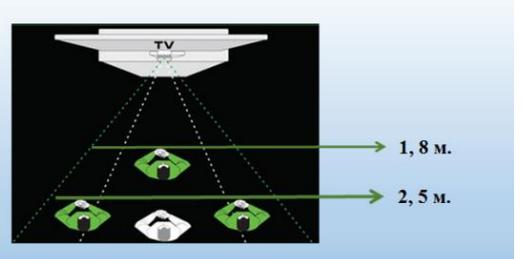
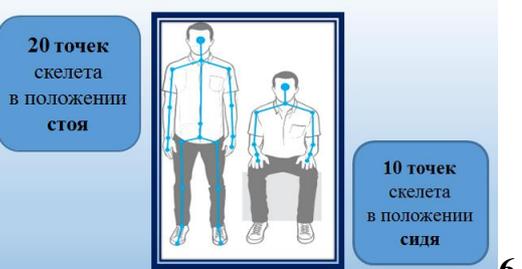


Выступление на круглом столе «Право быть равным» на тему:

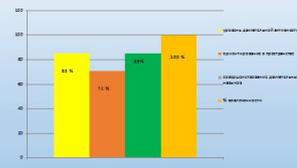
**«Применение Kinect - технологии в социально-медицинской реабилитации несовершеннолетних с ограниченными физическими и умственными возможностями».**

№ слайда	Содержание
<p><b>Социально-медицинская реабилитация несовершеннолетних с ограниченными физическими и умственными возможностями</b></p> <p><b>Цель:</b> поддержание и сохранение здоровья получателей социальных услуг путем организации ухода, оказания содействия в проведении оздоровительных мероприятий, систематического наблюдения за получателями социальных услуг для выявления отклонений в состоянии их здоровья</p> <p><b>Целевая группа:</b> дети-инвалиды и подростки с ограниченными физическими и умственными возможностями в возрасте от 3 до 18 лет, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья к социальному обслуживанию.</p> <p style="text-align: right;"><b>2</b></p>	<p>Социально-медицинская реабилитация в ГОАУСОН «Полярнинский КЦСОН» осуществляется в рамках комплексной программы реабилитации несовершеннолетних с ограниченными физическими и умственными возможностями.</p>
 <p style="text-align: right;"><b>3</b></p>	<p>по трем направлениям, которые включают в себя мероприятия медицинской, спортивной направленности и работу с родителями. На слайде представлены цели и основные формы работы по данным направлениям.</p> <p>Для более успешной реализации поставленных задач программы «Своими шагами» мы решили разнообразить спектр подвижных игр и упражнений с помощью игровой приставки</p>
 <p style="text-align: right;"><b>4</b></p>	<p>Хбох 360 (рис.1) с бесконтактным сенсорным контроллером Kinect (рис.2). Кинект (Kinect) — это устройство ввода информации которое позволяет управлять игрой при помощи устных команд и движений тела.</p>
 <p style="text-align: right;"><b>5</b></p>	<p>Рекомендуемое расстояние игрока от экрана позволяет снизить нагрузку на зрительный анализатор, что не возможно при игре на компьютере.</p> <p>Контролер может распознать одновременно до 6 человек, что позволяет детям участвовать в командных играх.</p>
 <p style="text-align: right;"><b>6</b></p>	<p>Контроллер распознает основные точки скелета, и проецирует человека на экран в виде «аватара» в результате чего ребенок чувствует себя реальным участником событий.</p>

<p><b>Задачи</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Укрепление психоэмоционального здоровья;</li> <li>Формирование широкого круга игровых действий;</li> <li>Воспитание интереса к активной двигательной деятельности и потребности в ней;</li> <li>Совершенствование двигательных умений и навыков с учетом индивидуальных особенностей: развитие скорости, силы, выносливости, гибкости, быстроту реакции, координационных способностей, умения сохранять равновесие;</li> <li>Развитие навыков общения.</li> </ul> <p><b>Цель</b> - активизация и развитие двигательной активности детей посредством игры</p> <p><b>Целевая группа (7 детей):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>дети с синдромом Дюна - 2;</li> <li>дети имеющие заикан. ДШЗ - 2;</li> <li>дети имеющие нарушения слухового анализатора - 1;</li> <li>дети с синдромом Лекана - 1;</li> <li>дети с синдромом Патту - 1.</li> </ul> <p>7</p>	<p>Игры с применением контроллера выступают психологическим мотиватором двигательной активности детей, что и стало целью внедрения Кинек-технологии в нашу работу.</p>
<p>Adventures – включает в себя пять мини-игр – приключений.</p> <p>Fable the Journey- увлекательное путешествие в сказочное королевство.</p> <p>Dance Central – танцевальная аркада. От обучения танцам до участия в соревнованиях.</p>  <p>8</p>	<p>Эту технологию мы используем не так давно и на данном этапе осваиваются несложные, стандартные игры.</p> <p>Время игровых занятий составляет 20-25 минут.</p> <p>Овладение двигательными навыками в играх происходит поэтапно, а подбор самих игр или их отдельных элементов - индивидуально.</p>
 <p>Adventures-приключение</p> <p>9</p>	<p>Так, например, для достижения цели в играх-приключениях, которые Вы видите на слайде - детям необходимо преодолеть различные препятствия, которые вынуждают их прыгать, приседать, совершать наклоны: вправо, влево. Совершать хаотичные движения всем телом, находясь в состоянии невесомости. (Эта особенно нравится детям с нарушениями опорно-двигательного аппарата) Важен в этих играх и факт взаимодействия в синхронности движений играющих (если один участник не подпрыгнул вовремя, то препятствие не преодолевается).</p>
<p><b>Dance Central – центральный танец</b></p>  <p>10</p>	<p>В игре центральный танец ребенок может выучить танцевальные движения и имеет возможность танцевать на танцполе с профессионалами. Изменения цветового индикатора движений подсказывает, что нужно исправить, чтоб получился идеальный результат.</p> <p>Видео</p>
<p><b>Fable the Journey-</b> Сказание о путешествии</p>  <p>11</p>	<p>Действие игры <b>Фэйбл</b> разворачивается в сказочном мире, где ребенок учится контролировать свои движения и ориентироваться в пространстве. Начальный этап игры предполагает овладение навыками ухода за лошадью и управления вожжами. Дальше задача для игрока усложняется. Для игры используется положение- сидя, что очень удобно для большинства детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата.</p> <p>Видео</p>
<p><b>Преимущества</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Диагностирование и коррекция процессе игровой деятельности</li> <li>Яркие, насыщенные цвета создают радостное настроение, чем побуждают к действию</li> <li>Ребенок –реальный участник событий.</li> <li>Укрепление здоровья через естественную потребность в движении</li> <li>Красочное и детализированное оформление помогает расширить кругозор и представления окружающему миру.</li> <li>Большим плюсом является и тот момент, что, Кинект подталкивает участников в процессе игры в самые напряженные моменты и выдает в конце фотографии в самых замечательных позах. Что вызывает у детей массу положительных эмоций.</li> </ul> <p>12</p>	<p>Таким образом, применение игровой консоли с бесконтактным сенсорным контроллером Kinect, определило целый ряд преимуществ- перед стандартными подвижными играми.</p>

### Результативность работы

Показатели эффективности внедрения Кинект - технологии



13

И как результат применения данной технологии – это выявленная положительная динамика по всем оцениваемым показателям.

Следует отметить и тот факт, что с внедрением в работу Кинект-технологии, процесс овладения и совершенствования навыков значительно сократился.



Сотрудники Университета Миннесоты придумали, как с помощью Kinect обнаруживать у детей признаки аутизма, синдрома дефицита внимания и обсессивно-компульсивного расстройства. Исследователи Миннесотского университета внедрили Kinect в классы образовательных учреждений для выявления детей страдающих расстройствами аутистического спектра. И дальнейшие испытания показали, что Kinect может помочь определить синдром Альцгеймера, эпилепсию и рассеянный склероз.

Ученые из канадского исследовательского института Блурвью разрабатывают игры для ребят с ДЦП.

Применение контроллера к бегу (при наличии ПО) позволяет отслеживать перемещение человека по дому, и посылать родственникам уведомления. Его используют, чтобы помочь слепым передвигаться по дому без посторонней помощи и переводить язык жестов в живую речь.

Около десяти компаний по всему миру разрабатывают физиотерапевтические программы с помощью которых врачи отслеживают правильность выполнения инструкций и терапевтически управляют, а так же участвуют в групповых сессиях, что позволяет пациентам не выходя из дома, а врачам собирать необходимую информацию.

14

На сегодняшний день данная технология вызывает широкий интерес, как у врачей, так и у других специалистов, работающих с людьми, нуждающихся в социальной адаптации.

На слайде представлен краткий обзор ведущихся разработок с применением Кинект-технологии.