи ИЦОС

В соответствии с положениями ФГОС дошкольного образования, утвержденными приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155, речевому развитию детей и интеграции образовательных областей программы придается особое значение.

ИЦОС «Логомер 3» позволяет комплексно решать следующие задачи:

1) Речевого развития:

- развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха и восприятия;
- обогащение пассивного и активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

2) Речевого и социально-коммуникативного развития:

- овладение речью как средством общения и культуры.

3) Речевого и познавательного развития:

- ознакомление с окружающим миром и формирование целостной картины мира.

4) Речевого и физического развития:

- развитие мелкой, общей и артикуляционной моторики.

По отношению к младшим школьникам, в соответствии с ФГОС НОО, выполняются следующие задачи:

1) Предметная область «Филология»:

- формирование позитивного отношения к правильной устной и письменной речи как к показателям общей культуры и гражданской позиции человека;
- овладение первоначальными представлениями о нормах русского и родного литературного языка (орфоэпических, лексических, грамматических) и правилах речевого этикета;
- формирование умения ориентироваться в целях, задачах, средствах и условиях общения, выбирать адекватные языковые средства для успешного решения коммуникативных задач;
- овладение учебными действиями с языковыми единицами и умение использовать знания для решения познавательных, практических и коммуникативных задач.

2) Предметная область «Обществознание и естествознание (окружающий мир)»:

- осознание целостности окружающего мира;
- освоение основ экологической грамотности;
- развитие навыков по установлению и выявлению причинно-следственных связей в окружающем мире.

По отношению к младшим школьникам с ОВЗ действует ФГОС НОО для детей с ОВЗ. В соответствии с ним в ИЦОС делается акцент на следующих аспектах:

- развитие у обучающихся жизненной компетенции на основе планомерного введения в более сложную социальную среду;
- поэтапное формирование разных видов речевой деятельности (слушания, говорения, чтения), речевого поведения, расширение жизненного опыта и социальных контактов.

По отношению к детям с речевыми нарушениями эти аспекты конкретизируются через следующие группы задач:

1) Предметная область «Филология»:

- формирование способности к словесному самовыражению на уровне, соответствующем возрасту и развитию обучающегося;
- обучение правилам коммуникации и развитие умения использовать их в актуальных для обучающихся бытовых ситуациях;
- развитие всех сторон речи, коммуникативных навыков, способности к творческой деятельности;
- коррекция нарушений психического и речевого развития обучающихся;
- формирование чувства языка, умения отличать правильные языковые формы от неправильных, делать языковые обобщения (фонематические, морфологические, синтаксические).

2) Предметная область «Обществознание и естествознание (окружающий мир)»:

- формирование умения взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, выбирая адекватную дистанцию и формы контакта, сопереживать другим;

- совершенствование познавательной функции речи;
- развитие на основе анализа явлений природы и их речевого описания способности к обобщениям и систематизации, логического мышления;
- формирование умения использовать знания об окружающем мире для осмысленной и самостоятельной организации жизни в конкретных условиях;
- развитие активности, любознательности во взаимодействии с миром.

Таким образом, **целью ИЦОС «Логомер 3»** является создание психолого-педагогических и организационных условий для комплексного решения задач развития речи в интеграции с другими образовательными областями.

Задачи ИЦОС:

- модернизировать развивающую предметно-пространственную среду ОО за счет использования цифровых ресурсов и инструментов (компонентов ИЦОС);
- организовать образовательную деятельность, направленную на диагностику ребенка, комплексное развитие речи обучающихся и интеграцию образовательных областей с одной стороны и формирование информационной культуры, осознанного отношения к цифровым ресурсам и инструментам у всех участников цифровой образовательной среды с другой;
- адаптировать мониторинг эффективности коррекционно-развивающей деятельности под специфику цифровой образовательной среды, фиксацию и анализ его результатов.

ИЦОС «Логомер 3» позволяет решать данные задачи наиболее эффективным для ребенка способом — в игре, что соответствует концептуальным установкам ФГОС дошкольного и начального образования, который подчеркивает статус ребенка как «человека играющего», то есть акцентирует внимание педагогов на необходимости уделять больше внимания игре и игровым методам обучения и воспитания. Кроме того, благодаря комплексу «Логомер 3» у педагогов есть возможность использовать разные виды детской деятельности на индивидуальных и групповых занятиях:

- интерактивные компьютерные игры с выраженной дидактической направленностью, удобным интерфейсом, короткой протяженностью действия, в соответствии с требованиями современных СанПиН (постановлений главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 “Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи”»);
- устные задания на основе интерактивных сценок программы «Конструктор картинок»;
- совместную деятельность со взрослыми (педагогами и родителями) на основе использования печатных материалов для самостоятельной работы по мотивам компьютерных игр;
- упражнения с настольными карточками/открытками.

Структура ИЦОС

В структуру ИЦОС входят:

- 1) организационно-управленческий блок;
- 2) программный модуль.

Организационно-управленческий блок включает:

- бланк лицензии на использование ИЦОС;
- брошюру с описанием работы с ИЦОС «Логомер 3»;
- инструкцию по работе с программным модулем ИЦОС «Логомер 3»;
- микрофон для работы над речевым дыханием, выработки воздушной струи, а также для записи звуковых файлов;
- в зависимости от варианта поставки, усиленный *USB-накопитель с программным модулем* или *дистрибутив с лицензионным ключом* (возможна предустановка дистрибутива при поставке интерактивного оборудования);
- наборы дидактического материала в виде карточек и открыток для проведения занятий.

Предметные картинки и открытки дидактического содержания позволяют гармонично сочетать компьютерные игры и настольные виды деятельности для эффективного усвоения развивающего материала.

ИЦОС «Логомер 3» содержит материалы для оборудования логопедического кабинета:

- артикуляционную гимнастику в стихах и картинках (27 карточек);
- два набора с картинками на трудные звуки:
 - «Трудные звуки 1» (54 карточки),
 - «Трудные звуки 2» (54 карточки);
- набор по развитию связной речи «Мой день» (27 карточек);
- набор для работы с обобщающими понятиями «Лексические открытки» (12 открыток);
- набор для обследования фонематического восприятия «Слушай, называй!» (27 карточек);
- набор для автоматизации поставленных звуков «Звуковые истории» (12 открыток);

- набор по развитию глагольного словаря «*Бежит-лежит*» (27 карточек).

Программный модуль содержит:

- раздел диагностики и контроля;
- раздел коррекции/обучения.

Блок диагностики и контроля включает:

- индивидуальные профили детей;
- электронный дневник;
- речевую экспресс-диагностику;
- электронный мониторинг качества коррекционно-развивающей помощи;
- индивидуальный звуковой альбом.

Рассмотрим их по отдельности:

Индивидуальные профили детей

ИЦОС оснащена инструментом для создания индивидуальных *профилей детей*. Специалист с помощью готового шаблона создает *профиль* каждого ребенка. В соответствующие графы вносятся данные ребенка — имя, фамилия, возраст, пол.

Экспресс-диагностика

В *профиле ребенка* есть возможность провести экспресс-диагностику речевого развития.

Интерактивная диагностическая карта отражает основные параметры общего и речевого развития ребенка:

- общую и артикуляционную моторику;
- фонематические процессы;
- словарный запас;
- грамматический строй;
- связность речи;
- звукопроизношение.

Проверка основных составляющих речевого статуса ребенка проводит-

ся с помощью использования готовых иллюстраций, устных инструкций и интерактивных игр. Отметки о качестве выполнения заданий выбираются из предложенных вариантов ответов, что значительно облегчает и ускоряет работу педагога. По итогам речевого обследования специалист может написать свое заключение и составить перспективный план работы с ребенком для исправления тех или иных нарушений речи, произношения, общего развития. В дальнейшем эти данные используются для электронного мониторинга развития ребенка и фиксируются в индивидуальном профиле каждого ребенка.

Электронный дневник

Электронный дневник позволяет фиксировать результаты занятий, видеть поставленные отметки и является основой для сбора статистических данных по проведенной работе.

Электронный мониторинг качества коррекционно-развивающей помощи

Специалист имеет возможность использовать систему условных отметок, сигнализирующих о качестве выполнения ребенком упражнения или задания. Это позволяет выявить слабые и сильные стороны в речевом развитии ребенка и уделить больше внимания тем или иным проблемам.

Индивидуальный звуковой альбом

Звуковой альбом позволяет фиксировать речевые возможности ребенка в любой момент времени — от его знакомства с педагогом до заключительного занятия/урока. Специалист может продемонстрировать успехи ребенка родителям, чтобы показать им объективную картину динамики проведенной работы.

Блок коррекции и обучения содержит:

- комплекс из 100 интерактивных игр и упражнений;
- программу «Конструктор картинок 4.5»;
- печатные материалы.

Комплекс из 100 интерактивных игр и упражнений позволяет педагогу

оперативно подбирать игру или упражнение на любую изучаемую тему с учетом возраста ребенка и уровня его речевого развития. Благодаря этому компьютерная игра помогает ребенку решать сложные задачи привычным и любимым для детей способом: играя и общаясь с веселыми симпатичными героями.

Все игры и упражнения распределены по блокам:

1. Артикуляционная гимнастика — 5 игр.
2. Дыхание, воздушная струя — 9 игр.
3. Фонематический слух, звуко-буквенный анализ — 13 игр.
4. Неречевой слух — 7 игр.
5. Звукоподражание — 6 игр.
6. Грамматический строй — 8 игр.
7. Слоговая структура слова — 5 игр.
8. Звукопроизношение — 18 игр.
9. Связная речь — 6 игр.
10. Моторика — 4 игры.
11. Подготовка к чтению — 7 игр.
12. Лексика — 12 игр.

Все игры и упражнения имеют короткую протяженность: не более 3-4 минут игрового времени, что позволяет детям сохранять активность, не уставать и доводить каждую игру до конца, а специалисту — использовать на одном занятии 2-3 игры (см. Приложения 1-3).

Интерактивная программа «Конструктор картинок 4.5»

Программа позволяет, используя набор разнообразных фонов (более 1500 предметных изображений, инструментов анимации и создания звуковых эффектов, а также персонифицированной графики), оперативно проектировать любые сюжетно-дидактические пособия и интерактивные сценки для индивидуальных, подгрупповых и групповых занятий с детьми.

Отдельная особенность программы — возможность встраивать в такие пособия и сценки индивидуальную графику: специалист располагает не только готовыми объектами и персонажами, но и возможностью сделать фото ребенка и вставить его в созданную сцену для повышения интереса

ребенка и увеличения эффективности занятия.

Кроме того, в созданные сценки и игровые сюжеты можно добавлять рисунки ребенка, фотографии знакомых людей, игрушек, помещений, пейзажей, что особенно востребовано в работе с детьми с РАС.

С помощью специальных настроек можно осуществлять запись через микрофон с последующим ее размещением в сценах, прикрепляя ее к выбранным героям, что значительно расширяет возможности данного конструктора.

Все сценки можно дублировать, редактировать, сохранять в виде интерактивных пособий или распечатывать как варианты настольно-дидактической игры.

Печатные материалы для организации самостоятельной домашней и групповой работы.

К большинству интерактивных игр прилагаются печатные материалы. Их можно распечатывать на принтере в любом количестве и выдавать детям для домашних заданий или применять для дополнительных коррекционных занятий в группе в вечернее время.

Специфика используемых технологий

Благодаря такой структуре, основной особенностью *ИЦОС* является максимальная персонификация и индивидуализация педагогического подхода к коррекционно-развивающему взаимодействию с ребенком:

1. В процессе общения с ребенком педагог или специалист создает *профиль ребенка*, в котором с помощью *экспресс-диагностики* отмечает все особенности речевого развития ребенка на момент обследования. Основываясь на результатах, зафиксированных в речевой карте, специалист выстраивает индивидуальный маршрут речевого развития.
2. С помощью специальной системы отметок о качестве выполненных заданий педагог может зафиксировать результат. На основе этих отметок обобщаются статистические данные о *динамике развития ребенка*. К этим данным, хранящимся в *профиле ребенка*, всегда можно обратиться, чтобы составить прогноз и сформировать направление дальнейшей коррекционно-развивающей работы.
3. *Интерактивные компьютерные игры* и сцены из «*Конструктора картинок*», запускаемые из *профиля ребенка*, отражаются в его *дневнике*, что позволяет отслеживать этапы работы, оперативно менять задачи и содержание коррекционно-развивающего взаимодействия.

Примеры занятий на основе ИЦОС «Логомер-3»

Материалы ИЦОС «Логомер 3» позволяют осуществлять как индивидуальную, так и групповую работу с детьми. Основное удобство системы в том, что все необходимые материалы находятся под рукой. Основываясь на возрасте ребенка, уровне его речевого и психического развития и том, на каком этапе проводится коррекционная работа, специалист может подобрать соответствующие игры и составить план-сценарий занятия.

Приложение 1

Пример индивидуального занятия с ребенком 5 лет

Логопедическое заключение: ОНР — 3-й уровень, нарушение звукопроизношения.

Тема: повторение лексической темы «Мебель», автоматизация звука Л в словах.

Оборудование:

- игра «Доставка на дом» (программный модуль);
- игра «Шар-недотрога» (программный модуль);
- карточки «Трудные звуки 1»;
- карточки «Артикуляционная гимнастика»;
- лексические открытки.

1. Организационный момент.

Просим ребенка назвать имена и отчества родителей и бабушек/дедушек.

2. Артикуляционная гимнастика.



Упражнения на карточках:

- «Пароход»;
- «Мышкин хвостик»;
- «Тесто».

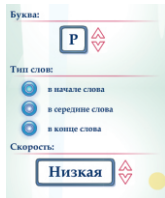
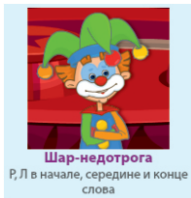
Выполняется перед зеркалом.

3. Называние слов со звуком Л по карточкам «Трудные звуки 1».



Просим ребенка разложить карточки на две группы: одушевленные и неодушевленные предметы.

4. Интерактивная игра «Шар-недотрога» (Раздел «Звукопроизношение»).



В настройках ставим звук Л, начало слова, среднюю скорость появления картинок.

5. Физминутка «Бегал по двору щенков».

Бегал по двору щенков,
Видит – пирога кусок.
Под крыльцо залез и съел.
Развалился, засопел.

6. Лексическая тема «Мебель».

Просим ребенка назвать 7 предметов мебели, которые есть у него дома.



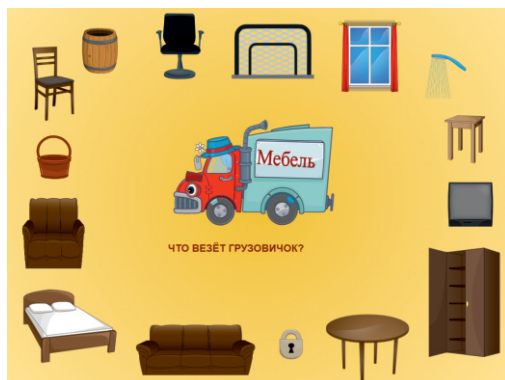
а) Рассматриваем мебель в «Лексических открытках».



б) Интерактивная игра «Доставка на дом», раздел «Лексика».

7. Рефлексия.

Задание на дом — распечатать изображение по заранее созданной сцене в «Конструкторе картинок» по теме «Мебель».



(Пример занятия)

Приложение 2

Пример индивидуального занятия с ребенком 3,5 лет

Логопедическое заключение: моторная алалия, ЗРР.

Тема: животные и их детеныши; повторение простых звукокомплексов и гласных звуков; развитие понимания глаголов.

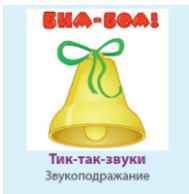
Оборудование:

- игра «Торт со свечками» (программный модуль);
- игра «Кто сказал МУ» (программный модуль);
- игра «Тик-так-звуки» (программный модуль);
- карточки «Бежит-лежит».

1. Организационный момент.

Предлагаем ребенку три раза хлопнуть в ладоши, произнося «Оп! Оп! Оп!», а затем подпрыгнуть три раза, произнося «Ай! Ай! Ай!».

2. Интерактивная игра «Тик-так-звуки», раздел «Звукоподражание».

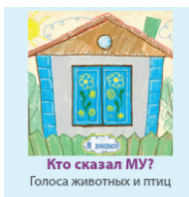


Выполняется ребенком стоя.

Ребенок смотрит на персонажей, повторяет за ними звуки, движения и эмоции.

3. Животные и их детеныши. Спрашиваем ребенка, как «говорит» кошка, собака, мышка, волк, цыпленок, козочка.

Интерактивная игра «Кто сказал МУ», раздел «Неречевой слух».



Ребенок повторяет звуки животных, по возможности изображает их, бегает, прыгает.

Называем животных на экране, делая ударение на гласные: кооотик, ааууула, петууух и т. д.

4. Слова-действия.

Просим ребенка прошагать до стены, остановиться и наклониться, положить руки на пояс, сделать три приседания и т. д. Наблюдаем за пониманием им названного действия и его выполнением.

Игра с карточками «Бежит-лежит».



Спрашиваем ребенка, где котик пьет молочко, где папа разговаривает по телефону и т. д. Просим ребенка изобразить эти действия.

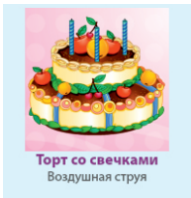
5. Повторение гласных с микрофоном.

Предварительно показываем, как нужно дуть: коротко, не раздувая щеки.

Тренируемся дуть на ватку — просто выпустить воздушную струю с произнесением гласных: О, У, А.

Пауза-настройка. Ребенок сидит на стуле, педагог просит ребенка произносить звук А (О, И), пока педагог проводит пальцем по спине ребенка от шеи вниз. Если движение прекращается, ребенок замолкает.

Игра «Торт со свечками», раздел «Воздушная струя».



Наблюдаем за общим состоянием ребенка, следим, чтобы он не перенапрягся. В настройках выбираем три голубые свечки (мальчик, возраст). Настраиваем микрофон. Ребенок задувает свечки, произносятся гласные.

6. Благодарим ребенка, на прощание можно дать какой-то небольшой приз.

Приложение 3

Пример группового занятия со старшей группой (5-6 лет)

Логопедическая группа для детей с ОНР, ЗРР.

Тема: лексическая тема «Профессии», звуко-буквенный анализ (определение первого и последнего звука в словах).

Оборудование:

- интерактивный экран;
- игра «*Стройка-перестройка*» (программный модуль);
- игра «*Угадай профессию*» (программный модуль);
- игра «*Тачкины задачки*» (программный модуль);
- карточки «*Трудные звуки 2*»;
- заготовленные сцены из «*Конструктора картинок*».

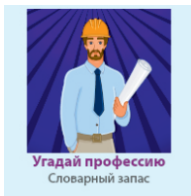
1. Организационный момент.

Дети называют имена, начинающиеся с гласных звуков.

2. Обсуждаем, какие профессии дети знают, кем работают родители, бабушки и дедушки. А также спрашиваем, люди каких профессий:

- продают товары;
- лечат людей/животных;
- водят автобусы/поезда;
- готовят блюда;
- водят самолеты; и т. д.

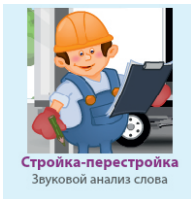
Игра-викторина «Угадай профессию», раздел «Лексика».



Дети делятся на две команды.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

3. Игра «Стройка-перестройка», раздел «Фонематический слух».



Беседа о работе строителя, его рабочих инструментах и сфере деятельности.

Дети угадывают материал по первому и последнему звуку в слове и по описанию.

Дети сами описывают предметы, называя первый звук.

4. Определение первого звука в словах.

Карточки «Трудные звуки 2».



Дети по очереди вытаскивают карточки и называют первый звук в слове на картинке.

Игра «Тачкины задачи», раздел «Фонематический слух».

В настройках выбираем первый звук в слове.



Педагог называет появившиеся буквы, так как не все дети их знают. Дети выбирают букву/звук, анализируя слово на картинке.

5. На экране сцены с профессиями из «Конструктора картинок». Одни дети выбирают персонаж и молча показывают действия того или иного героя, другие должны угадать его профессию. Дети играют стоя, активно двигаются.



(Пример занятия)

6. Рефлексия.

Повторяем с детьми, как определить первый звук в слове. Придумываем слова на гласные и согласные звуки.



По итогам занятия распечатываем задание к игре «Тачкины задачи» и передаем воспитателю для проведения вечернего коррекционного занятия.