

Міністерство освіти і науки України  
Департамент освіти і науки Миколаївської обласної державної адміністрації  
Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Л. Г. Захарова,  
Г. Л. Норд

**ТЕХНОЛОГІЇ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНОГО  
ІНТЕРАКТИВНОГО ОБЛАДНАННЯ  
В КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИТКОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ  
В УМОВАХ ІНКЛЮЗИВНО-РЕСУРСНИХ ЦЕНТРІВ**

Методичні рекомендації для фахівців ІРЦ та установ  
з інклюзивною формою навчання



Миколаїв – 2020

Рекомендовано вченою радою ЧНУ ім. Петра Могили (протокол № 11 від 27 серпня 2020 р.).

**Рецензент:**

*Лисенкова І.*, доктор психологічних наук, професор б. в. з., завідувач кафедри психології ЧНУ ім. Петра Могили.

3 38

**Захарова Л. Г.** Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів : методичні рекомендації для фахівців ІРЦ та установ з інклюзивною формою навчання / Л. Г. Захарова, Г. Л. Норд. – Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2020. – 108 с.

Представлені технології є результатом роботи Наукового дослідно-практичного центру з питань інклюзії та реабілітації (НДПЦ) ЧНУ ім. Петра Могили з адаптації вітчизняного інтерактивного обладнання до вимог корекційно-розвиткової та реабілітаційної діяльності з дітьми та особами з особливими освітніми потребами. Методичні рекомендації містять загальні поради щодо застосування різних видів обладнання, специфіку використання з дітьми та дорослими з різними психофізичними порушеннями, приклади безпосередньої роботи з дітьми. Окрему увагу приділено «технологічним родзинкам» – рекомендаціям з використання різних видів інтерактивного обладнання в конкретних випадках. Додатки до методичних рекомендацій містять опис усіх ігор та ефектів, які представлені на інтерактивній панелі, інтерактивній підлозі та тренажері дрібної моторики з рекомендаціями до застосування в корекційній та реабілітаційній діяльності. Практикам буде цікаво ознайомитися з прикладами апробації технологій роботи з інтерактивним обладнанням на базі НДПЦ.

Методичні рекомендації призначено для фахівців інклюзивно-ресурсних центрів, педагогів, які працюють у закладах з інклюзивним навчанням, студентів профільних спеціальностей (психологів, логопедів, учителів-реабітологів, ерготерапевтів, соціальних працівників) та слухачів курсів підвищення кваліфікації за тематикою інклюзивного навчання. Будуть корисні фахівцям сфери корекційно-розвиткової та реабілітаційної діяльності, які прагнуть професійного зростання та розвитку за рахунок застосування новітнього обладнання.

УДК 159.98[001.895.+364-214-786](076)

© Захарова Л. Г., Норд Г. Л., 2020

© ЧНУ ім. Петра Могили, 2020

# **ЗМІСТ**

---

<b>Вступ</b> .....	5
<b>Розділ 1</b>	
<b>Опис та рекомендації під час застосування інтерактивного інноваційного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності</b> .....	7
1.1. Інтерактивна підлога .....	8
1.2. Інтерактивна панель .....	8
1.3. Тренажер дрібної моторики .....	9
1.4. Інтерактивна пісочниця .....	10
<b>Розділ 2</b>	
<b>Особливості застосування інтерактивного обладнання у разі різних порушень та функціональних обмежень</b> .....	13
<b>Розділ 3</b>	
<b>Галузі використання інноваційного Інтерактивного обладнання</b> .....	16
3.1. Медична та соціально-психологічна реабілітація.....	16
3.2. Заклади середньої, дошкільної, спеціальної освіти .....	17
3.3. Заклади позашкільної освіти та розважальні установи .....	18
<b>Розділ 4</b>	
<b>Технології використання інтерактивного інноваційного обладнання в умовах інклюзивно-ресурсного центру</b> .....	20
4.1. У практиці психолога.....	23
4.1.1. Інтерактивна пісочниця .....	23
4.1.2. Інтерактивна підлога .....	25
4.1.3. Тренажер дрібної моторики.....	27
4.2. У практиці логопеда-дефектолога .....	27

4.2.1. Інтерактивна підлога .....	27
4.2.2. Інтерактивна пісочниця .....	32
4.2.3. Інтерактивна панель .....	34
4.3. У практиці вчителя-реабілітолога .....	37
<b>Розділ 5</b>	
<b>Досвід апробації технологій використання інноваційного інтерактивного обладнання в Науковому дослідно-практичному центрі ЧНУ ім. Петра Могили .....</b>	<b>40</b>
<b>Список використаних джерел .....</b>	<b>56</b>
<b>Додатки .....</b>	<b>59</b>
Додаток 1. Таблиця порушень функціонування за видами прояву .....	59
Додаток 2. Опис та рекомендації для застосування вправ, ігор та ефектів на пристрої Інтерактивна підлога .....	61
Додаток 3. Опис та рекомендації для застосування вправ, ігор та ефектів інтерактивної панелі .....	78
Додаток 4. Опис та рекомендації для застосування вправ, ігор та ефектів інтерактивного пристрою Leap motion .....	99
Додаток 5. Показання до використання деяких ефектів інтерактивної панелі в корекції розладів мовлення .....	101

## **ВСТУП**

---

Україна останніми роками зробила багато кроків на шляху розбудови інклюзивного суспільства. Зокрема в освітній галузі удосконалено законодавчу базу з регулювання інклюзивного навчання; розроблено «дорожню карту» для отримання відповідних освітніх послуг дитиною залежно від її потреб; кожен рік збільшується кількість шкільних класів та груп у ЗДО з інклюзивною формою навчання та виховання; створено систему підготовки асистентів учителів і вихователів; постійно розробляються навчальні програми з різних дисциплін для дітей з особливими освітніми потребами. Важливим кроком у розбудові інклюзивної освіти стало створення інклюзивно-ресурсних центрів, які на відміну від психолого-медико-педагогічних комісій здійснюють не тільки діагностичну, але й корекційно-розвиткову діяльність.

Приєднання дітей з особливими освітніми потребами в сучасних умовах до загального навчального простору потребує більш досконалих та технологічних засобів навчання, розвитку та корекції.

Корекційно-розвиткова робота в сучасних умовах потребує оновлення методів корекції та інструментарію. Таким новим інструментарієм, де були б вдало поєднані сучасне інтерактивне обладнання та контент, є інноваційні інтерактивні пристрої, створені українською компанією ТОВ «Бріолайт-Україна». Важливо враховувати, що використання обладнання є невід'ємною частиною загального процесу корекції. Тому виникла необхідність створення технологій застосування інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності.

Запропоновані методичні рекомендації є результатом співпраці розробників – виробників обладнання та Наукового дослідно-практичного центру з питань інклюзії та реабілітації Чорноморського національного університету імені Петра Могили. Завданням виробників, науковців та практиків було створення технологій використання інтерактивного інноваційного обладнання в корекційно-розвитковій та відновлювальній діяльності з дітьми з особливими освітніми потребами. У рекомендаціях міститься короткий опис обладнання, показання та обмеження щодо використання, специфіка застосування обладнання у різних сферах корекції та реабілітації. Основну увагу приділено корекційно-розвитковій діяльності з дітьми з особливими освітніми потребами в умовах роботи команди фахівців інклюзивно-ресурсного центру.

Методичні рекомендації розраховано на фахівців, які безпосередньо працюють з дітьми з ООП. Завдання, яке ставили перед собою розробники – надати практичні рекомендації щодо включення різних видів інтерактивного інноваційного обладнання в загальний корекційно-розвитковий процес. З цією метою розміщено опис усіх ефектів, види порушень, у разі яких їх застосування найбільш ефективне та випадки, за яких потрібно використовувати обладнання обережніше або взагалі обрати інший метод роботи. Для початківців та більш досвідчених фахівців, які не мають досвіду роботи з обладнанням, наведено опис процесу апробації технологій використання інноваційного інтерактивного обладнання в умовах Наукового дослідно-практичного центру з питань інклюзії та реабілітації Чорноморського національного університету імені Петра Могили. Апробація проводилася протягом 2019–2020 року із залученням дітей з різними особливостями розвитку та функціонування.

Варто відзначити, що як будь-який метод або технологія застосування інтерактивного інноваційного обладнання будуть ефективними тільки за умови включення у загальний комплекс корекційно-розвиткової діяльності. Запропоновані вправи, модифікації відомих ігор або методик дають можливість фахівцям зробити процес одночасно ефективним та цікавим для самої дитини, мотивуючим її як на співпрацю із дорослим, так і на досягнення результату у виконанні завдань. Ознайомившись із запропонованими технологіями, фахівець одночасно отримує вже готовий інструментарій для роботи, поле для власної творчості заради досягнення конкретної мети з окремою дитиною або видом порушення.

# **Розділ 1**

## **Опис та рекомендації під час застосування інтерактивного інноваційного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності**

---

Інклюзивне середовище часто розуміють як можливість фізичного доступу людей з психофізичними особливостями до реалізації їх потреб. Але інклюзивність – це не тільки фізичний доступ до закладу, транспорту, послуги, але й включення в усі суспільні процеси. Зокрема право дітей з особливими освітніми потребами на розвиток та навчання. Для того, щоб освітня інклюзія була повноцінною, таким дітям необхідне постійне проведення корекційно-розвиткової та реабілітаційної роботи. І тут є певні проблеми. Така робота передбачає щоденне повторення одних і тих самих завдань та вправ. Для того, щоб ця діяльність була ефективною, бракує мотивації самої дитини. Дуже часто такі діти мають низький рівень довільності і треба заздалегідь знаходити завдання не просто доцільні в кожному випадку, але й цікаві самій дитині. І дуже часто фахівці відчувають брак саме таких завдань. Кожного разу треба готувати нові матеріали, а це час і витрати. До того ж сучасні діти, як і всі ми, певною мірою залежать від комп'ютерних ігор та гаджетів, і звичні вправи (рухові та розвиткові завдання) не викликають у них зацікавленості та бажання їх виконувати. Отже, є необхідність запроваджувати не тільки нові методи, але й нові засоби. Таким засобом, який дозволить мотивувати дітей з особливими освітніми потребами, стає інтерактивне обладнання.

Перевагою роботи з обладнанням є те, що до нього дитині не треба пристосовуватись. Якщо вона один раз із його допомогою працювала – воно їй знайоме. Його не обов'язково використовувати постійно і витрачати час занять для ознайомлення та звикання. Робота з обладнанням може бути органічно вплетена в уже заплановане і розроблене заняття, а вилучення не впливає суттєво на поставлену мету. Водночас, таке використання дозволяє ПО бути цікавим, захоплює дитину, мотивує до виконання вправ та є нагородою за монотонні або не дуже цікаві попередні заняття.

### **1.1. Інтерактивна підлога.**

Інтерактивна підлога *Briolight S* – це інтегрована система проєкційного зображення та датчиків, які дозволяють взаємодіяти із проєкційним відображенням на підлозі. Прилад має компактні розміри, монтується під стелею на висоті від 3 метрів. Розмір проєкції від 1,5 до 2 метрів, він залежить від висоти розташування проєкційного приладу – чим вище його розташування, тим більше зображення на підлозі. Може бути встановлений у будь-якому приміщенні. Зв'язок з мережею Інтернет потрібний тільки для оновлення програмного забезпечення та віддаленого технічного обслуговування. Важливим для безпечного користування є контроль безперебійності подання електричного струму. Перевагою в користуванні (на відміну від інших інтерактивних пристроїв) є те, що дитина контактує тільки з проєкцією на підлозі – це дає максимально безпечні умови роботи, ні собі, ні обладнанню вона не зашкодить. Тому фахівець може повністю зосередитися на безпосередній корекційній або реабілітаційній діяльності. Обладнання може бути встановлено у будь-якому приміщенні. Для його використання достатньо звільнити площу проєкції + 2–2.5 метри навколо для вільного підходу. Управління пристроєм здійснюється за допомогою пульта. Під час включення на підлозі спочатку з'являється головне меню, яке знаходиться в центрі, і містить умовні позначки до кожної гри або ефекту, стовпчик «Налаштування» ліворуч, стовпчик з переліком усіх ефектів праворуч. Увійти до гри можна тільки через умовне позначення в центрі екрану. Насамперед, фахівець має ознайомитися з кожною грою сам (див. Додаток 2). Налаштування дають можливість змінювати час, швидкість або складність гри. Перелік усіх ігор на екрані праворуч призначений для створення особистої чи тематичної папки для фахівця або конкретної дитини. Створення таких папок дає можливість спланувати послідовність роботи та зберегти час у ході проведення заняття. Згодом, фахівець може сформулювати набір папок для роботи з конкретними порушеннями, віковими групами дітей або корекційно-розвитковими завданнями.

Програмне забезпечення інтерактивної підлоги включає вправи для розвитку пізнавальних процесів: сприймання, уваги, мислення, пам'яті.

Більш детальний опис ігор та ефектів наведено у Додатку 2.

### **1.2. Інтерактивна панель.**

Інтерактивна LCD-панель являє собою інтерактивний LCD-екран (розмір 32 або 43 дюйми), який встановлюють на підлоговій стійці з



## **Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

колесами, що дозволяє використовувати його як універсальний мобільний інструмент. На стійці змонтовано потужний компактний комп'ютер з операційною системою Андроїд. Система оснащена звуком, WI-FI, бездротовою клавіатурою. Конструкція дозволяє підключати додаткове обладнання (наприклад, мікрофони, тренажери великої або дрібної моторики, джойстики, ноутбуки). За потреби може бути додано додатково операційну систему Windows. У базовій комплектації система містить ігри та ефекти (на базі операційної системи Андроїд), які пропонує виробник (див. Додаток 3). Але користувачі можуть доповнювати контент панелі власними програмами, документами, презентаціями, які підтримує операційна система. У користувачів є можливість підключитися до мережі Інтернет і користуватися її ресурсами (Технічний паспорт виробу Інтерактивна LCD-панель TM BRIOLIGHT).

За своєю сутністю інтерактивна панель являє собою звичайний планшет. Але її розмір, вертикальне розташування та можливість приєднувати додаткові пристрої значно розширює можливості установ і фахівців у галузі корекції, реабілітації та інклюзивної освіти.

Більш детальний опис ігор та ефектів у Додатку 3.

### ***1.3. Тренажер дрібної моторики.***

Тренажер дрібної моторики складається з пристрою *Leap motion*, який приєднується до будь-якого комп'ютера або ноутбука. Дитина сідає перед екраном, пристрій розташовують перед нею таким чином, щоб можна було розмістити кисть руки на невеличкій відстані над ним. Під час включення програми на екрані з'являється ігрове поле, в якому має вирішувати завдання дитина. Для того, щоб отримати потрібний результат, необхідно дивитися тільки на екран, одночасно виконуючи рухи рукою над пристроєм. Якщо рухи рукою були вдалими, ігрове завдання розв'язується.

Робота з пристроєм у корекційно-розвитковій, реабілітаційній або навчальній діяльності дозволяє вирішувати такі завдання:

1. Розвиток дрібної моторики, точність та автоматизація дрібних рухів кисті та пальців рук.
2. Контроль за положенням руки для досягнення ігрової цілі.
3. Самостійне знаходження певного положення або руху руки для розв'язання ігрового завдання.
4. Концентрація уваги на завданні впродовж тривалого часу (формування довільності уваги).

5. Розширення зони концентрації уваги (одночасно на ігровому завданні та положенні руки).

6. Розвиток просторового мислення, орієнтація на площині.

7. Формування самостійності, наполегливості, довільності діяльності.

Використовується як самостійний вид діяльності при виражених порушеннях загальної координації, дрібної та великої моторики, праксису (цілеспрямованої рухової активності), так і при комплексних видах порушень.

Як частина загальної корекційно-розвиткової роботи пристрій буде корисним у таких випадках:

1. Тренування концентрації уваги.

2. Розвиток просторового мислення.

3. Формування самостійності, довільності та наполегливості.

4. Розвантаження та переключення на новий вид діяльності.

5. Активізація та підвищення мотивації до заняття.

6. Пізнавальна та дослідницька активність.

Більш детальний опис ігор та вправ у Додатку 4.

#### ***1.4. Інтерактивна пісочниця.***

Інтерактивна пісочниця являє собою звичайну пісочницю для піскової терапії з проєктором, який відображає на поверхні різні ландшафти (гори, глибини, низини та рівнини) залежно від рівня піску в зазначеному секторі пісочниці. Змінюючи рівень піску в ємності, можна змінити зображення в пісочниці. Дає можливість створювати власноруч ландшафт, виконувати вправи з власним уявним світом. На відміну від багатьох пристроїв та методів дозволяє рухати двома руками одночасно. Найбільшою перевагою використання інтерактивної пісочниці є перетворення важливих для реабілітації та розвитку вправ на цікаву гру. Для виконання одних і тих самих задач можна обирати різні предмети, сюжети, завдання. Інтерактивний ландшафт підштовхує дитину на якісь дії, фантазії, розвиток сюжету, а вже зробити їх корисними та змістовними – задача дорослого. Інтерактивна пісочниця може стати простором для спільної гри як дитини і дорослого, так і групи дітей, що робить її придатною для роботи з малими групами.

Технологія використання інтерактивної пісочниці, з одного боку, тотожна загальним засобам роботи методами *sand play*. З іншого – має певні відмінності.

Тотожна в тому, що покликана організувати взаємодію дитини з навколишнім світом та дорослим безпосередньо. Примушує дитину до

## **Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

активності (дуже часто діти з ООП мало вмотивовані до занять). Дозволяє розвивати, розширювати її світогляд, знімає тривожність, агресію та негативізм. Опосередковано – через піскові картини та сюжети – можна вирішувати діагностичні і корекційні задачі.

В інтерактивній пісочниці діють ті самі правила: не викидати пісок за межі, переміщувати тільки «свої» фігури, розбирати піскову картину власноруч (якщо немає інших домовленостей).

Відмінності між інтерактивною та звичайною пісочницею:

1. Звичайна пісочниця не обмежує дитину в уявленні того, що є всередині пісочниці. Інтерактивна – одразу задає певні «координати», як земна поверхня, а не щось інше.

2. Звичайна пісочниця більшою мірою покликана занурити дитину до світу символів та фантазій. Інтерактивна, хоч і доповнена, і віртуальна, але реальність, – земний ландшафт.

3. Під час роботи за допомогою звичайної пісочниці першочергова ідея, думка, фантазія клієнта. У процесі роботи з інтерактивною проєкцією скоріше наявна картинка призводить до розгортання сюжету.

4. Змінюючи рівень піску отримуємо нову конфігурацію ландшафту, співвіднесення води і суші, гір та рівнин. Дитина одразу бачить ці зміни, реагує на них.

Наведені особливості інтерактивної пісочниці впливають на використання її в корекційно-розвитковій, реабілітаційній та навчальній діяльності.

Напрями застосування:

- розвиток тактильного, зорового та слухового сприйняття (інтерактивна проєкція супроводжується музикою);
- формування дрібної моторики, усіх видів праксису (конструктивний, регуляторний, символічний), тонких рухів пальців обох рук;
- тренування усіх видів захоплення кисті (кульовидний, циліндричний, гачковидний, міжпальцевий, опозиційний, щипковий) залежно від потреб конкретного клієнта;
- розвиток різних форм уваги, пам'яті, мислення і особливо уяви;
- можливість створення та розвитку сюжету формує довільність, послідовність та логічність;
- простір для навчальної діяльності з різних предметів (ознайомлення з природою, географія, математика тощо);
- формування навичок взаємодії, уміння домовлятися, дій за правилами.

Застосування інтерактивної пісочниці в умовах інклюзивно-ресурсного центру передбачає, що з нею можуть працювати усі фахівці, які працюють з конкретною дитиною: психолог, логопед-дефектолог, учитель-реабілітолог, і це розширює можливості її корекційно-розвиткового впливу. Як і звичайна пісочниця, вона дозволяє будувати комунікацію, робити взаємодію інтерактивною, чутливою до потреб дитини, водночас утримуючи в полі уваги корекційні завдання. Спонукає до творчості та власної діяльності. Це набуває особливої важливості під час роботи з дітьми з низькою мотивацією, довільністю та негативізмом. А такі випадки серед дітей з особливими потребами непоодинокі.

## **Розділ 2.**

# **Особливості застосування інтерактивного обладнання у разі різних порушень та функціональних обмежень**

---

Перевага роботи з обладнанням полягає у тому, що може використовуватися практично без обмежень. Але кожен вид обладнання містить або зображення на екрані (*інтерактивна панель, тренажер дрібної моторики*), або проєкцію на площину (*інтерактивна підлога, інтерактивна пісочниця*). Отже, зображення дуже яскраве, може миготіти та швидко змінюватися, звідси і обмеження при таких симптомах як судомні стани та епіготовність, чутливість до збудження зорового аналізатора, гіперзбудливість. Для запобігання погіршення стану перед початком роботи з інтерактивним обладнанням потрібна консультація лікаря-невролога або психіатра в кожному окремому випадку.

Для кожного виду обладнання треба визначити ряд ознак, які не є забороною для використання, але потребують уваги. Робота з приладом не буде шкідливою, але користі принесе небагато і фахівцю краще обрати інші методи.

### ***Інтерактивна підлога.***

- відсутність зору або дуже низький.

### ***Технологічна родзинка:***

У разі дуже низького зору вибірково можна використовувати такі ефекти, як «Калейдоскоп», «Арка», «Квіти».

- стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату за відсутності рухливості верхніх і нижніх кінцівок.
- неможливість нахилитися, згинатися при відсутності рухливості ніг та обмеженій амплітуді руху верхніх кінцівок.
- низька здатність розуміти інструкцію дорослого.

### ***Технологічна родзинка:***

У випадку ЗПР високого рівня, якщо дитині цікаво і їй не протипоказана рухова активність, вона може просто рухатися поверхнею підлоги без виконання завдань, але, на жаль, корекційного впливу досягти складно.

### ***Інтерактивна панель.***

1. Відсутність або дуже низький рівень зору.

**Технологічна родзинка:**

Можна використовувати музичні ігри та ігри із простими і сталими звуковими ефектами (папка «Музичні»). У цьому випадку є можливість навчити дитину довільності рухів: натиснувши у певному місці на екран – отримати звуковий сигнал, це також розвиває слухове сприйняття та відчуття ритму. У разі дуже низького рівня зору можна обрати ігри з великими чіткими зображеннями (наприклад, окремі розділи з ігор *Baby Puzzles, Baby Blocks*).

2. ЗПР високого рівня (дитина не здатна зрозуміти сутність гри або завдання).

**Технологічна родзинка:**

Варіант застосування – ігри-розмальовки як тренування рухів та активізація рухової активності, ознайомлення з простими об'єктами та просте їх відтворення (серед готових еталонних малюнків обрати декілька, ознайомити з ними дитину, запропонувати відтворити такі самі, простим натисканням на панель).

3. Дуже обмежена амплітуда рухів верхніх кінцівок, атонія м'язів верхніх кінцівок (дитина не має сили натиснути на екран панелі для досягнення результату).

**Технологічна родзинка:**

Варіанти використання – дитина може «керувати» іншою людиною для вирішення ігрового завдання. Дорослий може працювати з дитиною методом «рука в руці», тримаючи руку дитини, натискає або переміщує зображення в потрібне місце.

4. Високий тимчасовий або постійний рівень гіперактивності, що супроводжується агресивністю та негативізмом (дитина може завдати шкоди собі або оточенню).

**Інтерактивна пісочниця.**

Працювати з інтерактивною пісочницею *не рекомендується*, якщо у дитини:

- алергія на пил;
- легеневі захворювання;
- шкірні захворювання або поранення на руках.

*Обережно* використовувати в таких випадках:

- діагностовано епілепсію або шизофренію;
- дитина з дуже великим рівнем тривожності;
- дитина має невроз нав'язливих станів.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

**Функціональні обмеження.**

1. Відсутність або дуже низький рівень зору. Використовується як звичайна пісочниця для розвитку дрібної моторики та сенсорної чутливості або для релаксації.

**Технологічна родзинка:**

При низькому рівні зору можна створювати великі площі води, землі та гір, щоб дитина могла за великою світловою плямою орієнтуватися на площині, і тоді працювати над вирішенням корекційного завдання.

2. Дуже обмежена амплітуда рухів верхніх кінцівок.

**Технологічна родзинка:**

Дитина зі збереженим інтелектом може «керувати» дорослим у побудові ландшафтів або вони можуть створювати його «разом» руками дорослого.

3. Неконтрольовані гіперкінези (краще використовувати інші методи корекції).

4. Високий тимчасовий або постійний рівень гіперактивності, що супроводжується яскравими проявами агресивності та негативізму (дитина може завдати шкоди собі або оточенню).

**Тренажер дрібної моторики.**

1. Відсутність або дуже низький рівень зору.

2. Дуже обмежена амплітуда рухів верхніх кінцівок, атонія м'язів верхніх кінцівок, коли дитина не може підняти руку і розташувати її в певне положення відносно пристрою, не здатна до дрібних рухів пальців.

3. ЗПР високого рівня (дитина не здатна розуміти сутність гри або завдання).

## **Розділ 3.**

### **Галузі використання інноваційного інтерактивного обладнання**

---

Спектр використання інтерактивного обладнання дуже широкий. Усе обладнання, яке наведено у цьому посібнику, є багатофункціональним. Варто зауважити, що в усіх нижченаведених установах описане обладнання є частиною загальної реабілітаційної, корекційно-розвиткової, навчально-виховної або творчої діяльності.

#### ***3.1. Медична та соціально-психологічна реабілітація.***

Першим місцем використання інтерактивного обладнання стали медичні та реабілітаційні установи. Майже усі вони передусім надають реабілітаційні послуги для осіб з порушеннями руху (за потреби – у комплексі з іншими видами порушень). Виокремлюють розвиток або відновлення координації, витривалості вестибулярного апарату, навичок великої і дрібної моторики.

Інтерактивне обладнання у таких умовах є дуже ефективним, оскільки крім надання можливості повторення тих самих вправ (важливо для процесу реабілітації!), стимулює інтерес до діяльності. Дитина для розв'язання ігрового завдання має зробити певні рухи – це мотивує на виконання серії повторень. Хіба дитина замислюється, яким чином вона досягає результату, якщо вона захоплена грою?!

Давно і успішно використовується інтерактивне обладнання у державному закладі «Український медичний центр реабілітації дітей з органічним ураженням нервової системи МОЗ», який є спеціалізованою медичною установою, де одночасно проводиться реабілітаційне лікування (курс – 4 тижні), консультативно-діагностична допомога та стажування фахівців (неврологи, медичні психологи, спеціальні педагоги, логопеди). Головний лікар Центру – В. Мартинюк (<http://childneuro.gov.ua>).

У цьому закладі обладнання переважно використовується у роботі з дітьми з порушеннями опорно-рухового апарату (зокрема, із ДЦП) як провідний напрям діяльності закладу.

Набуває досвіду у використанні новітнього обладнання державний заклад «Дитячий спеціалізований (спеціальний) клінічний санаторій "Хаджибей"» Міністерства охорони здоров'я України для дітей з органічним ураженням нервової системи та порушенням психіки віком від 2-х до 18 років. У закладі приділяють увагу не тільки роботі з



## ***Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів***

---

порушеннями опорно-рухового апарату, але й корекції психічних (а також когнітивних) порушень.

Розширюється географія використання інтерактивного обладнання в обласних та міських центрах соціально-психологічної реабілітації різних областей України. У подібних центрах спектр використання інтерактивного обладнання більш широкий, тому що їх відвідують діти від народження до 18 років з порушеннями різного походження (генетичні захворювання, вроджені вади розвитку, наслідки пологових травм тощо), складності та прояву (наприклад, діти з синдромом Дауна, РАС, ДЦП). Центри приймають на постійну або курсову реабілітацію виключно дітей, що мають інвалідність. Отже, доступ дітей з функціональними обмеженнями без інвалідності, але з потребою реабілітації та корекційно-розвиткової роботи, в умовах таких центрів досить обмежений.

### ***3.2. Заклади середньої, дошкільної, спеціальної освіти.***

Застосування інноваційного інтерактивного обладнання у закладах освіти має свої особливості та мету використання. По-перше, реалізуються навчальні, розважальні, розвиткові задачі; по-друге, придатний як для однієї дитини (як в медичних установах), так і групи дітей. Саме групове використання, на нашу думку, є найцікавішим у використанні обладнання в таких умовах. З навчальною метою учитель може застосовувати групу ефектів, які умовно можна віднести до Тестів («Кольори», «Англійська», «Географія») залежно від теми в режимі ознайомлення, гри, змагання тощо (див. Додаток 2). Це дозволяє урізноманітнити процес навчання, зробити його більш мобільним. Наприклад, у темі «Додавання» учитель інклюзивного класу пропонує частині дітей у супроводі асистента вчителя хвилин 10–12 від уроку попрактикуватись у додаванні за допомогою інтерактивної підлоги, вихователь групи подовженого дня робить те ж саме у другій половині дня. Крім навчальної задачі одночасно вирішується проблема організованої рухової активності, яка дуже потрібна дітям у школі. Також важливою складовою є налагодження комунікації між учнями: в процесі виконання завдання діти мають домовитися, щоб досягти результату.

Інтерактивне обладнання доцільно застосовувати для організації діяльності дітей на перерві. Враховуючи вік, предмет, завдання, що стоять перед учителями у конкретній ситуації, обирається вид обладнання, конкретний ефект або гра. Інтерактивна підлога може використовуватись як

на уроках фізкультури, так і в позакласний час для організації рухової діяльності молодших школярів.

***Технологічна родзинка:***

Гра «Пірати» (інтерактивна підлога) для дітей молодшого та середнього шкільного віку одночасно з організацією рухової активності буде спонукати дітей домовлятися про черговість пострілу, для формування командного духу (три гармати – три команди, хто більше набере влучних пострілів, за умови, що кожен гравець за один підхід «стріляє з гармати» один раз).

***Інтерактивна пісочниця*** може бути використана:

1. Під час вивчення природничих наук географії, біології залежно від тематики. Наприклад, тема «Ландшафти»: їх формування, корисні копалини, ареали життєдіяльності рослин і тварин.

2. У процесі вивчення правил дорожнього руху, інших тем з безпеки життєдіяльності.

3. На уроці історії як карта переміщення народів, військових маневрів, відомих боїв.

Інтерактивна панель може бути використана як звичайний екран, через який буде транслюватися необхідна тема (завантажена самостійно з мережі Інтернет). Можуть бути завантажені програми-тренажери з будь-якого предмету шкільного навчання. Також, інтерактивна панель може бути використана за аналогією інтерактивної дошки. У дошкільному навчальному закладі може призначатися для розвитку загальнонавчальних умінь та навичок, уваги, уяви, мислення, бути ефективним інструментом у роботі психолога та логопеда ЗДО на індивідуальних та групових заняттях.

Тренажер дрібної моторики *LEAP MOTION* доцільно застосовувати за прямим призначенням для учнів початкових класів, на перервах (як цікава гра), під час організації корекційно-розвиткових занять для дітей з різними потребами, як можливість змінити вид діяльності протягом уроку (якщо обладнання знаходиться в кабінеті).

### ***3.3. Заклади позашкільної освіти та розважальні установи.***

У закладах позашкільної освіти інтерактивне обладнання має великий пізнавальний, ігровий, розвитковий потенціал. За допомогою інтерактивної підлоги або інтерактивної панелі створюється емоційно насичена та дружня атмосфера. Адже і підлога, і панель (а також пісочниця) можуть стати ігровим майданчиком, де діти знайдуть нових друзів, навчатися

***Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів***

---

взаємодії та комунікації. Наприклад, Інтерактивна панель містить папку «Психологія», яка дозволить дітям і дорослим більше дізнатися про особливості характеру, соціальної взаємодії та професійних інтересів школярів. Інтерактивна підлога стане чудовим місцем для виплеску енергії («Кроти», «Повітряний хокей», «Тачки», «Калейдоскоп») та створення дружніх стосунків. Вправи з розділу «Навчання» дозволять показати дітям свої знання та позмагатися у швидкості одне з одним або у команді. Інтерактивна пісочниця дозволить шукати разом скарби та будувати нові світи, а інтерактивна панель стане захоплюючим полем для змагань юних художників, фантазерів та винахідників. А ще, діти дуже люблять просто гратися, але не часто в сучасних умовах мають таку можливість!

## **Розділ 4.**

# **Технології використання інтерактивного інноваційного обладнання в умовах інклюзивно-ресурсного центру**

---

Найбільшим потенціалом ефективності, на нашу думку, є використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності, яка поєднує комплексну роботу з різними видами порушень. Таку можливість у сучасних умовах можуть надавати створені на території всієї України інклюзивно-ресурсні центри (ІРЦ). Скористатися послугами ІРЦ може будь-яка дитина від 2-х до 18 років, яка має особливості функціонування або особливі освітні потреби. Послуги можуть надавати фахівці різного фаху: психологи, дефектологи, логопеди, учителі-реабілітологи. Таким чином, в умовах ІРЦ розширюється діапазон застосування інтерактивного обладнання у роботі з різними видами та складністю порушень. *По-перше*, кількість дітей, яких може охопити ІРЦ, *по-друге*, розташована близько до дитини установа, яка має потрібних фахівців (на відміну від медичних та реабілітаційних закладів), *по-третє*, фахівці однієї установи мають можливість працювати єдиною командою з однією дитиною. Отже, володіння технологіями роботи з інтерактивним обладнанням усіма фахівцями ІРЦ значно розширює корекційно-розвиткові можливості та ефективність роботи всієї установи.

### ***Особливості використання ІІО в умовах ІРЦ:***

1. Достатньо просте у використанні, не потребує спеціальних умов для роботи та складної підготовки і навчання. Потрібно виконати суто технічні вимоги: правильне розташування відносно світла, достатньо простору для вільного пересування дитини та фахівця, підключення до мережі Інтернет (не завжди).

### ***Технологічна родзинка:***

Під час роботи з використанням обладнання доцільно виробити послідовність роботи. Наприклад, вправи на дихання, розігрівачі вправи, робота над корекційно-розвитковими цілями за допомогою інтерактивної панелі або тренажера дрібної моторики, складні вправи на координацію, релаксаційні або активні вправи на інтерактивній підлозі.

2. Можна застосовувати у роботі з особами з різними порушеннями та освітніми потребами.

## ***Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів***

---

У процесі роботи над технологіями було створено *Таблицю порушень функціонування за видами прояву* (див. Додаток 1), з якими можна працювати за допомогою інтерактивного обладнання. Зміст таблиці було покладено в основу *Генератора вибору ефектів* (додаткова опція інтерактивного обладнання, яка знаходиться в розробці).

### ***Технологічна родзинка:***

Інтерактивна пісочниця дуже ефективна у процесі розвитку зорового та тактильного сприйняття, навчання орієнтації в просторі та розвитку дрібної моторики. Розвиток цих навичок є актуальним при переважній більшості порушень функціонування, отже вони будуть внесені в ІПР майже кожної дитини з ООП. І саме використання інтерактивної пісочниці дає безліч варіантів досягнення мети.

3. Підходить для роботи як з маленькими дітьми, так і з молоддю (вік клієнтів ІРЦ 2–18 років).

### ***Технологічна родзинка:***

Яскраві барви інтерактивної підлоги приваблюють найменших. Використовуючи такі ефекти, як «Квіти», «Гумка» можна активізувати рухову активність: залучити м'ячик, який також допоможе створити квіткову галявину або разом із дитиною швидко створити картинку. За допомогою ефекту «Вода» та підручних засобів створюємо місток через річку, яким має пройти дитина.

Молодих людей зі збереженим інтелектом обов'язково зацікавлять такі вправи як «Шахи» та «Сірники» на інтерактивній панелі. А безліч тестів з папки «Психологія» стануть шляхом у світ самопізнання та подальшої роботи з психологом із профорієнтації та самовизначення. Їх також можна використовувати для роботи з батьками (вивчення емоційного стану, схильності до вигорання тощо).

4. Пристрої можуть використовувати у своїй діяльності різні фахівці: вчителі-реабілітологи, психологи, логопеди-дефектологи. Команда фахівців має можливість працювати по чергово і одночасно: психолог – логопед, логопед – учитель-реабілітолог, учитель-реабілітолог – психолог.

### ***Технологічна родзинка:***

Команда обговорює програму роботи з конкретною дитиною. Фахівці розподіляють завдання та беруть на себе під час виконання вправ на конкретному обладнанні неспецифічні для себе задачі. Наприклад, відпрацьовуючи координацію рухів за допомогою інтерактивної підлоги, вчитель-реабілітолог пропонує дитині у вигляді гри назвати відомих їй домашніх тварин (лексична тема «Домашні тварини»), походити як вони (за допомогою ефекту «Квіти»), спробувати понявчати

як задоволена киця або погарчати як злий собака (знання емоцій та їх застосування).

5. Іноді обладнання розташоване в різних приміщеннях з об'єктивних причин. Але робота команди фахівців (див. вище) дозволяє застосувати будь-який вид обладнання для роботи з конкретною дитиною за укладеним загальним планом корекційно-розвиткової роботи.

**Технологічна родзинка:**

Учитель-реабілітолог працює з корекційно-розвитковими цілями дитини (які визначені в ІПР) за допомогою інтерактивної підлоги та пристрою розвитку дрібної моторики, психолог – використовує інтерактивну пісочницю, логопед-дефектолог – інтерактивну панель. Усі вони планують власну роботу, орієнтуючись не тільки на свої завдання, але й на завдання суміжних фахівців.

6. Термін корекційно-розвиткової роботи встановлюється командою фахівців ІРЦ залежно від потреб самої дитини та можливостей установи.

**Технологічна родзинка:**

На різних етапах роботи можна створювати модифікації завдань у роботі з однаковими ефектами. Наприклад, гра *Baby Puzzles* (інтерактивна панель) застосовується логопедом послідовно або паралельно для відпрацювання фонематичного слуху, лексичних тем (тварини, фрукти, геометричні фігури, транспорт, музичні інструменти тощо), удосконалення вимови окремих звуків тощо.

Зазначені особливості впливають на планування роботи взагалі і з використанням ІО зокрема.

Перед застосуванням інтерактивного обладнання треба врахувати:

1. Стан самої дитини (медичні показання та протипоказання).
2. Висновки комплексної оцінки ІРЦ, висновки ІПР (якщо є).
3. Мета реабілітації, корекції або навчання дитини.
4. Спрямованість роботи конкретного фахівця. Методики, якими володіє та збирається користуватися фахівець.
5. Наявність певного інтерактивного та додаткового обладнання.
6. Доступність для дитини наявного обладнання.

Практично всі завдання, які запропоновано є модифікаціями відомих фахівцям вправ та ігор. Кожен спеціаліст має безліч напрацювань, яким надає перевагу, добре володіє і знає, який результат отримає. Приклади, наведені нижче ілюструють, яким чином звичайні методики можуть стати інтерактивним інструментом.

## **4.1. У практиці психолога.**

### **4.1.1. Інтерактивна пісочниця.**

Розглянемо можливості використання приладу в роботі психолога з дитиною з особливими освітніми потребами.

В інтерактивній пісочниці діють ті самі правила: не викидати пісок за межі, розбирати піскову картину власноруч (якщо немає інших домовленостей).

1. Звичайна пісочниця не обмежує дитину в уявленні того, що є всередині пісочниці. Інтерактивна пісочниця одразу задає певні «координати». Це як земна поверхня, а не щось інше.

2. Звичайна пісочниця більшою мірою покликана занурити дитину до світу символів та фантазій. Інтерактивна, хоч і доповнена, і віртуальна, але реальність, – земний ландшафт.

3. Під час роботи за допомогою звичайної пісочниці першочерговою є ідея, думка, фантазія клієнта. У ході роботи з інтерактивною проєкцією скоріше наявна картинка призводить до розгортання сюжету.

4. Змінюючи рівень піску, отримуємо нову конфігурацію ландшафту, співвіднесення води і суші, гір та рівнин. Дитина одразу бачить ці зміни, реагує на них.

Інтерактивна пісочниця має великий потенціал на всіх етапах роботи з дитиною. А саме:

**I. Діагностичний етап.** Дозволяє дослідити особливості сприймання, рівень обізнаності, особливості характеру та соціальної взаємодії. Побачити дефіцити дитини та її можливості, що дозволить зробити програму корекції (реабілітації) більш індивідуальною.

**II. Комунікативний етап.** Однією із найбільш складних проблем, яка часто виникає під час роботи з дітьми з особливими потребами, є налагодження контакту. Без створення доброзичливих відносин працювати далі неможливо. Діти з РАС, гіперактивністю, ЗПР різного рівня часто мають проблеми з налагодженням взаємодії або просто від неї відмовляються. А час для роботи обмежений. Використання інтерактивної пісочниці дає безліч варіантів побудови комунікації, прискорення налагодження контакту та налаштування дитини на взаємодію.

*Технологічна родзинка:*

1. Дозволити дитині самій певний час погратися з піском (одночасно отримаємо діагностичне спостереження), а після цього приєднатися до її гри.

2. Побудувати ігровий ландшафт перед заняттям або на його початку і запросити приєднатися до гри.

3. Відома гра в пісочниці «Світи» – місток для налагодження контакту. Дорослий буде в частині пісочниці свій світ, залишаючи простір для світу дитини.

4. Запропонувати гру «Пошук скарбів». Ведучим може бути як дорослий, так і дитина.

**III. Пізнавальний етап.** Теми, які можна розкрити за допомогою інтерактивної пісочниці: уявлення про світ (небо, земля, вода тощо), про живе-неживе, дика природа, домашні тварини, безпечно-небезпечно. Орієнтація у тримірному просторі (праворуч-ліворуч, верх-низ, над-під тощо), але на площині, яку дитина може охопити оком.

**IV. Корекційно-розвитковий етап.** Корекційне спрямування роботи з піском відрізняється від психотерапевтичного. Психотерапія іде за дитиною, корекція – веде за собою. Дорослий створює ситуацію, у якій дитина виконує певну задачу. Простір пісочниці дозволяє перетворити її на цікаву гру та бути ефективним у різних напрямках.

**Розвиток сприйняття.** Як і звичайна пісочниця, інтерактивна є гарним інструментом для розвитку тактильного сприйняття та опанування сенсорних еталонів (форма, розмір).

**Технологічна родзинка:**

1. Для вивчення форми занурюємо в пісок предмети певної форми (шар, куб, призма тощо), однієї форми різних розмірів, однакової форми але різні на дотик (гладкий, шорсткий). Дитина на дотик має визначити ознаку-завдання.

2. Гра «Знайди такий самий». Маємо два однакових набори предметів. Один занурюємо в пісок, другий даємо дитині. Маючи еталон, дитина повинна знайти такий самий у піску.

**Розвиток пізнавальних процесів.** Усі вправи на розвиток пізнавальних процесів (увага, пам'ять, мислення, уява) можуть бути легко перенесені в пісочницю.

**Технологічна родзинка:**

Звичайні ігри «Що змінилось?», «Хто пропав?» на розвиток пам'яті та уваги, «Вігадай», «Знайди спільне» на розвиток мислення поєднуємо з орієнтацією на площині пісочниці та маємо безліч варіантів.

**Розвиток емоційно-вольової сфери та навичок комунікації.** За допомогою інтерактивної пісочниці розігруємо сюжети, які дозволяють корегувати рівень тривожності, агресивність, невпевненість, емоційну нестабільність.



## **Технології використання інноваційного інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

### **Технологічна родзинка:**

У наборі для піскової терапії обов'язково мають бути присутні різні паркани, огорожі, дерева. Діти охоче створюють власний простір, відділений від іншої площини пісочниці. Можна створити дві садиби, ранчо або палац чи замок і ходити одне до одного в гості. Вхід до простору дитини за допомогою інтерактивних ефектів може бути перегороджений водною чи гірською перешкодою – таким чином дитина робить свій простір безпечним, навчається відстоювати власний простір, бореться за дозвіл на входження у нього. Подібні вправи сприяють зниженню тривожності, невпевненості, вчать поважати власні і чужі межі.

### **4.1.2. Інтерактивна підлога.**

Інтерактивна підлога в практиці психолога інклюзивно-ресурсного центру – один з найбільш активізуючих та багатофункціональних інструментів. Дитина розвивається в русі та грі і корекційна робота за допомогою інтерактивної підлоги дає таку можливість. На наш погляд, це найголовніша перевага цього пристрою. Він може бути включений у роботу на будь-якому етапі та для будь-якого корекційного завдання. Наприклад, на початку заняття з метою налагодження комунікації та активізації дитини доцільно використовувати ефекти з розділу «Активізація». Вони також доречно всередині заняття для зняття напруження після виконання складних для дитини завдань. Наприкінці заняття добре застосовувати як нагороду і заохочення для подальшої роботи.

Усі ігри та ефекти мають конкретний результат – дитина бачить його тут і зараз і це можна використати для розвитку емоційно-вольової сфери. Ми емоційно реагуємо на отримання результату («Молодець!», «Ти зміг!», «Як у тебе добре виходить!») і спонукаємо до повторення та покращення результату. Такий досвід допомагає під час виконання більш складних завдань, підвищує самооцінку дитини, спонукає її на докладання зусиль у подальшому для отримання результату, дозволяє формувати витривалість та довільність («Давай ще раз спробуємо, у тебе добре виходить!», «Ти за хвилину дав 5 правильних відповідей, а зможеш більше?»).

Для дітей з ЗПР та РАС інтерактивна підлога ефективно використовується для входження в корекційно-розвиткову діяльність. Діти, які мають складнощі з довільністю поведінки, через вільну гру за допомогою підлоги («Кроти», «Гачки», «Гумка») поступово включаються у взаємодію з дорослим від простої розваги до гри за правилами.

Методом спроб дитина сама опановує правила гри або дію ефекту, а далі дорослий пропонує варіанти, які цікаві дитині і несуть корекційний вплив. Навіть утримання уваги на самостійному виконанні ігрового завдання впродовж 3–5 хвилин для деяких дітей є достатньо високим результатом. І цей досвід можна переносити на інші види діяльності.

Гарні результати дають ігри-змагання на інтерактивній підлозі. Використовуючи такі ігри, як «Футбол», «Аерохокей», «Тести» (варіант «Змагання»), ми даємо можливість дитині відчутти власні можливості, перемогти дорослого, що значно підвищує мотивацію до діяльності. Адже одна із проблем у роботі з дітьми з ООП – їх недостатня вмотивованість. Дитина часто вже має досвід власної безпорадності, незнання, невміння. А ситуація змагання, у якій вона має шанс перемогти, пробуджує бажання чогось навчитися (бути уважним, точним, спритним). Дорослий стає партнером з навчання, а іноді і учнем («Навчи мене влучати в ціль»).

Інтерактивна підлога допомагає у навчанні дитини виконанню покрокової інструкції. Наприклад, у процесі роботи з будь-якими тестами, спочатку треба встати у вихідне положення, зрозуміти завдання, виконати його (натиснути або наступити на правильну відповідь), повернутися на стартову позицію (інакше можна під час виконання наступного завдання припуститися помилки).

#### ***Технологічна родзинка:***

Деякі ефекти дозволяють ускладнювати інструкцію. У грі «Кроти» запропонувати дитині тиснути тільки на конкретні лунки (верхня ліворуч, нижня праворуч). Додається навичка ігнорування зайвих сигналів, розвиток просторової орієнтації.

Конструкція інтерактивної підлоги дозволяє досягти результату різними способами: ногами, руками, м'ячиками. Для дітей з порушеннями опорно-рухового апарату розширюються можливості самостійного виконання завдання. Таким чином, формуємо самостійність, підвищуємо впевненість та бажання досягнути результату (дуже часто діти з обмеженням рухливості невпевнені у тому, що можуть щось зробити самостійно і чекають допомоги від інших, демонструючи навчену безпорадність). Це сприятиме розвитку соціальної адаптації такої дитини. Вона більш впевнено буде виконувати нові, більш складні завдання.

#### ***Технологічна родзинка:***

Дуже часто діти з координаційною невпевненістю або порушеннями опорно-рухового апарату мають негативний досвід власної фізичної невправності, а тому бояться зробити щось не так, погано, якимось

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

зашкодити. Виконуючи вправи на інтерактивній підлозі, дитина нічого не може зіпсувати, зламати, зруйнувати (це ж тільки проєкція!), а результат отримає обов'язково! Це надасть відчуття свободи, розкутості, надихне на прояв ініціативи і в інших видах діяльності.

Рекомендації до використання тих чи інших ефектів подано у таблиці в Додатку 2.

#### **4.1.3. Тренажер дрібної моторики.**

Тренажер дрібної моторики в роботі психолога з дитиною частіше за все використовується як ігрова пауза між завданнями. Але ця пауза має для дитини велике корекційне навантаження. По-перше, дитина переносить увагу з тіла на ігрове завдання і вчиться невимушеності рухів рукою. По-друге, вона має протягом певного часу сидіти за столом та виконувати вправу (дитині ми це не озвучуємо, але дійсно треба сидіти рівно, тримаючи тіло в певному положенні). По-третє, розвиток дрібної моторики сприяє розвитку пізнавальних процесів. Для дітей, яким складно утримувати увагу впродовж тривалого часу, схильних до гіперактивності, робота з цим пристроєм дозволяє тренувати концентрацію уваги та посидючість. Можемо кожного разу трохи збільшувати час, коли дитина працює з *Leap motion*, тренуючи ці якості. Можливість працювати з пристроєм і правою, і лівою рукою дозволяє впливати на різні півкулі мозку незалежно від латералізації функцій у конкретної дитини і робить його важливим інструментом у роботі з дітьми-шульгами.

#### **Технологічна родзинка:**

Під час використання обладнання в умовах звичайних розвиткових занять доцільно приділяти обладнанню не більше 1/3 – 1/2 усього заняття.

### **4.2. У практиці логопеда-дефектолога.**

#### **4.2.1. Інтерактивна підлога.**

##### **Гра «Тварини»**

##### **Для дітей із ЗНМ І рівня:**

- назви тварину (двоскладові слова з відкритими складами). Просимо дитину повторити за дорослим назву тварини та знайти її тінь;
- назви тварину (двоскладові слова з одним закритим складом). Просимо дитину повторити за дорослим назву тварини та знайти її тінь (качка, білка, мавпа, мишка).

***Для дітей із ЗНМ II–III рівня:***

- назви тварину та класифікуй її (дика тварина, домашня тварина, домашній птах);
- назви частини тіла в обраної тварини;
- опиши за схемою цю тварину;
- назви, де знаходиться зазначений звук у слові (на початку, всередині або в кінці слова);
- назви перший або останній звук у слові;
- назви послідовно всі звуки у слові;
- скільки звуків у слові? Скільки голосних звуків? Скільки приголосних звуків?
- називаємо зображення із запропонованих слів, але називаємо деякі з помилками. Просимо дитину плеснути в долоні коли слово промовляємо неправильно.

***Гра «Звуки звірів»***

***Для дітей із ЗНМ I рівня, з сенсомоторною алалією, із затримкою психічного та розумового розвитку:***

- повтори слово складами;
- з'єднай однакові малюнки;
- зімітуй голос тварини: «Як ведмідь»;
- зімітуй поведки тварини: «Пройди як лисичка».

***Для дітей із ЗНМ II–III рівня:***

- назви тварину та класифікуй її (дика тварина, домашня тварина, домашній птах);
- назви (покажи) частини тіла обраної тварини;
- опиши за схемою цю тварину;
- назви перший або останній звук у слові;
- назви послідовно всі звуки у слові;
- скільки звуків у слові? Скільки голосних звуків? Скільки приголосних звуків?
- називаємо зображення із запропонованих слів, але деякі з помилками. Просимо дитину плеснути в долоні, коли слово промовляємо неправильно;
- назви ласкаво тварину (заєць – зайчик). Назви самця, самицю, малюка (заєць – зайчиха – зайченя);
- склади речення із заданим словом;
- придумай оповідання зі словом.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

**Технологічна родзинка:**

Завдання буде виконати легше, якщо перед тим дитина мала досвід роботи з подібними завданнями: називала звуки в слові, описувала тварину за схемою тощо.

**Тести «Слова»**

*Для дітей із дисграфією, дислексією, заїканням:*

- ознайомлення з алфавітом. Називання всіх букв послідовно. Читання всього слова;
- треба за 1 хвилину прочитати якомога більше слів, наступаючи на букви по порядку.

**Гра «Піаніно класичне»**

*Для дітей із ЗНМ II–III рівня:*

- натискати клавіші піаніно за схемою та повторювати слова пісеньки.

**Технологічна родзинка:**

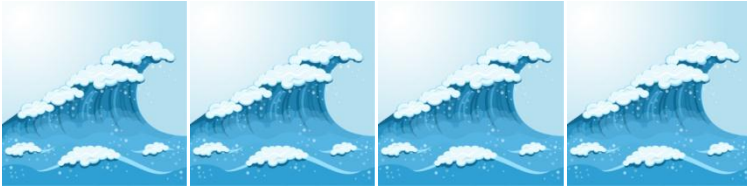
Перед тим, як почати робити вправу за допомогою інтерактивної підлоги, можна роздрукувати малюнки, показати їх дитині, розтлумачити зміст завдання і проспівати разом. На наступному етапі залучити або звичайне піаніно, або інтерактивну панель (папка «Музичні»). Останній етап – гра на інтерактивній підлозі.

**Варіанти пісеньок**

**«Дощик»**



«Море»



До

Ре

До

Ре



Я

си

не

мо

ре.

«Місяць»



До

Ре

Мі

До

Ре

Мі



Сві

тять

місяць

у

го

рі.

«Жирафа»



До

Ре

Мі

Фа



Новий

друг

Жира

фа.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

**Технологічна родзинка:**

Перед цим завданням або після нього запустити гру «Жирафа наздоганяє».

**«Піано Монстерс»**

**Для дітей із ЗНМ II–III рівня:**

Для дітей із розладами аутистичного спектру та для дітей з легкою формою розумової відсталості.

Натискати клавіші піаніно за схемою та повторювати слова пісеньки.

**«Дощик»**



До До До До До



До щик кра па є в вік но.

**«Море»**



До Ре До Ре



Я синє мо ре.

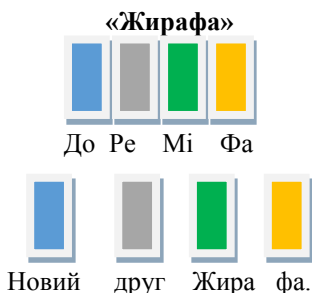
**«Місяць»**



До Ре Мі До Ре Мі



Сві тит місяць у го рі.



#### 4.2.2. Інтерактивна пісочниця.

Приклади завдань для розвитку мовлення дітей з різними порушеннями. Наведені нижче модифікації вправ можуть бути застосовані у роботі з дітьми із розладами аутистичного спектру, з розумовою відсталістю, ЗПР, ЗНМ, дизартрією, заїканням.

##### 1. «Пальчики».

Пропонуємо дитині доторкатися кожним пальчиком до піску та одночасно розказувати віршик:

«Раз, два, три, чотири, п'ять – вийшли пальчики гулять.

Раз, два, три, чотири, п'ять – починаєм працювать!»

##### 2. «Сліди слоненят».

Діти кулачками і долонями з силою натискають на пісок, залишаючи сліди. Промовляють «Туп, туп, туп» (сліди можуть бути будь-чий, можна використовувати пальчики, палички, тощо).

##### 3. «Коник-стрибунець».

Кінчиками пальців дитина ударяє по поверхні піску, рухаючись у різних напрямках. Промовляємо: «Стриб-скок» (можна ускладнювати гру, задаючи напрямок або пропонуючи стрибнути вище чи нижче).

##### 4. «Біжать жучки, павучки».

Дитина рухає усіма пальцями. Імітуючи рухи комах, можна повністю занурити руки в пісок. Пальці зустрічаються – «жучки вітаються».

##### 5. «Відкопати розгадку».

Загадати загадку – розгадка закопана в пісок. Наприклад:

– Квокче, кудкудає, дітей скликає,

Усіх під крила свої збирає... (Курка)

– Маленький, сірий пухнастий клубок,

У лісі під деревами скаче: стриб-скок. (Засць).

– Голодна мукає, сита – жує,

Усім малятам молоко дає...(Корова)



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

– Скачуть на болоті зелененькі лапки,  
Квакають завзято веселенькі ... (Жабки)  
– Є горішки і грибочки у дуплі на мотузочку  
Плигаю по гілочкам, Я – руденька ... (Білочка)  
Назвіть, кого ви відгадали (Заєць, корова, курка, жаба, білка).

А тепер можемо пограти з цими іграшками. Скласти казку і розповісти її. Доповнюючи пісочницю елементами ландшафту, можна розмістити їх у зонах природного перебування (вода, ліс, двір, галявина тощо). З'являється можливість для розвитку загальних знань та зв'язного мовлення. Можна обрати для відгадування звірів із знайомої дитині казки і потім розіграти її в пісочниці, доповнивши відповідними елементами («Котик і півник»).

6. «Що сховалося».

У піску люблять ховатися різноманітні предмети. Просимо дитину відшукати певний предмет за описом. Повторити назву предмета.

7. «Їхали ми, їхали».

У центрі пісочниці ставимо будинок. Просимо дитину праворуч від будинку викопати яму, а ліворуч зробити гору.

Дитині пропонується вивчити віршований текст та розказувати, імітуючи рухи машини:

«Їхали ми, їхали, до ями доїхали,  
Яму об'їхали, далі поїхали.  
Їхали ми, їхали, до гірки доїхали,  
В'їхали, з'їхали, далі поїхали.  
Їхали ми, їхали, до будинку доїхали,  
У двір в'їхали, от і приїхали».

8. «Абракадабра».

Діти залишають на піску різноманітні сліди, вигадуючи назву для фантастичної тварини, яка могла б їх залишити. Далі можна її намалювати або виліпити та розмістити у пісочниці, придумати історії.

9. «Орієнтування на площині».

Варіантів безліч. Наприклад: «Поклади горішок у правий верхній куток пісочниці. У центрі поклади білочку. У лівий нижній кут поклади шишку».

Можна разом із дитиною створити задалегідь ландшафт і розмістити предмети на ньому, а далі вправлятися у правильному називанні місця розташування та орієнтації в просторі.

10. «Казкове місто».

Можна запропонувати побудувати казкове місто або замок за допомогою піску та підручних матеріалів (гілочок, камінчиків, конструк-

тора, кришечок з пляшок і т. ін.), а потім скласти разом з дитиною казку про мешканців цього міста.

11. «Казковий ліс».

Пропонуємо побудувати в пісочниці казковий ліс і заселити його дикими тваринами (дитина повинна вибрати з безлічі фігурок тільки диких тварин).

12. «Хто сховався?»

Завдання: давай назвемо всіх тварин у нашому лісі. Дитина закриває очі, одна тварина ховається в піску, її потрібно знайти та назвати. Так можна гратися з фігурками домашніх тварин, овочів, фруктів, людей, додаючи необхідні елементи до піскового сюжету.

13. «Сад і город».

Одна частина пісочниці перетворюється у фруктовий сад, інша – в город. Дитині пропонується посадити сад і город. Після виконання завдання дитина розповідає, що де росте. Дорослий просить дитину описати овочі і фрукти за формою, кольором, смаком. Аналогічно можна працювати з темами: живе – неживе, дикі – домашні, плаває – ходить – літає.

### **4.2.3. Інтерактивна панель.**

#### **Модифікації використання Baby puzzles – «Тварини»**

Умови гри, хід виконання: на екрані з'являються зображення (тіні) тварин, птахів, риб та їх силуети. Треба підібрати кольоровому зображенню предмета відповідну тінь та з'єднати їх.

#### **Варіанти ігор і справ:**

1. Назвати тварину – підібрати двоскладові слова з відкритими складами.

2. Просимо дитину повторити за дорослим назву тварини та знайти її тінь (ципа, зая, льова, міша, Мотя (корова), Ава (собака), киця).

3. Просимо дитину повторити за дорослим назву тварини та знайти її тінь (тигр, білка, мавпа, мишка, качка).

4. Назвати тварину – дитина називає двоскладові слова з одним закритим складом.

5. Просимо дитину назвати тварину та віднести її до певного класу (тигр – дика тварина, собака – домашня тварина, качка – домашній птах).

6. Назвати частини тіла обраної тварини.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

7. Описати за схемою цю тварину – надати схему опису.
8. Назвати, де знаходиться зазначений звук у запропонованому слові – на початку, всередині або в кінці слова.
9. Назвати перший або останній звук у слові.
10. Назвати послідовно всі звуки у слові.
11. Скільки звуків у слові? Скільки голосних звуків? Скільки приголосних звуків?
12. Дорослий називає зображення із запропонованих слів, але називає деякі з помилками. Просить дитину плеснути в долоні, коли слово промовляється неправильно.
13. Скласти розповідь з використанням зазначеного слова.

**Модифікації використання Educational Kids Blocks – «Музичні інструменти».**

Умови гри, хід виконання: на екрані з'являються зображення чотирьох музичних інструментів. Звучить мелодія. Дитині пропонуємо на слух визначити, мелодія якого музичного інструмента звучала.

***Варіанти ігор і вправ:***

1. Назвати музичні інструменти.
2. За звуком відгадай, мелодія якого музичного інструмента звучала.
3. Добрати синоніми.
4. Замінити назву музичного інструмента іншими словами (він, вона, воно, вони).
5. Назвати, де знаходиться зазначений звук у слові (на початку, всередині або в кінці слова).
6. Назвати перший або останній звук у слові.
7. Назвати послідовно всі звуки у слові.
8. Скільки звуків у слові? Скільки голосних звуків? Скільки приголосних звуків?
9. Дорослий називає зображення, але із запропонованих слів називає деякі з помилками. Просимо дитину плеснути в долоні, коли слово промовляється неправильно.
10. Показати ту картинку, у назві якої є зазначений звук.
11. Скільки у слові складів?
12. Скласти речення із зазначеним словом.
13. Сказати навпаки (тихий – гучний, дзвінкий – глухий, ніжний – грубий).
14. Добрати споріднені слова.

15. Визначити, до якої групи відноситься цей інструмент (струнний, щипковий, ударний, ударно-клавішний, язичковий, духовий, електромузичний).

**Модифікації використання Educational Kids Blocks.**

«Склади з частин ціле».

Умови гри, хід виконання: на екрані з'являється зображення предмета (тварина, овоч, фрукт, вид транспорту, птаха) та ділиться на декілька частин. Дитині пропонуємо зібрати ці частини в одне ціле зображення.

Варіанти ігор:

1. Назвати предмети одним словом.
2. Сказати навпаки.
3. Добрати споріднені слова.
4. Добрати синоніми.
5. Замінити назву предмета, що з'явився, іншими словами (він, вона, воно, вони).
6. Назвати один і багато.
7. Скласти порівняльно-описову розповідь.
8. Назвати, де знаходиться зазначений звук у слові (на початку, всередині або в кінці слова).
9. Назвати перший або останній звук у слові.
10. Назвати послідовно всі звуки у слові.
11. Скільки звуків у слові? Скільки голосних звуків? Скільки приголосних звуків?
12. Дорослий називає зображення, але із запропонованих слів називає деякі з помилками. Просимо дитину плеснути в долоні, коли слово промовляється неправильно.
13. Назвати, скільки у слові складів.
14. Скласти речення із зазначеним словом.

Варіанти роботи можуть бути змінені залежно від завдань, які вирішуються з конкретною дитиною.

Аналогічно можна модифікувати інші ігри.

**Розробка:** Савенко С. В., логопед Наукового дослідно-практичного центру з питань інклюзії і реабілітації, ЧНУ імені Петра Могили.

Використання інтерактивної панелі у процесі корекції особливостей мовних порушень розкриті більш детально в Додатках.

### **4.3. У практиці вчителя-реабілітолога.**

Усі види інноваційного інтерактивного обладнання ефективні в діяльності вчителя-реабілітолога, адже вони передбачають певний вид рухової активності.

Інтерактивна підлога дозволяє розвивати загальну координацію, праксис, витривалість, точність рухів. Зміст ефектів робить фізичну активність дитини цілеспрямованою та спонукає до прищвидшення виконання.

Зосередженість на досягненні результату дає можливість дитині зняти увагу з власної невправності. Таким чином під час кожної вдалої спроби виконання формується та закріплюється динамічний стереотип.

Ігри на змагання «Футбол», «Аерохокей» – імітатори звичайних ігор на невеличкій площині (2х3 метри). Завдяки їм дитина удосконалює точність рухів, перестає боятися вступати у змагання з фізичним контактом, учиться контролювати власні рухи та тренує периферичну увагу. Цей досвід потім легко перенести у реальні умови на футбольному полі навіть дітям з обмеженою рухливістю (спочатку обов'язково під контролем дорослого).

Ігри «**Піано класичне**», «**Піано Монстерс**», «**Арка**» доцільно використовувати для тренування ритмізованого руху, в якому кроки мають бути однакові. В іграх «Піано» отримуємо мелодію, в ефекті «Арка» – зміну кольору в процесі натискання послідовно на всі кульки.

Гарні результати показує включення інтерактивної підлоги у смугу перешкод, долаючи яку дитина має виконати низку різнопланових завдань. Смуга перешкод формується залежно від особливостей самої дитини та актуальних корекційно-розвиткових завдань. Наприклад, до неї можуть бути включені вправи на спритність, увагу, швидкість реакції, точність. Пролізи через тунель, попасти м'ячиком у кільце або корзину, пройти по мотузці, підлізти під планку, перестрибнути через гімнастичну лаву.

#### **Технологічна родзинка:**

Одна з розповсюджених вправ – лежачи на фітболі дитина відштовхується руками від підлоги, утримуючи рівновагу. Укріплення м'язів, розтягування хребта, укріплення зап'ястно-променевого, плечових суглобів м'язів та суглобів поясу верхніх кінцівок. Можна модифікувати цю вправу, запропонувавши дитині одночасно виконувати завдання на інтерактивній підлозі (наприклад, тести «Зайве», «Кольори», «Фрукти») за допомогою рук. Важливо забезпечити стійке розташування дитини

на фітболі, щоб дитина зосередилась на виконанні завдання. Учитель також може контролювати амплітуду руху.

Використання інтерактивної панелі розвиває орієнтацію в просторі, витривалість, загальну координацію та точність рухів верхніх кінцівок. Педагог може обирати будь-яку гру, яка цікава та посилює дитині. Під час виконання завдання чітко слідкувати за правильною поставою дитини, амплітудою рухів, точністю та правильністю «захоплення» об'єкта на панелі та утримання його впродовж виконання завдання (**Educational Kids Blocks, Baby Puzzles**). Постійне включення ігор та завдань на інтерактивній панелі у загальне заняття з фізичної корекції та розвитку урізноманітнює заняття та може бути використано як винагорода за ті зусилля, які дитина докладає протягом заняття (**Smash Hit, Fish link**). Виконання завдань разом робить дорослого та дитину партнерами з навчання, що підвищує самооцінку дитини та мотивує на виконання завдань. Цікава для дитини та важлива для фахівця папка «Музичні». Вона містить багато ігор, у яких треба точно розрахувати зусилля та проміжок між натисканням на клавішу або ударний інструмент. Дає можливість дитині виплеснути енергію та одночасно тренувати силу верхніх кінцівок. Симулятори клавішних та ударних інструментів створюють багато варіантів для цього.

Тренажер дрібної моторики доцільно використовувати перед вправами, спрямованими на розвиток саме дрібної моторики як підготовку та «розігрів». Для дошкільнят у вигляді простої гри, для школярів можна ускладнювати, задаючи програму дій. Наприклад, у грі **Seasons** пропонуємо досягти зміни сезонів послідовно – весна-літо-осінь-зима. Дитина має навчитись управляти власними руками таким чином, щоб отримувати результат миттєво. Саме тому, що виконання такого завдання здається легким, воно потребує точності рухів у певній послідовності. На досягнення результату може бути потрібний певний час. Але зважаючи на те, що робота з пристроєм триває 5–10 хвилин, навичка буде формуватися кілька занять і далі закріплюватися. Таким чином, мотивація на досягнення результату примусить дитину повертатися до завдання, одночасно розвиваючи витривалість і довільність. Після засвоєння виконання послідовності можна ускладнювати завдання: змінюючи сезони за командою дорослого, пришвидшуючи виконання. Далі пропонуємо робити вправу на час, фіксуючи, скільки часу потрібно дитині для досягнення результату.

Рекомендації до використання тих чи інших ефектів подано у таблиці в Додатках 2–5.

***Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів***

---

Якщо фахівець будь-якої спеціалізації ознайомиться з технологіями використання інноваційного інтерактивного обладнання для всіх фахівців, він легко може знайти точки перетину своїх корекційних задач із задачами інших колег команди фахівців, зможе взяти для власної роботи нові методи або врахувати неспецифічні для себе, але актуальні для розвитку конкретної дитини. Загадки, які пропонує логопед, гарно спрацюють у тренуванні фізичних навичок. Завдання на координацію та концентрацію завжди будуть корисні на занятті психолога.

Технології, які запропоновані у цьому посібнику, дають найбільш загальне уявлення щодо можливостей інтерактивного обладнання. Способів його використання набагато більше. Кожен фахівець володіє багажем власних методик, які він легко зможе модифікувати під час роботи з обладнанням та ефективно застосовувати у своїй діяльності.

## **Розділ 5.**

### **Досвід апробації технологій використання інноваційного інтерактивного обладнання в Науковому дослідно-практичному центрі ЧНУ ім. Петра Могили**

---

Приклади практичної роботи з дітьми з ООП наведені за результатами апробації технологій використання інноваційного інтерактивного обладнання на базі Наукового дослідно-практичного центру ЧНУ ім. Петра Могили. Завдання Центру полягало саме в розробці технологій, тому інші методи, якими користувалися фахівці Центру, практично не фіксувалися. Заняття залежно від віку дитини тривало 20–40 хв.

Приклади роботи з дітьми розроблені у співпраці з фахівцями НДПЦ ім. Петра Могили: логопедом С. В. Савенко, практичним психологом О.О. Семак-Богач.

#### **Приклад 1. Богдан А., 9 років.**

##### ***Психолого-педагогічний висновок ІРЦ:***

Недостатній рівень сформованості пізнавальних процесів. Темп роботи нерівномірний з проявами імпульсивності, працездатність невисока. Потребує організуючої допомоги. Нестійкість уваги. Емоції бурхливі, легко втрачає рівновагу, спостерігається хаотична діяльність, проблемна поведінка. Дисграфія, дислалія, ЗНМ 3-го рівня.

Дрібна моторика потребує подальшого розвитку. Низький рівень продуктивності. Уповільнені процеси переробки інформації. Сприйняття активне. Недостатній рівень орієнтації у просторі. Ретельне та тривале спостереження утруднено. Знижено обсяг запам'ятовування. Виникають труднощі у відтворенні матеріалу. Зниження об'єму пам'яті внаслідок нестійкої уваги. Труднощі у пригадуванні. Сформовано наочно-образне мислення в межах вікової норми. Відставання у розвитку словесно-логічного мислення. Логічні операції: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення недостатньо сформовані у межах вікової норми. Переважання наочних форм мислення над понятійними. В'язкість мислення.

Переносить засвоєні способи дії у нові пізнавальні ситуації з допомогою загального недорозвиненого мовлення.

Корекційно-розвиткова робота з психологом.



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

Завдання 1-й етап (8 занять):

1. Зниження імпульсивності.
2. Підвищення витривалості під час виконання ігрових та пізнавальних завдань.
3. Підвищення рівня концентрації та перемикання уваги. Здатність запам'ятати інструкцію до завдання.
4. Розвиток точності та сили рухів.
5. Емоційно позитивне налаштування на виконання дидактичних та пізнавальних завдань досягнуте за рахунок використання інтерактивного обладнання, позитивної оцінки діяльності дитини та створення динамічної емоційно сприятливої атмосфери.

Заняття I–II.

Додаткова діагностика (вивчення сенсорного профілю, особливостей сприймання та мислення).

Інтерактивна підлога – «Тачки», «Кроти» (активізація діяльності).

Інтерактивна панель – **Educational Kids Blocks**. 1-й блок «Збери ціле з частин». 3-й блок «Лабіринт» – тренування стійкості та довільності уваги.

**Baby Puzzles**: тварини, фрукти, геометричні фігури – розвиток просторової орієнтації.

**Дикі тварини** – розділи «Знайомство з тваринами» – пред'являється зображення тварини та звук, який вона створює, «Закріплення навичок» – дитина має знайти запрошену тварину (спочатку за назвою дитинча, потім за звуком, який притаманний певній тварині), «Вибір тварини» – з чотирьох представлених тварин гравець має вибрати за назвою правильне зображення.

**Азбука в пісеньках (російською) – Знайди предмет**. На екрані картинка з різними зображеннями. Дитина має знайти та доторкнутися до зображень на певну букву (наприклад, що починається на букву А).

Заняття III–V.

Налаштування на заняття. Дихальні вправи.

Інтерактивна підлога – «Кроти», «Комахи».

Інтерактивна панель – **Smash Hit** – інтерактивна гра. Гра вдвох – активізація уваги та налагодження комунікації.

**Educational Kids Blocks** 1-й блок «Збери ціле з частин». 3-й блок «Лабіринт» – тренування стійкості та довільності уваги.

**Baby Puzzles:** тварини, фрукти, геометричні фігури – розвиток просторової орієнтації. (Ускладнення у виконанні завдання – називати розташування фігури).

Інтерактивна пісочниця – вільна гра. Побудова простору.

Завершення – інтерактивна підлога «Вишиванка», «Квіти» для мами.

Заняття VI–VIII.

Налаштування на заняття. Дихальні вправи. Сенсорна доріжка.

Інтерактивна підлога – «Кроти» (виконується з ускладненням – вибіркове натискання на кротів, наприклад, тільки ліворуч, або тільки праворуч, тільки правою або тільки лівою ногою), «Пірати».

Інтерактивна панель – **Smash Hit** – інтерактивна гра. Гра вдвох – активізація уваги та налагодження комунікації.

**Educational Kids Blocks** 1-й блок «Збери ціле з частин». 3-й блок «Лабіринт» – тренування стійкості та довільності уваги.

**Baby Puzzles:** тварини, фрукти, геометричні фігури – розвиток просторової орієнтації (Ускладнення у виконанні завдання – виконувати завдання по черзі лівою і правою рукою, з'єднувати фігури, що ліворуч – правою рукою, що праворуч – лівою рукою).

**Matching card** – переключення уваги, просторова та предметна пам'ять, обсяг сприйняття.

Інтерактивна пісочниця – побудова простору за словесною інструкцією з використанням просторових орієнтирів (словесна карта).

Завершення – інтерактивна підлога «Калейдоскоп» (у повільному темпі), «Квіти» для мами.

#### **Результати 1-го етапу:**

1. Зниження рівня імпульсивності досягнуто за рахунок оптимального темпу роботи і переключення діяльності. Чергування фізичної та розумової активності.

2. Підвищення витривалості частково досягнуто, потребує подальшої уваги.

3. Підвищення рівня концентрації та переключення уваги частково досягнуто за рахунок створення позитивної атмосфери заняття та підвищення значення довільності та виконавчих навичок для самої дитини.

4. Точність та сила рухів розвивається за рахунок виконання рухових вправ, які з одного боку є постійними, а з іншого постійно ускладнюються.

5. Позитивне сприйняття завдань досягнуто за рахунок використання інтерактивного обладнання, позитивної оцінки діяльності дитини та створення динамічної емоційно сприятливої атмосфери.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

**Корекційно-розвиткова робота з логопедом  
1 етап (7 занять)**

Завдання для корекції	Сучасний стан	Бажана мета	Рівень досягнень за 1-й місяць корекції
Розвиток зорових функцій і операцій	Оптична дисграфія, пов'язана з недорозвиненням зорового гнозису, аналізу та синтезу, просторових уявлень та зорової пам'яті.	Розпізнавати задане зображення серед інших контурних зображень (на матеріалі графем) (фігури Попельрейтера). Знаходити два однакові об'єкти, що постійно рухаються (Гра – Мемогу). Знаходити вихід з лабіринту, який постійно змінюється у просторі (зорово-просторові уявлення). Знаходити алогічність у малюнках. Запам'ятовувати і відтворювати ряди графем.	<b>Інтерактивна панель</b> <b>Папка «Літери та цифри»</b> <b>Азбука в пісеньках (російською)</b> <b>Пісні.</b> Демонструється літера з відповідним зображенням. Звучить пісня про те, що зображено. <b>Пазли.</b> Пред'являється картинка з літерою і відповідним зображенням, яке розпадається на пазли. Дитина має зібрати пазли, одночасно називаючи зображення. <b>Знайди предмет.</b> На екрані картинка з різними зображеннями. Дитина має знайти та доторкнутися до зображень на певну букву (наприклад, що починається на букву А). <b>Пишемо літери.</b> На екрані з'являється друкована літера. Треба її розмалювати за певною послідовністю. <b>Слова зі слова</b> (російськомовна версія). З літер, які представлені у слові з великою кількістю букв, скласти нові слова з 2-х, 3-х, 4-х, 5-ти букв. Можна використовувати підказки. <b>Пазли.</b> Представлено частки пазлів з літерами та зображеннями. Треба з'єднати зображення з першою літерою його назви. <b>Збери слова.</b> Угорі екрану написано слово по складах. Воно називається голосом. У центрі екрану літають кульки, серед яких є склади, з яких складено слово. Треба їх знайти та з'єднати зі складами угорі екрану. Після правильного виконання, слово повторюється голосом і з'являється зображення слова, яке складалось.

Збагачувати словниковий запас. Засвоювати граматичну будову мовлення	<p>Словник: – імпресивний – розуміння достатнє на побутовому рівні; – експресивний – сформований на побутовому рівні. Граматична будова в стадії формування. Аграматична дисграфія пов'язана з недорозвиненням граматичної будови мовлення та лексико-граматичного недорозвинення.</p>	<p>Формування уміння виділяти слова з ряду слів, об'єднаних загальною семантичною ознакою, які належать до однієї частини мови, але контрастних за своїм конкретним значенням. Формування словесних понять, що позначають не конкретні явища навколишнього світу, а його загальні сторони, властивості, стани (<i>мрія, лень, чесність, хитрий, розумний, турбуватися, стівчувати</i>). Формування операцій порівняння слів за значенням, виділення й узагальнення в них загального змісту, перехід до засвоєння переносного значення слова.</p>	<p><b>Інтерактивна підлога</b> з вправами «Хто що їсть», «Фрукти», «Арка», «Жирафа», «Слова». <b>Інтерактивна панель.</b> <b>Папка «Увага»:</b> <b>Baby Puzzles</b> – складається з 9-ти блоків: тварини, фрукти, геометричні фігури, транспорт, музичні інструменти, емоції – повітряні кульки, професії, цифри, літери (англійський алфавіт). Завдання: у центрі екрану знаходиться предмет, треба з'єднати з відповідним контуром з 4-х варіантів розташованих по кутах. <b>Baby Blocks</b> – «Знайди відповідний контур». Унизу екрану знаходиться об'єкт контур та з'єднати дві фігури. Має 6 категорій: літери (англійський алфавіт), цифри, геометричні фігури, тварини, фрукти, квіти. <b>Educational Kids Blocks</b> 1-й блок «Збери ціле з частин». 2-й блок «Літери на галявині». Представлені різні літери англійського алфавіту. Треба закотити м'ячик у відповідні лунки, щоб отримати контур предмету. 3-й блок «Лабіринт». Угорі екрану розташовані пусті віконця. Унизу віконця з геометричними фігурами. Треба перемістити фігуру, яка з'являється у центрі екрана, щоб правильно були з'єднані лінії між верхніми і нижніми віконцями. 4-й блок «Пригадай». Завдання: спочатку на екрані з'являється зображення. Дитина має його запам'ятати. Після цього на екрані з'являється декілька зображень, треба визначити дотиком, яке зображення дитина запам'ятала. У разі правильної відповіді наступне завдання ускладнюється. 5-й блок «Послухай і знайди». На екрані представлено 4 музичні інструменти. Лунає звук інструмента. Треба дотиком визначити, якому інструменту він належить. Д/г. «Кольорові слова» Д/г. «Прислів'я по складах».</p>
--	--	--	--

## Приклад 2. Андрій 3. – 7 років.

### 1. Вхідна оцінка дитини.

Медичний діагноз: ВВС коаркція аорти, ДМЖП, дефект тристулкового клапана.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

**Психолого-педагогічний висновок ІРЦ:**

Дитина легко йде на контакт. У колективі дітей відчуває себе комфортно. Фізично розвинена відповідно до віку. Але характерна підвищена втомлюваність. Координація руху частково порушена. Дрібна моторика розвинена слабо. ЗНМ 4 рівня. В області когнітивної сфери рівень концентрації уваги, обсяг пам'яті, а також швидкість обробки інформації нижче середнього. Достатньо добре розвинене уміння виявляти закономірності і аналогії. Під час напруги або хвилювання спостерігаються нав'язливі рухи.

Висновки щодо потреб (відхилень, порушень) дитини:

Розвивати координацію рухів та орієнтування у просторі, розвивати дрібну та артикуляційну моторику, поширювати словниковий запас, навчати встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, розвивати концентрацію уваги, здатність аналізувати та конкретизувати події, виховувати самоконтроль, розвивати вольові якості, зменшувати прояв компульсивних дій та знижувати рівень тривоги.

**2. План корекції.**

<b>Завдання корекції №</b>	<b>Сучасний стан</b>	<b>Норма (Бажана мета)</b>	<b>Найбільший-найменший рівень досягнень за 3 місяці корекції</b>
1. Розвиток когнітивної сфери, стійкості і концентрації уваги, збільшення обсягу пам'яті (з 2–3 символів до 6).	Має труднощі у виконанні завдань, які потребують тривалого зосередження уваги, легко відволікається, обсяг пам'яті 2–3 символи. Підвищена втомлюваність.	Увага довільна, концентрує її достатньо, здатність переключати увагу з однієї діяльності на іншу. Збільшений обсяг пам'яті.	Більш тривало концентрує увагу, уміє зосереджуватися на завданні. Обсяг пам'яті збільшився до 5–6 одиниць. Здатний переключати увагу з однієї діяльності на іншу довго не втомлюючись.
2. Розвиток емоційно-вольової сфери та зниження рівня тривожності	Емоційний фон більш позитивний, але мінливий. У емоційному плані дитина дуже чутлива до зовнішніх подразників середовища. Позитивно ставиться до оточення. Доприємствується інструкції та виконує завдання за допомогою дорослого. Втрачає інтерес до завдання, що	Адекватні, стійкі емоції. Зниження надмірної емоційної реакції на зовнішні середовища. Виконання завдань самостійно, вміння бачити та виправляти свої помилки. Позитивне сприйняття своїх досягнень. Зниження частоти прояву компульсивних рухів.	Емоційний стан позитивний, урівноважений. Спокійно ставиться до оточення, до поставлених завдань. Завдання прагне виконувати самостійно, але не завжди помічає помилки, що потребує ще зовнішнього контролю з боку дорослого та подальшого розвитку самоконтролю у дитини. Однак деякі завдання здатен впевнено

Продовження табл.

	ускладнюється. Під час збудження, хвилювання спостерігаються нав'язливі рухи.		виконувати самостійно, методом зорового співвідношення зі зразком. Знизився рівень тривожності та внутрішнього напруження, на що вказує позитивний стан дитини та зменшення прояву нав'язливих рухів. Проявлення компульсивних рухів іноді можемо спостерігати під час надмірного позитивного збудження та зацікавленості.
4. Розвиток рухової сфери	Підвищена втомлюваність у довільної рухливості. Координація рухів частково порушена. Дрібна моторика формується.	Зниження втомлюваності під час рухової активності. Підвищення координації рухів. Дрібна моторика відповідає віковій нормі.	Покращення загальної координації, що проявляється більшою розслабленістю під час виконання рухових вправ. Також покращення дрібної моторики, зниження втомлюваності.

### 3. Сфери, за якими буде проводитися корекція.

1. Інтенсивний рівень роботи: емоційно-вольова сфера та зниження рівня тривожності і внутрішнього напруження.

2. Підтримуючий рівень роботи: когнітивна сфера.

3. Зона найближчого розвитку: рухова сфера.

4. План роботи за кожним завданням (з використанням інноваційного інтерактивного обладнання та традиційних методів роботи).

#### Когнітивна сфера

##### План роботи.

1. Розвиток когнітивної сфери.

2. Підвищення стійкості і концентрації уваги.

3. Збільшення обсягу пам'яті (з 2–3 символів до 5–6).

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

**Інтерактивне обладнання**

№	Вправи	Корекційні завдання
<b>Інтерактивна панель</b>		
1	Кольори та форми	розвиток пам'яті, стійкості уваги, швидкості реакції
2	Educational Kids Block:	
2.1	скласти пазли	розвиток дрібної моторики, стійкості уваги
2.2	«лабіринт»	стійкість уваги, дрібна моторика, розвиток понять «праворуч-ліворуч», «угору-вниз», розвиток причиново-наслідкових зв'язків
2.3	запам'ятати вид транспорту	розвиток обсягу пам'яті, концентрації уваги, мови
2.4	музичні інструменти	розвиток уваги, слуху, узгодженість дій
3	Kids Coloring Book: тема «Числа»	навчання визначенню співвідношення числа і кількості, розвиток стійкості уваги і обсягу пам'яті, а також дрібної моторики
4	Baby pazzles	розвиток стійкості уваги, збільшення швидкості реакції і руху, в тому числі розвиток мовлення
5	Memory: вправа «Картки»	розвиток обсягу пам'яті, стійкості уваги, збільшення швидкості реакції
<b>Інтерактивна підлога</b>		
1	Тестові завдання (для одного)	розвиток уваги, швидкості реакції у відповідях та русі, розвиток орієнтації, а також розвиток мовлення.

**Традиційні методи**

**Вправи:**

- окорухові вправи;
- завдання Монтесорі;
- діагностичні вправи «Що змінилося», «Чого не стало», «Розфарбуй предмети», «Вивчення сприйняття форми», «Склади коло»;
- вивчення геометричних фігур на дотик;
- вправа «Плескання»;
- ігри «Дресирована муха», «Гудзики», «Лапки»;
- тематичні пазли-казки;
- вправа для координації рук «Кулак, ребро, долоня»;
- вправа «Берег-річка»;
- доміно з малюнками;
- скласти фігуру за методом Нікітіних (рівень А);
- кубики Нікітіних;
- коректурні проби;
- вправи для розвитку переключення правої та лівої півкуль;
- визначення правильної або неправильної послідовності цифр.

## Емоційно-вольова сфера

### План роботи

Розвитку та корекції емоційно-вольової сфери приділялася значна частина часу. Робота на обладнанні поєднувалася з традиційними методами терапії і особливо релаксації.

Тому для досягнення результатів у цій області підійде будь-який вид інтерактивного обладнання, оскільки у ході виконання будь-якої з вправ і до її закінчення вочевидь зворотний емоційний зв'язок, рефлексія. Дитина емоційно включалася у будь-який вид діяльності, з цікавістю очікувала результат своєї відповіді, позитивно реагувала на поставлені завдання.

Таким чином, робота з інтерактивним обладнанням в емоційно-вольовій сфері сприяла стимулюванню самостійності, розвитку самоконтролю, розширенню емоційної сфери (а саме, види емоцій і особливості їх прояву), а також зниженню рівня тривожності і внутрішньої напруги.

### Інтерактивне обладнання

№	Вправи	Корекційні завдання
<b>Інтерактивна пісочниця</b>		
1	Побудова ландшафтів, доріг, складання історій. Вправи для пальчиків.	Розвиток дрібної моторики, релаксація, зняття напруги, розвиток самоконтролю, а також розвиток довільного уловлювання своїх тілесних відчуттів.
<b>Інтерактивна підлога</b>		
1	«Квіти»	Вправи використовувалися для зняття напруження і релаксації.
2	«Вишиванка»	
3	«Вода»	
<b>Інтерактивна панель</b>		
1	Educational Kids Block: «Кульки з емоціями»	розширення емоційної сфери дитини, розвиток самоконтролю.

### Традиційні методи

1. Розвивати вміння адекватно виражати свої емоції.
2. Розвивати вміння довільно регулювати свій емоційний стан:
  - використання помічника – ведмедика Бусю;
  - привітання оченятами (зоровий контакт);
  - психогімнастика;
  - обов'язкове позитивне завершення у кінці заняття – розфарбування хмаринки в колір емоцій;



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

- вправи арт-терапії («Райдуга», «Долоня»);
- створення ситуації успіху;
- вправи зі збірки «Азбука емоцій»;
- ігри «Чарівний мішечок», «Лапки»;
- страхотерапія;
- дихальні вправи;
- вправи «Годиннички», «Стійкий солдатик», «Зачарована фігура», «Веселий бій» (самоконтроль гальмування руху);
- вправи «Тиснемо підлогу», «Пташенята», «Сміливий їжачок», «Насос та м'яч», «Холодно-жарко», «Комплекс № 5» (збірка з п'яти коротких вправ для розслаблення м'язів);
- вправа «Узгоджені дії» (також розвиток уміння працювати в парі);
- вправа «Паросточок» (контроль руху).

3. Розвивати вміння довільно сприймати свої основні тілесні відчуття.

- вправи пісочної терапії;
- ігри «Чарівний мішечок», «Лапки»;
- сенсорне доміно;
- вправа «стежка» (тактильна доріжка зі слідами стоп);
- вправи на чергування розслаблення та напруги м'язів;
- малювання пальчиками;
- вправа «Кулачки».

4. Стимулювати самостійність і самоконтроль у процесі виконання завдань, дотримуватися інструкції, бачити і виправляти свої помилки.

- коректурні проби;
- рухливі, активні розминки на початку заняття;
- дихальні вправи;
- вправа «Сміливий їжачок», «Холодно-жарко», «Тиснемо підлогу», (почергова напруга та розслаблення м'язів); «Комплекс № 5» (збірка з п'яти коротких вправ для розслаблення м'язів);
- вправи «Годиннички», «Стійкий солдатик», «Зачарована фігура» (самоконтроль гальмування руху);
- вправи «Плескання», «Берег-річка», «Пташенята», «Плескання» (у тому числі розвиток уваги);
- вправа «Узгоджені дії» (також розвиток уміння працювати в парі).

**Зниження рівня тривожності  
План роботи  
Інтерактивне обладнання**

№	Вправи	Корекційні завдання
<b>Інтерактивна пісочниця</b>		
1	Побудова ландшафтів, доріг, складання історій. Вправи для пальчиків.	Розвиток дрібної моторики, релаксація, зняття напруження, розвиток самоконтролю, а також розвиток довільного уловлювання своїх тілесних відчуттів.
<b>Інтерактивна підлога</b>		
1	«Квіти»	вправи використовувалися для зняття напруження і релаксації
2	«Вишиванка»	
3	«Вода»	

**Традиційні методи**

- релаксація: навчання напруження та розслаблення груп м'язів послідовно;
- дихальна гімнастика: вправи «Кольорові кульки», «Паровозик»;
- психогімнастика;
- вправи з арт-терапії (пісочна терапія, малювання);
- вправи «Тиснемо підлогу», «Пташенята», «Сміливий їжачок», «Насос та м'яч», «Холодно-жарко», «Кулачки» (вправи на чергування напруження і розслаблення м'язів), «Комплекс № 5» (збірка з п'яти коротких вправ для розслаблення м'язів);
- ігри «Чарівний мішечок», «Лапки»;
- страхотерапія;
- вправи зі збірки «Азбука емоцій».

**Рухова сфера**

**План роботи**

1. Розвиток точності, плавності переключення руху.
2. Розвиток довільної регуляції рухів.
3. Підвищення загальної рухливості.
4. Розвиток дрібної моторики.

Насамперед, для розвитку і корекції у цій області використовувалася інтерактивна підлога.

**Інтерактивне обладнання**

№	Вправа	Корекційні завдання
1	Кроти	швидкість і точність руху, швидкість реакції, орієнтація у просторі на площині, швидкість переключення напрямку руху, а також розвиток когнітивної сфери (переключення уваги)

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

*Продовження табл.*

2	Кوماхи	аналогічно вправі «Кроти»
3	Тачки	аналогічно вправі «Кроти», а також розвиток вестибулярного апарату
4	Пірати	швидкість реакції, переключення уваги, точність і прицільність руху
5	Арка	розвиток великої моторики, самоконтролю, точності і акуратності рухів, вестибулярного апарату
6	Футбол	чіткість руху, переключення напрямку руху, а також розвиток умінь працювати удвох, узгодженість дій
7	Аерохокей	аналогічно вправі «Футбол»
8	Піаніно	точність руху, узгодженість дій, розвиток слуху
9	Піаніно Монстри	аналогічно вправі «Піаніно», а також розвиток емоційної сфери.

Для розвитку *дрібної моторики* використовувалася інтерактивна пісочниця, а саме «побудова» ландшафтів. Також розвиток дрібної моторики вирішувався за рахунок можливостей інтерактивної панелі. Збірка ігор Kids Coloring Book пропонує розфарбовування різних малюнків, де необхідно попадати пальчиками в різні, більш-менш дрібні деталі.

***Традиційні методи***

Для подолання вад рухової сфери були використані такі вправи:

- вправи для розминки, направлені на переключення правої та лівої півкуль;
- вправи психогімнастики (у тому числі для розвитку контактності);
- ігри з м'ячом (прокатати м'яч між ніжками стільця, а також ігри «Живе-неживе», «Істівне-неістівне»);
- гра «Берег-річка» (використовуючи інтерактивну підлогу, заставка «Вода» (у тому числі розвиток уваги);
- гра «Плескання» (у тому числі розвиток уваги);
- «Стежка» (також розвиток рівноваги, тактильних відчуттів);
- гра «Пташенята» (також навчання роботі в парі, розвиток концентрації уваги та самоконтролю);
- «Стикий солдатик» (у тому числі розвиток самоконтролю, відчуття рівноваги);
- «Паросточок» (також розвиток емоційно-вольової сфери);
- вправа «Узгоджені дії» (у тому числі розвиток умінь працювати в парі);
- вправа «Холодно-жарко» (також розвиток уваги, релаксація).

Для розвитку дрібної моторики використовувалися такі вправи:

- пальчикова гімнастика;
- вправа «Кулак, ребро, долоня» (також розвиток координації рук, стійкості уваги);
- робота з кінетичним піском;
- арт-терапія (малювання фарбами пензлем, пальчиками, монотипія, ліпка);
- завдання «Монтессорі»;
- пазли;
- вправи «Лапки», «Чарівний мішечок» (також розвиток мови, сенсорної системи);
- коректурні проби;
- відтворення малюнка з паличок на пам'ять.

### **Корекційно-розвиткова робота з логопедом**

#### **1. Інтенсивний рівень роботи:**

- 1) Розвивати правильне фізіологічне та формувати правильне мовленнєве дихання.
- 2) Розвивати рухливість артикуляційного апарату.
- 3) Розвивати фонематичне сприймання, слухову увагу, вміння чути себе.
- 4) Підготувати до звукового аналізу слів. Навчити:
  - визначати місце звуку в слові (*на початку, всередині, наприкінці слова*);
  - запам'ятовувати і повторювати ряди слів.
- 5) Збагачувати словниковий запас:
  - розширити/уточнити словник (*активний, пасивний*);
  - навчити вживати узагальнюючі поняття: овочі, фрукти, тварини (*дикі, свійські*), транспорт, професії;
  - розвивати увагу до зміни граматичних форм слів (шляхом порівняння і співставлення іменників однини і множини, зміни відмінкових закінчень) та до багатозначності слів;
  - навчити вимовляти слова складної структури.
- 6) Формувати граматичну будову мови:
  - продовжувати навчати дотримуватися порядку слів у реченні;
  - навчити правильно чергувати звуки в основі під час відмінювання іменників, дієслів;
  - навчитися правильно користуватися сполучниками та сполучними словами у складнопідрядних реченнях.
- 7) Продовжувати навчати контролювати свою вимову.

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

**2. Підтримуючий рівень роботи:**

- розвивати координацію рухів, дрібну моторику.

**VI. План роботи щодо кожного завдання.**

1 місяць ( 13 занять).

Завдання для корекції	Сучасний стан	Норма (бажані цілі)	Рівень досягнень за 1-й місяць корекції
Розвивати рухливість артикуляційного апарату	Артикуляційні рухи під час виконання вправ дитина виконує повільно, з певним напруженням	Уточнення та закріплення правильної артикуляції звуків, існуючих у мовленні. Покращити рухомість м'язів губ, язика, нижньої щелепи за допомогою таких артикуляційних вправ: «Посмішка», «Парканчик», «Годинник», «Млинці», «Гойдалка», «Киця сердиться», «Лоша».	За допомогою <i>інтерактивного дзеркала</i> навчилися виконувати такі артикуляційні вправи: «Посмішка», «Парканчик», «Годинник», «Млинці», «Гойдалка». Артикуляційні рухи виконувати самостійно, повільно, з певним напруженням.
Розвивати правильне фізіологічне та формувати правильне мовленнєве дихання	Об'єм мовного дихання недостатній. Темп мовлення уповільнений. Голос тихий	Вдих і видих через рот з наступним додаванням голосу. Вироблення плавного тривалого видиху. Робота над силою видиху.	<i>Інтерактивна панель</i> , папка «Літери та цифри». Азбука в пісеньках (російською). <i>Пісні</i> . Демонструється літера з відповідним зображенням. Звучить пісня про те, що зображено. <i>Інтерактивна підлога</i> з вправами «Піаніно класичне», «Піаніно Монстерс» нажимати клавіші піаніно за схемою та повторювати слова пісеньки «Дошки». Д/г. «Здуй комаху з квітки», «Подмухай на вітрячок», використовуємо зондозамінник для звуків С, Р.

Розвивати фонематичне сприймання, слухову увагу, вміння чути себе.	<p>Підготувати до звукового аналізу слів</p> <p>Фонетико-фонематичне сприймання недостатньо сформоване. Недостатньо володіє навичками звукового аналізу.</p> <p>Уміє виділити перший звук у слові, але робить помилки під час виділення всередині та кінці слова. Не виділяє послідовність звуків у слові, кількість складів. Порушення звуковимови, ротацизм</p>	<p>Висловлюватися чітко, зрозуміло, у середньому темпі, помірно голосно з відповідною інтонацією, з правильним наголосом у словах.</p> <p>Запам'ятовувати та відтворювати ряд із 2–4 голосних або приголосних звуків.</p> <p>Розрізняти слова омоніми.</p> <p>Утворювати за аналогією слова з різними префіксами, з однотипними суфіксами.</p> <p>Виділяти звук на початку слова.</p>	<p><b>Інтерактивна підлога</b> з вправами «Хто що їсть», «Фрукти» «Піаніно класичне» Нажимати клавіші піаніно за схемою та повторювати слова пісеньки «Дощик».</p> <p><b>Інтерактивна панель</b>, папка «Логіка».</p> <p>Букви та склади для дітей.</p> <p><b>А. Літери.</b></p> <p>1. Знайди літеру – з поданих літер знайти літеру за звуком.</p> <p>2. Пазли – зібрати з частинок літеру за поданим звуком (спочатку літера представлена повністю, потім розпадається на частинки).</p> <p>3. Голосні та приголосні – «перетягнути» всі голосні в червоні квадрати, а приголосні – в сині (одночасно 6 літер).</p> <p><b>Б. Склади.</b> 1. Вільна гра – Завдання: «Склади склад та послухай як він звучить».</p> <p>2. Знайди склад – знайти відповідний склад за звуковою інструкцією (вибрати з 5-ти представлених).</p> <p>3. Збери склад – з представлених літер зібрати склад за голосовою інструкцією (7 приголосних на вибір +1 голосна).</p> <p>Розрізняти слова омоніми (гранат, мандарин, груша, спіє)</p> <p>Д/г «Великий – маленький» (утворення зменшувально-пестливої форми іменників)</p> <p>Д/г «Потяг звуків» (виділяти звук на початку слова).</p>
Збагачувати словниковий запас лексичних тем: «Овочі – фрукти»	<p>Словник трохи нижче вікової норми. Заміна предметів, що подібні за зовнішніми ознаками, за значенням, іншими, що пов'язані між собою ситуативно.</p> <p>Не розуміє переносного значення слів, багатозначності слів. Не завжди використовує антоніми, синоніми</p>	<p>Корекція лексичної сторони мовлення на основі розширення активного словникового запасу.</p> <p>Розуміти і пояснювати значення заданого слова; добирати до заданого слова зі схожим та протилежним значенням.</p> <p>Уміти правильно групувати предмети на основі спільного.</p> <p>Формування уміння співвідносити запитання (<i>Хто? Що? Що робить? Який? Яка? Яке?</i>) з відповідними словами речення або словосполучення</p>	<p><b>Інтерактивна підлога</b> з вправами «Хто що їсть», «Фрукти».</p> <p><b>Інтерактивна панель</b>, папка «Увага»:</p> <p>Вправи Baby Blocks знайти відповідний контур.</p> <p>Baby puzzles блок «Ягоди-фрукти», Educational Kids Blocks «Склади з частин ціле», «Геометричні фігури».</p> <p>Kids Coloring Book – розмальовка з тематичним блоком фрукти.</p> <p>Д/г «Один – багато» (утворення множини від іменників поданих в однині).</p> <p>Д/г «Чого не стало» (утворення родового відмінка однини, множини іменників);</p> <p>Д/г «Великий – маленький» (утворення зменшувально-пестливої форми іменників).</p> <p>Д/г «Веселий рахунок» (узгодження кількісних числівників з іменниками).</p> <p>Д/г «Назви одним словом» (правильно групувати предмети на основі спільного).</p> <p>Д/г «Добери схожі слова» (добирати схожі слова)</p>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

Формувати граматичну будову мовлення	Висловлювання поширене, але зустрічаються аграматизми. Розповідь складає з допомогою. Зв'язне мовлення розвинене недостатньо	Диференціація та вживання різних класів слів (іменників, прикметників, дієслів) у правильній граматичній формі, використання відповідних закінчень, суфіксів тощо. Формувати граматичне оформлення мовлення шляхом порівняння і співставлення числових форм іменників, дієслів, родової приналежності предметів (мій, моя, мос, мої)	<i>Інтерактивна підлога з вправами «Хто що їсть», «Фрукти».</i> <i>Інтерактивна панель, папка «Увага»:</i> Вправи Baby Blocks знайти відповідний контур. Baby puzzles блок «Ягоди-фрукти» Educational Kids Blocks «Склади з частин ціле», «Геометричні фігури». Kids Coloring Book – розмальовка з тематичним блоком «фрукти». Д/г «Назви сік, варення, цукерку» ( <i>утворення відносних прикметників</i> ); Д/г «Чого не стало» ( <i>утворення родового відмінка однини, множини іменників</i> ). Д/г. «Добери потрібну дію» ( <i>формування родових і видових форм дієслів доконаного і недоконаного виду</i> ). Д/г. «Опиши овоч, фрукт» ( <i>узгодження іменників з прикметниками в роді, числі, відмінку</i> ); Д/г «Мій, моя, мос, мої» ( <i>узгодження прислівних займенників мій, моя, мос, мої з іменниками – назвами предметами</i> ). Д/г. «Добери прийменник» ( <i>складання речень із прийменниками від, у, в, на, над</i> ).
Розвивати координацію рухів, дрібну моторику	Загальна моторика недостатньо сформована, помітна уповільненість рухів. Дрібна моторика пальців рук слабко розвинена.	Навчити виконувати вправи для пальців рук: «Жабенята», «Удав», «Їжачок». Удосконалювати рухи загальної моторики на фізкультурних заняттях.	У цьому нам допомагали усі вправи на інтерактивній підлозі, інтерактивній панелі. За допомогою інтерактивної пісочниці вдалося покращити такі вправи з пальчиками як: «Жабенята», «Удав», «Їжачок».

Приклади практичної роботи з дітьми розроблено у співпраці з фахівцями НДІУ: логопедом С. В. Савенко, практичним психологом О. О. Симак-Богач.

## **Список використаних джерел**

---

1. Закон України «Про освіту» від 2017 № 2145-VIII.
2. Закон України «Про внесення змін до Закону України «Про освіту» щодо особливостей доступу осіб з особливими освітніми потребами до освітніх послуг» від 23 травня 2017 року № 2053-VIII.
3. Закон України «Про внесення змін до деяких законів України щодо доступу осіб з особливими освітніми потребами до освітніх послуг» від 06 вересня 2018 року № 2541-VIII.
4. Комплексна психолого-педагогічна оцінка розвитку дитини шкільного віку (Методичні рекомендації) / уклад. Т. А. Волошина, Л. О. Ходус, Т. А. Шведун, – Тернопіль : ФОП Осадца Ю. В., 2018. – 196 с.
5. Комплексна психолого-педагогічна оцінка розвитку дитини дошкільного віку (Методичні рекомендації) / уклад. : Т. А. Волошина, Л. О. Ходус, Т. А. Шведун, С. Л. Кузнецова, Л. М. Павлова – Тернопіль : ФОП Осадца Ю. В., 2018. – 52 с.
6. Опис продуктів ТМ BRIOLIGHT : <https://briolight.com/ru/>.
7. Організаційно-методичні засади діяльності інклюзивно-ресурсних центрів : навчально-методичний посібник / за заг. ред. М. А. Порошенко та ін. – Київ, 2018. – 252 с.
8. Інтерактивна LCD-панель ТМ BRIOLIGHT. Технічний паспорт. Інструкція з монтажу експлуатації.
9. Бернштейн Н. А. Физиология движений и активность / под ред. О. Г. Газенко ; изд. подгот. И. М. Фейгенберг ; редкол. : А. А. Баев (пред.) и др. ; АН СССР. – М. : Наука, 1990. – 494, [1] с. : 1 л. портр., ил. – (Классики науки). – Библиогр. : с. 480–487. – Имен. указ. : с. 488–491. [Електронний ресурс]. – Режим доступа : [http://elib.gnpbu.ru/text/bernshteyn\\_fiziologiya-dvizheniy\\_1990/](http://elib.gnpbu.ru/text/bernshteyn_fiziologiya-dvizheniy_1990/).
10. Визель Т. Г. Основы нейропсихологии : учеб. для студентов вузов. – М. : АСТАстрель Транзиткнига, 2005. – 384, (16) с. – (Высшая школа).
11. Глозман Ж. М., Потанина А. Ю., Соболева А. Е. Нейропсихологическая диагностика в дошкольном возрасте. 2-е изд. : ил. – Серия «Детскому психологу». – СПб. : Питер, 2008. – 80 с.
12. Кислинг Улла. Сенсорная интеграция в диалоге : понять ребенка, распознать проблему, помочь обрести равновесие / Улла Кислинг ; под ред. Е. В. Клочковой ; пер. с нем. К. А. Шарп. – М. : Теревинф, 2010. – 240 с.



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

13. Козьявкин В. И. Система интенсивной нейрофизиологической реабилитации – Метод Козьявкина. Пос. реабилитолога. – Львов. Издательство «Дизайн-студия "Папуга"». – 240 с.

14. Колупасва А. А., Савчук Л. О. Діти з особливими освітніми потребами та організація їх навчання. Видання доповнене та перероблене : наук.-метод. посіб. / А. А. Колупасва, Л. О. Савчук, К. : Видавнича група «АТОПОЛ», 2011. – 274 с.

15. Колупасва А. А., Таранченко О. М. Діти з особливими потребами в загальноосвітньому просторі : початкова ланка. Путівник для педагогів : навч.-метод. посіб. – К. : «АТОПОЛ», 2010. – 96 с.

16. Компанець Н. М. Програмно-методичне забезпечення психолого-педагогічного супроводу навчання дітей з особливими потребами в умовах інклюзивної освіти. Навчально-наочний посібник – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://ispukr.org.ua/articles/14/14305001.pdf>.

17. Малоюкова Н. Г. Значение методов нейропсихологической диагностики нарушений когнитивных функций в системе современной нейрореабилитации / Электронный журнал «Психологическая наука и образование» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [www.psyedu.ru/](http://www.psyedu.ru/) ISSN: 2074-5885 / E-mail: [psyedu@mgppu.ru](mailto:psyedu@mgppu.ru), 2012, №4.

18. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>.

19. Основи діагностичної діяльності корекційного педагога в роботі з дітьми з комплексними порушеннями розвитку / Методичні рекомендації. Автори : О. В. Чеботарьова, І. В. Гладченко, Н. А. Ярмола. Київ, 2019. – 46 с.

20. Порошенко М. А. Інклюзивна освіта : навч. посіб. – Київ : ТОВ «Агентство «Україна», 2019. – 300 с.

21. Програма з корекційно-розвиткової роботи «ЛІКУВАЛЬНА ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА» для 1–4 класів спеціальних закладів загальної середньої освіти для дітей з порушеннями слуху (для дітей зі зниженим слухом). [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [https://docs.google.com/document/d/1BT1\\_wK9XDgFEbVWxk4KWgxIj](https://docs.google.com/document/d/1BT1_wK9XDgFEbVWxk4KWgxIj).

22. Бобренко І. В. Програма з корекційно-розвиткової роботи «Лікувальна фізкультура» для 1–4 класів спеціальних закладів загальної середньої освіти дітей з інтелектуальними порушеннями. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://docs.google.com/document/d/1sHhsQWMWLnbnz8iCsKuGHGC95tdk7LMSgK-vzSUO3ly0/edit>.

23. Прохоренко Л. І., Бабяк О. О., Баташева Н. І. Психологічний супровід дітей з особливими освітніми потребами : стратегія реалізації. Режим доступу : <https://doi.org/10.37472/2707-305X-2020-2-1-7-5>.

24. Ресурсный класс. Опыт организации обучения и внеурочной деятельности детей с аутизмом общеобразовательной школе. Практическое пособие / рук. Авторского коллектива : А. И. Козорез. – М. : АНО Ресурсный класс, 2015. – 360 с.

25. Спасібухова В. С. Використання сенсорної кімнати в реабілітаційному центрі / Основи соціальної педіатрії. Навч.-метод. посіб. у 2-х т. / за ред. В. Ю. Мартинюка – Т. 2. – К. : ФОП Верес О. І., 2016. – 480 с. (с. 451)

26. Стандартизовані неврологічні шкали, які застосовуються для діагностики ступеня рухових порушень та оцінки ефективності реабілітації / Основи соціальної педіатрії. Навч.-метод. посіб. 2-х т. / за ред. В. Ю. Мартинюка – Т. 2. – К. : ФОП Верес О. І., 2016. – 480 с. (с. 451)

27. Створення індивідуальної програми розвитку для дітей з особливими освітніми потребами : метод. посіб. / за заг. ред. Н. З. Софій, Київ : ТОВ «Видавничий дім "Плеяди"», 2015. – 66 с.

28. Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання : навч. посіб. / А. В. Гета, В. М. Заїка, В. В. Коваленко та ін. ; за заг. ред. Ю. Г. Носенко. – Полтава : ПУЕТ, 2018. – 261 с.

29. Теорія і практика інклюзивної освіти : навч.-метод. посіб. / Упорядник Бондар К. М. – 2-ге вид., доп. – Проект «Підтримка інклюзивної освіти у м. Кривий Ріг», 2019. – 170 с.

30. Технології психолого-педагогічного супроводу дітей з аутизмом в освітньому просторі : навчально-наочний посіб. / укладач Т. Скрипник, – К. : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2015. – 56 с.

31. Neil Vaughana, Bodgan Gabrysa, Venketesh N. Dubeya. An Overview of Self-Adaptive Technologies Within Virtual Reality Training. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).

32. Alejandro Baldominos, Yago Saez, Cristina García del Pozo. An approach to physical rehabilitation using state-of-the-art virtual reality and motion tracking technologies. / Conference on ENTERprise Information Systems / International Conference on Project MANagement / Conference on Health and Social Care Information Systems and Technologies, CENTERIS / ProjMAN / HCist 2015 October 7–9, 2015. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).

33. Tülay Tarsuslu Şimşek. The Effectiveness of Virtual Reality in the Rehabilitation of Balance and Gait in Children with Cerebral Palsy : Mini-Review July. Am 29, J 2019 Biomed ; Sci & Res. 2019 – September 5 (1). [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [www.biomedgrid.com](http://www.biomedgrid.com).

## **Додатки**

### **Додаток 1**

**Таблиця порушень функціонування за видами прояву**

<b>I. Порушення опорно-рухового апарату (за видами прояву)</b>				
1. ДЦП (спастична диплегія, подвійна геміплегія, геміплегія, гіперкінетична форма, атонічно-астатична форма, змішана форма)	2. Порушення координації рухів, великої або/та дрібної моторики різного генезу (не пов'язані з ДЦП). Атаксія	3. Порушення здатності встановлювати просторові зв'язки між предметами; порушення просліджуючої функції; порушення цілісності сприйняття; порушення макро- і мікроорієнтування у просторі, орієнтація у власному тілі	4. Деформації хребта (сколіоз, кіфоз, лордоз), дисплазія, плоскостопість, ДЦЗХ (дегенеративно-деструктивні захворювання хребта і суглобів)	5. Післятравматичні стани (струс ГМ, забій ГМ, переломи), хвороби руху (н-д, хвороба Паркінсона), післяінсультні стани
<b>II. Порушення інтелектуального розвитку: легка розумова відсталість, ЗНР (за видами прояву)</b>				
1. Порушення формування пізнавальних процесів (сприймання, увага, пам'ять, уява), як окремі прояви або в складі інших порушень	2. Порушення інтелектуальної сфери (операції, форми та види мислення) як окремі прояви або в складі інших порушень	3. Зниження рівня навчально-пізнавальної діяльності	4. Зниження соціальної адаптації	
<b>III. Порушення психічного розвитку (за видами прояву)</b>				
1. Порушення емоційно-вольової сфери (підвищена дратівливість і збудливість, капризність, нестійкість настрою, швидка виснажливість, виражена полохливість, негативізм, фобії). Невропатія	2. Гіперактивні розлади. Дефіцит уваги. Імпульсивність. Надмірна рухова активність	3. Психосоматичні розлади (порушення роботи внутрішніх органів і систем організму, які виникають унаслідок впливу психічних та емоційних факторів)		
<b>IV. Розлади аутистичного спектру (за видами прояву)</b>				
1. Порушення соціальної взаємодії і комунікації (відсутність потреби у контакті з оточуючими, порушення здатності диференціювати людей і неживі предмети тощо)	2. Порушення мовлення, відсутність або «автономне мовлення»	3. Обмежені, повторювані, стереотипні поведінка та інтереси, використання нетрадиційних для ігрової діяльності предметів, прихильність до рутинного порядку	4. Порушення моторного розвитку (неспіврозмірність довільних рухів, неповороткість, відсутність дружніх рухів), незвичні сенсорні інтереси	
<b>V. Порушення слуху (за видами прояву)</b>				
1. Постійного характеру (глухота)	2. Порушення провідності звуку (туговухість)	3. Порушення обробки слухової інформації (труднощі з концентрацією слухової уваги) – не є наслідком хвороби, скоріше ускладненням після інших захворювань або вроджених вад		

Продовження табл.

<b>VI. Порушення зору (за видами прояву)</b>			
1. Зниження гостроти зору	2. Косоокість	3. Внутрішньосистемні вторинні відхилення – це порушення функцій у самій зоровій системі внаслідок первинного дефекту зору	
<b>VII. Порушення мовлення (за видами прояву)</b>			
1. Загальне недорозвинення мовлення (ЗНМ) – складне мовленнєве порушення, внаслідок якого в дитини з нормальним слухом та інтелектом не сформовані усі компоненти мови: лексика, фонетика, граматики. Порушення письма (дисграфія) та читання (дислексія).	2. Патологія мовного апарату: ринолалія (порушення звуковимови і тембру голосу, пов'язане з вродженим дефектом будови артикуляційного апарату); дизартрія (порушення звуковимови та мелодико-інтонаційної сторони мовлення, зумовлені недостатністю іннервації м'язів артикуляційного апарату).	3. Порушення лексико-граматичної, семантичної або синтаксичної складової мовлення, фонетико-фонематичне недорозвинення мовлення (ФФНМ) – може проявлятися як самостійне порушення або ЗНМ.	4. Порушення мовлення внаслідок порушень ЦНС (центральної нервової системи), ГМ (головного мозку). Заїкання; дефекти вимови різних звуків. Неправильна робота мовного апарату, (центральної нервової системи), головного мозку (алалія), афазія (повна або часткова втрата мовлення, спричинена органічним локальним ураженням головного мозку) мутизм.

Таблиця порушень розроблена у співпраці з вчителем-реабілітологом ІРЦ № 3 м. Миколаєва О. В. Бавольською.

**Опис та рекомендації для застосування вправ,  
ігор та ефектів на пристрої інтерактивна підлога\***

<b>І БЛОК. АКТИВІЗАЦІЯ</b>		
Добірка інтерактивних ефектів розділу «Активізація» спрямована на регуляцію психічних процесів дитини. Правильно та доречно, відповідно до стану дитини, підібраний ефект (гра) забезпечить стабільність нервової системи, її відносну стійкість і рівновагу, що безпосередньо впливає на формування контролю за діяльністю та усвідомленням процесу внутрішньої психічної активності.		
<b>Вправи на активізацію нервово-психічних процесів</b>		
<b>1</b>	<b>«Повітряний хокей»</b>	
	<p><i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> дзвінкий та веселий аерохокей – гра для справжніх спортсменів! Завдання гри полягає у тому, щоб закинути шайбу у ворота супротивника – протилежні ворота.</p>	
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>
<b>2</b>	<b>«Футбол»</b>	
	<p><i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> відчуй себе справжнім футболістом! Завдання гри полягає у тому, щоб забити гол у ворота супротивника – протилежні ворота.</p>	

\* Усі рекомендації не є остаточними та обов'язковими до виконання. Розробники технологій створили базовий інструмент, на підґрунті якого фахівець сам вирішує, яким чином застосовувати гру чи ефект, зважаючи на застереження під час використання та загальні принципи роботи з інтерактивною підлогою.

Продовження табл.

	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<p>порушення опорно-рухового апарату; – порушення психічного розвитку; – порушення інтелектуального розвитку; – розлади аутистичного спектру; – порушення зору; – порушення слуху.</p>	<p>– зорово-моторна координація; – концентрація уваги; координація рухів; – моторне планування; – напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – оволодіння/удосконалення оволодіння довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога); – орієнтування у просторі; – перспективне планування дій; – розвиток грубої моторики; – налагодження соціальної взаємодії; – утримання рівноваги; – швидкість реакції</p>	<p>судомні стани та епіготовність; – чутливість до збудження зорового аналізатора; – стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату; – дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</p>
<b>3</b>	<p><b>«Автомобілі»</b> <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 4 роки.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> вулицями міста хаотично сновигають машини, що порушують правила дорожнього руху. Завдання гравців – «наступати» на машини, заробляючи бали.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<p>– порушення опорно-рухового апарату; – порушення психічного розвитку; – порушення інтелектуального розвитку; – розлади аутистичного спектру; – порушення зору; – порушення слуху.</p>	<p>– зорово-моторна координація; – концентрація уваги; – координація рухів; – напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога); – орієнтування у просторі; – розвиток грубої моторики; – налагодження соціальної взаємодії; – емоційна незбалансованість (тривожність, агресивність, збудливість); – утримання рівноваги; – швидкість реакції.</p>	<p>– судомні стани та епіготовність; – чутливість до збудження зорового аналізатора; – стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату; – дітям із захворюваннями серцево-судинної системи дозувати навантаження; – дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</p>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<b>4</b>	<p><b>«Комахи»</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> до кімнати чарівного будиночка прилетіла купа набридливих комах: маленькі, середні та величезні! Комахи хаотично літають кімнатою і дуже набридають. Завдання гравців – давити набридливих комах, заробляючи бали.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану (тривожність, агресивність, збудливість);</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– швидкість реакції.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>
<b>5</b>	<p><b>«Пірати»</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 5 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у проєкції в довільному режимі з’являються кораблі, що пливають морем в різних напрямках. Завдання гравця/гравців – поцілити в якомога більшу кількість кораблів з пушок, розташованих з одного боку ігрового поля.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження;</li> </ul>

Продовження табл.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– швидкість реакції; концентрація уваги;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.
<b>6</b>	<p><b>«Плоти»</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у цій грі, аби на впасти у воду, де звідусіль сновигають голодні крокодили, необхідно вправно перестрибувати з плоти на пліт, що з'являється з-під води. Але варто бути дуже уважним, тому що рятувальні плоти з'являються у хаотичному порядку в будь-якій частині проєкції.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>
<b>7</b>	<p><b>«Крокодили»</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> милий рожевий бегемотик дуже любить тішитися теплою водичкою під яскравим сонечком. Але злі крокодили вже чатують на нього, хочуть нашкодити і з'являються звідусіль! Завдання гри полягає у тому, щоб наступати/тиснути на крокодилів і врятувати бегемотика.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	– порушення опорно-рухового апарату;	– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;	– судомні стани та епіготовність;



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– розвиток периферичного зору;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>
<b>8</b>	<p><b>«Жирафка»</b>  <i>Кількість гравців: 1–4; вік: 3 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> мила жирафа швидка, але ти швидша за неї!                  Переконайся у цьому дуже просто: вона наздоганяє, а ти втікаєш. Завдання гри полягає у тому, щоб заохотити дитину рухатися в проєкції наввипередки із жирафою.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судовні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>

9	<p><b>«Літаючі частинки»</b>  <i>Кількість гравців: 1–4; вік: 3 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> веселі та грайливі кульки-пустунки не дадуть засумувати! Вони з'являються одразу, як дитина починає рухатися в ігровій проєкції. Чим інтенсивніший рух, тим швидше рухаються літаючі кульки.</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судовні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>
10	<p><b>«Кроти»</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> біля садиби з'явилися набридливі кроти, що псують овочеву грядку і кепкують з нас, визираючи зі своїх лунок у непередбачуваному порядку. Завдання гравців – проганяти кротів, наступаючи на них.</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судовні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

	– порушення слуху.	– концентрація, переключення уваги; – налагодження соціальної взаємодії; – збалансування емоційного стану; – наполегливість у досягненні мети; – профілактика емоційної нестабільності (тривожність).	
<b>Вправи на уповільнення/стабілізацію нервово-психічних процесів</b>			
<b>11</b>	<p><b>«Вода»</b>  <i>Кількість гравіців: 1–4; вік: 2 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> вода завжди приємна та грайлива, вона манить та чарує. Коли дитина починає рухатися в проєкції цього ефекту, виникає повна ілюзія гри з водою. Чим інтенсивніший рух, тим сильніше вона хвилюється.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	– порушення опорно-рухового апарату; – порушення інтелектуального розвитку; – порушення психічного розвитку; – розлади аутистичного спектру; – порушення зору.	– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога); – орієнтування у просторі; – концентрація уваги; – налагодження соціальної взаємодії; – збалансування емоційного стану.	– судомні стани та епіготовність; – стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату; – чутливість до збудження зорового аналізатора.
<b>12</b>	<p><b>«Квіти»</b>  <i>Кількість гравіців: 1–4; вік: 2 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> різнокольоровими квітами вкривається зелена галявина, коли дитина починає рухатися в проєкції цього ефекту. Чим інтенсивніший рух, тим більша площа проєкції починає квітнути, перетворюючись на чарівну клумбу.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	– порушення опорно-рухового апарату; – порушення інтелектуального розвитку;	– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – розвиток грубої моторики; – координація рухів; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – орієнтування у просторі;	– судомні стани та епіготовність; – стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;

Продовження табл.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану (заспокоєння);</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора.</li> </ul>
<b>13</b>	<p><b>«Гумка»</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 3 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> якщо ти мрієш навчитися малювати, то розпочати можна прямо зараз! Завдання гравців – розмалювати картину, рухаючись у проекції. Чим інтенсивніший рух, тим більша площа картини розмалюється, даючи змогу побачити сюжет картини.</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– заспокоєння, пошукова діяльність;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора.</li> </ul>
<b>14</b>	<p><b>«Калейдоскоп»</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> мета гри полягає у тому, щоб спонукати дитину рухатись у барвистій проекції, тим самим змінюючи її.</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– стимуляція зорового аналізатора;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> </ul>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи;</li> <li>– дітям з гіперактивністю та надзвичайною збудливістю використовувати, якщо дитина вміє зупинитися або далі не буде завдання, яке потребує зосередження.</li> </ul>
<b>15</b>	<p><b>«Арка»</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у проєкції ігрового поля веселі космічні комети збудували арку. Завдання гравця – натиснути на кожну комету, щоб вона змінила колір. Але! Колір зміниться тільки якщо гравець просувається у правильному напрямку (попередньо, зліва направо).</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– формування довільності дій;</li> <li>– концентрація уваги.</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора.</li> </ul>

<b>II БЛОК. КОРЕКЦІЯ ТА НАВЧАННЯ</b>		
<p>Наступні ефекти можна умовно віднести до груп корекції та навчання, але вони можуть використовуватися будь-якими фахівцями під час вирішення конкретних завдань у процесі роботи з дитиною. У ході різного наповнення завдань ця група ефектів може застосовуватися при однакових групах порушень з різною метою залежно від потреб дитини та завдань команди фахівців.</p>		
Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– розвиток уваги, пам'яті, мислення;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– формування довільності діяльності;</li> <li>– формування фонематичного слуху;</li> <li>– засвоєння лексичних тем;</li> <li>– розвиток звуковимови тощо.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>1. КОРЕКЦІЯ</b>		
<p>Гармонійність усебічного розвитку дитини має велике значення для всього її подальшого життя. Будь-яке відставання психофізичного розвитку потребує щонайшвидшої корекції, оскільки чим раніше почати надолужувати відставання від вікової норми розвитку, тим менше часу займатиме цей процес, забезпечуючи дитині повноцінну адаптацію в соціумі.</p>		
№	Назва	Опис
<p><b>Серія «Зайве».</b> Покликана закріпити навички дітей групувати предмети за ознаками та визначати невідповідності.</p>		
<b>16</b>	Зайве TST Тест	<p><i>Кількість графіків: 1–4; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> для виконання завдання запропонованої серії ігрових ефектів необхідно правильно визначити один з трьох предметів, який не відповідає більшості. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
<b>17</b>	Зайве TRN На час	
<b>18</b>	Зайве 2TRN Почергово	
<b>19</b>	Зайве 1+1 Змагання	

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<b>Серія «Пазл».</b> Допомагає закріпити знання дітей в напрямі належності «кому що потрібно».		
20	Пазл TST Тест	<i>Кількість гравців: 1–4; вік: 4 роки.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> для виконання завдання запропонованої серії ігрових ефектів, необхідно правильно визначити спільні ознаки між зображенням-запитанням у верхній частині проєкції та одним із зображень-відповідей, розташованих знизу. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.
21	Пазл TRN На час	
22	Пазл 2TRN Почергово	
23	Пазл 1+1 Змагання	
24	Знайомство з тваринами	<i>Кількість гравців: 1–3; вік: 4 роки.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> щоб побачити справжніх диких тварин не обов'язково мандрувати в ліс чи зоопарк! Побачити тварин, почути їхні голоси, вивчити назви та ще й пограти з ними допоможе ефект «Знайомство з тваринами». Звуконаслідування.
<b>Серія «Кольори».</b> Серія пізнавальних ігрових ефектів «Кольори» орієнтована на збагачення знань дітей про кольори та закріплення їх назв.		
25	Кольори TST Тест	<i>Кількість гравців: 1–4; вік: 4 роки.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> для виконання завдання запропонованої серії ігрових ефектів необхідно правильно визначити колір фрукту чи іграшки, зображення яких виникають у верхній частині ігрової проєкції. Визначати колір допомагають пензлики із фарбою різних кольорів. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.
26	Кольори TRN На час	
27	Кольори 2TRN Почергово	
28	Кольори 1+1 Змагання	
<b>Серія «Їжа».</b> Серія пізнавальних ігрових ефектів «Їжа» орієнтована на збагачення знань дітей про гастрономічні уподобання різних тварин. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.		
29	Їжа TST Тест	<i>Кількість гравців: 1–4; вік: 4 роки.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проєкції з'являється зображення тваринки, в нижній – 3 варіанти ласощів для різних тварин. Обрати необхідно один варіант з трьох запропонованих. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.
30	Їжа TRN На час	
31	Їжа 2TRN Почергово	
32	Їжа 1+1 Змагання	

Продовження табл.

<b>Серія «Фрукти».</b> Серія пізнавальних ігрових ефектів орієнтована на збагачення знань дітей про фрукти та їх назви.		
33	Фрукти TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> для виконання завдання запропонованої серії ігрових ефектів необхідно правильно визначити фрукт, тіньове зображення якого розташоване у верхній частині ігрової проекції. Для впевненості під кожним фруктом розташована його назва, тож можна ще й закріпити їх правильне читання та написання. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
34	Фрукти TRN На час	
35	Фрукти 2TRN Почергово	
36	Фрукти 1+1 Змагання	
<b>Серія «Рослини».</b> Серія пізнавальних ігрових ефектів «Рослини» орієнтована на збагачення знань дітей про рослини навколишнього середовища.		
37	Рослини TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 4 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> для виконання завдання запропонованої серії ігрових ефектів необхідно правильно визначити рослину, тіньове зображення якої розташоване у верхній частині ігрової проекції. Для впевненості під кожною рослиною розташована її назва, тож можна ще й закріпити правильне читання та написання. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
38	Рослини TRN На час	
39	Рослини 2TRN Почергово	
40	Рослини 1+1 Змагання	
<b>Серія «Безпека життєдіяльності».</b> Сутність безпеки життєдіяльності полягає у забезпеченні гарантованого захисту життя та збереженні здоров'я кожної людини. Навчити дитину дбати про власну безпеку, прищеплювати навички здорового способу життя, навчати правильно поводитися в екстремальних ситуаціях допоможе серія ігрових ефектів «Безпека життєдіяльності».		
40	Безпека життєдіяльності TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 8 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проекції з'являється зображення-запитання, у нижній – варіанти дій дитини у тій чи іншій ситуації. Обрати необхідно одну з трьох запропонованих. Для впевненості запитання прописано реченням, тож можна ще й закріпити навичку читання. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
42	Безпека життєдіяльності TRN На час	
43	Безпека життєдіяльності 2TRN Почергово	
44	Безпека життєдіяльності 1+1 Змагання	



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

<b>2. МАТЕМАТИКА</b>		
<p>Математика – чи не найголовніша з усіх наук. Математика є одним з найважливіших досягнень культури і цивілізації. Без неї розвиток технологій і пізнання природи були б неможливі. Ця дисципліна покращує можливості абстрактного мислення, здатність концентруватися, тренує пам'ять і підсилює швидкість мислення. Розділ «Математика» містить 20 ігрових ефектів.</p>		
<p><b>Серія «Фігури».</b> Однією з властивостей навколишніх предметів є їх форма. Геометричні фігури є еталонами, користуючись якими людина визначає форму предметів та їх частин. Сприйняття форм геометричних фігур дозволяє використовувати їх у якості еталонів у пізнанні форм навколишніх предметів, пізнанні особливостей та структури навколишнього середовища.</p>		
<b>45</b>	Фігури TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 5 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> веселі геометричні фігури готові пограти! Для виконання завдання</p>
<b>46</b>	Фігури TRN На час	<p>запропонованої серії ігрових ефектів необхідно правильно визначити геометричну фігуру, тінюве зображення якої розташоване у верхній частині ігрової проєкції. Для впевненості назва геометричної фігури розташована під кожною фігурою, тож можна ще й закріпити їх назви та правильне написання. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
<b>47</b>	Фігури 2TRN По черзі	
<b>48</b>	Фігури 1+1 Змагання	
<b>49</b>	Числа	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 6 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> цей ефект допоможе закріпити математичні навички дитини, вправляючи у додаванні та відніманні. У верхній частині проєкції з'являється приклад, у нижній – 4 варіанти відповіді. Обираючи правильну відповідь, дитина навчається граючись. Додавання та віднімання в межах 10.</p>
<b>50</b>	Віднімання	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 6 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> цей ефект допоможе закріпити математичні навички дитини, вправляючи у відніманні (в межах 10). У верхній частині проєкції з'являється приклад, у нижній – 4 варіанти відповіді. Обираючи правильну відповідь, дитина навчається граючись.</p>

<b>3. МОВА</b>		
<p>Любов до рідної мови починається з дитинства. Немовля з перших днів свого існування чує рідну мову від матері, а потім, підрастаючи, повторює перші слова. Мова об'єднує народ і відрізняє його від інших націй. Вивчення рідної мови надважливе завдання кожного, адже мова – то серце нації, а нація має своє обличчя, свій характер, свою культуру, мораль, честь і гідність, свої святощі, своє минуле, теперішнє й майбутнє. Розділ «Мова» містить інтерактивні ефекти, які спрямовані на вивчення мови та розвиток мовлення під час виконання ігрових завдань.</p>		
<p><b>Серія «Літери».</b> Навчитися читати майже неможливо, не вивчивши літери алфавіту. Допоможе дітям в ігровій та веселій формі вивчити та повторити літери українського алфавіту, пограти на швидкість, позмагатися у своїх знаннях з товаришем.</p>		
51	Літери TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 6 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині проєкції виникає тіньове зображення літери. У нижній – 3 варіанти відповіді. Обрати необхідно правильний!</p>
52	Літери TRN На час	<p>Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
53	Літери 2TRN Почергово	
54	Літери 1+1 Змагання	
55	Слова	
55	Слова	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 6 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> коли дитина вже вивчила всі літери і навіть навчилася читати, все одно залишається необхідність тренуватися у відпрацюванні навичок читання. У нагоді стане такий інтерактивний ефект: у верхній частині проєкції з'являється слово, у нижній – набір літер, з якого воно складається. Завдання гравця полягає у тому, щоб скласти слово із літер, торкаючись їх. Навички читання.</p>
56	Голосні/Приголосні	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 6 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> навчити дитину читати – дуже важливе завдання. Уміння дитини диференціювати голосні та приголосні букви – необхідна умова під час навчання дитини читання. На початку гри необхідно визначити голосні чи приголосні букви будуть вивчатися/закріплюватися під час гри, а повітряні кульки допоможуть пограти.</p>
<p><b>Серія «Англійська».</b> Закріпити та опанувати нові слова-назви англійською мовою, побачити їх правильне написання діткам допоможе серія ігрових ефектів «Англійська».</p>		
57	Англійська TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 7 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проєкції з'являється зображення, у нижній – варіант відповіді англійською мовою. Рухаючись у проєкції, дитина закріплює та набуває нових знань. Добірка містить ефекти, розраховані на: визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
58	Англійська TRN На час	
59	Англійська 2TRN Почергово	
60	Англійська 1+1 Змагання	

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

<b>4. ГЕОГРАФІЯ</b>		
<p>Географія є одним з найбільш цікавих та пізнавальних шкільних предметів і знаннями цієї дисципліни має володіти кожен. Адже, учень повинен мати чітке уявлення про те, де знаходиться та чи інша країна, знати їхні назви, символи та де розташовані найкрасивіші місця. Допомогти закріпити знання з географії та ще й позмагатися в ерудиції допоможуть добірки навчальних ігрових ефектів «Географія» та «Прапори», допоможе закріпити або набути нові знання щодо видатних пам'яток архітектури різних країн та їхні назви, пригадати географічні територіальні обриси цих країн.</p>		
<b>61</b>	Географія TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 9 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проекції з'являється зображення видатних місць різних країн, у нижній – їхні назви, та тінювий географічний обрис країни, в якій вони розташовані.</p>
<b>62</b>	Географія TRN На час	<p>Рухаючись у проекції, учень закріплює та набуває нових знань. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
<b>63</b>	Географія 2TRN Почергово	
<b>64</b>	Географія 1+1 Змагання	
<p><i>Серія «Прапори».</i> Допоможе закріпити або набути нові знання про важливий символ кожної країни – прапор.</p>		
<b>65</b>	Прапори TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 8 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проекції з'являється зображення прапорів різних країн, у нижній – їхні назви та тінювий географічний обрис країни, якій вони належать. Рухаючись у проекції, учень закріплює та набуває нових знань. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
<b>66</b>	Прапори TRN На час	
<b>67</b>	Прапори 2TRN Почергово	
<b>68</b>	Прапори 1+1 Змагання	

<b>5. ІСТОРІЯ</b>		
<p>Історія – це не просто перелік сухих дат та персоналій, це логічна сукупність причинно-наслідкових зв'язків, які формують наше ставлення до себе і світу, що впливає на наші думки і наше життя загалом. Кожна складова, кожен рівень історії дуже важливий. Допомогти закріпити знання з історії та ще й позмагатися в ерудиції допоможе добірка навчальних ігрових ефектів «Історія».</p>		
<b>69</b>	Історія TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 8 років.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i></p>
<b>70</b>	Історія TRN На час	<p>У верхній частині ігрової проекції з'являється зображення видатної історичної постаті або події, в нижній – дата події. Рухаючись у проекції гри, учень закріплює та набуває нових знань. Добірка містить ефекти, розраховані на: закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання.</p>
<b>71</b>	Історія 2TRN Почергово	
<b>72</b>	Історія 1+1 Змагання	

### 6. ЛІТЕРАТУРА

Одним із важливих напрямів освіти є гуманітарний, який забезпечує духовний розвиток учнів. Серед навчальних дисциплін гуманітарного циклу особливе значення має література як мистецтво слова і спосіб формування загальної культури людини, її моральних орієнтацій і цінностей. Світова література привчає дітей до загальнолюдських цінностей, виховує толерантне ставлення до різних народів, народностей, рас і культур. Сьогодні комп'ютер перемагає книжку. Проте чимало дітвори із задоволенням читає.

73	Література TST Тест	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 8 років.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> у верхній частині ігрової проєкції з'являється запитання, у нижній – зображення-відповідь. Рухаючись в проєкції гри, дитина має змогу тренуватися в читанні, набути чи закріпити свої знання. Добірка містить ефекти, розраховані на закріплення та набуття нових знань, визначення рівня знань (тестування), гру по черзі, гру на швидкість та гру-змагання. Читання, ерудиція. Тестування, змагання</p>
74	Література TRN На час	
75	Література 2TRN Почергово	
76	Література 1+1 Змагання	

### 7. РОЗВИТОК ТВОРЧОСТІ

Лише творча особистість спроможна створювати, управляти, пропонувати нові теорії, нові технології, нові напрями розвитку, знаходити шляхи виходу зі складних нестандартних ситуацій. Забезпечити дитині можливість використати свій творчий потенціал допоможе добірка ігрових ефектів *«Розвиток творчості»*.

	Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– заспокоєння, пошукова діяльність;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– стимуляція зорового аналізатора;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– творчий розвиток, музичні здібності;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети;</li> <li>– профілактика емоційної нестабільності (тривожність).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> </ul>
77	Частинки	<p><i>Кількість гравців: 1–3; вік: 3 роки.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> надреальний світ яскравих спалахів ти можеш створити власноруч! Рухаючись в проєкції, дитина створює яскраве сяйво з різнокольорових часточок. Чим інтенсивніший рух, тим більша площа проєкції починає сяяти, даючи змогу намілюватися різнобарвністю спалахів.</p>	

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

---

*Продовження табл.*

<b>78</b>	Відео Частинки	<p><i>Кількість гравців: 1–3; вік: 3 роки.</i></p> <p><i>Умови гри, хід виконання:</i> фантастичні схеми та конструкції із сяючих різнобарвних частинок утворюють химерні фігури, коли дитина починає рухатись в проєкції цього ефекту. Чим інтенсивніший рух, тим більша площа проєкції починає сяяти, даючи змогу намилуватись різнобарвністю спалахів.</p>
<b>79</b>	Піаніно Класика	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 3 роки.</i></p> <p><i>Умови гри, хід виконання:</i> діти – творчі особистості. Вони мріють знати і уміти все на світі. Цей ігровий ефект надає унікальну можливість пограти на справжньому фортепіано!</p>
<b>80</b>	Піаніно Монстри	<p><i>Кількість гравців: 1–4; вік: 3 роки.</i></p> <p><i>Умови гри, хід виконання:</i> діти – творчі особистості. Вони мріють знати і уміти все на світі. Цей ігровий ефект надає унікальну можливість пограти на казковому фортепіано! На кожній клавіші зображено монстра, який міняє вираз обличчя при натисканні на клавішу – радіє зустрічі.</p>

Опис ефектів розроблений у співпраці з вчителем-реабілітологом ІРЦ №3 м. Миколаєва О. В. Бавольською.

Рекомендації до застосування розроблені у співпраці з учителем-реабілітологом ІРЦ № 3 м. Миколаєва О. В. Бавольською.

### Додаток 3

## Опис та рекомендації для застосування вправ, ігор та ефектів інтерактивної панелі

У базовій комплектації налаштувань інтерактивної панелі всі ігри, вправи та ефекти знаходяться в папках для спрощення використання. У ваших налаштуваннях вони можуть бути розташовані по-іншому. У наведеній таблиці всі вправи розподілені по папкам базового налаштування, але їх назви збережені без змін, як подано виробником гри або ефекту.

<i>Панка «Логіка»</i>		
<b>1.</b>	<p><b>Logic</b>  <i>Кількість гравців: 1–3; вік: 12+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> серія з 55 завдань на різні варіанти мислення (логічне, просторове, з використанням загальних знань). Варто використовувати у роботі з дітьми старшого віку, підлітками та дорослими з достатньо збереженим інтелектом. Важливий інструмент у роботі вчителя-реабілітолога або реабілітолога. У процесі роботи над інтелектуальною задачею можна тренувати витривалість, точність рухів та координацію.</p>	
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– розвиток основних операцій та видів мислення;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>
		<b>Застереження під час застосування</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<b>2.</b>	<p><b>Touch the numbers</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> варіант таблиці Шульте – треба за найменшу кількість часу знайти послідовно всі числа від 1 до 25. Кожна спроба – новий варіант розташування. Гра закінчується за умови знаходження всіх чисел. Дозволяє розвивати концентрацію, довільність, швидкість переключення уваги, «бокову» периферичну увагу.</p>	
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> </ul>
		<b>Застереження під час застосування</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> </ul>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація та переключення уваги;</li> <li>– розвиток прямої та периферичної уваги;</li> <li>– формування витривалості та довільності діяльності;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– -наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<p><b>3.</b></p>	<p><b>Літери та склади для дітей (повна, російськомовна, україномовна розробляється)</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i>            Складається з 4-х рівнів складності.            Рівень 1. Літери та звуки – А, Ї, Л, М, П, С.            Рівень 2. Літери та звуки – О, Е, Р, Н, Т, К.            Рівень 3. Літери та звуки – У, И, Я, Б, В, Г, Д, Ж, З.            Рівень 4. Літери та звуки – Э, Ю, Ё, Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ, Й, Ь, Ъ.            З підвищенням рівня складності збільшується кількість літер та звуків для роботи.            Розділи:  <b>А. Літери.</b>            1. Знайди літеру – з поданих літер знайти літеру за звуком.            2. Пишемо літери – написати літеру по крапочках.            3. Пазли – зібрати з частинок літеру за поданим звуком. (Спочатку літера представлена повністю, потім розпадається на частинки).            4. Де правильна літера – подані зображення літер в різних проєкціях.            5. Голосні та приголосні – «перетягнути» усі голосні в червоні квадрати, а приголосні – в сині. (Одночасно 6 літер) – сприйняття, увага, орієнтація в просторі, пам'ять, загальнонавчальні вміння та навички (голосні та приголосні).  <b>Б. Склади.</b>            1. Вільна гра – завдання: «Збери склад та послухай, як він звучить». Представлено на екрані по 4-ри голосних та приголосних букви. Дитина сама складає відкритий склад (закритий не передбачено).            2. Знайди склад – знайти відповідний склад за звуковою інструкцією (вибрати з 5-ти представлених).            3. Збери склад – з представлених літер скласти склад за голосовою інструкцією (7 приголосних на вибір +1 голосна).</p>	

Продовження табл.

<p>4. Склади та предмети – подані пазли: 3 зображення та перші склади їх назв, треба прочитати склади та з'єднати пазли.  <i>В. Слова.</i>                  1. Знайди зображення – прочитати двоскладове слово та знайти відповідну картинку з чотирьох зображень. Розвиває фонематичний слух, сприйняття, увагу та просторові уявлення, тренує довільність та працездатність/витривалість.                  2. Склади слово зі складів – з поданих на екрані складів скласти назву поданого зображення.</p>		
<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– загальнонавчальні вміння та навички;</li> <li>– концентрація і переключення уваги;</li> <li>– фонематичний слух;</li> <li>– лексико-граматичні навички;</li> <li>– зорове і слухове сприйняття;</li> <li>– загальнонавчальні вміння та навички (розрізнення голосних та приголосних);</li> <li>– довільність та працездатність/витривалість;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>

**Папка «Увага»**

<p><b>4. Smash Hit</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> інтерактивна гра. Завдання: розбивати скляні об'єкти на шляху гравця, уникаючи перешкод, досягати максимальної кількості балів та максимально продовжувати гру. У разі закінчення наявних балів – кінець гри. Розвиває пряму та периферичну увагу, мислення, просторове мислення, окомір, загальну координацію та точність рухів. Тренує витривалість, мотивацію до досягнення та волю до перемоги. Сприяє емоційному розвантаженню, виплеску емоцій, тому буде корисна для осіб з розбалансованою емоційно-вольовою сферою (як гіперзбудливих, так і малоемоційних). Розрахована на дітей зі збереженим інтелектом та дорослих. Важливий інструмент у роботі вчителя-реабілітолога або реабілітолога.</p>		
<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> </ul>



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги, розвиток прямої і периферичної уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– витривалість;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<p><b>5. Kids Coloring Book</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> розмальовка з різними тематичними блоками: 1) алфавіт – зображення за алфавітом англійських назв різних предметів); 2) тварини; 3) фрукти; 4) цифри; 5) планети. Ще три блоки працюють у процесі підключення до інтернету. Важливо! Дитина може змінювати кольори, товщину ліній та їхню форму за власним бажанням. Розвиває увагу, уяву, цілеспрямованість, планування дій, мислення. Наявність деталей різного розміру змушує дитину приділяти увагу точності рухів для досягнення бажаного результату.</p>		
<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– витривалість/довільність діяльності;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>

<p><b>6. Fruit Ninja Free</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> треба розсікати тропічні фрукти за допомогою розсікаючих різких широких рухів руками. Існує 6 варіантів ігор різного рівня складності та різної кількості бонусів та перешкод, короткого та тривалішого часу. Розвиває пряму та периферичну увагу, мислення, просторове мислення, окомір, загальну координацію та точність рухів. Тренує витривалість, мотивацію до досягнення та волю до перемоги. Сприяє емоційному розвантаженню, виплеску емоцій, тому буде корисна для осіб з розбалансованою емоційно-вольовою сферою (як гіперзбудливих, так і малоемоційних). Розрахована на дітей зі збереженим інтелектом та дорослих.</p>		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація і переключення уваги;</li> <li>– розвиток мислення;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<p><b>7. Forest Link 3</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> треба знаходити ряди однакових плодів за певний період часу, з'єднувати зображення і видаляти їх. З кожною вдалою спробою підвищується складність, додаються бонуси. Має 16 рівнів складності.</p>		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> </ul>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>8.</b>	<p><b>Fish link</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> треба знаходити ряди однакових рибок за певний період часу, з'єднувати зображення і видаляти їх. З кожною вдалою спробою підвищується складність, додаються бонуси. Має 16 рівнів складності.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– збалансування емоційного стану.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>9.</b>	<p><b>Educational Kids Blocks</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> складається з 10-ти блоків., 5 блоків працюють автономно, 5 – з підключенням до інтернету.                      1-й блок «Збери ціле з частин». Подані різні зображення, що розпадаються на частинки, які треба зібрати знов. Допомога – сталий контур зображення.                      2-й блок «Літери на галявині». Представлені різні літери англійського алфавіту. Треба закотити м'ячик у відповідні лунки, щоб отримати контур предмета.                      3-й блок «Лабіринт». Угорі екрану розташовані пусті віконця. Унизу віконця з геометричними фігурами. Треба перемістити фігуру, яка з'являється в центрі екрана, щоб правильно були з'єднані лінії між верхніми і нижніми віконцями.                      4-й блок «Пригадай». Завдання: спочатку на екрані з'являється зображення. Дитина має його запам'ятати. Після цього з'являється декілька зображень, треба визначити дотиком, яке зображення дитина запам'ятала. У разі правильної відповіді наступне завдання ускладнюється.                      5-й блок. «Послухай і знайди». На екрані представлено 4 музичні інструменти. Лунає звук інструмента. Треба дотиком визначити, якому інструменту він належить.</p>		

Продовження табл.

	Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація і переключення уваги;</li> <li>– розширення об'єму уваги та пам'яті;</li> <li>– розвиток пам'яті і мислення;</li> <li>– слухове і зорове сприйняття;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<b>10.</b>	<p><b>Baby Puzzles</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> складається з 9-ти блоків: тварини, фрукти, геометричні фігури, транспорт, музичні інструменти, емоції – повітряні кульки, професії, цифри, літери (англійський алфавіт). Завдання – в центрі екрану знаходиться предмет, треба з'єднати з відповідним контуром з 4-х варіантів розташованих по кутах.</p>		
	Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення мовлення</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація і переключення уваги;</li> <li>– розширення об'єму уваги та пам'яті;</li> <li>– розвиток пам'яті і мислення;</li> <li>– слухове і зорове сприйняття;</li> <li>– розвиток правильної звуковимови та звуконаслідування;</li> <li>– удосконалення фонематичного слуху;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<b>11. Baby Blocks</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> внизу екрану знаходиться об’єкт. Зверху екрану – три контури. Треба визначити відповідний об’єкту контур та з’єднати дві фігури. Має 6 категорій: літери (англійський алфавіт), цифри, геометричні фігури, тварини, фрукти, квіти. Фігури стилізовані, дитина може їх упізнавати сама або з підказкою дорослого. Розвиває сприйняття, увагу, просторові уявлення (вгорі, унизу, праворуч, ліворуч, посередині), запам’ятовування, дрібну та велику моторику.		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація і переключення уваги;</li> <li>– розширення об’єму уваги та пам’яті;</li> <li>– слухове і зорове сприйняття;</li> <li>– розвиток правильної звуковимови та звуконаслідування;</li> <li>– удосконалення фонематичного слуху;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>

<b>Папка «Музичні»</b>		
<b>12. Animal Drums (Animal Conga Drums for Kids)</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані розташовані барабани і тарілки із зображенням тварин. Має два варіанти 1. «Звуки тварин» – під час натискання або удару на відповідне зображення лунає звук, який ця тварина відтворює у природі. Можна створити унікальну незвичну мелодію із звуків тварин. 2. «Звуки барабанів» – під час натискання отримуємо звук барабана або тарілки. Можна просто грати на ударному інструменті або задавати певне зображення для дитини чи створювати ігри типу «Угадай». При натисканні на музичний ключ «соль» ліворуч у нижньому кутку екрану можна прослухати уже готову мелодію для прикладу або повторення.		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>–</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> </ul>

	<p>порушення психічного розвитку; – порушення інтелектуального розвитку; – розлади аутистичного спектру; – порушення слуху; – порушення мовлення.</p>	<p>оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок; – розвиток грубої моторики; – координація рухів; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – орієнтування у просторі; – концентрація уваги; – слухове і зорове сприйняття; – розвиток правильної звуковимови та звуконаслідування; – удосконалення фонематичного слуху; – налагодження соціальної взаємодії; – збалансування емоційного стану; – наполегливість у досягненні мети.</p>	<p>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату; – чутливість до збудження зорового аналізатора; – дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</p>
<p><b>13.</b></p>	<p><b>Baby musical instruments</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> 3 варіанти гри.</p> <p>1. Домашні тварини. На екрані зображення металофона та домашніх тварин. Під час натискання на клавіші металофона отримуємо мелодію. З натисканням на зображення тварин – лунає звук цієї тварини.</p> <p>2. Північні тварини. На екрані клавіатура і зображення тварин, які живуть на полюсах (білі ведмеді, тюлені, пінгвіни, кити). Під час натискання на тварин отримуємо відповідний звук, натискання на клавіатуру – звук певної ноти. Можна створювати унікальну мелодію або відтворювати звуки за принципом «відгадай звук».</p> <p>3. Тварини Африки. Зображено мавпочки з барабанами і тарілками. Можна створити власну мелодію або зіграти у гру «відгадай, хто грає».</p>		
<p><b>Напрямок корекції</b></p>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p>	
<p>– порушення опорно-рухового апарату; – порушення психічного розвитку; – порушення інтелектуального розвитку;</p>	<p>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок; – розвиток грубої моторики; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – орієнтування у просторі; – концентрація уваги; – слухове і зорове сприйняття;</p>	<p>– сумнівні стани та епіготовність; – стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату; – чутливість до збудження зорового аналізатора;</p>	

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розвиток звуконаслідування;</li> <li>– удосконалення фонематичного слуху;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>14.</b>	<p><b>Kids piano melodies</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> два варіанта гри.</p> <p>1. Знайомі мелодії.          Подано список відомих дитячих пісеньок англійською мовою. При виборі мелодії з'являється клавіатура внизу екрана. Над кожною клавішею – веселий песик. Собачки підказують, на яку клавішу треба натиснути, щоб отримати знайому мелодію.</p> <p>2. Веселий концерт.          На екрані різні тварини з музичними інструментами. Один раз натиснув на тварину – запускаємо її партію. Знизу екрана – клавіатура – партія самої дитини. Звучання може бути як у піаніно, сопілки, металофону, губами. Таким чином отримуємо кожного разу унікальну мелодію або можемо прослухати концерт веселих тваринок.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– слухове сприймання;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судовні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>15.</b>	<p><b>Baby Xylophone</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 2+</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> звичайний ксилофон, на якому дитина може зіграти власну мелодію.</p>		

Продовження табл.

	Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
	– порушення опорно-рухового апарату;	– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок; – розвиток грубої моторики;	– судомні стани та епіготовність;
	– порушення інтелектуального розвитку; – порушення зору; – порушення слуху.	– координація рухів; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – орієнтування у просторі; – концентрація уваги; – слухове сприймання; – налагодження соціальної взаємодії; – збалансування емоційного стану.	– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату; – чутливість до збудження зорового аналізатора; – дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.
<b>16.</b>	<b>Congas &amp; Bongos</b>		
	<i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5+.</i>		
	<i>Умови гри, хід виконання:</i> за екрані зображено барабани, тарілка, трубки та трищітка. Можна створювати власну мелодію.		
	Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
	– порушення опорно-рухового апарату; – порушення психічного розвитку; – розлади аутистичного спектру; – порушення слуху; – порушення мовлення.	– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату; – оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога); – розвиток грубої моторики; – координація рухів; – утримання рівноваги; – зорово-моторна координація; – моторне планування; – орієнтування у просторі; – концентрація уваги; – перспективне планування дій; – налагодження соціальної взаємодії; – збалансування емоційного стану; – наполегливість у досягненні мети.	– судомні стани та епіготовність; – стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату; – чутливість до збудження зорового аналізатора; – дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<b>17. Congas</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> звичайні африканські барабани, які дозволяють створити мелодію для душі.		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<b>18. Drum kit</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 10+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> ударна установка, яка імітує справжню концертну. Можна створювати мелодії в чотирьох музичних стилях: Classic, Hip-hop, Electro, Metal. Є функція налаштування кожного інструмента.		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>

Продовження табл.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	
<b>19.</b>	<p><b>Magic piano</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання</i> зверху спускаються повітряні кульки. Натискай на них швидше і почуєш знайому мелодію. Можна обрати мелодію зі списку, створити свою мелодію або закачати її з інтернету.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>

**Папка «Memory»**

<b>20.</b>	<p><b>Тренажер мозку.</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані поступово з'являються об'ємні геометричні фігури різного кольору з вписаними цифрами. Треба їх запам'ятати. Після цього обрати для кожної фігури в послідовності пред'явлення колір, форму та вписану цифру. Якщо завдання виконано правильно – наступне завдання ускладнюється (збільшується кількість фігур). Пред'явлення ряду триває обмежений час. Можна змінити дані тільки для фігури, яку на цей момент описує гравець. Час для вибору необмежений. Повернутися на попередній рівень неможливо.                  Розвиває об'єм зорової уваги та запам'ятовування. У груповій роботі (або роботі в парі) можна розподіляти між гравцями фігури для запам'ятовування.</p>		

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку; порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога); розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функцій опорно-рухового апарату; обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<b>21.</b>	<p><b>Memory training</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані з'являються зображення для запам'ятовування у вигляді парних карт. Потім карти перевертаються зворотною стороною.  <i>Завдання:</i> обрати парні зображення, перегортаючи натиском карти найменшої кількості помилкових спроб та часу. У разі правильного виконання гравець переходить на більш складний рівень (кількість карт збільшується). За бажанням можна повертатися на попередні рівні або обирати більш складні.  <b>Важливо!</b> Час для вибору необмежений. У випадку помилки гра не закінчується – можна виправити помилку та пройти обраний рівень.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p>

Продовження табл.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- швидкість реакції;</li> <li>- концентрація уваги;</li> <li>- перспективне планування дій;</li> <li>- налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>- збалансування емоційного стану;</li> <li>- наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>- обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>- виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<b>22.</b>	<p><b>Memorado</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 6+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> гра спрямована на розвиток сприймання, уваги, запам'ятовування. Представлено кілька рівнів завдань від найлегшого до найскладнішого.  <b>Важливо!</b> Усі завдання подані англійською мовою. Фахівець повинен спершу пройти всю гру сам, щоб зорієнтуватися, наскільки вона буде корисна для корекційно-розвиткової роботи. Буде корисна дітям старшого віку та підліткам для активізації пізнавальних процесів, переключення уваги з менш захопливих вправ та формування довільності та цілеспрямованості.</p>		
	<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>- порушення психічного розвитку;</li> <li>- порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>- розлади аутистичного спектру;</li> <li>- порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>- зорово-моторна координація;</li> <li>- моторне планування;</li> <li>- орієнтування у просторі;</li> <li>- концентрація уваги;</li> <li>- перспективне планування дій;</li> <li>- налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>- наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>- обмежене функціонування верхніх кінцівок;</li> <li>- виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>
<b>23.</b>	<p><b>Matching card.</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані представлена певна кількість парних зображень. Спочатку вони показані зовнішньою стороною, потім перевертаються і учасник має послідовно обрати дві однакові карти з пам'яті. Час виконання фіксується, але не обмежується. Таким чином можна відслідковувати прогрес. У разі швидкого та правильного виконання завдання, складність підвищується (збільшується кількість одночасно представлених карток). Крім пам'яті розвивається увага (об'єм та переключення). Дитина може називати зображення в однині (один м'яч).</p>		

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– порушення інтелектуального розвитку; розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги; зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– обмежене функціонування верхніх кінцівок; виражена інтелектуальна недостатність.</li> </ul>

**Папка «Літери та цифри»**

**24. Азбука в пісеньках (російською)**

*Кількість графіків: 1–2; вік: 3+.*

*Умови гри, хід виконання:*

**Пісні.** Демонструється літера з відповідним зображенням. Звучить пісня про те, що зображено (наприклад В – вовчата, пісенька про вовчат). Розвиває фонематичний слух, дозволяє запам'ятати та поєднати у пам'яті відповідний звук і букву).

**Пазли.** Пред'являється картинка з літерою і відповідним зображенням, яке розпадається на пазли. Дитина має зібрати пазли, одночасно називаючи зображення.

**Знайди предмет.** На екрані картинка з різними зображеннями. Дитина має знайти та доторкнутись до зображення на певну літеру (наприклад, що починається на літеру А).

**Пишемо літери.** На екрані з'являється друкована літера. Треба її розмалювати в зазначеній послідовності.

Напрямок корекції	Рекомендації до застосування	Застереження під час застосування
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>– розвиток грубої моторики;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судовні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> </ul>

Продовження табл.

<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення інтелектуального розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– швидкість реакції;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li> <li>– дітям із захворюваннями серцево-судинної системи.</li> </ul>
<p><b>25. Слова зі слова</b> (російськомовна версія).  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 8+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> з літер, які представлені у слові з великою кількістю літер, скласти нові слова з 2-х, 3-х, 4-х, 5-ти літер. Можна використовувати підказки. Розвиває увагу, пам'ять, розширює активний та пасивний словник. Краще використовувати для дітей старшого віку і дорослих з достатньо великим словниковим запасом. Або грати разом з дитиною.</p>		
<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– лексична компетентність;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатора.</li> </ul>
<p><b>26. Вчимо літери</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> складається з 3-х розділів:                  Пазли. Представлено частки пазлів з літерами та зображеннями. Треба з'єднати зображення з першою літерою його назви. Розвиває фонематичний слух                  Збери літери. На екрані представлено частки букв, треба з'єднати і отримати літеру (після з'єднання – літера озвучується).                  Збери слова. Угорі екрану написано слово по складах. Воно називається голосом. У центрі екрану літають кульки, серед яких є склади, з яких складено слово. Треба їх знайти та з'єднати зі складами угорі екрану. Після правильного виконання слово повторюється голосом і з'являється зображення слова, яке складалось.                  30 варіантів автономно, інші у процесі підключення до інтернету.</p>		

**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– утримання рівноваги;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– розвиток фонематичного сприймання, слухової уваги, вміння чути себе;</li> <li>– підготовка до звукового аналізу слів.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> <li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li> <li>– чутливість до збудження зорового аналізатору.</li> </ul>

<b>Папка «Кольори форми»</b>		
<b>27.</b>	<p><b>Кольори і фігури (рос.)</b>  <i>Кількість графіків: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> подається голосове завдання обрати фігуру певної форми та кольору з трьох поданих. Дозволяє вивчати одночасно кольори і фігури. Розвиває увагу, пам'ять, сприйняття, просторове мислення. Не має часових обмежень, таким чином можна обвести фігуру (формування сенсорних еталонів, розвиток дрібної моторики), подумати, на що вона схожа (асоціативне мислення), тощо.</p>	
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– координація рухів;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– моторне планування;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– розвиток мислення, уваги;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> </ul>

<p><b>28.</b></p>	<p><b>Динозаври.</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 3+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i>  <b>Coloring book.</b> Розмальовка з динозаврами. Представлені малюнки мають багато дрібних елементів. Можна змінювати колір, ширину лінії, розмір фігури, додавати нові елементи. Розвиває увагу, пізнавальний інтерес, довільність, уяву, точність великих та дрібних рухів. Можливість обирати варіанти зображень дозволяє придумувати історії та різні сюжети разом з дитиною, що додатково розвиває комунікативні навички, навички зв'язного мовлення. Дозволяє додатково розвивати: математичні уявлення – кількість об'єктів, розмір (більший, менший, однаковий), просторові уявлення (ліворуч, праворуч, посередині, угорі, внизу, зверху, знизу, перед, за тощо), загальні знання – живе, неживе, їстівне, неїстівне, дорослий, дитинча, частини доби (ранок, день, вечір, ніч), природні явища (сонце, дощ, вітер, райдуга).                  Розвиток мовлення: утворення простих і складних речень, засвоєння граматичних форм різних частин мови.  <b>Blank.</b> Проста розмальовка. Дитина може малювати зображення за власним бажанням. Дозволяє крім виконавчих навичок та реалізації наявних знань дитини розвивати довільність діяльності, вміння діяти за власним планом (або складеним разом із дорослим), точність виконання, фантазію.  <b>Magic.</b> Подано контур динозавра. Можна розмалювати його, використовуючи власну уяву. Розвиває сприйняття, уяву, цілеспрямованість, довільність, інтерес до діяльності.</p>		
	<p><b>Напрямок корекції</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>– порушення психічного розвитку;</li> <li>– розлади аутистичного спектру;</li> <li>– порушення зору;</li> <li>– порушення слуху;</li> <li>– порушення мовлення.</li> </ul>	<p><b>Рекомендації до застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>– оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок;</li> <li>– розвиток дрібної моторики;</li> <li>– зорово-моторна координація;</li> <li>– орієнтування у просторі;</li> <li>– концентрація уваги;</li> <li>– перспективне планування дій;</li> <li>– налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>– збалансування емоційного стану;</li> <li>– наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<p><b>Застереження під час застосування</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– судомні стани та епіготовність;</li> </ul>
<p><b>29.</b></p>	<p><b>Kids games Free Coloring</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 3+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> дозволяє створювати з готових об'єктів власні зображення та сюжети. Представлені малюнки мають багато дрібних елементів.</p>		



**Технології використання інноваційного  
інтерактивного обладнання в корекційно-розвитковій  
діяльності в умовах інклюзивно-ресурсних центрів**

*Продовження табл.*

<p>Можна змінювати колір, ширину лінії, розмір фігури, додавати нові елементи. Розвиває увагу, пізнавальний інтерес, довільність, уяву, точність великих та дрібних рухів. Можливість обирати варіанти зображень дозволяє придумувати історії та різні сюжети разом з дитиною, що додатково розвиває комунікативні навички, навички зв'язного мовлення... Дозволяє додатково розвивати математичні уявлення: кількість об'єктів, розмір (більший, менший, однаковий), просторові уявлення (ліворуч, праворуч, посередині, вверху, знизу, перед, за тощо). Живе, неживе, істівне, неістівне, дорослий, дитинча, частини доби, природні явища (сонце, дощ, вітер, райдуга).</p>		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>- порушення психічного розвитку;</li> <li>- розлади аутистичного спектру;</li> <li>- порушення зору;</li> <li>- порушення слуху;</li> <li>- порушення мовлення.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>- розвиток дрібної моторики;</li> <li>- координація рухів;</li> <li>- зорово-моторна координація;</li> <li>- орієнтування у просторі;</li> <li>- розвиток мислення, уяви;</li> <li>- перспективне планування дій;</li> <li>- налагодження соціальної взаємодії;</li> <li>- збалансування емоційного стану;</li> <li>- наполегливість у досягненні мети.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- судомні стани та епіготовність.</li> </ul>
<p><b>30. Kids Coloring Book</b>  <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 4+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> розмальовка з різними тематичними блоками:            1) алфавіт – зображення за алфавітом англійських назв різних предметів);            2) тварини; 3) фрукти; 4) цифри; 5) планети. Ще три блоки працюють під час підключення до інтернету. Важливо! Дитина може змінювати кольори, товщину ліній та їхню форму за власним бажанням. Розвиває увагу, уяву, цілеспрямованість, планування дій, мислення.</p>		
<b>Напрямок корекції</b>	<b>Рекомендації до застосування</b>	<b>Застереження під час застосування</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- порушення опорно-рухового апарату;</li> <li>- порушення психічного розвитку;</li> <li>- розлади аутистичного спектру;</li> <li>- порушення зору;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- напрацювання антигравітаційних функцій опорно-рухового апарату;</li> <li>- оволодіння/удосконалення довільними рухами верхніх/нижніх кінцівок (залежно від завдання педагога);</li> <li>- розвиток грубої моторики;</li> <li>- координація рухів;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- судомні стани та епіготовність.</li> </ul>

**Л. Г. Захарова**

*Продовження табл.*

	<ul style="list-style-type: none"><li>– порушення слуху;</li><li>– порушення мовлення.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– утримання рівноваги;</li><li>– зорово-моторна координація;</li><li>– моторне планування;</li><li>– орієнтування у просторі;</li><li>– швидкість реакції;</li><li>– концентрація уваги;</li><li>– перспективне планування дій;</li><li>– налагодження соціальної взаємодії;</li><li>– збалансування емоційного стану;</li><li>– наполегливість у досягненні мети.</li></ul>	
<b>31.</b>	<p><b>Аудіоказки (рос)</b> <i>Кількість гравців: 1–2; вік: 3+.</i> <i>Умови гри, хід виконання:</i> дозволяє розвивати увагу, довільність, пам'ять, розуміння зв'язного тексту на слух. Доктор Айболить; казки у віршах для малюків; казки Пушкіна; казки Андерсена.</p>		

## Додаток 4

### Опис та рекомендації для застосування вправ, ігор та ефектів інтерактивного пристрою Leap motion

1.	<p><b>Midnight</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані нічне небо та зорі. Перед початком роботи з ефектом надано інструкцію, який рух або положення руки дає один з п'яти можливих варіантів кольору та форми небесних тіл на екрані. Завдання: за допомогою рухів руки, розташованої над пристроєм, змінювати вигляд «зіркового неба». Гравець має навчитися змінювати зображення на екрані не хаотично, а за певною послідовністю (її може визначати або сам гравець, або фахівець, який проводить заняття).</p>
2.	<p><b>Orientation</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> Складається з двох етапів.            1. На екрані є 4-и куба-голови. З дверей у центрі екрану з'являються роботи без голів. Завдання: приставити кожному роботу голову, не збиваючи вже готових. Після того, як усі роботи будуть з головою, автоматично гра переходить до етапу.            2. У центрі екрану з води з'являється квітка. Коли пелюстки з квітки падають у воду, вони перетворюються на рибок. Завдання: зірвати з квітки усі пелюстки по одній та відпустити обережно у воду. Коли завдання зроблено правильно, гравець отримує нагороду – салют на свою честь.            Гра дає можливість тренувати захвати кистю руки, робити різні захвати плавними та керованими, одночасно виконуючи завдання на екрані.</p>
3.	<p><b>Seasons</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> перед грою пропонується інструкція, за допомогою якої комбінації рухів пальців та долоні можна змінювати пори року на екрані (літо, осінь, зима, весна). Завдання: за допомогою рухів руки, розташованої над пристроєм, змінювати пори року. Гравець має навчитися змінювати зображення на екрані не хаотично, а за певною послідовністю (її може визначати або сам гравець, або фахівець, який проводить заняття).</p>
4.	<p><b>Joca The Hands</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 7+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані розташована залізниця в ущелині, якою на великій швидкості мчить людинка, якою керує гравець. Завдання: за допомогою рухів руки управляти людинкою, одночасно збираючи призові фішки, уникаючи перешкод. Треба набрати максимальну кількість балів.</p>
5.	<p><b>PolyDrop</b>  <i>Кількість гравців: 1; вік: 5+.</i>  <i>Умови гри, хід виконання:</i> на екрані знаходиться платформа, за допомогою якої гравець має виконувати завдання з геометричними фігурами, що з'являються на екрані. Дії з геометричними фігурами на екрані виконуються за допомогою рухів руки. Є режими навчання та гри. У разі успішного виконання більш легких завдань наступні ускладнюються.</p>

Продовження табл.

<i>Напрямок корекції</i>	<i>Рекомендації до застосування</i>	<i>Застереження під час застосування</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>– порушення опорно-рухового апарату;</li><li>– порушення психічного розвитку;</li><li>– розлади аутистичного спектру;</li><li>– порушення слуху;</li><li>– порушення мовлення.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– оволодіння/удосконалення оволодіння довільними рухами верхніх кінцівок;</li><li>– зорово-моторна координація;</li><li>– орієнтування у просторі;</li><li>– швидкість реакції;</li><li>– концентрація уваги (прямої та периферійної);</li><li>– витривалість;</li><li>– довільність діяльності;</li><li>– збалансування емоційного стану;</li><li>– наполегливість у досягненні мети.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– судомні стани та епіготовність;</li><li>– стійке розташування дитини з порушенням функції опорно-рухового апарату;</li><li>– чутливість до збудження зорового аналізатора;</li><li>– виражена інтелектуальна недостатність.</li></ul>

\* Ігри та ефекти, які представлені в цьому описі, є різними за змістом, але тотожні за напрямом корекції. Тому рекомендації до застосування для всіх ігор є загальними.

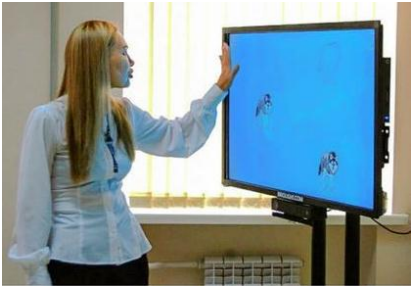
**Показання до використання деяких ефектів  
інтерактивної панелі в корекції розладів мовлення**

№, назва	Удосконалення дихальної функції	Слухова увага та пам'ять	Слуховий та слухо-просторовий гнозис	Фонетико-фонематична сторона мовлення	Лексична сторона мовлення	Граматична сторона мовлення	Синтаксична сторона мовлення	Логіко-граматичні конструкції	Зв'язне мовлення	Навчання грамоти
1. Baby Blocks		x	x	x	x	x	x	x	x	
2. Baby puzzles Тварини	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
3. Baby puzzles Транспорт	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
4. Baby puzzles Ягоди, фрукти		x	x	x	x	x	x	x	x	
5. Baby puzzles Музичні інструменти		x	x	x	x	x	x	x	x	
6. Baby puzzles Геометричні фігури		x	x			x		x	x	
7. Baby puzzles Професії. Люди		x	x	x	x	x	x	x	x	
8. Educational Kids Blocks Склади з частин ціле		x	x	x	x	x	x	x	x	
9. Educational Kids Blocks Геометричні фігури	x	x	x			x		x	x	
10. Educational Kids Blocks Транспорт		x	x	x	x	x	x	x	x	
11. Educational Kids Blocks Музичні інструменти		x	x	x	x	x	x	x	x	

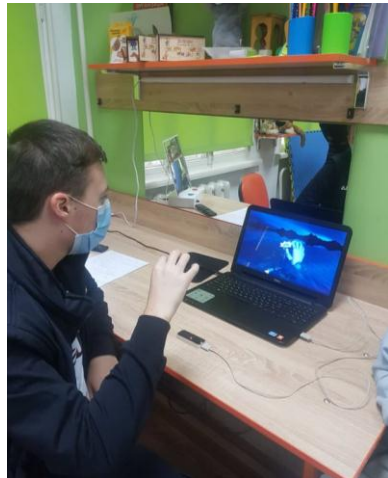
Показання до використання ефектів розроблені у співпраці з логопедом НДПЦ С. В. Савенко.











**ДЛЯ НОТАТОК**

---

**ДЛЯ НОТАТОК**

---

Навчальне видання

*Лада Германівна*  
**ЗАХАРОВА**

*Ганна Леонідівна*  
**НОРД**

**ТЕХНОЛОГІЇ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНОГО  
ІНТЕРАКТИВНОГО ОБЛАДНАННЯ  
В КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИТКОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ  
В УМОВАХ ІНКЛЮЗИВНО-РЕСУРСНИХ ЦЕНТРІВ**

Методичні рекомендації для фахівців ІРЦ та установ  
з інклюзивною формою навчання

---

Редактор *Р. Грубкіна*.

Технічний редактор *О. Петроченко*. Комп'ютерна верстка *Н. Кардаш*.  
Друк *С. Волинець*. Фальцювально-палітурні роботи *О. Мішалкіна*.

Підп. до друку 24.09.2020.

Формат 60x84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Папір офсет.

Гарнітура «Times New Roman». Друк ризограф.

Ум. друк. арк. 6,05. Обл.-вид. арк. 4,8.

Тираж 50 пр. Зам. № 6102.

Видавець і виготовлювач: ЧНУ ім. Петра Могили.

54003, м. Миколаїв, вул. 68 Десантників, 10.

Тел.: 8 (0512) 50-03-32, 8 (0512) 76-55-81, e-mail: rector@chmnu.edu.ua.

Свідчення суб'єкта видавничої справи ДК № 6124 від 05.04.2018.