

Галактионова Галина Михайловна, Леханова Ольга Леонидовна

**ОСОБЕННОСТИ ОТБОРА КОРРЕКЦИОННЫХ И РАЗВИВАЮЩИХ ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБЪЕМНОЙ ГРАФИКИ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ДВИГАТЕЛЬНЫХ И РЕАБИЛИТАЦИОННЫХ ЗАДАЧ**

Статья посвящена организации педагогической работы по коррекции нарушений праксиса у детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием IT-технологий. В процессе использования компьютерных игр для развития и коррекции произвольных движений у детей с особыми образовательными потребностями необходимо соблюдать офтальмогигиенические и эргономические рекомендации. Авторами подобрана картотека компьютерных игр для развития праксиса и управления точными движениями рук для дошкольников с нарушениями зрения, речи.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/4/2017/4/4.html](http://www.gramota.net/materials/4/2017/4/4.html)

Источник

**Педагогика. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2017. № 4(08) С. 20-22. ISSN 2500-0039.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/4.html](http://www.gramota.net/editions/4.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/4/2017/4/](http://www.gramota.net/materials/4/2017/4/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)  
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [pednauki@gramota.net](mailto:pednauki@gramota.net)

УДК 376; 37.042+796.29

*Статья посвящена организации педагогической работы по коррекции нарушений праксиса у детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием IT-технологий. В процессе использования компьютерных игр для развития и коррекции произвольных движений у детей с особыми образовательными потребностями необходимо соблюдать офтальмогигиенические и эргономические рекомендации. Авторами подобрана картотека компьютерных игр для развития праксиса и управления точными движениями рук для дошкольников с нарушениями зрения, речи.*

*Ключевые слова и фразы:* компьютерные игры; нарушение праксиса; двигательные навыки; ориентировка в микропространстве; нарушения зрения; дети с ограниченными возможностями здоровья; нарушения речи.

**Галактионова Галина Михайловна**, к. пед. н., доцент  
**Леханова Ольга Леонидовна**, к. пед. н., доцент  
Череповецкий государственный университет  
k.defo@mail.ru

### **ОСОБЕННОСТИ ОТБОРА КОРРЕКЦИОННЫХ И РАЗВИВАЮЩИХ ИГР, НАПРАВЛЕННЫХ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБЪЕМНОЙ ГРАФИКИ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ДВИГАТЕЛЬНЫХ И РЕАБИЛИТАЦИОННЫХ ЗАДАЧ**

*Исследование выполнено в рамках поддержанного РГНФ научного проекта № 16-16-35001  
«Реабилитация детей с нарушениями праксиса и управления точными движениями».*

На современном этапе образования информационные и компьютерные технологии активно включаются в учебный процесс. Большинство дошкольников приобщаются к компьютерным играм в домашних условиях. Часто знакомство детей с IT-технологиями осуществляется бесконтрольно и бессистемно, в ущерб их психофизическому развитию. Поэтому необходимо грамотное руководство этим процессом.

Мы понимаем, что использование компьютерных технологий в образовательном процессе повышает мотивацию дошкольников, обеспечивает условия для систематизации метапредметных знаний, совершенствования сохранных анализаторных сенсорных систем у детей с ограниченными возможностями здоровья, характеризует образовательную среду на качественно новом уровне. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа-программы, привлекают внимание детей, повышают их познавательную активность, положительно влияют на процесс усвоения материала. Специально подобранные компьютерные программы, вовлекающие детей в развивающую деятельность, могут способствовать формированию двигательных навыков, зрительно-моторной координации [3].

Для развития праксиса и управления точными движениями у дошкольников с ограниченными возможностями здоровья наряду с традиционными упражнениями (пальчиковая гимнастика, мозаика, шнуровки, конструктор, работа с трафаретами, моделями, предметами, игры с мячом и т.п.) можно использовать компьютерные технологии в качестве мощного современного инновационного технического средства. Тем не менее канадские исследователи не считают активные видеоигры основной стратегией увеличения ежедневной физической активности, но согласны, что они могут быть успешны при реабилитации [6]. В Красноярске специалисты разработали роботизированные ортезы, которые крепятся к ногам детей, помогая обучающемуся идти по беговой дорожке. Ребенок тренируется, следуя компьютерной игре: гуляя по лесу, собирая сокровища. Герой на экране полностью повторяет движения ног обучающегося.

Ранее показано, что успешное освоение сложных игр должно сопровождаться соответствующей методической поддержкой [2].

#### **Методы и организация исследований**

Выполнен ретроспективный анализ результатов исследования, проведенного на базе МБДОУ «Детский сад № 46», МБДОУ «Детский сад № 77», МБДОУ «Детский сад № 122», МБДОУ «Детский сад № 124» г. Череповца. Родители детей давали согласие на их участие в обследовании.

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

В ходе применения компьютерных обучающих программ для дошкольников должны соблюдаться определенные условия: возраст ребенка не младше пяти лет, ограничение по времени (7-15 мин.), выполнение санитарных норм и правил пользования компьютером, словесная инструкция и контроль педагога; четкая контрастная графика, отображающая объекты окружающего в реалистичной окраске и пространственных отношениях; соответствие сюжета возрасту детей и гуманной направленности дошкольной педагогики, релаксационные паузы с проведением зрительной/пальчиковой гимнастики; время проведения: первая половина дня, 1-2 раза в неделю. Компьютерные игры, рекомендованные для детей с ограниченными возможностями здоровья, должны характеризоваться направленностью на расширение круга представлений, на развитие зрительно-моторной координации, общей и мелкой моторики, сохранных анализаторов, пространственных представлений [4]. Кроме того, педагогическое сопровождение обеспечивает активизацию познавательной деятельности, развитие психических процессов (мышления, внимания, произвольности поведения); формирование коммуникативной деятельности с педагогом и сверстниками в ходе совместной игры [5].

Для детей с ограниченными возможностями здоровья работа на компьютере сопровождается дополнительными характеристиками в соответствии с возможностями обучающегося: звуковые сигналы для детей с нарушениями зрения, управление компьютером с помощью специальных периферических устройств (джойстик, трекбол, система «Шлемомышь» и программа «Специальные возможности») для детей с тяжелыми формами нарушений опорно-двигательного аппарата.

Для решения двигательных и реабилитационных задач в образовательных учреждениях для детей с ограниченными возможностями здоровья педагоги могут использовать игру «Тимокко» (Timocco). Ребенок держит в руках мячики, которые соотносятся через веб-камеру с шариками на экране. Двигая руками, обучающийся управляет шариками и в разных вариантах игры может ими лопать мыльные пузыри / воздушные шарики, дотрагиваться до предметов кухонной утвари, на которую указала обезьянка, распределять фрукты по разным корзинам и т.д.



Игра «Раскрась картинку» направлена на развитие точности ручных движений, формирование умения ориентироваться в микропространстве. Ребенок при помощи курсора раскрашивает картинку, подбирая цветные решения, называя цвет. Движения пальцев, вовлеченные в вариативные типы клавишной игры в различных темпах, обеспечиваются разным уровнем биоэлектрической активности мышц [7]. Поэтому, изменяя и усложняя задания, можно обеспечивать более полное развитие ручного праксиса.

Для формирования первичных навыков управления курсором можно предложить следующие игры: «Открой картинку» (экран залит одним цветом, под ним находится изображение какого-либо предмета или фотография, обучающийся должен перемещать курсор по экрану, стирая фон и открывая картинку); «Живые картинки» (поочередно нажимая на части экрана, ребенок открывает картинку полностью); «Найди вторую половинку» (на экране сменяются половинки разных предметов при работе с мышкой, нужно остановиться, когда половинки будут от одного предмета).

Компьютерные игры серии «Конструктор» разработаны по типу разрезных картинок. Передвигая курсор, обучающийся двигает кусочки изображения, собирая его в единое целое.

Компьютерные программы *Editor* – это модификации программы *Editor*, созданной в МГУ (А. Н. Кричевец). Данные игры развивают систему рука – глаз: управляя курсором, обучающийся передвигает буквы, составляя слова.

Для детей с нарушениями зрения разработаны звуковые игры, способствующие развитию навыков ориентирования в пространстве, повышению двигательной активности, хорошей реакции. В нашем исследовании было изучено влияние простых игр на развитие целенаправленных движений у детей данной категории. Особой популярностью у детей пользуются имитаторы автогонок «Винкарт» (Wincart) Джима Китчена и русскоязычная игра “Ru-Racing” Владимира Довыденкова, «Аудио формула 1» (*Audio Formula 1* Кристофера Льюиса), «Драйв» (Drive), созданная компанией *SoundSupport*, и «Высшая скорость» (Topspeed), выполненная в рамках проекта *Playing in the Dark*. Для незрячих детей разработана игра «Танк Коммандер» (Tank commander), созданная компанией *GMA Games*. Игроку приходится проводить танк сложным запутанным маршрутом, обходя разные препятствия. На развитие двигательной сферы и реакции ориентированы звуковые компьютерные игры – имитаторы спортивных игр, например виртуальный теннис (Winpong), созданный Джимом Китченом. Игра «Футбол», сопровождаемая звуковыми сигналами, тренирует координацию движений рук: обучающийся должен провести мяч по дорожке и забить гол, умело управляя курсором.

Игра «Пойди туда, не знаю куда» направлена на формирование навыков ориентировки в пространстве, на развитие речи, памяти. Данная игра прекрасно впишется в учебный процесс детей с нарушениями зрения, речи.

Педагогические аспекты использования данных игр должны базироваться на методологических положениях коррекционной педагогики и адаптивной физкультуры с учетом вариативности подбора наиболее оптимальных конструктов [1]. Причем каждая игра должна обеспечивать коррекцию вторичных дефектов, учитывая природу исходных поражений и возможность наличия сочетанных диагнозов.

Таким образом, на основе анализа теоретических положений и анализа результатов собственных исследований нами была подобрана картотека компьютерных игр для детей с разной нозологией, применение которых ориентировано на развитие двигательной сферы и моторики детей.

*Список источников*

1. **Воробьев В. Ф.** Подходы к проектированию педагогического процесса в адаптивном физическом воспитании на основе идей радикального конструктивизма // Адаптивная физическая культура. 2012. Т. 49. № 1. С. 24-27.
2. **Воробьев В. Ф., Алексина Ю. Ю.** Создание ситуации успеха при обучении элементам подвижных игр детей старшего дошкольного возраста с задержкой психического развития // Новые исследования. 2012. № 2 (31). С. 107-114.
3. **Леханова О. Л.** Вопросы готовности специалистов к применению компьютерных средств коррекции нарушений праксиса у детей с ОВЗ // Информационные и педагогические технологии в современном образовательном учреждении: материалы VIII всерос. науч.-практ. конф. (г. Череповец, 21 апреля 2017 г.) / отв. ред. Е. А. Смирнова. Череповец, 2017. С. 105-106.
4. **Леханова О. Л., Воробьев В. Ф., Галактионова Г. М.** Методическое сопровождение и педагогические условия применения компьютерных игр в коррекционно-педагогической работе с детьми, имеющими нарушения праксиса // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. 2017. № 6. С. 51-56.
5. **Леханова О. Л., Галактионова Г. М.** Коррекция нарушений праксиса у детей с ограниченными возможностями здоровья средствами специализированных программных средств в семейной микросреде жизнедеятельности // Семья в современном мире: сборник трудов всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Курск: КГМУ, 2017. С. 93-97.
6. **Chaput J.-P., LeBlanc A. G., McFarlane A.** Active Healthy Kids Canada's Position on Active Video Games for Children and Youth [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3907348/pdf/pch18529.pdf> (дата обращения: 15.10.2017).
7. **Chong H. J., Kim S. J., Yoo G. E.** Differential effects of type of keyboard playing task and tempo on surface EMG amplitudes of forearm muscles [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4554952/pdf/fpsyg-06-01277.pdf> (дата обращения: 15.10.2017).

**PECULIARITIES OF CHOOSING CORRECTIVE AND DEVELOPMENTAL GAMES  
AIMED AT USING THREE-DIMENSIONAL GRAPHICS CAPABILITIES  
FOR SOLVING MOTOR AND REHABILITATION TASKS**

**Galaktionova Galina Mikhailovna**, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor  
**Lekhanova Ol'ga Leonidovna**, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor  
*Cherepovets State University*  
*k.defo@mail.ru*

The article is devoted to organizing pedagogical work on praxis abnormalities correction in disabled children using IT-technologies. In the process of using computer games for voluntary movements development and correction in children with special educational needs it is necessary to observe ophthalmologic-hygienic and ergonomic recommendations. The authors have selected a file of computer games for praxis development and arms' skilled movements control for preschool children with vision and speech abnormalities.

*Key words and phrases:* computer games; praxis abnormality; motor skills; orientation in micro-space; vision abnormalities; disabled children; speech abnormalities.

УДК 37; 372.8

*Настоящая статья посвящена изучению способов эффективной реализации методического приема переписки со сверстниками страны изучаемого языка в качестве мотивационного приема в обучении иностранному языку в условиях среднего звена общеобразовательной школы. Автор обосновывает целесообразность применения методического приема переписки со сверстниками страны изучаемого языка для комплексной языковой подготовки обучающихся в рамках требований современных федеральных государственных образовательных стандартов.*

*Ключевые слова и фразы:* иностранный язык; обучение иностранному языку; методический прием; мотивационный прием; переписка.

**Давыдов Павел Валерьевич**  
*ГБОУ Школа № 224, г. Москва*  
*davydowsky@gmail.com*

**ПЕРЕПИСКА СО СВЕРСТНИКАМИ СТРАНЫ ИЗУЧАЕМОГО ЯЗЫКА  
КАК МОТИВАЦИОННЫЙ ПРИЕМ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Развитие экономических и политических связей между Россией и другими странами, туристические, спортивные и глобализационные вопросы делают иностранный, в особенности английский, язык широко