

IV окружная научно-практическая конференция  
«От науки к практике: опыт работы с детьми с ОВЗ»

Секция: «Применение интерактивных технологий и реабилитационного оборудования в коррекционно-развивающей работе с обучающимися с ОВЗ и детей-инвалидов».

**Тема: «Мультимедийные интерактивные технологии и нейросети в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья»**

Автор: Еремеева Инна Владимировна,  
учитель начальных классов, учитель-дефектолог  
ГБОУ школы-интерната г.о. Отрадный

Мультимедийные технологии – это современные компьютерные информационные технологии, которые позволяют сочетать в компьютерных системах текст, звук, видео, графику и анимацию.

Мультимедийные технологии в настоящее время активно внедряются в образовательный процесс. Они обогащают процесс обучения и развития детей, позволяют сделать их более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент, что особенно важно для обучения детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Дети по-разному усваивают новые знания: одни легче запоминают материал, читая учебник, другие – на слух или зрительно. Но, без сомнения, наилучший результат достигается, если воспринимать информацию одновременно всеми органами чувств. И эту возможность предоставляют нам средства мультимедиа.

Преимущества использования мультимедийных технологий в работе с детьми с ОВЗ:

- Игровая экранная информация вызывает большой интерес, способствует повышению мотивации к обучению.
- Образная информация может быть более понятна неграмотным обучающимся с проблемами в развитии.
- Движение, звук и анимация надолго удерживают внимание ребёнка.
- Приобретённые знания надолго остаются в памяти, их легче воспроизвести для применения на практике.
- Дети могут моделировать ситуации, которые они не могут увидеть в повседневной жизни.

Педагоги в работе с детьми наиболее чаще используют следующие мультимедийные средства и технологии:

**Мультимедийные презентации** – это способ представления информации с помощью компьютерной программы PowerPoint. Они сочетают в себе динамику, звук и изображение, что позволяет дольше удерживать

внимание ребёнка. В отличие от обычных картинок, презентационные изображения могут оживать и говорить с детьми.

**Компьютерные развивающие игры**, флеш-игры, обучающие игры, диагностические игры: «5 Островов», «Оживариум», «Мир вокруг нас», «Маленький художник», АЛМА (включая тесты и конструктор тестов).

**Интерактивные доски.** С их помощью можно объяснять новый материал, закреплять пройденное, играть в обучающие и развивающие игры и др.

**Развивающие видеоролики** «Математика-малышка», «Азбука-малышка», «Веселая геометрия» и др.

### **Интернет-платформы и сервисы.**

**LearningApps** (<https://learningapps.org/>) – сайт с сотнями готовых интерактивных заданий для нескучных школьных уроков. Активности разделены по предметам и направлены на изучение разных тем: от философии и программирования до физкультуры и экономики. Здесь вы найдёте кроссворд, квесты, аудиовикторины с отрывками из мультфильмов. База готовых интерактивных задач по разным предметам и для различных уровней, а также замечательный конструктор для создания собственных задач и тестов. Для создания авторских тестов нужно немножко времени и фантазии, но в целом это не сложно. Регистрация бесплатная и позволяет сохранять созданные тесты. Платформа имеет русскоязычный интерфейс и помощь в виде подсказок. Работа в онлайн-сервисе можно создать упражнение самостоятельно, выбрав один из 20 вариантов игровых механик; можно использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, изменив в них данные.

**Айкьюша** (<https://iqsha.ru/>) - помогает обучать и развивать онлайн детей от 2-х до 11 лет. 30 000+ заданий по математике, английскому, логике, чтению, окружающему миру...

**Wordwall** (<https://wordwall.net/ru>) – сервис позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. Есть 33 интерактивных шаблона и

21 шаблон для печали, но часть из них платная. Удобно, что после создания одним кликом переключить его на другой шаблон с сохранением учебного материала.

**Kahoot** (<https://kahoot.com>) – один из самых известных сервисов для преподавателей — это Kahoot. Он позволяет создавать интерактивный контент для вовлечения обучающихся, использовать его как в классе, так и для самостоятельной работы слушателей. С его помощью можно создать тест, опрос, учебную игру или устроить марафон знаний. Приложение работает как в настольной версии, так и на смартфонах.

**Online Test Pad** (<https://onlinetestpad.com/>) – конструктор тестов, опросников, кроссвордов, логических игр и комплексных заданий. Предоставляется бесплатно и может быть использована через Интернет из облака разработчика. Имеется возможность создания выделенной площадки для организации выделенного процесса тестирования.

**Jigsawplanet** ([www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)) позволяет создавать и собирать свои пазлы. Пазлы могут быть разного количества и формы. Сложность может быть добавлена и вращением элемента пазла. Обучающиеся собирают ту или иную картинку. При завершении им показывается время сборки пазла.

### **Работа с нейросетями.**

Нейросеть – это алгоритм, созданный для выполнения конкретных задач, например, для поиска и создания определенных картинок, распознавания звуков, рисования портрета и т. д. Условно все существующие нейросети можно разделить на 3 группы: графические, текстовые и голосовые. Графические нейросети помогают педагогам создавать индивидуализированные картинки для решения конкретной образовательной или коррекционно-развивающей задачи. Особенностью всех графических нейросетей является зависимость качества и схожести сгенерированного изображения от качества запроса: чтобы создать изображение, необходимо максимально точно описать то, что вы хотите видеть на картинке.

Текстовые нейросети представляют интерес для педагога как в написании статей, эссе, научных работ, так и в улучшении уже готового текста, повышая его актуальность, грамматическое оформления и т.д.

Особый интерес для работы с детьми представляют такие голосовые помощники, как Маруся и Алиса. Алиса отличается более широким функционалом и более обученной нейросети. Например, узнать о погоде, задав вопрос Алисе, сможет любой ребенок при заполнении дневника наблюдений за погодой и др.

**Hedra** (<https://www.hedra.com>) – это онлайн-сервис, использующий нейросети для создания видео с персонажами и их озвучкой. Сервис может быть полезен в различных областях: анимации, разработке игр, обучении. Процесс генерации видео включает три этапа – работа с изображением, работа со звуком и создание видео. Для пользователей доступен бесплатный тариф с ограниченной скоростью и количеством ежедневных генераций. Вы можете генерировать изображения с помощью искусственного интеллекта, используя множество функций, включая анимирование фотографий людей, вымышленных персонажей, картин и даже нечеловеческих объектов.

**GigaChat** (<https://giga.chat/>) – нейросеть, которая способна не только вести диалог, но и поможет сочинить стихотворение или сказку, найдет ошибки в тексте, поможет написать сценарий утренника к любому празднику. Эта нейросеть ответит на любой вопрос ребенка. Эта нейросеть является комбинированной, так как работает не только с текстом, но и с изображениями, распознает голосовой запрос.

Нейросети помогают оптимизировать и индивидуализировать работу педагога, экономя время, создавая уникальные тексты и картинки, а также повышать мотивацию к выполнению заданий, работая с голосовыми помощниками и активно вовлекать детей и родителей как участников образовательного процесса.

Умело используя в своей работе новые цифровые технологии, педагог выходит на новый для себя профессионально-творческий уровень развития,

который позволяет стать ему не просто педагогом, а настоящим мастером своего любимого дела. И чем больше будет среди педагогов мастеров, тем успешнее будут обучающиеся, а их родители станут для учителей единомышленниками и помощниками.

Комбинация классических методик, эффективной дидактики, облачных технологий, цифровизации и виртуальной реальности позволяет повысить продуктивность образовательного, коррекционного и развивающего процесса, сделать его более увлекательным и интерактивным для обучающихся с ВЗ. Это имеет решающее значение для подготовки детей к цифровому миру, с которым они столкнутся за пределами школы, однако важно понимать, что использование мультимедийных технологий не может решить всех проблем в воспитании и обучении детей, а также не сможет заменить живого общения педагога с детьми.