(cc) BY

Задиракина Иветта Сергеевна

психолог

АНО ДО «Планета детства «Лада» – Д/С №201 «Волшебница»

г. Тольятти, Самарская область

РОЛЬ ИННОВАЦИОННОЙ СРЕДЫ В КОРРЕКЦИИ НАРУШЕНИЙ РАЗВИТИЯ У ДЕТЕЙ С ОВЗ

Аннотация*: статья посвящена проблеме коррекции нарушений развития у детей с ОВЗ. Автором исследуется роль инновационной среды в решении данной проблемы.*

Ключевые слова*: дети, ОВЗ, нарушение развития, инновационная среда.*

Слово «инновация» происходит от латинского и в переводе означает «обновление». Применительно к педагогическому процессу инновация означает введение нового в цели, задачи, содержание, методы и формы образовательного процесса.

Важнейшим условием успешности инноваций является наличие в детском саду инновационной среды. Организация такой среды с учетом ФГОС в дошкольном учреждении строится таким образом, чтобы дать возможность наиболее эффективно развивать личность ребенка с учетом его склонностей, интересов и способностей, уровня активности, с учетом состояния здоровья каждого ребенка и его возможностей к обучению. При этом очень важно обеспечивать условия для самореализации детей с разным уровнем развития. Внедрение инноваций в развивающую среду детского сада позволяют нам более эффективно строить коррекционную работу с детьми ОВЗ.

Инновационные технологии позволяют поддержать мотивацию ребенка, заинтересовать его в получении и закреплении новых знаний, помочь ему найти нишу в окружающем его социуме [1].

Применение новых информационных технологий в образовательном процессе предполагает, что их использование служит целям обогащения когнитивной основы личности ребенка, что является важным условием всестороннего

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

развития, дает возможность широкой диагностики и коррекции развития детей, является педагогическим средством постоянного совершенствования содержания и методов воспитания ребенка в современных условиях [2].

В данной статье мы хотим поделиться опытом по применению современного технического оборудования в работе с детьми ОВЗ и рассмотрим использование интерактивного видеомэппинга.

Видеомэппинг представляет аудио-визуальную технологию, создаваемую с помощью проектора (одного или нескольких) и специального программного обеспечения, отличается тем, что человек выступает не в роли зрителя, а в роли главного действующего лица, создавая собственными действиями (движениями, рук ног), неповторимую проекцию. Интерактивная проекция не запрограммирована на определенную последовательность событий, а имеет бесконечное количество вариантов их развития.

Интерактивный видеомэппинг в настоящее время начинает активно использоваться в образовательных целях (детские сады, школы). Становятся популярны интерактивные полы, столы, песочницы, стены, а современные интерактивные средства позволяют сделать обучение увлекательным и динамичным процессом. Интерактивные средства обучения активно используются в работе с детьми ОВЗ, детьми инвалидами, как с небольшими трудностями в развитии, так и с серьезными задержками.

Интерактивные средства имеют преимущества в работе с детьми ОВЗ, со сложностями в социальных контактах. Для некоторых детей подобные занятия могут быть единственным средством, которое даст возможность включиться в игру, работать в группе сверстников и совершать активные действия.

Поделимся опытом использования интерактивного пола и кинекта в практике коррекционной работы с детьми ОВЗ.

Одним из любимых развлечений для детей во все времена были и остаются игры, в том числе и спортивные. К сожалению, не все спортивные игры могут быть доступны детям-инвалидам, детям с особыми возможностями здоровья. Кинект – бесконтактный сенсорный игровой контроллер позволяет пользовате-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

лю взаимодействовать с приставкой без помощи контактного устройства (джойстика или клавиатуры). Игровая приставка Xbox – 360, считывает движения тела человека и обрабатывает их для игры. Управление игрой происходит с помощью рук, ног и голоса ребёнка. Во время игры на приставке контролер распознает от 1 до 6 человек, что позволяет детям участвовать как в одиночку, так и в командных играх.

Кинект-игры помогают ребенку развивать и совершенствовать двигательные умения и навыки, повышают двигательную активность. Содействуют укреплению здоровья через естественную потребность в движении. Это отличная физическая нагрузка, развитие ловкости, внимания, мышления, здорового соревновательного духа и командной игры. Здесь не нужно сидеть с джойстиками, наоборот – свободные руки и свобода движений для управления всем тем, что происходит на экране.

Игры подбираются с учетом возраста, состояния здоровья каждого ребенка. Задачи таких игр заключаются в развитии двигательных навыков, координации, ритмичности, согласованности движений, быстроты реакции; формировании представлений о возможностях своего тела; обогащении двигательного опыта новыми действиями; развитии пластичности функционирования нервных процессов, психических процессов.

Ребенок учится воспринимать визуально картину игры и соотносить движения своего тела относительно действий героя и того, что ребенок видит на экране. Развивается зрительно-моторная координация, переключение и распределение внимания. В зависимости от сюжета игры ребенок может уклоняться от препятствий вправо-влево, вверх-вниз, подпрыгивать, ловить и бросать предметы разными руками и т. д.

Кинект-игры помогают в комплексной коррекционной работе не только с детьми с НОДА, детским церебральным параличом (ДЦП), но и характером и патологией заболевания аутизма, синдромом Дауна, а также детям инвалидам со сложной структурой дефекта.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Использование кинект-игр, в качестве коррекции, дает положительные результаты в сфере социальных отношений, улучшает навыки общения. По сравнению с традиционными методами коррекции, восстановительной реабилитации и абилитации, использование виртуальной реальности и видеоигр для детей с аутизмом, ДЦП и синдромом Дауна представляется более эффективным.

Через игру мы можем войти в контакт с детьми с аутизмом или РАС, помочь им формировать социальное поведение. Через игру, дети с аутизмом знакомятся с различными предметами и понятиями, которые постепенно включаются в их повседневную жизнь. За счет использования компьютера, который генерирует виртуальную среду, не включает в себя связь «лицом к лицу», уменьшается социальное взаимодействие.

Игра дает возможность чувствовать себя реальным участником событий, что очень важно для большинства детей, имеющих ограничения в жизнедеятельности. Яркие, насыщенные цвета, весёлая музыка создают положительный эмоциональный настрой, чем побуждают к действию. Красочное и детализированное оформление помогает ребенку расширить свой кругозор, углубляет представления о законах и правилах окружающего мира.

Можно привести несколько примеров игр X box-360, используемых нами в занятиях и индивидуальной работе с детьми ОВЗ и детьми инвалидами.

Использование инновационных компьютерных видеоигр на основе Кинект является одной из перспективных разработок в коррекционной работе с детьми ОВЗ, реабилитации и абилитации детей инвалидов, даёт возможность выполнять поставленные задачи физического развития, улучшать социальные навыки и связи, а также значительно повышают мобильность и способствуют социальной адаптации.

Интерактивный пол – это еще один продукт интерактивного видеомеппинга, который используется нами в коррекционной работе с детьми. С виду это обычная картинка на полу, статичная или с небольшими движениями. Но стоит только наступить ногой или нажать рукой на нее, как тут же все преображается

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

или оживает! Мирно плавающие рыбки уплывают прочь, шарики начинают лопаться, цветы распускаются и т. д.

При этом некоторые обучающие проекции построены таким образом, что пол реагирует на взмахи рук и ног, приседания, подпрыгивания и другие действия. Объекты двигаются по случайной траектории, которая постоянно меняется в зависимости от ваших действий.

Интерактивный пол не оказывает негативного воздействия на чувствительные детские глаза в отличие от телевизоров, компьютеров и других техник. Каждая секунда «общения» с полом уникальна, так как события развиваются не по запланированному сценарию, а по одному из бесконечных вариантов. Поэтому, если Вы решите погоняться за рыбкой, то она будет уплывать от Вас по случайной траектории.

Можно устраивать соревнования – как между отдельными детьми, так и целыми командами. Программное обеспечение интерактивного пола позволяет «разбивать» проекцию на несколько частей и учитывать действия на каждой из них (вести счёт). Отдельные проекции даже позволяют оценить уровень развития ребёнка, в том числе и в динамике.

Обычно пол с интерактивной проекцией продаётся с 30–40 базовыми эффектами, из которых можно составить фактически бесконечное количество проекций, используя те или иные комбинации эффектов.

Каждый базовый эффект – это уникальное действие на интерактивной поверхности (колебание воды, дуновение ветра, рябь на воде, лопание шариков, расплывание рыбок, разлетание листьев и т. д.). Любой базовый эффект легко меняется в специальном программном обеспечении. При этом педагог может контролировать сложность выполнения заданий, изменяя отдельные параметры настроек пола (продолжительность того или иного действия, скорость, например, как быстро рыбка плывет, скорость, с которой летят шарики и т. д.) и в соответствии с этим подбирать задания для детей.

При этом любая игра подразумевает под собой активные физические движения со стороны ребёнка. На полу можно играть и выполнять упражнения

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

стоя, тогда активные действия и задания игры совершаются ногами (лопнуть пузыри, забить гол, разогнать облака и т. д.). Другая категория игр интерактивного пола, где активные действия совершаются руками детей (поймать рыбок, воздушный шарик и т. д.)

Под руководством педагога и в зависимости от проекции у детей развивается внимание, общая и мелкая моторика, зрительно-моторная координация, равновесие, обогащается двигательный опыт, формируются межполушарные взаимосвязи.

В целом использование интерактивного видеомэппинга в образовательном процессе позволяет детям с ОВЗ и детям инвалидам стать полноправными участниками образовательного процесса, они находится в самостоятельном поиске для расширения своих возможностей, а задачей специалиста становится создание условий для их развития и инициативы.

Применение интерактивных форм и методов способствует процессу активизации познавательной деятельности, обеспечивает взаимодействие и взаимообогащение. Результаты комплексной коррекции свидетельствуют об эффективности интерактивной модели, при которой учитываются способности и возможности детей с ОВЗ и детей инвалидов, осуществляется развитие их личности.

Использование в образовательном процессе интерактивного видеомэппинга – это новые коррекционные подходы, новый образ методического мышления, а его использование в сочетании с традиционными методами создает современное, яркое, интересное, разнообразное пространство – инновационную развивающую среду, которая является важным условием в построении эффективной коррекционной работы.

Список литературы

1. Батраева Г.Н. Использование информационных технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья / Г.Н. Батраева // Научная Идея. – 2017. – №3. – С. 106–111.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Дмитриев Ю.А. Информационные и коммуникативные технологии в профессиональной деятельности педагога дошкольного образования: учебное пособие / Ю.А. Дмитриев, Т.В. Калинина, Т.В. Кротова; Министерство образования и науки РФ, ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет». – М.: Изд-во ИПГУ, 2016. – 186 с., [1] с.: ил., табл., 20 см.; IBSN 978–5-4263–0475–8.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)