

Инклюзивное обучение, индивидуальный план работы

Федеральный проект «Успех каждого ребенка», являющийся составной частью национального проекта «Образование», предполагает создание условий для полноценного обучения, в том числе в системе дополнительного образования, детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов с учетом особенностей их развития. Дополнительные общеобразовательные программы для детей с ОВЗ являются средством создания социальной среды обитания личности и ее культурного развития в процессе образования. Дополнительное образование для них имеет немаловажное значение в реализации более справедливых условий для жизненного старта ребенка, так как всегда обладало и обладает немалым потенциалом для развития творческих способностей детей, их жизненной устойчивости, позитивной самооценки.

Педагоги, реализующие программы дополнительного образования, должны уметь осуществлять индивидуальный подход к особому ребенку, адекватно определять необходимые образовательные потребности и специальные условия обучения для эффективной организации процесса дополнительного образования.

Программирование, являясь областью научно-технического образования, становится исключительно значимой составляющей для развития ребенка, подготавливая его к профессиональному пути. Особенно это важно для тех, кому сложнее социализироваться, интегрироваться в общество: людям с ограниченными возможностями здоровья, например, с нарушением слуха.

Педагог Карабут Ксения Юрьевна столкнулась со слабослышащим ребенком в 2020 году, когда в группу по трехмерному моделированию пришел Николай К., имеющий инвалидность по слуху (3 степень тугоухости).

Тугоухость – стойкое понижение слуха, вызывающее затруднения в восприятии речи. Тугоухость может быть выражена в различной степени – от небольшого нарушения восприятия шепотной речи до резкого ограничения восприятия речи разговорной громкости.

Общей проблемой для всех детей с нарушенным слухом является быстрый темп речи педагогов, частичная или полная невозможность воспринимать устный материал, одновременно слушать и выполнять какие-либо инструкции педагога.

Общие правила при работе со слабослышащим ребенком:

- стараться делать небольшие паузы (по 3-4 минуты) после объяснения какого-либо материала, чтобы ребенок мог понять и усвоить его;
- проверять, понятно ли задание обучающемуся, при этом не задавать вопросов «Понятно?», «Понял?», при односложном ответе «Да» или «Нет» задавать развернутые вопросы;
- просить повторить инструкцию полностью или фрагментарно;
- при необходимости 2-3 раза повторять основные положения предлагаемого материала;
- использовать как можно больше иллюстрирующего материала;
- во время монолога следить за тем, насколько ученик вас понимает, время от времени просить выдаваемый материал;
- располагаться лицом к источнику света; прежде чем начать говорить что-либо, надо привлечь к своему лицу зрительное внимание ребенка с нарушенным слухом, дожидаться или добиться, чтобы он на вас посмотрел;
- всегда смотреть в лицо ребенку при разговоре с ним, не только во время вашего высказывания, но и когда слушаете его; сразу повторяйте вслух его слова, как эхо, особенно если он задает вопрос;
- строить фразы так, чтобы в ней был естественный порядок слов, чтобы начиналась фраза с заведомо воспринимаемых слов; ответ на вопрос ребенка начинать или с двух-трех слов, содержащихся в вопросе, или с повторения вслух вопроса;

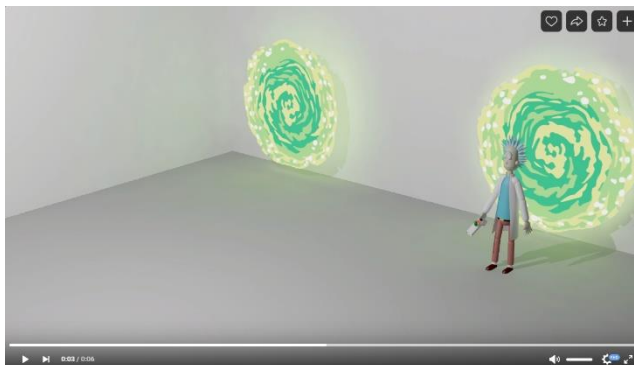
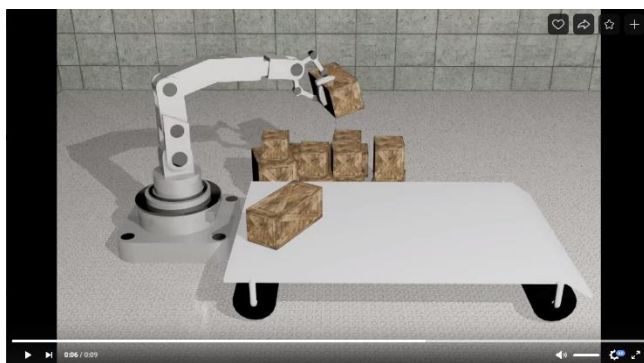
- во время разговора стараться не кивать головой, не размахивать руками, не прикрывать рот, не поворачиваться спиной к обучающемуся с нарушенным слухом.

В первую очередь при работе со слабослышащими детьми требуется терпение и спокойный, благожелательный настрой, контроль понимания задачи и материала, готовность к повторению материала.

В работе со слабослышащими детьми во время беседы или занятия применяться следующие методы помощи:

- повторить фразу в более медленном темпе с тем же порядком слов;
- переставить слова во фразе;
- заменить то или иное слово без изменения смысла фразы;
- написать на доске ключевое или непонятное слово;
- написать всю фразу.

По программе обучения Николай двигался уверенно, но с небольшим отставанием от одноклассников. Индивидуальный маршрут (Приложение 1) с учетом увеличенного времени на выполнение заданий компенсировал задержки. Николай обладает очень вдумчивым, методичным характером, что позволяет нам работать над длительными проектами, реализовывать интересные работы, участвовать в конкурсах.



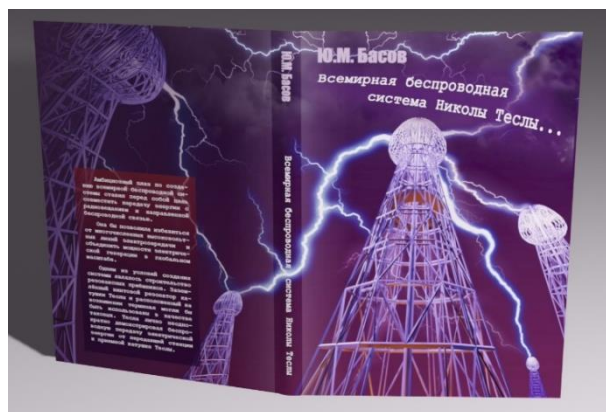
На фото: скриншоты примеров проектов Николая

В коллективе Николай поначалу чувствовал себя неуверенно, неохотно шел на контакт с ребятами. Но традиционные перерывы с настольными играми позволили ребятам познакомиться поближе и наладить общение.



На фото: традиционные перерывы с настольными играми во время занятий

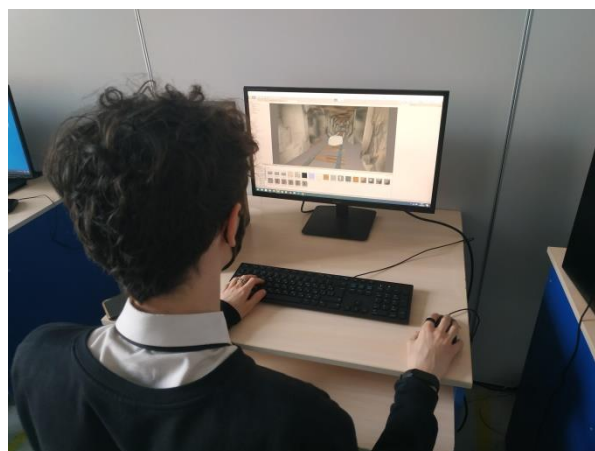
Так же, Николай легче находит общий язык с ребятами помладше, часто приходит пораньше, помогая учащимся младших групп.



На фото: Николай - победитель конкурса «Цифровое перо» и его конкурсная работа

Он активно работает над проектами и принимает участие в конкурсах, его индивидуальный проект – компьютерная игра «Шахта». В 2023 году мальчик участвовал в Региональном конкурсе компьютерной графики «Цифровое перо», где занял первое место. Николай создал макет книжной обложки в номинации «140 лет со дня изобретения электродвигателя переменного тока Тесла».

Сейчас Николай обучается на третьем году обучения, он успешно влился в детский коллектив объединения, занятия для него – это шаг к будущей профессии.



На фото: Николай работает над проектом игры «Шахта»

**Пример индивидуального дневника по разделу Проект «Игра»
3 года обучения для обучающегося Николая К.**

Дата	Тема занятия	Работа на занятии	Прогресс	Рекомендации
15.11.2022	Интерфейс программы Unity	Изучали теорию. Объяснения дублировались статьей из официальной документации Unity	Собрали простую локацию из готовых ассетов с помощью педагога	Даны дополнительные материалы для чтения дома.
17.11.2022	Компоненты. Настройка коллайдеров, коллизий	Продолжили работу с предыдущей локацией, добавляем примитивы с возможностью столкновений и просчетом физики	Более уверенная работа в программе, понимание устройства интерфейса	
19.11.2022	Префабы. Импорт моделей	Подготовка модели персонажа со второго года обучения для импорта. Настройка анимаций	Понимание процесса, но трудности с конвертацией файлов через три приложения (blender-mixamo-unity)	Продолжить подбор анимации в mixamo дома, так как это приложение работает онлайн
22.11.2022	Terrain. Кисти выдавливания и текстурирования.	Дозагрузка файлов, доделанных дома, их настройка. Начало работы с местностью.	Закончена работа с анимацией персонажа, но не успел доделать рельеф.	Продумать желаемый результат окружения (горы, равнины), какие будут деревья, трава
24.11.2022	Terrain. Добавление деревьев и травы	Закончили работу с местностью с помощью педагога	Выполнили несложный вариант окружения, но в полном объеме	
26.11.2022	Панель и компонент Animator. Контролер анимации.	Продолжаем работу с персонажем. Настраиваем сценарии взаимодействия	Схема взаимодействия между клипами требует методичной и сосредоточенной работы. Хорошо получается выстроить связи и условия перехода между ними	
29.11.2022	Настройка связей между клипами (по триггеру, по условию)			

01.12.2022	Скрипты. Метод считывания кликов мыши.	Начинаем изучение написания кода	Отсутствует опыт работы. Трудности с пониманием правил синтаксиса	Предоставлены дополнительные материалы по основам программирования
03.12.2022	Скрипты. Метод входа/выхода в триггерную зону.	Пробуем написать простых скриптов	Медленный прогресс, требуется время для закрепления основных правил и понятий написания кода	Теория для домашнего изучения, плюс попробовать решить задачи
06.12.2022	Скрипты. Перемещение персонажа. Vektor3.			
08.12.2022	Скрипты. Перемещение. Подключение управления с клавиатуры.			
10.12.2022	Перемещение по траектории.	Продолжаем работу с скриптингом	Самостоятельно написан код для взаимодействия с персонажем при приближении и клику	
13.12.2022	Физические материалы.	Отдыхаем от проекта, смотрим на возможности симуляции физики в Unity	Самостоятельно создал новую сцену и мини макет машины Гольдберга	
15.12.2022	Анимация по триггеру. Текущий контроль	Выполняли задания текущего контроля	Результаты тестирования - высокие	
17.12.2022	Взаимодействие персонажа с анимированными объектами	Возвращаемся к проекту. Ставим общую задачу – получить задание на сбор предметов у персонажа, собрать их и вернуться	Разработка целей и задач игры.	Продумать интерфейс.
20.12.2022	Анимация по клику.	Реализуем интерфейс	Самостоятельная подготовка картинок	
22.12.2022	Скрипт для собирания предметов.	Реализация сбора предметов	Написание кода с минимальными подсказками педагога. Использование консольных подсказок	

24.12.2022	Завершение проекта	Тестировали игру с другими учащимися, выявляли баги и исправляли	Доделывали скрипты с помощью педагога	
27.12.2022	Настройки компиляции проекта.	Завершение сборки проекта.	Заканчивали настройку интерфейса, компиляцию настроит педагог и итоговый файл посмотрим после каникул	