Использование аппаратно-программного комплекса «Стабиломер» в коррекционной работе учителя-логопеда и учителя дефектолога

Подготовили;
учитель-логопед Бабушкина Е.Д.,
учитель-дефектолог Зуева О.Л.

Аппаратно-программный комплекс «Стабиломер»
ПРОГРАММА С ДВИГАТЕЛЬНЫМИ ИГРАМИ И УПРАЖНЕНИЯМИ ДЛЯ СТАБИЛОПЛАТФОРМ

МЕРСИБО
Программно - дидактический комплекс
СТАБИЛОМЕР
Версия 1.0

«Стабиломер» — уникальное современное программное обеспечение с двигательными играми и упражнениями для стабилоплатформ.

Комплекс включает:

Программу «Стабиломер» с 12 двигательными играми, стабилоплатформу, реабилитационные тренинги и диагностические тесты, поставляемые вместе со стабилоплатформой.

Комплекс понадобится для:

- тренировки слухо-моторной координации
- развития внимания, памяти и восприятия
- подготовки базы для коррекции нарушений слоговой структуры слов
- улучшения восприятия устной и письменной речи
- развития когнитивных функций
- улучшения регуляции психоэмоционального состояния
- развития способности ребенка планировать свою деятельность
- развития равновесия и координации движений
- повышения чувствительности стоп
- тренировки тонкого управления мышцами баланса
- развития физической ловкости и навыков владения телом

ПОКАЗАНИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ

- дети с ТНР
- дети с ЗПР
- дети с УО
- дети с СДВГ
- дети с нарушением поведения
- дети с РАС

ОГРАНИЧЕНИЯ

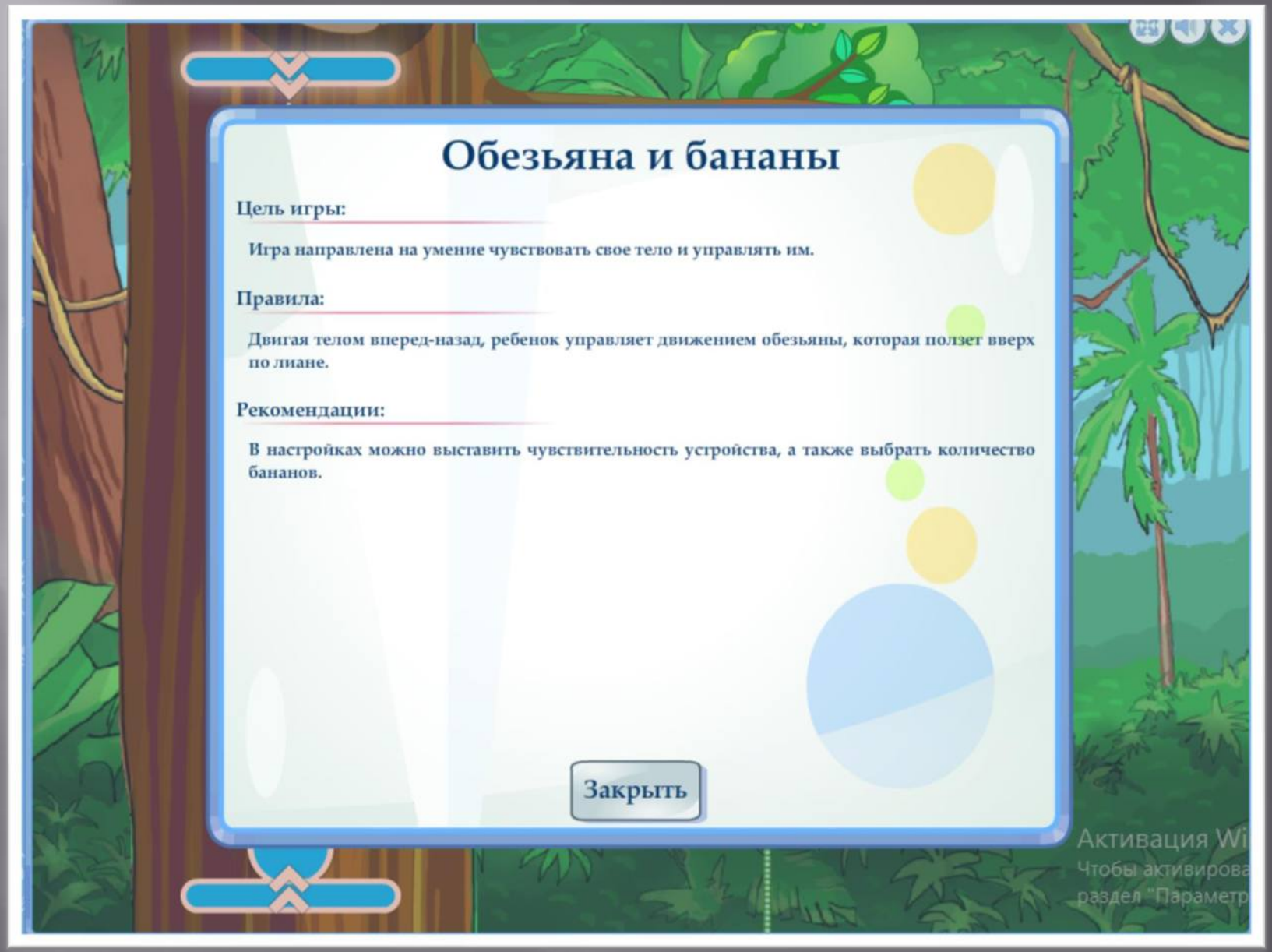
- дети с эпилепсией
- дети, неспособные удерживать равновесие в положении стоя
- дети с нарушением зрения и слуха и другие индивидуальные противопоказания

Условия использования

Начало работы

3 2

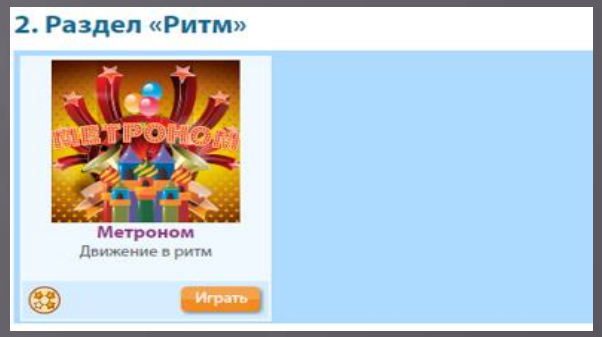
Цели, правила и рекомендации

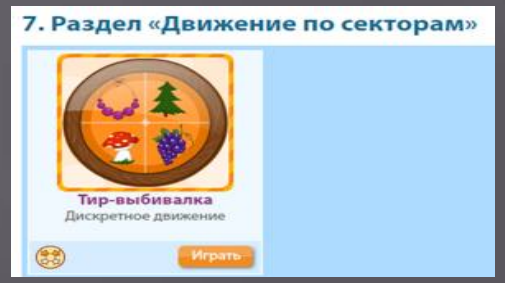


Индивидуальные настройки тренингов

Настройка звукового сопровождения игр

Двигательно-когнитивные тренинги
7 разделов





1. Раздел «Простые движения»

Весёлые дровосеки

Движение вправо-влево

Играть

Обезьяна и бананы

Движение вверх-вниз

Играть

Веселые дровосеки

Сюжет: игроку предстоит помочь дровосекам в их нелегком труде.

Правила игры: Дровосеки распилят бревно, если кружок поочередно коснется то левого, то правого края. Делается это с помощью переноса тяжести тела с левой ноги на правую.

Цель игры: Игра развивает координацию тела, закрепляет понятия «право–лево», учит соотносить движения с визуальным рядом.

Рекомендации: Человек сам управляет действиями героев на экране, но, в случае необходимости, специалист может помочь, действуя мышкой.

Настройки: В настройках можно выставить нужную чувствительность платформы. Таким образом осуществляется индивидуальный подход.

ВИДЕО

Обезьяна и поцелуй

Сюжет: игроку предстоит помочь обезьянке собрать все бананы.

Правила игры: Перенося центр тяжести тела вперед-назад, необходимо управлять движением обезьяны, которая ползет вверх по лиане, чтобы схватить банан.

Цель игры: Игра направлена на умение чувствовать свое тело и соотносить визуальные действия с моторными.

Рекомендации: Человек сам управляет действиями героев на экране, но, в случае необходимости, специалист может помочь, действуя мышкой.

Настройки: В настройках можно выставить чувствительность устройства, а также выбрать длительность игры.

2. Раздел «Ритм»

Метроном

Движение в ритм

Играть

Метроном

Правила игры: Перемещая тяжесть тела с левой ноги на правую, человек должен попасть в ритм, который задает метроном.

Цель игры: Научится двигаться в соответствии с заданным ритмом, контролировать и направлять свои действия.

Рекомендации: Данные тренинги рекомендованы людям с проблемами временно-пространственного планирования, с задержкой в развитии речи и речевых функций, сенсомоторными нарушениями, трудностями в обучении.

Настройки: Настройки помогают выставить нужную чувствительность устройства, чтобы человек смог довести ее до конца. Звук метронома также можно поменять в настройках к игре.

3. Раздел «Свободные движения»

Омар в иллюминаторе

Свободное движение

Играть

Омар в иллюминаторе

Сюжет: Окно иллюминатора запотело. Для того, чтобы увидеть морского обитателя, необходимо очистить стекло иллюминатора.

Правила игры: Ребенку необходимо двигаться на платформе так, чтобы тряпка перемещалась в разные углы экрана и протерла все части окна.

Цель игры: Игра способствует улучшению двигательной координации, соотнесению движения тела и движения объекта на мониторе.

Настройки: В настройках можно выставлять чувствительность устройства, облегчая или усложняя задачу, а также выбирать размер тряпки.

4. Раздел «Наведи, послушай, посмотри»

В гостях у жучков

Наведи и послушай

Играть

Фея

Наведи и посмотри

Играть

В гостях у жучков

Сюжет: Ты в гостях у жучков! Давай посмотрим и послушаем, кто чем занимается.

Правила игры: Необходимо навести указательный кружок с помощью движения тела на платформе на героев. Зафиксировав кружок на персонаже, можно послушать, какие звуки он издает.

Цель игры: Игра улучшает координацию, при этом развивая неречевой слух.

Рекомендации: Ребенок может выполнить часть игры с помощью платформы, управляя своим телом, а часть звуков послушать с помощью «мышки».

Настройки: Настройки помогают отрегулировать время фиксации на объекте, а также чувствительность платформы.

Фея

Сюжет: Мы в гостях у маленькой феи. Давай посмотрим, во что она умеет превращать разные предметы.

Правила игры: Направляя указательный кружок с помощью движений тела на платформе и фиксируя его, до окончания счета, можно увидеть «превращения» предметов.

Цель игры: Игра направлена на умение чувствовать свое тело, и соотносить визуальные действия с моторными.

Рекомендации: Важно не только наблюдать «чудеса» на экране, но и обсуждать все увиденные действия.

Настройки: Настройки помогут выбрать время удержания фиксации на объекте, а также поменять чувствительность платформы для оптимального выполнения человеком движений.

5. Раздел «Движения с фиксацией положения»

Бегом за жуком

Движение с фиксацией

Играть

Волк и овцы

Посмотри, подумай, наведи

Играть

Бегом за жуком

Сюжет: Жучок прилетел на луг. Нужно его прогнать, иначе никакие цветы не расцветут.

Правила игры: Чтобы прогнать жучка, необходимо зафиксировать на нем указательный кружок с помощью движений тела на платформе.

Цель игры: С помощью этой игры совершенствуются движения, повышается способность чувствовать свое тело в пространстве и управлять им.

Рекомендации: Лучше начинать с крупного жучка (смотрите настройки к игре).

Настройки: В настройках к игре можно изменить чувствительность устройства и время фиксации на жучке.

Волк и овцы

Сюжет: Хитрый волк спрятался в овечьей шкуре. Нужно его найти и прогнать!

Правила игры: Овечки несут на себе картинки. Все они содержат заданный звук, который можно выбрать в настройках. Только на одной картинке из пяти нет этого звука. Надо найти эту картинку и навести на нее указательный кружок. Сделать это можно с помощью целенаправленных движений тела на платформе.

Цель игры: Игра направлена на умение контролировать движения своего тела, а также анализировать звуковой состав слова.

Рекомендации: Игра подходит для работы педагогов.

Настройки: Чувствительность платформы выставляется в настройках.

6. Раздел «Играем, отвечаем»

Бежит-лежит

Простая фиксация

Играть

Загадки звуков

Послушай и наведи

Играть

Музыкальная школа

Послушай и наведи

Играть

Бежит-лежит

Правила игры: Услышав вопрос диктора про действия персонажей, ребенок должен выбрать правильный ответ из четырех картинок: навести на героя указательный кружок с помощью движения тела или курсором.

Цель игры: Игра направлена на развитие координации.

Рекомендации: Игру можно предложить людям с речевыми проблемами или при обучении речи.

Настройки: В настройках выставляется чувствительность платформы, время удержания и количество повторов.

ВИДЕО

Загадки звуков

Правила игры: Услышав звук предмета, выбирается ответ, наводя на предмет указательный кружок. При необходимости, можно курсором щелкнуть на центральный кружок, чтобы послушать звук еще раз.

Цель игры: Учит управлять своими движениями, а также развивает неречевой слух.

Рекомендации: После игры можно вспомнить, какие еще звуки издают предметы вокруг нас.

Настройки: В настройках выбирается чувствительность платформы, количество повторов, а также время удержания курсора на объекте.

Музыкальная школа

Правила игры: Нажав на кнопку в центре, можно услышать звук музыкального инструмента. Необходимо выбрать звук, соответствующий инструменту, из четырех вариантов. Делать это надо с помощью направленного движения тела на платформе.

Цель игры: Учит управлять своими движениями, а также развивает свой неречевой слух.

Рекомендации: Желательно накануне познакомить детей с разными музыкальными инструментами. Тогда игра будет идти интереснее и эффективнее.

Настройки: Настройки к игре позволяют менять чувствительность платформы, количество повторов и время удержания на объекте.

7. Раздел «Движение по секторам»

Тир-выбивалка

Дискретное движение

Играть

Тир-выбивалка

Правила игры: Поняв указания диктора, надо навести указательную рамку на те предметы, которые он назвал. Работая на платформе, надо учитывать, что выбор предмета достигается фиксацией тела, короткой остановкой.

Цель игры: Игра учит узнавать предмет по образу, развивает зрительное внимание, а также улучшает координацию тела.

Рекомендации: Эту игру можно предложить, когда уже освоены более простые игры.

Настройки: Настройки к игре позволят выставить оптимальные условия для занятия: чувствительность платформы, время удержания объекта.

МЕРСИБО

ЗА ВНИМАНИЕ!