

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 54 Г.ТОМСКА (МАДОУ № 54)
2-й Басандайский пер., д. 8, Томск, 634016, т.: (3822) 42 78 62, факс: (3822) 41 09 34, e-mail:
dsad54@mail.tomsknet.ru
ОГРН 1087017002731 ИНН/КПП 7017203643/701701001

Принята на заседании методического
(педагогического) совета
Протокол № __ от «__»__ 2020 г.

Утверждаю:
Заведующий _____ Л.В. Чепелева
Приказ №__ от «__»__ 2020

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально – педагогической направленности
«СМОТРИ И УЧИСЬ»

Возраст обучающихся: 3- 8 лет
Срок реализации: 1 учебный год

Авторы – составители:
Вализер Елена Анатольевна, учитель – дефектолог
Триппель Наталья Владимировна, учитель – дефектолог
Гришанова Оксана Олеговна, учитель – логопед

г. Томск, 2020

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	8
1.3.1. Учебный план-----	9
1.4. Планируемые результаты-----	10

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы -----	
2.2. Материально-техническое обеспечение -----	
2.2.1. Информационное обеспечение -----	
2.2.2. Кадровое обеспечение-----	
2.3. Формы аттестации. Способы проверки результатов освоения программы-----	
2.3.1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов-----	
2.3.2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов-----	
2.4. Оценочные материалы	
2.5. Методические материалы.....	
2.6. Список литературы	
Приложение	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Смотри и учись» - социально-педагогической направленности ориентирована на развитие коммуникативных и познавательных навыков детей с тяжелыми множественными нарушениями в развитии (далее - дети с ТМНР).

Актуальность Программы

Образовательное пространство детей с ТМНР в системе дополнительного образования в настоящее время недостаточно раскрыто и имеет потенциальные резервы. В частности, в вопросах социализации личности ребенка. Данная программа позволяет изменить отношение к устоявшемуся мнению об обучении и воспитании детей с ТМНР в условиях системы дополнительного образования, решает задачи расширения образовательного пространства для детей данной категории, обеспечения необходимыми условиями их обучения и воспитания, создания дополнительных образовательных услуг для семей, воспитывающих детей-инвалидов, включения их в жизнь общества, и актуализации значимости и ценности каждого члена российского общества. Также актуальность программы определяется требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС ДО, приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"), а именно:

- с п.1.6. ФГОС ДО программа направлена на "обеспечение вариативности и разнообразия содержания Программ и организационных форм дошкольного образования, возможности формирования Программ различной направленности с учетом образовательных потребностей, способностей и состояния здоровья детей";
- п.2.6. "Содержание программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности".

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Смотри и учись» в соответствии с Распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей», ориентирована на удовлетворение индивидуальных потребностей в социально-коммуникативном и познавательном развитии детей с ТМНР.

Программа «Смотри и учись» разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726 – ре «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2010 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-18.44 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление правительства РФ от 15.08.2013 г. № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 г. № 26 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству

содержания и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» «СанПиН 2.4.1.3049 – 13»

- Положение об организации дополнительного образования детей в МАДОУ № 54.

Отличительные особенности Программы

Программа «Смотри и учись» состоит из описаний упражнений для детей ТМНР, начинающих осваивать приемы концентрации зрительного внимания.

Для проведения упражнений требуется устройство слежения за положением взгляда пользователя относительно экрана монитора (ай-трекер). Программное обеспечение «Смотри и учись» работает в ОС WindowsXP и более новых системах.

Использование данного устройства значительно повышает доступность образования неговорящих детей, позволяет эффективно коммуницировать с ними, понимать их желания и потребности, способствует формированию и развитию мотивации в деятельности, а также позволяет с высокой степенью достоверности определить реакции детей на выполнение предложенных заданий в соответствии с зоной их актуального развития, выявить возможность помощи педагога, т.е. определить зону ближайшего развития.

Упражнения составлены таким образом, чтобы детям было интересно и одновременно легко развивать умения и навыки управления компьютером при помощи взгляда. Каждое упражнение развивает новое умение, от причинно-следственных отношений до точной фиксации взгляда на определенной точке.

В ПО «Смотри и учись» входит интегрированный инструмент оценки направленности взгляда. Он помогает зафиксировать данные о том, куда смотрел ученик, выполняя игровое упражнение, показывает доступный ученику диапазон экрана и качество направленности взгляда, что очень важно для оценивания динамики в обучении.

Преимущества реализации Программы:

- нет необходимости количественной оценки результатов обучения;
- учебный процесс используется как адекватная форма социальной адаптации и интеграции детей с ТМНР;
- имеется больше возможностей для командной работы специалистов и использования помощи родителей;
- создаются необходимые условия для раскрытия личностного потенциала и формирования образа жизни ребенка-инвалида и всей его семьи, что позволяет на практике воплотить идею адаптации образовательной деятельности к интересам, способностям и познавательным запросам личности.

Таким образом, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Смотри и учись», составленная с опорой на положения Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования будет способствовать интеграции дошкольного и дополнительного образования, как необходимого условия достижения новых образовательных результатов.

Методологическая основа, подходы и концепции для разработки занятий, проводимых в ходе реализации Программы.

Теоретические подходы к обучению детей с ТМНР данной Программы основываются на обобщении психолого-педагогических разработок и исследований отечественных и зарубежных авторов.

Для успешного решения задач обучения и воспитания ребенка с ТМНР применяются такие философские концепции (подходы) как феноменология и герменевтика, представленные в исследованиях зарубежных педагогов: Р.Штайнер, Э. Гуссерль, А.Дильтей, Б. Ливехуд.

В соответствии с **феноменологическим** подходом умственная отсталость рассматривается не как отклонение или неполноценное развитие, а как одна из возможных форм развития ребенка. Любой опыт, приобретаемый ребенком с ограниченными

возможностями, -это не только факт учебно-воспитательного процесса, но и новый аспект его биографии. Согласно этике, любой человек, в том числе и с ограниченными возможностями, может вести индивидуальную жизнь в обществе, вступая в многообразные отношения с окружающими. Такое взаимодействие происходит во время диалога, в том числе в различных формах совместной образовательной деятельности, способствуя взаимообогащению его участников. Каждый из участников взаимодействия изменяется и развивается. Этот принцип накладывает отпечаток на особенности подбора учебного материала, формы обучения и воспитания, а также на использование метода совместной деятельности на всех этапах обучения.

Герменевтический подход предполагает целостное изучение человека во всей полноте его отношений (Н.М. Назарова, ведущий специалист в области специальной педагогики и специальной психологии, Москва). В качестве средства формирования личности в учебно-воспитательном процессе выступает программа обучения и воспитания, а сама личность является критерием эффективности данного процесса. Эти гуманистически направленные подходы нашли выражение в принципах, методах народной педагогики, отечественных педагогических системах К. Д. Ушинского, В.А. Сухомлинского. Нарушение рассматривается не только с ориентацией на дефект, но и как исходная точка для интеграции личностно - значимого опыта в жизни каждого человека. Ребенок рассматривается в первую очередь не как объект помощи, а как субъект развития.

Кроме вышеперечисленных подходов методологической основой формирования концепции программы явились научные исследования Л.С. Выготского по социальному воспитанию аномальных детей.

Таким образом, в центре внимания находится концепция целостного обучения ребенка, при которой в равной мере развиваются как когнитивная сфера, так и эмоционально-волевая и социальная области.

Коррекционно-развивающая работа в условиях реализации Программы опирается на следующие принципы:

- Принцип уважения личности ребенка. Основа этого принципа - принятие ребенка со всеми присущими ему особенностями, внимательное отношение к его чувствам и потребностям, помощь в расширении границ его возможностей.
- Принцип индивидуального подхода. Учет индивидуальных особенностей, интересов и потребностей отражается на всех этапах коррекционно-развивающей работы.
- Принцип ориентированности на формирование основных жизненных компетенций.
- Принцип целостного подхода и диалектического единства в построении диагностики и коррекции, чередовании воздействий, направленных на эмоциональную сферу, интеллектуальные, психомоторные функции.
- Принцип партнерства предполагает вовлечение самого ребенка в активный коррекционно-развивающий процесс, превращение его из объекта в субъект реабилитации; видению и пониманию индивидуальных способов взаимодействия детей в социальной сфере на предъявляемые к ним требования, выстраивание системы межличностных отношений в цепочке взаимодействия «педагог-ребенок-родитель».
- Принцип разносторонности практической направленности обучения.

Адресат Программы – дети в возрасте 3-8 лет с ТМНР.

Описание целевой группы

Тяжелые множественные нарушения развития – это врожденные или приобретенные в раннем возрасте сочетания нарушений различных функций организма. Возникновение

ТМНР обуславливается наличием органических поражений центральной нервной системы (ЦНС), генетических аномалий, нарушениями обмена веществ, нейродегенеративными заболеваниями. Выявляется значительная неоднородность группы детей с ТМНР по количеству, характеру, выраженности различных первичных и последующих нарушений в развитии, специфики их сочетания.

Чаще всего у них встречаются следующие проблемы:

- Интеллектуальные нарушения характерны для большинства детей с ТМНР. Степень умственной отсталости может быть различной: от легкой до тяжелой и глубокой. Даже при сохранном интеллекте, как правило, наблюдается выраженная задержка развития.
- Двигательные нарушения также часто встречаются у детей с ТМНР. Выраженность двигательных проблем варьируется от моторной неловкости и сложностей с формированием предметных действий до тяжелых опорно-двигательных нарушений, характеризующихся неспособностью самостоятельно удерживать свое тело в сидящем положении, выполнять произвольные движения.
- Наблюдаются нарушения зрения слуха (и их сочетание), от незначительных проблем до полной потери.
- Эпилепсия диагностируется у многих детей с ТМНР, встречаются и не купируемые формы эпилепсии.
- Могут присутствовать также расстройства аутистического спектра и эмоционально-волевой сферы.
- Особенности сенсорной интеграции, которые могут проявляться в виде гиперчувствительности и защитных реакций по отношению к определенным стимулам или в виде активного поиска специфических ощущений. Это может выглядеть как необычное и непонятное поведение.
- Различные соматические заболевания и соматические нарушения (задержка роста, нарушения пищевого поведения, частый крик и плач, нарушение сна) также могут влиять на развитие ребенка.
- Часто встречаются нарушения привязанности, глубокие нарушения взаимодействия и взаимопонимания. Детям с ТМНР свойственен медленный темп реагирования, их ответы могут быть очень слабыми и необычными. Если взрослый не подстраивается к ребенку, то возникает ситуация, когда ответная реакция ребенка не замечается и не поддерживается. При этом ребенок может не понимать сигналы взрослого или не успевать связать их с последующими событиями. Также отмечаются сниженный фон настроения, вялость, апатичность, настороженность или плаксивость, повышенный уровень агрессии и аутоагрессии.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на один учебный год обучения (сентябрь-май), общее количество учебных часов для освоения программы – 32 часа.

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса – индивидуальная работа.

Режим занятий - 1 раз в неделю, периодичность - с сентября по май включительно; продолжительность – 30 минут.

Режим занятий

Специалист встречает ребенка (возможно в сопровождении взрослого). Усаживает ребенка в удерживающее кресло. Консультант настраивает ноутбук и прибор TobiiDynavox (ай – трекер). Для того чтобы управление компьютером с помощью взгляда работало наиболее эффективно, необходимо, чтобы устройство сформировало модель глаза пользователя. Именно поэтому необходимо провести калибровку. Во время калибровки устройство отслеживания направления взгляда изучает и анализирует отблески, видимые в пределах зрачка, которые создают осветители в устройстве. Данная методика применима для ноутбука PCEyeMini.

После калибровки начинается сеанс игровых упражнений, во время которого прибор заносит выявленные параметры ребенка в базу данных.

После выполнения упражнений применяется интегрированный инструмент оценки направленности взгляда. Яркие разноцветные линии показывают, в какие места экрана был направлен взгляд ученика. Чем дальше он смотрел на определенную часть экрана, тем «теплее» будет расцветка этих линий, в такой последовательности: синяя, зеленая, желтая, красная. Длительность (Timetaken) показывает, как долго было открыто упражнение. Необходимо аккуратно подходить к интерпретации оценки и учитывать все актуальные обстоятельства. Комплекс упражнений состоит из пяти этапов. Каждый из этих этапов следует четкой структуре, содержит практические действия, и советы по коммуникации, которые помогут освоить управление компьютером при помощи взгляда. Максимально допустимый объем образовательной нагрузки соответствует санитарно – эпидемиологическим правилам и нормативам Сан Пин 2.4.1.3049. - 13 «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», утвержденным постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26. В заключении специалист прописывает рекомендации по дальнейшему обучению и развитию ребенка для корректировки индивидуального образовательного маршрута и адаптированной образовательной программы ребенка.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель ДООП «Смотри и учись»: развитие индивидуальных способностей и расширение коммуникативных возможностей детей, имеющих тяжелые множественные нарушения в развитии

Задачи:

1. выявлять нарушения в развитии детей с ТМНР;
2. развивать навыки коммуникации и социального поведения детей с ТМНР;
3. развивать зрительно-моторную координацию, повышать функциональные возможности органов и систем ребенка, формировать жизненно-необходимые умения и навыки;
4. повышать качество жизни семьи через психологическую поддержку семьи, обучение родителей приемам и методам коррекционно-развивающего обучения.

1.3. Содержание Программы

1.3.1. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана

№	Название раздела, темы	Формы проверки реализации Программы	Содержание	Примерные упражнения	Кол-во часов
1. этап	<p>ПРИВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ К ЭКРАНУ</p> <p>«Мне весело, когда я смотрю на экран»</p>	<p>Движущаяся по экрану гусеница означает, что использование экрана достигнуто</p> <p>Если специалист постоянно слышит звуки, это означает, что пользователь управляет тем, что происходит на экране, перемещая взгляд</p>	<p>Обучение Обучение на данном этапе строится на развлечении. Этот этап показывает, как быстро и просто можно обучиться управлению взглядом и использовать его. У ученика возникает понимание того, что движение его глаз может оказывать прямое и непосредственное воздействие на то, что происходит на экране.</p> <p>Коммуникация Партнер по общению реагирует на движение «гусеницы» на экране. Эти движения направлены туда, куда смотрит ученик, поэтому коммуникация начинается с того, что ученик смотрит на экран.</p> <p>Калибровка Этот этап не требует калибровки ученика(можно провести простую калибровку по одной точке).</p>	<p>Упражнение № 1. Разноцветная гусеница Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться смотреть на гусеницу на экране. ✓ Изучить цвет и звуки. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай - трекер) ✓ Программа Gaze Point ✓ Программа Sensory Guru EyeFX <p>Алгоритм выполнения упражнения.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай – трекер. 2. Открыть и подключить программуGazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Запустить программуSensoryGuruEyeFX выбрать упражнение («Цветная гусеница»). 4. Включить звук. 5. Побуждать ученика смотреть на экран, чтобы он заставлял гусеницу двигаться и управлял воспроизведением музыки. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Я слышу звуки, когда ты проводишь взглядом по экрану!» • «Я не слышу звуки, когда ты отрываешь взгляд от экрана!» <p>Упражнение № 2. Сенсорные круги Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться смотреть на круги на экране. ✓ Изучать формы и цвета. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай – трекер) ✓ Программа Sensory Guru EyeFX ✓ ПрограммаGaze Poi <p>Алгоритм выполнения упражнения.</p>	<p>1</p> <p>1</p>

				<p>1. Подключить и запустить ай – трекер. 2. Открыть и подключить программуGazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Запустить программуSensoryGuruEyeFXвыбрать упражнение («Сенсорные круги»). 4. Включить звук. 5. Побуждать ученика смотреть на экран, чтобы он заставлял круги двигаться. Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Я вижу, что круги движутся, когда ты проводишь взглядомпо экрану!» • «Я не слышу звуки, когда ты отрываешь взгляд от экрана!» 	
		<p>Обращает внимание на статичные объекты, имеет доступ ко всему экрану</p> <p>Ребенок понимает, что курсор движется, потому что он смотрит на экран, способен попасть во все мишени</p>		<p>Упражнение №3 «Пирожные с кремом» Цель: ✓ Учить анализировать реакцию на появление объектов в разных областях экрана. Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Смотри на каждое фото, и бросай в них пирожным» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы заинтересовать, нужно взять личные фото ребенка. <p>Упражнение №4 «Волшебная мышь» Цель: ✓ Учить понимать причинно-следственные отношения (движение глаз оказывает прямое воздействие на то, что происходит на экране) Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Смотри на звездочку и управляй курсором» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за тем, чтобы ребенок двигал курсор по всем областям экрана . 	1
		<p>Ребенок понимает, что животное вылупится, если долго смотреть на</p>		<p>Упражнение №5 «Яйцо» Цель: ✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Смотри на яйцо, надо разбить скорлупу и 	1

		яйцо		<p>посмотреть, какое животное внутри»</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Когда появится звезда посмотри на нее, и появится следующее яйцо» <p>Упражнение №6 «Пушка» Цель: ✓ Учить анализировать реакцию на появление объектов в разных областях экрана</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Разбрызгивай краску по стене, направляя взгляд в разные части экрана»</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для создания дополнительного интереса ребенка можно менять фоновую картинку • Необходимо использовать рисунки с разными фокусными точками, чтобы расширить обзор 	
		Ребенок понимает, что удержание взгляда заставляет пушку выстрелить			
		Понимает, что направление взгляда помогает открывать картинку, реагирует на окончательное изображение		<p>Упражнение №7 «Открытие форм» Цель: ✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посмотри на формочки, они сейчас исчезнут, и ты увидишь картинку» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если ребенок выполняет упражнение с уверенностью, можно выполнять его на скорость, с фиксацией времени 	1
		Понимает, что надо смотреть на дверь в течение 3 секунд, чтобы она открылась, реагирует на звуки и движение створок двери		<p>Упражнение №8 «Двор фермы» Цель: ✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посмотри на дверь, она откроется, и мы увидим животное» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для создания дополнительной мотивации можно придумать животным имена 	
		Ребенок имеет доступ к разным		<p>Упражнение №9 «Открытие кубиков» Цель:</p>	1

		<p>областям экрана, понимает, что направление взгляда помогает открывать картинку</p> <p>Ребенок имеет доступ к разным областям экрана, понимает, что если смотреть на инструмент, он включится</p>		<p>✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана, концентрировать взгляд на предмете</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посмотри на кубики, они сейчас исчезнут, и ты увидишь картинку» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если ребенок выполняет упражнение с уверенностью, можно поиграть на скорость, с фиксацией времени • Для вызывания дополнительного интереса у ребенка можно поменять фоновую картинку <p>Упражнение №10 «Музыкальные квадраты»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана; ✓ Пополнять словарный запас <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посмотри на инструмент, и он начнет играть! Все инструменты играют одну мелодию. Постарайся услышать весь оркестр. Чтобы выключить инструмент, нужно снова посмотреть на него» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Назовите инструмент и посмотрите, будет ли ребенок его включать 	
2. этап	<p>РЕАКЦИЯ</p> <p>«Я получаю разную реакцию, когда смотрю на разные места на экране»</p>	<p>Видимый курсор должен передвигаться по экрану. Реакция партнера по общению должна быть связана с тем, что рассматривает ученик.</p>	<p>Обучение</p> <p>На данном этапе обучение фокусируется на том, что движение взгляда по экрану и задержка его на определенном месте провоцирует естественную коммуникацию. Партнер по общению может моделировать слова, связанные с тем, на что смотрит ученик, чтобы обучать его новым словам. Весь новый словарный запас сконцентрирован на том месте, куда смотрит ученик.</p> <p>Коммуникация</p>	<p>Упражнение № 1. Любимые фотографии.</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Понять, что общение возникает тогда, когда взгляд движется по экрану. ✓ Пополнить словарный запас, связанный с любимыми фотографиями. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда Tobii Dynavox (ай – трекер) ✓ Программа Gaze Point <p>Алгоритм выполнения упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай – трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 	1

		<p>Слышимые звуки во время визуальной сцены означают, что ученик смотрит на разные места на экране. Реакция партнера по общению должна быть связана со звуками, слышимыми во время визуальной сцены.</p>	<p>Двусторонняя коммуникация возникает, когда ученик смотрит на экран, а партнер по общению вступает с ним в разговор. Словарный запас, моделируемый партнером по общению, зависит от того, на что смотрит ученик.</p> <p>Калибровка Этот этап не требует калибровки ученика (можно провести простую калибровку по одной точке)</p>	<p>3. Открыть файл с любой фотографией. 4. Обсуждать действия и предметы, запечатленные на фотографии, когда взгляд ученика на них задерживается. 5. Вводить новые слова, связанные с тем, на что смотрит ученик.</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Я вижу, что ты смотришь на еду на столе. Уже скоро мы будем завтракать/обедать/ужинать!» • «Я вижу парк на заднем плане. Я знаю, тебе нравится гулять в парке!» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Фокусируя взгляд на разных местах на экране, ученик показывает свою заинтересованность. • Не просите ученика смотреть в те места на экране, на которые вы бы хотели, чтобы он смотрел. <p>Упражнение № 2. Сцена в зоопарке.</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться смотреть на разные части визуальной сцены. ✓ Изучить разные виды животных. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай – трекер) ✓ Программа Gaze Point ✓ Программа Communicator с Sono Primo <p>Алгоритм выполнения упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай – трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить) 3. Открыть приложение SonoPrimo. 4. Выбрать одну из визуальных сцен, например, сцену в зоопарке. 5. Выключить звук. 6. Побуждать ученика изучить сцену. 7. Слушать звук, который возникает, когда ученик смотрит на разные места экрана. 8. Общаться с учеником, реагируя на все звуки, которые возникают, когда ученик смотрит на разные места на экране. 	1
--	--	--	--	--	---

				<p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение.</p> <ul style="list-style-type: none"> «Я вижу, что ты смотришь на слона. Мне тоже нравятся слоны». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> Двусторонняя коммуникация может протекать на основе звуков, которые раздаются, когда пользователь изучает визуальную сцену. 	
		<p>Ребенок правильно реагирует на указания специалиста, имеет доступ ко всему экрану, понимает, если смотреть на бутылку, в нее полетит мяч</p> <p>Ребенок понимает, что цвет и звук меняются, потому, что он смотрит на квадраты</p>		<p>Упражнение №3 «Бутылки» Цель: ✓ Развивать точность движений взгляда</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Смотри на бутылки, постарайся разбить все» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> Необходимо проанализировать доступность экрана и точность движений взгляда <p>Упражнение №4 «Волшебные квадраты» Цель: ✓ Учить удерживать внимание на определенной части экрана</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Посмотри на квадрат два раза, он изменит цвет, и станет звучать по-другому» 	1
		<p>Ребенок выбирает названные цвета, стремится изменить цвет и размер, понимает, что рисование происходит благодаря движению его глаз, перемещает взгляд по экрану</p>		<p>Упражнение №5 «Граффити» Цели: ✓ Учить перемещать взгляд по всему экрану; ✓ Учить выбирать названные цвета</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Смотри на разные цвета и круги, цвет краски будет меняться. Чтобы очистить экран, посмотри на нижнюю правую часть экрана <p>Упражнение №6 «Тучки-хлопушки» Цель: ✓ Учить перемещать взгляд по всему экрану; ✓ Учить выбирать тучку по описанию</p>	1
				<p>Упражнение №7 «Крем на лице»</p>	1

		<p>Ребенок концентрируется на статичных объектах, понимает, что пирожное попадает в лицо, на которое он смотрит</p> <p>Ребенок правильно реагирует на указания специалиста, имеет доступ ко всему экрану, эмоционально реагирует на открывшуюся картинку</p> <p>Ребенок понимает, что видео и звуки включаются там, куда он направляет свой взгляд</p>		<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить перемещать взгляд по всему экрану; ✓ Учить концентрироваться на статичных объектах. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Бросай пирожные с кремом в каждого, кто будет появляется на экране» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Необходимо проанализировать может ли ребенок направить взгляд на конкретное лицо, может ли он показать, какое из лиц ему нравится больше, сколько лиц он может забросать одновременно <p>Упражнение №8 «Лотерейный билет</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить перемещать взгляд по всему экрану; ✓ Учить концентрироваться на статичных объектах. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посмотри на экран, стирай защитный слой и смотри на картинку!» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • В качестве картинок лучше использовать фотографии друзей и родных • Если ребенок уверенно выполняет упражнение, запишите время выполнения • Чтобы открылась вся картинка, достаточно убрать 80 процентов поверхности 	
				<p>Упражнение №9 «В парке»</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить исследовать предлагаемую сценку и оживлять ее <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Ты можешь подбросить эти шарики?» <p>Упражнение №10 «В классе»</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить исследовать предлагаемую сценку и оживлять ее <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Ты можешь разбить эту лампу?» 	1
3.	ИССЛЕДОВАНИЕ	Если лампочки	Обучение	Упражнение № 1. «Художник».	1

«Я вижу изменения, когда я исследую экран»	горят продолжительное время, то успех достигнут.	<p>На данном этапе происходит понимание причины и следствия. Изменения на экране происходят в зависимости от положения взгляда на экране. Ученик смотрит на экран монитора, изучает, что происходит, когда его взгляд исследует экран, пополняет словарный запас.</p> <p>Коммуникация На данном этапе может исходить от партнера по общению, который моделирует использование лексики во всех областях экрана. Благодаря этому происходит обучение как навигации по экрану, так и новой лексике.</p> <p>Калибровка Для данного этапа ученик должен провести калибровку по одной точке, при возможности, калибровку по двум точкам, Действия в этом разделе можно опробовать при наличии ай – трекераTobiiDynavox.</p>	<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться рисовать в любых местах экрана разными цветами. ✓ Узнавать и закреплять названия цветов. <p>Для начала выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай – трекер) ✓ Программа Gaze Point <p>Алгоритм выполнения упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай-трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Чтобы начать рисовать пройдите по ссылке http://www.jacksonpollock.org/. <p>Упражнение № 2. «Лампочки».</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться включать лампочки при помощи взгляда; ✓ Научиться смотреть на разные места экрана. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай – трекер) ✓ Программа Gaze Point ✓ ПрограммаSensoryGuruEyeFX <p>Алгоритм выполнения упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай-трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Включить звук. 4. Открыть программу SensoryGuruEyeFX, выбрать игру «Лампочки». <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Я вижу, что ты смотришь на верхнюю часть экрана, потому что в этом месте загорается лампочка» • «Ты смотришь на лампу в нижнем ряду, а я в это время слышу звук». 	1
	Ребенок понимает, что надо смотреть		<p>Упражнение №3 «Шланг»</p> <p>Цели:</p>	1

		<p>не шланг, а не на предмет . на который хочешь направить шланг, успешно проходит каждый уровень, реагирует на анимацию</p> <p>Ребенок целится по всей области экрана, поражает и большие и маленькие пузырьки, понимает, когда лопаешь большие появляется много маленьких пузырьков</p> <p>Ребенок концентрируется на экране, способен попадать в цели, реагирует на знакомые мишени, понимает. когда смотришь на мишень, за ней раскрывается картинка</p>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать способность попадать в цели разных размеров в разных областях экрана ✓ Пополнять словарный запас. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Помой машину, загаси костры, полей растения, прогони жуков и птиц огромным шлангом. Смотри, на какие еще предметы направить этот шланг, чтобы пройти этот уровень». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если ребенок уверенно выполняет задание, записать время выполнения; • Придумать сказку про Шланголяндию. <p>Упражнение №4 «Пузыри»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение ребенка следить за движущимися объектами; ✓ Развивать способность попадать в цели разных размеров в разных областях экрана. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Когда ты смотришь на шарик, он лопается и превращается в шарики меньшего размера» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если ребенок уверенно выполняет задание, задайте число шариков, которые надо лопнуть. 	
				<p>Упражнение №5 «Стрелялка»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение концентрироваться на экране, способности попадать в цель во всех областях экрана ✓ Развивать умение правильно реагировать на инструкции. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Надо попасть в большее количество мишеней. За тобой следят часы. Постарайся получить больше очков. Смотри на первую мишень 3 секунды, и все начнется! <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Чтобы было интереснее, необходимо использовать знакомые картинки в качестве мишеней; 	1

		<p>Ребенок способен сконцентрироваться на цели, чтобы включить видео, удерживать взгляд на цели, чтобы продолжить воспроизведение видеоклипа, понимает, что он управляет проигрыванием с помощью взгляда</p> <p>Ребенок реагирует на анимацию и звуки, понимает, что ударяет по объекту с помощью взгляда</p> <p>Ребенок способен сконцентрироваться на цели, чтобы включить видео, удерживать взгляд на цели, чтобы продолжить воспроизведение</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Если курсор слегка отклоняется, провести калибровку. <p>Упражнение №6 «Видеостенка 2» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение ребенка концентрироваться на цели, чтобы включить видео (выбор из 2). <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Когда ты смотришь на одну из картинок, включается видеоролик, когда отводишь взгляд видео остановится». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Можно использовать разные видеоролики для повышения мотивации детей. 	
				<p>Упражнение №7 «Бокс с фруктами» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение концентрироваться на экране, способности попадать в цель во всех областях экрана ✓ Развивать умение правильно реагировать на инструкции. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Попади боксерской перчаткой в картинку с фруктом. Для этого надо посмотреть на фрукт, когда он пролетает по экрану. Для выполнения упражнения надо победить 20 фруктов» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ребенку необходимо помочь улучшить результат; ✓ Включить хронометраж, чтобы проверить прогресс ребенка. <p>Упражнение №8 «Видеостенка4» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение ребенка концентрироваться на цели, чтобы включить видео (выбор из 4). <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Когда смотришь на одну из картинок, включается видео ролик. Когда отводишь взгляд, видео остановится» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Можно использовать разные видеоролики для 	1

		<p>видеоклипа, понимает, что он управляет проигрыванием с помощью взгляда</p> <p>Ребенок направляет взгляд на снежинки, реагирует на анимацию снежинок и снеговика, понимает, что с помощью взгляда соберёт из снежинок снеговика</p>		<p>повышения мотивации детей.</p> <p>Упражнение №9 «Видеостенка 6» Цели: ✓ Развивать умение ребенка концентрироваться на цели, чтобы включить видео (выбор из 6). Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Когда смотришь на одну из картинок, включается видео ролик. Когда отводишь взгляд, видео остановится» Важные советы: <ul style="list-style-type: none"> Можно использовать разные видеоролики для повышения мотивации детей. Упражнение №10 «Снежинка» Цели: ✓ Развивать умение ребенка направлять взгляд на определенный объект на экране. Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: <ul style="list-style-type: none"> «Будем смотреть на снежинки и соберём снеговика. Когда составим вместе 25 снежинок, наш снеговик оживет». </p>	1
4.	<p>ПОНЯТИЕ ЦЕЛИ</p> <p>«Я могу посмотреть на определенную часть экрана, чтобы произошло какое-то действие»</p>	<p>Поимка более одного раза станет хорошим показателем успеха.</p>	<p>Обучение На данном этапе происходит обучение тому, что выполнение взглядом действия «навести курсор» приводит к выполнению данного действия. Этот этап сосредоточен на том, чтобы научить ученика фокусировать свой взгляд на той части экрана, которую он выбирает.</p> <p>Коммуникация На этом этапе ученик активно выбирает то, что он хочет сказать с помощью взгляда, так как звук слышен лишь тогда, когда ученик</p>	<p>Упражнение № 1. «Поймай меня» Цели: ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию. Для начала и выполнения задания необходимо: ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDynavox (ай - трекер) ✓ Программа Gaze Point Алгоритм выполнения упражнения: 1. Подключить и запустить ай-трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Включить звук и наблюдать за глазами паучка на экране.</p>	1

			<p>смотрит на конкретную часть экрана. Партнер по общению реагирует на сообщения, которые ученик воспроизвел при помощи взгляда.</p> <p>Калибровка. Для данного этапа ученику требуется хорошая калибровка, т.е. слежение за максимальным количеством точек. Действия в этом разделе можно опробовать при наличии ай – трекера TobiiDynavox.</p>	<p>4. Ученик может поймать паучка, зафиксировав взгляд непосредственно на нем. Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Я вижу, что ты смотришь вниз экрана. Ты совсем близко к паучку» • «Ты смотришь на паучка, а я в это время слышу звуки». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если точность снижается необходимо откалибровать устройство; • Побуждать ученика смотреть на все части экрана, проговаривая слова, обозначающие разные части экрана. 	
		<p>Ребенок удерживает взгляд, чтобы метнуть дротик, имеет доступ к разным областям экрана, к дротикам, мишени, человеку и стене</p> <p>Ребенок способен следить за ингредиентами волшебного напитка, концентрирует взгляд для выбора напитка, следит за анимацией, реагирует на нее</p> <p>Ребенок целится и делает выбор,</p>		<p>Упражнение №3 «Дартс» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение ребенка удерживать взгляд на конкретных участках экрана. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Направляй взгляд как можно точнее в центр мишени. Посмотри, что произойдет, если дротик попадет в человека!» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Для перезагрузки игры надо смотреть на чашку. <p>Упражнение №4 «Волшебный напиток» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Развивать умение ребенка следить за анимацией на экране, концентрировать взгляд для осуществления выбора. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Волшебник варит зелье из 4 частей. Смотри внимательно, что он добавляет в свой чан и повтори его рецепт». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Цвет чана – такой же, как цвет предыдущего напитка. 	1
				<p>Упражнение №5 «Веселый футбол» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на 	1

		<p>удерживает взгляд в области, куда забивает мяч, отражает мяч в разных зонах ворот</p> <p>Ребенок исследует экран, находит звездочки, способен выбрать животных, перетаскивает картинку животных на звездочки, реагирует на голоса животных</p>		<p>экране.</p> <p>✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию.</p> <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Чтобы забить гол, выберите место у ворот, куда хотите попасть, и смотрите на него. Молли будет стараться отбить твой мяч. Ты и сам можешь стать вратарем, для этого надо посмотреть на значок замены» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> Обратить внимание: может ли ребенок забить мяч высоко под штангу, может ли победить со счетом 5-0 <p>Упражнение №6 «Джунгли»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Создай сценку в джунглях! Выбери взглядом животное, а потом посмотри на звездочку, на которой ты его поместишь». <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> Размещать животных необходимо в подходящих местах; Сохранить картинку можно клавишей Печать экрана; Перезапустить игру взглядом на звездочку. 	
		<p>Ребенок исследует экран, находит звездочки, способен выбрать любого из динозавров, перетаскивает картинку животных на звездочки, реагирует на указания</p>		<p>Упражнение №7 «Динозавры»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Создай сцену из жизни древних животных! Сначала смотри на динозавра и выбери его, а потом на ту звездочку, на которой ты его поместишь». <p>Важные советы:</p>	<p>1 1</p>

		<p>специалиста</p> <p>Ребенок исследует экран, находит звездочки, способен выбрать любого из жуков, перетаскивает картинку жуков на звездочки, реагирует на указания специалиста</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Размещать животных необходимо в подходящих местах; • Сохранить картинку можно клавишей Печать экрана; • Перезапустить игру взглядом на звездочку. <p>Упражнение №8 «Жуки»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Создай картинку с сонными ленивыми жучками. Сначала смотри на жука и выбери его, а потом на ту звездочку, на которой его поместишь».</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Размещать животных необходимо в подходящих местах; • Сохранить картинку можно клавишей Печать экрана; • Перезапустить игру взглядом на звездочку. 	
		<p>Ребенок исследует экран с подводным пейзажем, находит звездочки, способен выбрать любого из морских животных, перетаскивает картинку рыб на звездочки, реагирует на указания специалиста</p> <p>Ребенок исследует экран с лесным пейзажем, находит звездочки, способен выбрать любого из</p>		<p>Упражнение №9 «Подводный мир»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит к действию. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Создай сцену с подводными жителями! Сначала смотри на животного и выбери его, а потом на ту звездочку, на которой ты его поместишь».</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Размещать животных необходимо в подходящих местах; • Сохранить картинку можно клавишей Печать экрана; • Перезапустить игру взглядом на звездочку. <p>Упражнение №10 «Мир леса»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Научиться нацеливать взгляд на конкретные места на экране. ✓ Понять, что нацеливание и фиксация взгляда приводит 	<p>1 1</p>

		лесных животных, перетаскивает картинку животных на звездочки, реагирует на указания специалиста		к действию. Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: <ul style="list-style-type: none"> «Создай сценку с лесными жителями! Сначала смотри на животного и выбери его, а потом на ту звездочку, на которой ты его поместишь» Важные советы: <ul style="list-style-type: none"> Размещать животных необходимо в подходящих местах; Сохранить картинку можно клавишей Печать экрана; Перезапустить игру взглядом на звездочку. 	
5.	ВЫБОР «Я могу выбирать конкретное содержание на экране с помощью взгляда»	Если по окончании игры появился трофей, задания выполнены великолепно. Ученик проявил способность нацеливать взгляд на разные объекты на экране.	<p>Обучение. На этапе выбора ученик учится тому, что выбор на экране приводит к действиям в реальной жизни. Например, можно сообщить о гололеде, удовольствии или усталости, выбрав соответствующие ключевые слова на экране. Необходимо упражнять навык задержки взгляда в конкретной точке экрана, чтобы осуществить выбор</p> <p>Коммуникация опирается на выбор в реальной жизни, который делает ученик. Выбор, сделанный в рамках визуальной сцены, опорной страницы или игры, приводит к полной двусторонней связи, когда партнер по общению надлежащим образом реагирует на выбор, сделанный при помощи действия и инструкций, которые он сообщает ученику.</p> <p>Калибровка. На данном этапе ученику требуется хорошая калибровка, т.е. слежение за максимальным количеством</p>	<p>Упражнение № 1. «Парные карты» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Для начала и выполнения задания необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Устройство отслеживания направления взгляда TobiiDyNavox (ай - трекер) ✓ Программа Gaze Point <p>Алгоритм выполнения упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Подключить и запустить ай-трекер. 2. Открыть и подключить программу GazePoint, при помощи кнопки воспроизведения (мышь отключить). 3. Пройти по ссылке http:// tobii – dynavox – christmas-games.com/memory-game/ memory-game.html#setting. 4. Включить звук. 5. Выбрать нужный уровень игры. 6. Чтобы перевернуть карту, ученик должен на некоторое время задержать взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> «Ты нашел велосипед! Я помню, что другой велосипед был в верхнем ряду» «Я вижу, что ты переворачиваешь эту карту, когда задерживаешь на ней свой взгляд. Она переворачивается, когда ты выбираешь ее глазами!» <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> При снижении точности необходимо откалибровать 	1

			<p>точек. Действия в этом разделе можно опробовать при наличии ай – трекера Tobii Dynavox.</p>	<p>устройство;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Время задержки взгляда можно изменить в настройках; • Ученику необходимо оказывать помощь, повторяя изображения и их положения на экране. 	
		<p>Ребенок концентрирует взгляд для выбора объекта, следит за анимацией, реагирует на нее, способен сделать выбор блюд</p>		<p>Упражнение № 2. «Ужин» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Выбери блюда на ужин этого персонажа, глядя на их ассортимент в правой части экрана»</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за движением курсора, отслеживает ли ребенок анимацию. 	1 1
		<p>Ребенок концентрирует взгляд для выбора объекта, следит за анимацией, реагирует на нее, способен сделать выбор предметов</p>		<p>Упражнение № 3. «Метатель» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Выбери метательные снаряды для персонажа, они находятся в левой части экрана»</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за движением курсора, отслеживает ли ребенок анимацию. 	
		<p>Ребенок концентрирует взгляд для выбора объекта, следит за анимацией, реагирует на нее, способен сделать значимый выбор предметов</p>		<p>Упражнение №4. «Снеговик» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Выбери, чем ты можешь помочь снеговика. Предметы для выбора находятся в правой части экрана»</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за движением курсора, отслеживает ли ребенок анимацию. 	1 1

		<p>Ребенок концентрирует взгляд для выбора объекта, следит за анимацией, реагирует на нее, способен сделать значимый выбор шин</p>		<p>Упражнение № 5. «Шины» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Выбери, какие шины предложить автомобилю Коли. Шины для выбора находятся в правой части экрана»</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за движением курсора, отслеживает ли ребенок анимацию. 	
		<p>Ребенок концентрирует взгляд для выбора объекта, следит за анимацией, реагирует на нее, способен сделать значимый выбор палочек для барабана</p>		<p>Упражнение № 6. «Барабанщик» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Выбери, какими палочками будет играть барабанщик. Палочки для выбора находятся в правой части экрана».</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Следить за движением курсора, отслеживает ли ребенок анимацию. <p>Упражнение № 7. «Мнения» Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Посмотри на рисунок в центре экрана и подумай, нравится он тебе или нет. Если нравится. Переведи взгляд на зеленое лицо с улыбкой. Если не нравится-на красное сердитое лицо».</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Суть игры-научиться выразить свое мнение: да или нет. • Необходимо менять картинки и узнавать отношение ребенка к предметам или явлениям. 	1
		<p>Ребенок может выбрать приятных персонажей, отличает их от неприятных, следит за анимацией, реагирует на нее, определяет кто или что ему не нравится</p>		<p>Упражнение № 8. «Фабрика монстров»</p>	1

		<p>Ребенок нацелен на выбор предметов одежды и персонажей, концентрирует взгляд для выбора объекта или выбирает звездочку для перезагрузки, следит за анимацией. реагирует на нее</p> <p>Ребенок нацелен на выбор действия, следит за анимацией. реагирует на нее</p>		<p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Создай монстра. Выбирай рот, глаза, предметы и одежду».</p> <p>Важные советы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Необходимо пронаблюдать получится ли у ребенка создать «страшного» или «веселого» монстра • Можно сохранить изображение клавишей Печать экрана • Посоветуйте ребенку перезапустить игру кнопкой со звездочкой. <p>Упражнение № 9. «Камень, ножницы, бумага»</p> <p>Цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Учить активно нацеливать взгляд на конкретные участки экрана; ✓ Учить делать выбор, задерживая взгляд. <p>Использовать следующие фразы, чтобы поддержать общение: «Бумага побеждает камень, потому что оборачивает его, камень бьет ножницы, потому что затупляет их, ножницы побеждают бумагу, потому что разрезают ее».</p>	1
ИТОГО				32	

1.4. Планируемые результаты.

- У ребенка с ТМНР развиты навыки управления компьютером при помощи взгляда, возникает понимание того, что движение его глаз может оказывать прямое и непосредственное воздействие на то что происходит на экране;
- Коммуникация и обучение ребенка с ТМНР становятся очевидными на каждом этапе усвоения Программы;
- У ребенка с ТМНР в процессе овладения управлением компьютером при помощи взгляда пополняется словарный запас.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

2.2. Материально-техническое обеспечение: прибор Ай - трекер, ноутбук, удерживающее устройство для ребенка (вращающееся кресло), стул (для специалиста), бумага формат А4, фломастеры, карандаши цветные, цветной принтер

2.2.1. Информационное обеспечение:

- Фотоаппаратура.
- Компьютер с выходом в интернет (в методическом кабинете).
- ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:

- <http://www.sandpictures.ru>

- <http://www.jlady.ru>

- <http://www.u-sovenka.ru>

- <http://www.vita-studia.com>

- <http://www.mc-art.ru>

- <http://www.istok-audio.com>

2.2.2. Кадровое обеспечение

В реализации программы принимает участие:

Вализер Елена Анатольевна, учитель-дефектолог, высшая квалификационная категория, Триппель Наталья Владимировна, учитель-дефектолог, первая квалификационная категория, Гришанова Оксана Олеговна, учитель-логопед. Прошли обучающий курс: по использованию системы для ай – трекинга (управление компьютером при помощи взгляда) как средства для Альтернативной и Аугментативной коммуникации.

2.3. Формы аттестации (способы проверки результатов освоения программы).

2.3.1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

После выполнения игрового задания заполняются примерные таблицы:

Название игры	В парке
Учебная цель	находить 3 мультика на экране
Дата	12.09.2020
Время	16.00
Длительность	30 мин
ФО ребенка	
ФИО специалиста	
Калибровка	да
Поза ученика	в коляске, голова откинута на спинку
Расположение устройства	высоко над головой ребенка
Комментарии	анализ показал у ребенка большую склонность смотреть на левую часть экрана

	Отсутствует	Развивается	Достигнуто	Наблюдения
Концентрация на экране		✓		
Исследует сцену в поисках звуков и анимации				
Понимает, что видео и звуки включаются там, куда он направляет свой взгляд		✓	✓	
Реагирует на анимацию			✓	
Правильно реагирует на указания инструктора		✓		

Уровень	1 низкий	2	3	4	5	Комментарии
Помощь						
Мотивация						
Удовольствие						
Успешность						

2.3.2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: онлайн фотовыставка на сайте ДОО, тематическое открытое занятие – ежегодно 1 раз в год (апрель)

2.4. Оценочные материалы

Наблюдение, критерии освоения программы [11, С.69-79]

2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Методы и приемы обучения:

Наглядные: показ иллюстраций, фотографий, графических изображений, метод демонстрации (наблюдение за процессом выполнения действий), просмотр презентаций.

Словесные: слушание, пояснение, объяснения, ситуативный разговор, беседа, рассказ;

Практические: игровые, упражнения, соавторство, экспонирование (фото и видео выставки работ), элементы театрализации; пальчиковая гимнастика [11, С. 98-99], рисование с ребенком «рука в руке».

Форма организации образовательного процесса: индивидуальное занятие

Форма организации НОД: индивидуальная

Формы организации учебного занятия: НОД, онлайн фотовыставка.

Педагогические технологии:

- Личностно-ориентированные
- Игровые
- Информационно-коммуникационные
- Здоровьесберегающие
- Развивающие

Структура индивидуального занятия:

- Приветствие. Эмоциональный настрой на предстоящую деятельность. Коммуникативные игры.
- Калибровка (необходима для точного визуального управления прибором ай-трекер).
- Игровые упражнения с использованием прибора ай-трекер (если ребенок отвлекается, сеанс прерывается, выполняются упражнения с использованием, например, цветных карандашей, маркерной доски).
- Динамическая пауза.
- Эмоциональная установка на успешность. Ритуал «выхода» из занятия.

**Дидактические материалы:
ЭТО МОГУТ БЫТЬ
Упражнения для развития мелкой моторики**

Развивающие кинезиологические упражнения

**Психогимнастика на развитие эмоциональной сферы
И ДР.**

2.6. Список литературы и интернет-источников

Список литературы:

1. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс]: приказ Минобрнауки России от 19 дек. 2014 г. № 1598 // Консультант Плюс: надежная правовая поддержка. – Электрон. дан. – Москва, 2014. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_175495/ (дата обращения: 12.12.2018).

2. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) [Электронный ресурс] : приказ Минобрнауки России от 19 дек. 2014 г. № 1599 // Консультант Плюс: надежная правовая поддержка. – Электрон. дан. – М., 2014. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_175316/ (дата обращения: 12.12.2018).

3. Архипова Е.Ф. Стертая дизартрия у детей. – Москва: Астрель, 2006. – 319 с.
4. Верещага И.В., Моисеева И.В., Пайкова А.М. Психолого – педагогическая диагностика детей с тяжелыми и множественными нарушениями развития, включающими нарушения зрения и слуха. – Москва, Теревинф, 2019 .
5. Филичева Т.Б. , Соболева А.В. Развитие речи дошкольника: Методическое пособие с иллюстрациями. – Екатеринбург, Арго, 1996. – 80 с.
6. Загрядская В.Н. Обучение и воспитание детей с множественными нарушениями развития: Образовательная программа. Дополнительное образование. – Москва, Рафаил, 2009 .
7. Битова А.Л., Бояршинова О.С. Развивающий уход за детьми с тяжелыми множественными нарушениями. – Москва, Теревинф, 2018 .
8. Барабанщикова В.А. Айтрекинг в психологической науке и практике. Часть № 1. – Москва, Когито – центр, 2016.
9. Барабанщикова В.А. Айтрекинг в психологической науке и практике. Часть № 2. – Москва, Когито – центр, 2016
10. Психофизиологические основы жизнеспособности человека в онтогенезе / Е. И. Николаева [и др.] // Жизнеспособность человека: индивидуальные, профессиональные и социальные аспекты. – Москва, 2016. – С. 394–407.
11. Охрименко М. Г. Особенности сенсорного восприятия окружающего мира детей с тяжелыми множественными нарушениями развития / М. Г. Охрименко, М. А. Муратова // Исследования молодых ученых: психолого-медико-педагогические проблемы современного образования: материалы докл. II Всерос. науч.-практ. студенческой конф. – Ростов н/Д., 2018. – С. 272–275.
12. Муратова М. А. Психофизиологические особенности эмоционального состояния детей с нарушением речи дошкольного возраста // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2016. – № 5. – С. 137–139.
13. Матвеева М. В., Баулин А. Н. Условия реализации адаптированной основной общеобразовательной программы для детей с ТМНР в общеобразовательных учреждениях в рамках ФГОС // Концепт. – 2015. – № Т. 13. – С. 3466–3470.
14. Левченко И. Ю. Проблемы реализации ФГОС начального общего образования обучающихся с ОВЗ в работе с детьми с тяжелыми множественными нарушениями развития // Проблемы реализации ФГОС для детей с ограниченными возможностями здоровья: сб. ст. по материалам круглого стола. – Москва, 2016. – С. 16–25.

15. Охрименко М. Г. Нейропсихологический подход к изучению психофизиологических механизмов сенсорного восприятия окружающего мира детей с тяжелыми множественными нарушениями / М. Г. Охрименко, М. А. Муратова // Современные направления психолого-педагогического сопровождения детства : материалы VI междунар. науч.- практ. конф. – Новосибирск, 2019. – С. 240–242.

16. Царёв А. М. Требования к структуре образовательных программ для детей с тяжелыми и множественными нарушениями развития и к возможным результатам их освоения в контексте разработки ФГОС для обучающихся с ОВЗ / А. М. Царёв, Л. А. Головчиц // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. – 2014. – № 3. – С. 12–19.

17. Царев А. М. Федеральный государственный образовательный стандарт для обучающихся с ОВЗ как условие доступности образования для детей с тяжелыми и множественными нарушениями развития / А. М. Царёв, Л. А. Головчиц // Дефектология. – 2014. – № 1. – С. 3–13.

18. Руководство пользователя. Методика обучения работе с ай – трекером, TobiiDynavoxPCEyeMini. Группа компаний: Исток – Аудио, – Москва, 2019.