

Секция «Управление человеческими ресурсами в электронно-цифровой цивилизации»

Информационно-телекоммуникационная игровая система для детей с инвалидностью

Научный руководитель – Веричева Ольга Николаевна

Черникова Ульяна Сергеевна

Студент (бакалавр)

Костромской государственной университет, Кострома, Россия

E-mail: ulyana1302@gmail.com

Актуальность исследования и разработки информационно-телекоммуникационных игровых систем для детей с инвалидностью определяется следующими факторами. Во-первых, Современная цифровая цивилизация требует инновационных подходов к обучению и адаптации людей с особыми потребностями. Согласно данным Федерального реестра инвалидов, в Российской Федерации проживает 10 250 841 гражданин с инвалидностью, из них 735 234 – дети с инвалидностью. Для них характерны значительные трудности социальной адаптации, что требует поиска эффективных цифровых решений, способных интегрировать детей в активную общественную жизнь. Цифровые технологии обладают потенциалом для развития социальных компетенций у инвалидов. Виртуальная реальность создаёт безопасное пространство, в котором пользователи могут обучаться и развивать навыки без риска и стресса. Развитие цифровых технологий в образовании и социальной адаптации обусловлено глобальными тенденциями цифровизации общества. Согласно данным Минцифры России (2023), 85% россиян всех возрастов используют смартфоны, а 81,5% граждан ежедневно выходят в интернет. Этот факт подтверждает высокую степень вовлечённости населения в цифровую среду и создаёт предпосылки для внедрения обучающих технологий на базе цифровых платформ.

Во-вторых, государственная политика Российской Федерации направлена на обеспечение равных возможностей для лиц с инвалидностью. ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» от 24.11.1995 года № 181-ФЗ определяет меры, направленные на социальную поддержку и интеграцию инвалидов в общество. В рамках закона особое внимание уделяется развитию цифровых технологий, способствующих социальной адаптации и обучению лиц с ограниченными возможностями.

В-третьих, в научной среде активно исследуются вопросы применения цифровых технологий для поддержки людей с инвалидностью. Среди авторов, занимающихся исследованием информационно-телекоммуникационных игровых систем, можно отметить О.Н. Веричеву О.Н., А.Я. Гасанова, Л.Ю. Киприну, Н.В. Романову и других авторов.

Научные исследования в области социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями подтверждают, что интерактивные игровые методы способствуют развитию когнитивных способностей, социальной ориентированности и психологической устойчивости. В отличие от традиционных методов обучения, игровая среда обеспечивает высокую степень вовлечённости, снижает уровень тревожности и повышает мотивацию к обучению за счёт интерактивного взаимодействия и геймификации образовательного процесса (Романова, 2020, с. 59, Аниконова, 2018, с. 35).

Игровые технологии обладают рядом преимуществ: полное погружение пользователя в процесс обучения; снижение стресса и тревожности у лиц с особыми потребностями; развитие когнитивных и коммуникативных навыков; повышение эффективности усвоения информации за счёт интерактивных методов (Аниконова, 2018, с.36, Гасанов, 2022, с.19).

Разработанный игровой продукт «Магазин» представляет собой цифровую обучающую систему, направленную на формирование навыков самостоятельных покупок у лиц с ограниченными возможностями (Веричева, Киприна, 2021, с.137). Он включает три этапа:

1. Последовательность действий – участники получают карточки с этапами посещения магазина (например, взять корзину, выбрать товары, оплатить покупки), которые необходимо расположить в правильном порядке. Этот этап способствует развитию логического мышления, структурированности действий и когнитивной организации повседневных процессов.

2. Поиск товаров – пользователи ориентируются в виртуальном магазине, находят товары согласно списку покупок. Этот этап развивает пространственное мышление, внимательность и способность следовать заданным инструкциям.

3. Взаимодействие с кассиром – пользователи вступают в диалог с виртуальным кассиром, рассчитывают стоимость товаров, производят оплату. Этот этап направлен на формирование основ финансовой грамотности, навыков межличностной коммуникации и уверенного поведения в социальной среде.

Опытно-экспериментальное тестирование игрового продукта проводилось на базе ОГКУ «Первомайский детский дом-интернат для умственно отсталых детей». В эксперименте приняли участие 10 детей. Тьюторами выступили 25 студентов направления «Социальная работа» (КГУ).

Основные результаты включенного наблюдения: все участники (100%) проявили высокий уровень вовлечённости в игровой процесс, что способствовало их активному обучению; дети демонстрировали различную успешность в прохождении этапов игры; наибольшие трудности возникали на этапе взаимодействия с виртуальным кассиром, что указывает на необходимость адаптации интерфейса игры для разных категорий пользователей; в ходе повторных прохождений наблюдалось улучшение результатов, снижение числа ошибок и рост уверенности в выполнении заданий. Средний уровень осознания участниками игрового процесса составил 86,3%, что свидетельствует о высокой эффективности цифрового продукта в развитии социальных навыков и подтверждает его значимость в успешности адаптации детей.

На основании проведённого исследования можно утверждать, что цифровые технологии являются перспективным инструментом в области социальной адаптации и обучения лиц с ограниченными возможностями. Полученные результаты подтверждают, что регулярное использование подобных обучающих систем способствует формированию устойчивых когнитивных и поведенческих навыков, необходимых для самостоятельного выполнения повседневных задач. В дальнейшем развитие цифровых технологий позволит значительно повысить уровень инклюзивности общества и создать равные возможности для всех его участников.

Источники и литература

- 1) 1. Аниконова Т. Г. Игра в социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья // Современные исследования социальных проблем. 2018. № 1. – С. 34-41.
- 2) 2. Веричева О.Н., Киприна Л.Ю. О научно-методологических подходах к решению проблемы успешной социализации маломобильных категорий детей и молодежи с использованием информационных образовательных технологий // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 4. С. 137-143.
- 3) 3. Гасанов А.Я. Гражданско-правовое регулирование оказания услуг с использованием цифровых технологий: автореф. дис. ... канд. юрид. наук: 5.1.3 / ФГБОУ ВО «Российская государственная академия интеллектуальной собственности». М., 2022. 29 с.

- 4) 4. Романова Н.В. Цифровизация услуг в социальной сфере: проблемы и перспективы // Вестник УГНТУ. Наука, образование, экономика. Серия: Экономика. 2020. № 1 (31). С. 58-65.

Иллюстрации



Рис. : Справка о проверке на наличие заимствований