

Методическое сопровождение по программе *ЛИНКа.Играй*

ЛИНКа.Играй - это комплекс обучающих игр, имеющих приоритетную цель - **освоение управления компьютером при помощи взгляда**. Параллельно осуществляется развитие психо-когнитивной сферы, а также развитие и тренировка зрительных функций:

- острота зрения — способность глаза различать мелкие детали независимо от сложности сюжета;
- цветовое зрение — способность дифференцировать объекты аналогичного размера и формы;
- стереопсис/бинокулярное зрение — способность оценивать расстояние и скорость приближающихся объектов;
- контрастная чувствительность — способность отличать объект от фона;
- периферическое и центральное зрение — способность обнаруживать препятствия и движение в боковом поле зрения.

Очень важно осознать, что понимания теоретических основ управления компьютером взглядом недостаточно для формирования и успешного применения данного навыка, для этого необходима практика.

Для практики и тренировки навыка управления компьютером взглядом в играх *ЛИНКа.Играй* используются **мишени**. Наша цель - научить ребенка фокусировать взгляд на разных мишенях. Перемещая мишень и усложняя доступ фиксации взгляда на ней, мы формируем, развиваем и тренируем управление компьютером взглядом.

В игровых сюжетах использованы основные функции движения глаз:

- Фокусировка взгляда на внезапно появившейся мишени, которая дальше остается неподвижной.
- Фокусировка взгляда на внезапно появившейся и движущейся мишени.
- Ориентация и переключение со старой на новую мишень.
- Поиск информации и фокусировка взгляда на разные мишени в зависимости от заинтересованности.
- Последовательное сканирование пространства с переключением на мишень.

Игры в *ЛИНКа.Играй* выстроены с соблюдением постепенности и последовательности. Методические цели игр начинаются с простого осознания возможности управлять взглядом игровым сюжетом на мониторе, постепенно трансформируются в развитие и тренировку зрительных функций. Также последовательно развиваются и тренируются психо-когнитивные процессы.

Каждая игра – это тренировка концентрации внимания. Чем младше ребёнок по возрасту, тем меньше у него способность к длительной концентрации внимания. Принуждение ребенка может вызвать утомление или даже выработать негативизм к айтрекеру и айтрекингу в целом. Любой организм способен учиться, если делать это постоянно, но малыми шагами. Не маловажно сократить требования и работать постепенно, чтобы у ребёнка всегда были реальные шансы добиться успеха. Возраст - не единственная причина слабой мотивации, заинтересованности и неустойчивого внимания. Нормотипичными детьми айтрекинг усваивается быстро и естественно, и *ЛИНКа.Играй* через короткое время можно будет поменять на другую программу, например, *ЛИНКа.Смотри*, где методические цели сочетаются с более сложными обучающими техниками. Но для детей с ОВЗ данный навык сложный и иногда даже невозможный. Это ещё одна причина, по которой не следует спешить во время обучающей игры.

Рекомендации офтальмологов

Не стоит забывать во время практических занятий на айтрекере о нескольких рекомендациях со стороны офтальмологов:

! Держать под контролем имеющиеся нарушения зрения у ребёнка (часто встречающихся у детей с ОВЗ). Возможны изменения прогрессирующего характера на фоне дополнительной нагрузки на глаза в процессе айтрекинга.

! Соблюдение возрастных ограничений при непрерывной работе перед компьютером:

- Дошкольник: 7-10 минут
- Младший школьник: до 15 минут
- Средний школьник: до 20 минут
- Старший школьник: до 20-25 минут
- Взрослый: до 30 минут

Калибровка

Для обеспечения точности и надёжности взаимодействия с айтрекером необходимо провести калибровку с уточнением положения пользователя перед монитором и его глаз. Калибровка - очень важный процесс и этап, правильность и тщательность прохождения которого позволит полноценно пользоваться всеми возможностями системы без труда.

В данном методическом пособии останавливаться на калибровке не будем, подробная информация находится в свободном доступе в других источниках.

Для получения максимального результата от работы/игры рекомендуется проходить калибровку как можно чаще. Лишние движения тела и смена позиционирования перед монитором сбивают настройки калибровки и

ухудшают восприятие движений глаз камерами айтрекера. Это может быть незаметным моментом в случае работы с большими мишенями и очень критично в случае взаимодействия с маленькими мишенями. Чем меньше мишень, тем точнее нужно управлять глазами, тем точнее нужна калибровка.

Структура и подача методического материала

Для достижения максимальной цели айтрекинга игры в *ЛИНКа.Играй* поделены на разделы, каждый из которых имеет несколько уровней сложности:

1. Осознанное управление компьютером взглядом.
2. Моментальная фиксация взгляда на внезапно появившейся мишени, которая дальше становится неподвижной.
3. Моментальная фиксация взгляда на внезапно появившейся и движущейся мишени.
4. Самоконтролируемая фиксация и переключение со старой на новую мишень с поиском информации в зависимости от заинтересованности.
5. Длительная фиксация на неподвижной мишени. Развитие внимания, зоркости и сканирования пространства.
6. Регулируемая фиксация на определённой неподвижной мишени. Контрастная чувствительность – выделение объекта от фона.
7. Регулируемая фиксация на подвижной мишени. Контрастная чувствительность – выделение объекта от фона.
8. Длительная фиксация на неподвижной мишени и переключение на другую. Развитие периферического и центрального зрения.
9. Переключение с фона на мишень с целью моделирования по образцу.

При фиксации взгляда на любом активном предмете на игровом поле запускается анимация или кольцо времени, которое заполняется цветом и при окончании заданного времени запускает анимацию. Время запуска анимации варьируется в зависимости от методической цели. Данная настройка иногда фиксирована изначально, а в некоторых играх регулируется дополнительно.

Если взгляд выходит из зоны фиксации до момента активации анимации, то действие прекращается и нужно начинать фокусировку сначала.

Предварительный инструктаж

Игры *ЛИНКа.Играй* можно и нужно подавать в порядке их нумерации. Игры в данной программе уже распределены так, чтобы при подаче игрового сюжета почти не требовалось инструктирования, и при этом навык формируется и тренируется постепенно. Неважно, о чём думает ребёнок во время игры, ему просто надо следить за тем, что происходит на экране, и без посторонней помощи он пройдёт уровень за уровнем. Освоение айтрекинга на данном уровне – это не вербальный процесс. Этот навык – поток интерактивного, интересного и увлекательного взаимодействия с компьютером. При отсутствии нарушения интеллекта процесс освоения

развивается быстро. Но не надо путать освоение и ловкость. Ловкость и опыт придётся накапливать повторными прохождениями тех же игр, начиная с того уровня, где пользователь испытывает трудности. А навык может считаться освоенным только тогда, когда ребёнок расслабленно проходит уровень за уровнем с успехом.

РАЗДЕЛЫ ЛИНКа.Играй

I. Раздел «Осознанное взаимодействие и управление компьютером взглядом»

Цель: дать понять пользователю, что он может самостоятельно и бесконтактно, только взглядом управлять предметами на мониторе.

Комплекующие игры раздела:

1. Игра «Бабочки»
2. Игра «Пчёлки-мухи»
3. Игра «Фокус-покус»

При условии соблюдения порядка в подаче игр, уровень сложности увеличивается от одной игры к другой.

Игра «Бабочки»

Цель ведущего: обратить внимание пользователя на появившуюся на экране бабочку.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране чёрный фон и яркая бабочка для привлечения внимания. Как только пользователь случайно или целенаправленно посмотрел в область расположения бабочки, моментально включается анимация субъекта – бабочка будто летает (с звуковым сопровождением). Количество бабочек увеличивается в виде шлейфа в случае, если пользователь меняет взгляд, выполняя саккадические движения по чёрному экрану.

Этапы подачи игры:

Простой сложности: пользователь сам решает, как и куда управлять бабочками.

Средней сложности: ведущий невербально предлагает смотреть в задаваемые точки на экране с помощью пальца или указки.

Умеренной сложности: ведущий использует вербальные инструкции для того, чтобы ребёнок управлял бабочками («*Полети к верхнему правому или левому углу экрана!*»), («*Полети в ту сторону, где я нахожусь!*»), («*Полети круговыми движениями!*»)

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат своих движений глаз на экране в виде бабочек. При отсутствии нарушения интеллекта игрок начинает понимать, что субъект на экране меняет своё расположение в зависимости от

движения взгляда. При фиксации взора в одну точку сюжет тоже стопорится на месте.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать для заполнения) в Приложении 1.

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
			После нескольких попыток	После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Игра «Пчёлки-мухи»

Отличия от игры бабочки: Игра имеет вступление, которое служит подсказкой успешного завершения игры: пчела вылетает из тарелки с мёдом, а муха - из бака. Чтобы закончить успешно игру, пчёлку надо будет глазами провести к мёду, или муху к мусорному баку, и тогда игра завершится похвальной анимацией. То есть у игры есть два варианта для завершения.

Цель ведущего: обратить внимание пользователя на две мишени, появляющиеся на экране одновременно и возможность выбора.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра и ребёнок следит за вступлением. На зелёном фоне экрана игроку предлагается выбрать мишень для управления – муха или пчела. Мишени отличаются размерами, таким образом ведущий может оценить,

испытывает ли пользователь трудности с фокусировкой в зависимости от величины картинки. Как только игрок случайно или целенаправленно посмотрел в область расположения одной или другой мишени, моментально включается анимация субъекта, как и в игре с бабочками. У ребёнка всегда есть возможность во время игры переключиться с одной мишени на другую.

Этапы подачи игры:

Простой сложности: пользователь сам решает, как и куда направлять мишени, случайно или целенаправленно фиксируя взгляд на одну из двух мишеней. В случае нарушения интеллекта или очень раннего возраста завершение игры, скорее всего, придётся выполнить ведущему.

Средней сложности: ведущий невербально предлагает смотреть в задаваемые точки на экране с помощью пальца или указки. Также с минимальной вербальной подсказкой сможет указать на возможность переключения на другую мишень.

Умеренной сложности: ведущий инициирует и предлагает простой игровой сюжет (*Пчела хочет полететь в гости к мухе. А потом полетела к себе домой. Где живёт пчела? – В тарелке с мёдом! Второй вариант – Мухе захотелось в гости к пчёлке, погостила и полетела домой. Где домик? – В баке.*)

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат движения глаз на экране в виде мухи или пчелы. При отсутствии нарушения интеллекта игрок начинает понимать, что мишень можно поменять, фиксируя взгляд на другой объект и управлять по заинтересованности. При фиксации взора в одну точку сюжет тоже останавливается на месте.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз		Очередной раз
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу После нескольких попыток	Сразу После нескольких попыток

Заметки наблюдения				
--------------------	--	--	--	--

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Игра «Фокус-покус»

Отличия от предыдущих игр раздела: Игра имеет настраиваемые функции: предлагает выбор одного из трёх уровней сложности.

В игре «фокус-покус» выбор предложенных мишеней увеличился до 4х позиций. Часто дети с ОВЗ испытывают трудности в случае увеличения вариантов, предложенных на выбор. Чем больше количество, тем сложнее выбор. Исходя из этого, игра распределена на 3 уровня сложности. Ребёнок постепенно включён в процесс формирования данного умения.

Цель ведущего: следить, увлечь и контролировать момент перехода на следующий уровень.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра, и ребёнок следит за коротким вступлением – открытие занавеса. Дальше сюжет будет развиваться в зависимости от выбранных настроек. Игра имеет 3 уровня сложности, в которых можно и нужно соблюдать перечисленные в предыдущих играх этапы развития игры.

Выбор фона	Светлый		Тёмный	
Этапы подачи		<i>Простой</i>	<i>Средний</i>	<i>Умеренный</i>
Уровень 1	<u>Специфика уровня:</u> Ребёнку предлагается только взаимодействие с одной мишенью.	Игрок сам решает, как и куда направлять мишень, случайно или целенаправленно фиксируя взгляд на единственной мишени на экране.	Ведущий невербально предлагает смотреть в задаваемые точки на экране с помощью пальца или указки. На 2 или 3 уровне ведущий с минимальной вербальной подсказкой сможет указать на возможность переключения на	Ведущий инициирует и предлагает простой игровой сюжет. (* «Наколдуй верхний правый или левый угол экрана!», * «Сделай взмах палочкой в мою сторону!», * «Я буду проговаривать волшебные слова, а ты проведи круговыми движениями/ в виде квадрата с помощью палочки!» Из-за
Уровень 2	<u>Специфика уровня:</u> Ребёнку предлагается простой выбор	В случае нарушения интеллекта или очень раннего завершения игры,		

	из двух мишеней и взаимодействие с выбранной.	скорее всего придётся выполнить ведущему – активация шляпы фокусника.	другую мишень.	<i>крышки ноутбука можете поднять наколдованную, заранее спрятанную игрушку, картинку, букву.)</i>
Уровень 3	<u>Специфика уровня:</u> Ребёнку предлагается сложный выбор из четырёх мишеней и взаимодействие с выбранной.			

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат движений глаз на экране в виде разных предметов. При отсутствии нарушения интеллекта игрок начинает понимать, что мишень можно поменять, фиксируя взгляд на другой объект и управлять по заинтересованности. При фиксации взора в одну точку сюжет тоже останавливается на месте.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу После нескольких попыток	Сразу После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

II. Раздел «Моментальная фиксация взгляда»

Цель: дать понять пользователю, что он может управлять сюжетом, если посмотреть на внезапно появившуюся мишень и моментально фиксировать на ней взгляд.

Виды мишеней:

1. Мишени, внезапно появляющейся и дальше остающиеся в неподвижном состоянии.
2. Мишени, внезапно появляющейся и находящихся в постоянном движении.

Комплекующие игры раздела:

4. Игра «Клякса»

5. Игра «Ферма»

* При необходимости можно использовать в этом разделе и игры «Находилки», «Тир», «Следопыт», предварительно задавая нужные настройки (уменьшить время фиксации взгляда до минимума).

Игра «Клякса»

Роль ведущего: следить за реакцией игрока.

Интуитивная инструкция игры: фиксировать взгляд на внезапно появившейся мишени, которая дальше становится неподвижной.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На чёрном экране появляются мишени в виде животных. Мишени отличаются по размеру (обратите внимание, с каким размером легче взаимодействует игрок!). Задача игрока посмотреть на мишень, которая появится в разных частях монитора. Так как цель данного раздела заключается в моментальной фиксации взгляда, то сразу как игрок посмотрел в нужном направлении запускается визуальная и звуковая анимация для подкрепления действия - весёлая клякса, которая закрывает животное. Игру можно продолжать до тех пор, пока есть заинтересованность у ребенка, и он ловко справляется с методической целью – моментальная фокусировка взгляда.

Игра «Ферма»

Отличия от предыдущей игры раздела: появление игрового фона в соответствии с игровым сюжетом. Распределение игры по уровням сложности.

Роль ведущего: следить за реакцией игрока и при необходимости своевременно регулировать уровни сложности подачи игры.

Интуитивная инструкция игры: фиксировать взгляд на внезапно появившейся мишени, которая дальше становится неподвижной.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране сюжетный фон – фермерский амбар с окнами и дверью. Задача игрока посмотреть на мишень в виде животного, которое появится в окне или в открытой двери. Так как цель данного раздела заключается в моментальной фиксации взгляда, то сразу как игрок посмотрит в нужном направлении, запускается визуальная (сердечки) и звуковая анимация для подкрепления действия. Сюжет повторяется несколько раз в каждом нарастающем по сложности уровне.

Уровни:

Уровни	Описание
1	<ul style="list-style-type: none">•На экране фермерский дом с одним окном и одна дверь.•Игрок имеет возможность следить за двумя целями – дверь, окно. Сюжет обыгрывается один раз. Как только ребёнок посмотрел случайно или целенаправленно на мишень (животное), включается визуальная и звуковая анимация в виде пройденного уровня.
2	<ul style="list-style-type: none">•На экране фермерский дом с дверью и двумя окнами.•Три предъявленных задания.
3	<ul style="list-style-type: none">•На экране фермерский дом с дверью и окнами. На первом этаже: 2 окна и дверь, на 2 и 3 этаже по 3 окна.•9 предъявленных заданий с появлением девяти животных разных по размеру.

! Особенности игры: Игра имеет 2 варианта целевой подачи:

- *Оценочный:* при запуске игры ребёнок проходит три уровня. По этим уровням ведущий должен фиксировать и интерпретировать результаты ребёнка.
- *Развлекательно-тренировочный:* после прохождения первых 3-х уровней, игра начинается сначала и продолжается: уровень за уровнем усложняясь постепенным добавлением одного окна. Сюжет затягивает, навык тренируется!

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат фиксации взгляда на мишени на экране. При отсутствии нарушения интеллекта игрок начинает понимать, что взглядом он может управлять сюжетом и таким образом продвигаться в игре, поднимать уровень сложности.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
			После нескольких попыток	После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

- Я буду смотреть на ..., а ты только на

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык моментальной фиксации взгляда на неподвижной мишени освоен;**
- Навык требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с фокусировкой взгляда.

Игры «Находилки», «Следопыт», «Тир»

Отличия от предыдущих игр раздела:

Данные игры могут стать дополнительными к данному разделу, если правильно настроить время фокусировки взгляда.

НО РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИГРАТЬ В НИХ ПЕРВЫЙ РАЗ В РАМКАХ ОСВОЕНИЯ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ИМ РАЗДЕЛА. А после достижения методической цели соответствующего раздела можете миксовать игры во время занятия.

Причины моих рекомендаций:

1. Вы насытите второй уровень играми и не достигните «ВАУ!»-эффекта на следующих уровнях, так как ребёнку игры будут уже знакомы.
2. В случае нарушения интеллекта, ребёнку может быть непонятно, почему «вчера» мишень реагировала сразу (методическая цель второго раздела), а «сегодня» с такой большой задержкой (методическая цель других разделов).

Интерпретация и оценка результата:

Данные игры в пределах второго раздела носят дополнительный характер. Их рекомендуется интерпретировать как тренировочные, но не оценочные игры.

III. Раздел «Долгая фиксация взгляда»

Цель: дать понять пользователю, что он может управлять сюжетом, если фокусировать и удерживать в течение определённого времени внимание на внезапно появившейся мишени.

Виды мишеней:

1. Внезапно появляющейся мишени, которые дальше становятся неподвижными.
2. Внезапно появляющейся мишени, которые находятся в постоянном движении.

Комплекующие игры раздела:

6. Игра «Цветочки»
7. Игра «Следопыт»
8. Игра «Тир»

Игра «Цветочки»

Интуитивная инструкция игры: фиксировать и удерживать взгляд на предложенных мишенях, которые неподвижны.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На нейтральном по цвету экране представлены в ряд 5 мишеней в виде

дождевых тучек с каплями. Так как цель данного раздела заключается в фокусировке и удержании взгляда в течение определенного времени, то сразу как игрок посмотрел на мишень, запускается кольцо времени. Когда фиксированное время истекает, капелька капает на горшочек, и оттуда вырастает цветочек. Игру можно продолжать до тех пор, пока ребёнок не вырастит все цветочки.

Роль ведущего: С задачами игр первого и второго раздела пользователи справляются легко и потому, не задерживаясь на них долго, они часто переходят дальше к играм третьего раздела. Но на этом уровне они сталкиваются с трудностями удержания фокусировки и очень часто быстро теряется мотивация, азарт и желание продвигаться дальше. Роль ведущего, не в том, чтобы объяснить, как играть, тут интуитивно и так понятно! Роль ведущего - поддержать, мотивировать и дать дополнительные стимулы для преодоления сложностей и освоение данного опыта.

Этапы подачи игры:

Нулевой: Ведущий сам играет первый раз и показывает пример успешного прохождения игры.

Простой сложности: пользователь сам решает, с какой мишени начинать и какую очерёдность соблюдать.

Средней сложности: ведущий невербально предлагает смотреть на определённую мишень с помощью пальца или указки. Также с минимальной вербальной подсказкой сможет указать на возможность переключения на другую мишень.

Умеренной сложности: ведущий инициирует и предлагает простой игровой сюжет.

Варианты и примеры игровых сюжетов, которые можете предложить игроку во время повторений игры:

1. Сам, без подсказок активирует капельки не соблюдая очередность.
2. Поддержка активного болельщика. Выкрикивание эмоциональных стимулирующих, подбадривающих фраз: «*Давай, давай, давай!*»
3. «*Поливай цветочки, начиная справа налево или наоборот!*»
4. «*Поливай цветочки через одного.*»
5. «*Давай вместе! Один я, другой - ты!*»
6. Использование дополнительных поощрений (сами выбираете то, что могло бы дополнительно замотивировать) за каждый политый цветочек или за все цветочки в конце.

Запомните золотое правило! – НЕ бывает скучных игр, бывает скучный подход к игре и мало эмоциональные окружающие.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат фиксации взгляда на мишени на экране. Игрок сразу или через определённое время (если есть нарушения интеллекта) начинает понимать, что для влияния на игровой сюжет требуется

не только фиксировать взор на мишени, но и удерживать его некоторое время под прицелом.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
			Да	Да
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
После нескольких попыток			После нескольких попыток	
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

«Поливай цветы начиная справа налево или наоборот!», «Поливай цветочки через одного.», «Давай вместе! Один поливаю я, другой - ты!»

Игра «Следопыт»

Отличия от предыдущей игры раздела: появление нескольких игровых фонов. Распределение игры по уровням сложности.

Роль ведущего: следить за реакцией игрока и при необходимости своевременно регулировать уровни сложности подачи игры. Настройки игры находятся на самом игровом поле (в двух местах) и управляются только мышкой. Перед началом игры ведущий выбирает сложность уровня и только потом игровой фон.

Интуитивная инструкция игры: фиксировать взгляд и удерживать его на внезапно появившейся мишени, которая далее неподвижна.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране разные сюжетные фоны в зависимости от уровня. Задача игрока посмотреть на мишень в виде животного, которое спрятано за чем-то (камень, кустик, облако) и удержать взгляд, пока не заполнится кольцо времени. Тогда запустится поощрительная звуковая и визуальная анимация (увеличение животного) для завершения данной сцены и активации следующей. Каждый сюжет обыгрывается один раз.

Уровни:

Уровни	Описание	Особенности
Легкий	Найти 3 предложенных фрагмента на игровом поле.	<ul style="list-style-type: none"> •Фрагменты довольно крупного размера. •Очередь нахождения не имеет значения. •Обратная связь: положение взгляда на экране отображается в виде лупы. •На экране есть счет найденных фрагментов и секундомер для фиксации времени прохождения уровня.
Средний	Найти 6 предложенных фрагментов на выбранном игровом поле.	<ul style="list-style-type: none"> •Фрагменты меньше по размеру, чем в предыдущем уровне.
Тяжёлый	Найти 9-10 предложенных фрагментов на выбранном игровом поле.	<ul style="list-style-type: none"> •Фрагменты меньше по размеру, чем в предыдущем уровне.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат фиксации взгляда на мишени на экране в виде лупы и кольца времени. Игрок уже понимает, что взглядом он управляет сюжетом и таким образом может продвигаться в игре, поднимать уровень сложности.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры		
		Первый раз	Очередной раз
Время	Количество проведённого времени в игре:		

Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
			После нескольких попыток	После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

- Я буду смотреть на ..., а ты только на

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык долгой фиксации взгляда на неподвижной мишени освоен;**
- Навык ещё требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с фокусировкой взгляда.

Игра «Тир»

Отличия от предыдущей игры раздела: В данной игре мишени появляются и находятся в постоянном движении. Скоростью движения можно управлять и регулировать её через настройки (находятся на самом игровом поле).

Роль ведущего: следить за реакцией игрока и при необходимости своевременно регулировать уровни сложности подачи игры. Настройки игры находятся на самом игровом поле (в двух местах) и управляются только мышкой.

Интуитивная инструкция игры: фиксировать взгляд и удерживать его на внезапно появившейся мишени, которая дальше двигается непрерывно.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране сюжетный фон – волны в три ряда, на которых появляются утки. На нижнем - крупные, на последующих они уменьшаются. Задача игрока посмотреть на мишень в виде утки и удержать взгляд, пока не заполнится кольцо времени. Тогда запустится поощрительная звуковая и визуальная анимация (взрыв и исчезновение). Сюжет повторяется много раз.

Очерёдность выбора мишени не имеет значения. Обратная связь: положение взгляда на экране отображается в виде прицела пушки. На экране есть счет подстреленных уток. Также обратите внимание, с каким размером картинок легче взаимодействует игрок, и фиксируйте это момент.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат фиксации взгляда на мишени на экране в виде прицела пушки и кольца времени. Игрок уже понимает, что взглядом он контролирует сюжет и таким образом может управлять игрой.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу После нескольких попыток	Сразу После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык долгой фиксации взгляда на мишени, находящейся в постоянном движении освоен;**
- Навык ещё требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с удержанием фокусировки взгляда.

IV. Раздел «Самоконтролируемая фокусировка взгляда на мишени»

Цель: дать понять пользователю, что он может управлять сюжетом, если фокусировать и удержать определённое время (сам решает сколько) внимание на выбранных мишенях.

Мишени, расположены в разных зонах игрового поля. Они неподвижны для начала. В момент фокусировки взгляда на выбранной по заинтересованности мишени, та начинает двигаться и издавать звук.

Игра раздела:

9. Игра «Аквариум»

Игра «Аквариум»

Цель ведущего: обратить внимание пользователя на возможность оживлять картинку, фокусируя и контролируя временем удержания мишени.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра. На неподвижном фоне экрана (аквариум) игроку предлагается выбрать мишень для управления – много управляемых мишеней на выбор. Как только игрок случайно или целенаправленно посмотрел в область расположения одной или другой мишени, моментально включается анимация субъекта, и продолжается столько, сколько игрок смотрит на мишень. У ребёнка всегда есть возможность во время игры переключиться от одной мишени к другой. Игра завораживает и успокаивает своей мелодией и сюжетом. В неё можно играть бесконечно!

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: Игрок уже понимает, что взглядом он управляет сюжетом.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
			Да	Да
Оценка	Есть	Есть	Нет	Нет
	Нет	Нет	Да	Да
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
Заметки наблюдения			После нескольких попыток	После нескольких попыток

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты...

- Я буду смотреть на ..., а ты только на

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык самоконтролируемой фиксации взгляда на мишени для запуска и поддержания движения этой мишени освоен;**
- Навык ещё требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с удержанием фокусировки взгляда.

V. Раздел «Переключение фиксации взора между зонами с неактивными мишенями на зону для фокусировки с активными мишенями в процессе достижения цели.»

Цель: дать понять пользователю, что для достижения цели он должен уметь переключать взгляд от неактивных, но важных зон на те, в которых есть активные мишени для взаимодействия.

Виды мишеней в данном разделе:

1. Пассивные мишени. Это изображение образцов. Зона куда игрок должен смотреть, но ничего не происходит взамен на отклик на экране.
2. Активные мишени. Точная копия образцов, которые расположены по экрану, и они доступны для активации и взаимодействия.

Комплекующие игры раздела:

10. Игра «Находилки»
11. Игра «Пирамидка»

Игра «Находилки»

Игра имеет сложный фон и не один. Если у ребёнка есть нарушения зрения, связанные с выделением предмета от фона, то придётся долго останавливаться на этом уровне – будьте к этому готовы и проявите терпение!

У игры довольно длинные уровни, потому предлагается два варианта для завершения: нахождение всех предложенных игрой мишеней или переход на другой уровень по нажатию на стрелочку.

Роль ведущего: С минимальными инструкциями объяснить, как играть и на что надо ориентироваться в игре. Показать пример как играть и куда смотреть, или объяснить словами значение «образец», «найди такой же».

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра. На сложных сюжетных фонах экрана игроку предлагается находить мишень похожую на образец (находятся в верхнем левом углу экрана). Мишени от уровня к уровню отличаются размерами. Чем выше уровень, тем меньше становится размер мишени. Таким образом ведущий может оценить испытывает ли пользователь трудности с фокусировкой или ещё и с восприятием размера мишени. Как только игрок случайно или целенаправленно посмотрел в область расположения активной мишени, запускается кольцо времен. По истечении заданного времени мишень исчезает и в левом верхнем углу появляется следующий образец мишени для поиска. Пока игрок не найдёт предложенную мишень, следующие мишени не активны.

Этапы подачи игры:

Простой сложности: пользователь сам, интуитивно управляет мишенями, целенаправленно фиксируя и удерживая взгляд на мишени, которая похожа на образец.

Средней сложности: ведущий невербально или с вербальной подсказкой предлагает смотреть в задаваемые точки на экране с помощью пальца или указки. Также с минимальной вербальной подсказкой сможет указать на возможность переключения на другую мишень.

Интерпретация и оценка результата:

Игрок понимает, что для достижения цели и поднятия уровня ему необходимо постоянно переключать взор по экрану от одной зоны с неактивными мишенями-образцами на другие зоны, где расположены активные мишени.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
			Да	Да
Оценка	Есть	Есть	Нет	Нет
	Нет	Нет	Сразу	Сразу
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	После нескольких попыток	После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

Игра «Пирамидка»

Отличия от предыдущей игры раздела: Самая сложная игра данного раздела. Для того, чтобы пройти успешно уровень, игроку придётся самостоятельно и без подсказок переключить взор от пассивной зоны, где находится образец пирамиды в зону с активными мишенями для взаимодействия. Игра развивает и тренирует ещё визуальную память и логическое мышление. То есть ты можешь смотреть на образец каждый раз перед тем, как выбираешь следующий фрагмент в качестве мишени, или визуально запоминаешь последовательность фигур на образце, или, размышляя логически, собираешь пирамиду, каждый раз выбирая фигурки всё меньше и меньше по размеру.

Роль ведущего: следить за реакцией игрока и при необходимости своевременно регулировать уровни сложности подачи игры. Настройки игры находятся на самом игровом поле и управляются только мышкой.

Инструкция игры: Переключение взгляда от неактивной зоны (где образец пирамиды), на остальную часть экрана, где понадобится опять саккадическими движениями переключить взор с одной детали пирамиды на другую, для того, чтобы выбрать подходящую.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране простой не отвлекающий фон. В левом углу большой понятный образец пирамиды, который предлагается собрать игроку. Задача игрока посмотреть на мишень в виде колец и несколько других деталей (в зависимости от уровня) и удержать взгляд пока не заполнится кольцо времени. При правильном или неправильном выборе и фокусировке взгляда на фрагмент, запустится поощрительная (положительная или отрицательная) звуковая и визуальная анимация. Сюжет повторяется до момента завершения сборки пирамидки. Уровень заканчивается салютом и автоматическом переходе на уровень выше.

Обратная связь: положение взгляда на экране отображается в виде белой руки.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат переключения взгляда между мишенями в виде белой руки, фокусировка взгляда отображается на экране в виде кольца времени. Игрок уже понимает, что взглядом он управляет сюжетом и таким образом может контролировать игру.

Этапы подачи игры:

Контролируемый этап: ведущий невербально или с вербальной подсказкой предлагает смотреть в задаваемые точки на экране с помощью

пальца или указки. Также с минимальной вербальной подсказкой сможет указать на возможность переключения на другую мишень.

Самостоятельный этап: пользователь сам, интуитивно управляет мишенями, переключая взор с пассивной зоны образца на активную, фиксирует и удерживает взгляд на нужной мишени.

Интерпретация и оценка результата:

Игрок понимает, что для достижения цели и поднятия уровня ему необходимо постоянно переключать взор по экрану с одной зоны с неактивными мишенями-образцами на другие зоны, где расположены активные мишени.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
			Да	Да
Оценка	Есть	Есть	Нет	Нет
	Нет	Нет	Сразу	Сразу
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	После нескольких попыток	После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

- Я буду смотреть на ..., а ты только на

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык переключения взгляда между пассивной и активной зоной осознан и освоен;**
- Навык ещё требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с удержанием фокусировки взгляда.

VI. Раздел «Развитие бокового/периферического зрения»

Цель: дать понять пользователю, что для достижения цели он должен уметь удержать в зоне центрального зрения взгляд на мишени, а периферическим зрением следить за другим фрагментами.

Виды мишеней:

1. Мишень не двигается, а фрагмент для удержания в боковом зрении в движении. Время для фокусировки взгляда на мишени разное в зависимости от игрового сюжета.
2. Мишень двигается, и она не одна. Самостоятельно можно выбрать, с какой из них взаимодействовать. Фрагмент для удержания боковым зрением тоже находится в движении.

Комплекующие игры раздела:

12. Игра «Змейка»
13. Игра «Вентилятор»
14. Игра «Лягушка»

Игра «Змейка»

Первая и самая простая игра шестого раздела. Раздел не простой и развивает кардинальные возможности по сравнению с предыдущими разделами. Не огорчайтесь в случае, если не получится у ребёнка сразу освоить данный навык. Хотя сюжеты игр выбраны из давно знакомых нам игр, навык требует включения многих нейронных путей и связей, расположенных в нервной системе.

Цель ведущего: помочь понять пользователю необходимость условно удержать внимание одновременно на двух фрагментах, один из которых является активной мишенью, а от другого зависит процесс игры.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра. На простом и спокойном фоне экрана (трава) игроку предлагается фокусировать взгляд на неподвижной мишени (яблоко) столько времени, пока до яблока не доползёт змея. Как только игрок случайно или

целенаправленно отведёт взор от яблока, движение змеи остановится. Привести её опять в действие можно при фокусировке взгляда на мишени (яблоко).

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: Игрок понимает, что нужно разделить внимание на экране для достижения цели. Но это не значит, что он может или должен фокусировать взгляд на двух мишенях одновременно.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры																
		Первый раз	Очередной раз														
Время	Количество проведённого времени в игре:																
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций													
	Оценка	<table border="1"> <tr> <td>Есть</td> <td>Есть</td> <td>Да</td> <td>Да</td> </tr> <tr> <td>Нет</td> <td>Нет</td> <td>Нет</td> <td>Нет</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____</td> <td rowspan="2">Какие: _____</td> <td>Сразу</td> <td>Сразу</td> </tr> <tr> <td>После нескольких попыток</td> <td>После нескольких попыток</td> </tr> </table>	Есть	Есть	Да	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу	После нескольких попыток	После нескольких попыток	
Есть	Есть	Да	Да														
Нет	Нет	Нет	Нет														
Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу														
		После нескольких попыток	После нескольких попыток														
Заметки наблюдения																	

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык распределения внимания между тем, что происходит в доступном боковом поле зрения, и одновременно фокусировка взгляда на неподвижной мишени освоен.**

- Навык ещё требует тренировки.

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с удержанием фокусировки взгляда.

Игра «Вентилятор»

Игра имеет средний по сложности игровой фон.

У игры довольно короткие уровни, которые разделены звуковым сигналом.

Роль ведущего: С минимальными инструкциями объяснить, как играть и на что надо ориентироваться в игре. Показать пример: как играть и куда смотреть для достижения цели.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. Запускается игра. На игровом поле игроку предлагается фокусировать взгляд и таким образом активировать мишень в виде вентилятора. Как только игрок случайно или целенаправленно посмотрел в область расположения активной мишени, запускается анимация (вентилятор крутится) и начинается движение пассивной мишени (мяч), которую нужно удержать боковым взглядом до достижения цели. Как только игрок случайно или целенаправленно отведёт взор от вентилятора, движение мяча остановится, но не сразу (мяч имеет инерцию!). Привести его опять в движение можно при фокусировке взгляда на мишени (вентилятор).

Этапы подачи игры:

Простой сложности: пользователь сам, интуитивно управляет игрой, целенаправленно фиксируя и удерживая взгляд на нужной мишени.

Средней сложности: ведущий не вербально или с вербальной подсказкой предлагает смотреть в задаваемую точку на экране с помощью пальца или указки.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: Игрок понимает, что нужно разделить внимание на экране для достижения цели. Но это не значит, что он может или должен фокусировать взгляд на двух мишенях одновременно.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз		Очередной раз
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций

Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
После нескольких попыток			После нескольких попыток	
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

Игра «Лягушка»

Игра имеет очень активную подачу. Сложный красочный фон, энергичная фоновая мелодия и много движений - всё это в совокупности может отвлечь игрока, но одновременно тренирует дополнительные навыки.

Данная игра позволяет ребёнку примерить на себя роль лягушки и действовать не от первого лица, а от третьего лица – лягушки. *(Объясните ребёнку этот момент перед началом игры. Не страшно, если он этого не поймёт, но будет здорово, если осознает!)*

Роль ведущего: следить за реакцией игрока и при необходимости своевременно регулировать подачу игры. Если игрок испытывает трудности, то стоит пробовать играть очень короткое время. Так как игровой сюжет сложный (очень много движения), поиграйте сами, а ребёнок пусть смотрит на Вас. Следить за чувствительностью игрока к музыкальному сопровождению в данной игре. В случае гиперчувствительности, можно и нужно убрать музыкальный фон – иногда он мотивирует, а иногда наоборот может застопорить процесс игры.

Интуитивная инструкция игры: фиксировать взгляд на выбранной мишени, которая находится в движении. Ждать и наблюдать боковым зрением пока язык лягушки не дотянется до стрекозы. Переключение со старой на новую мишень.

Игровой сюжет: Ребёнок расположен перед монитором компьютера. На экране сюжетный фон – лягушка на пруду. Задача игрока - посмотреть на мишени в виде стрекоз, которые летят непрерывно. Цель данного раздела в целом и в этой игре та же - развитие бокового зрения и удержание фиксации взгляда на предполагаемой мишени. Пока ребёнок удерживает взгляд на стрекозе, лягушка тянет язык, чтобы поймать стрекозу. Если случайно или целенаправленно игрок переключает взгляд, то процесс обновляется и переключается на другую стрекозу, на которую фиксируется взгляд. Сюжет повторяется непрерывно в зависимости от заинтересованности игрока. Времяпровождение в игре фиксируется, количество пойманных стрекоз тоже. За этим можно наблюдать в правом верхнем углу экрана на игровом поле.

Интерпретация и оценка результата:

Для пользователя: он видит результат фиксации взгляда на мишени на экране в виде полупрозрачного круга.

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз	Очередной раз	
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу После нескольких попыток	Сразу После нескольких попыток
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.

Примеры вербальных инструкций:

Давай играть вместе.

- Давай чередоваться – один раз я, один раз ты.

Ставим галочку в соответствующий квадрат:

- Навык распределения внимания между тем, что происходит в доступном боковом поле зрения и одновременной фокусировки взгляда на мишени в движении освоен.**
- Навык требует тренировки.**

Методическая цель достигнута, когда ребёнок увлечённо и расслабленно играет, а не испытывает сложности с фокусировкой взгляда.

Интерпретация и фиксация результатов.

Как Вы уже поняли, во время каждой игры нужно фиксировать определённые показатели. В зависимости от них анализируется и идёт интерпретация освоения навыка и когнитивные возможности ребёнка для перехода на другие программы для взаимодействия и обучения.

Результаты рекомендуется фиксировать каждый раз, когда предлагаете игру, для того, чтобы в сравнении анализировать успеваемость и освоение навыка.

Играть в данные игры нужно многократно. Игрок может отказаться от игры не потому, что ему не интересно, а потому, что сложно взаимодействовать с компьютером из-за своих особенностей по здоровью. Также стоит обратить внимание на то, что ребенок готов играть увлечённо, пока ведущий не начинает давить и требовать результата. Он готов играть столько, сколько ведущий готов включиться эмоционально положительно в определённую игру.

Для удобства после каждой игры добавлена таблица интерпретации и оценки результатов. Заполняйте и следите за успехом ребёнка. При необходимости своевременно упрощайте или усложняйте задачи. Но не переходите на следующий уровень при не усвоении предыдущего. Если ребёнок сталкивается с трудностями на более простом уровне, то ему однозначно не по силам будут игры следующих разделов.

Если ребёнок не сможет справиться с методическими задачами игр из *ЛИНКа.Играй*, то, переходя на использование айтрекинга непосредственно для обучения по образовательным программам или как АДК, вы столкнётесь со сложной проблемой. А именно – когда ребёнок будет держать паузу после вашего вопроса и его ответом. Вы не поймёте, в чем трудность и ошибочность ответа: он не смог правильно фокусировать взгляд, или всё-таки подводят знания.

Зоны фиксации взгляда:

Еще один показатель, на котором предлагаем остановиться и обратить внимание во время обучающих игр из *ЛИНКа.Играй* - это зоны фиксации взгляда.

Разделите визуально линиями экран на три вертикальные (левая, средняя, правая) и три горизонтальные (верхняя, средняя, нижняя) зоны. Наблюдайте во время игр, какие зоны выпадают у ребенка чаще всего. Закрасьте данный прямоугольник и потом попробуйте сравнить, не наблюдаются ли сложности взаимодействия в одних и тех же зонах. Вполне возможно, что данный показатель выявит поля зрения, которые выпадают у вашего ребенка или возможно Вам необходимо поменять расположение ребенка перед айтрекером или отрегулировать установку айтрекера на мониторе.

Данный показатель можно отследить и после прохождения калибровки и её анализа. Но есть два НО:

- Не всем по силам калибровка до освоения определённой тренировки уровня навыка управления айтрекером.
- Иногда в процессе игры глазной анализатор начинает вести себя немного по-другому. Из-за сложности подачи визуального материала и неравномерного напряжения, которое испытывает глаз, могут выявляться новые факты (уставший глаз – не равномерная фокусировка взгляда, выпадения полей, так как ослабевают те или иные мышцы глаз).

Игра:		
Дата:		
Удобный размер фрагментов: ○ - большой; ○ - средний; ○ - маленький		

Пример заполнения:

Игра: <i>Лягушка</i>		
Дата: <i>12.12.2023 (после одной недели тренировки по 15 минут каждый день)</i>		
Удобный размер фрагментов: ● - большой; ○ - средний; ○ - маленький		
	<i>Область начинает выпадать после 5 мин игры.</i>	<i>Область не доступна изначально.</i>

Таким образом, Вы будете иметь представление о том, над какими зонами предстоит более усердно работать и развивать зрительные функции и при необходимости сообщить об этом врачу офтальмологу. Возможно эти наблюдения помогут скорректировать или заполнить представления нарушения зрения у ребёнка.

Приложение 1

Критерии интерпретации для ведущего (рекомендуется распечатать):

Дата	Дата предложения игры			
		Первый раз		Очередной раз
Уровень				
Время	Количество проведённого времени в игре:			
Критерии	Мотивация и заинтересованность	Показатели интеллекта*	Выполнение невербальных инструкций	Выполнение вербальных инструкций
Оценка	Есть	Есть	Да	Да
	Нет	Нет	Нет	Нет
	Требует доп. стимулы от ведущего. Какие: _____	Какие: _____	Сразу	Сразу
			После нескольких попыток	После нескольких попыток Соблюдает предложенный вами сюжет.
Заметки наблюдения				

* ребёнок пытается включить какие-то проявления интеллекта для того, чтобы управлять.

Пример: проявляет инициативу в управлении на экране, тянется руками к клавиатуре для управления.

Выполнение не просто случайных и хаотичных движений по экрану, но осознанных с проявлением интереса и мотивации.