

**Общата цел на проекта** е да се разработи и въведе иновативен модел осигуряващ възможност на децата със специфични образователни потребности (СОП) да играят, от една страна заради самата игра (неструктурирана игра), а от друга – заради играта като възможност за подобряване на двигателните и комуникативните им умения (структурирана игра).

## Целеви групи

- Децата със специфични образователни потребности и техните родители.
- Логопеди, социални работници, психолози и специални педагози;
- Представители на различни обществени правителствени и неправителствени организации за защита правата на децата.

## Основни Дейности

Адаптиране и персонализиране на неструктурирани компютърни игри, с цел улесняване и подобряване на двигателните умения, социалното взаимодействие и използване на речта при деца със СОП. Пилотиране на разработените иновативни роботизирани и Кинект-базирани структурирани игри за имитация и стимулиране когнитивните умения при деца със СОП.

## Очаквани Резултати:

Придобиване на нови знания и умения за използване на съвременните технологии и методологии при играта на деца със специфични потребности.

В предложените методологии детето или терапевта се подпомагат от асистиращи компютъризирани и роботизирани технологии.

## Концепции за проектиране

- Детето е ангажирано в свободни и спонтанни действия и взаимодействия.
- Радост и позитивни емоции.
- Адаптиране нивото на трудност.
- Конфигуриране на сценарии.

## За повече информация:

<http://www.iser.bas.bg/METEMSS>

Ръководител проект:

Доц. Анна Лекова, ИСИР-БАН

E-mail: [alekova@ifi.uio.no](mailto:alekova@ifi.uio.no)



С ФИНАНСОВАТА  
ПОДКРЕПА НА  
ЕВРОПЕЙСКОТО  
ИКОНОМИЧЕСКО  
ПРОСТРАНСТВО

[www.eeagrants.com](http://www.eeagrants.com)

## МЕТОДОЛОГИИ И ТЕХНОЛОГИИ ЗА ПОВИШАВАНЕ НА ДВИГАТЕЛНИТЕ И СОЦИАЛНИ УМЕНИЯ НА ДЕЦА С ПРОБЛЕМИ В РАЗВИТИЕТО (METEMSS)



## Бенефициент на проекта:

Институт по системно инженерство и роботика,  
Българска Академия на Науките

## Партньори:

- Университет в Ставангер, Норвегия
- Югозападен Университет "Неофит Рилски", Благоевград, катедра "Медико-социални науки".
- Дневен център за деца с увреждания "Здравец", гр. Банско.
- Дневен център за деца с увреждания "Символ на надеждата", гр. Г. Делчев.

## ХУМАНОИДЕН РОБОТ NAO

Интерактивни сценарии с хуманоиден робот NAO за подпомагане на двигателните и комуникативни умения чрез имитация, колективни игри, песни и др.



## КРАЧЕЩ РОБОТ "BIGFOOT"

Не-хуманоиден робот за стимулиране на колективната и опознавателната игра.



## ИГРАТА Е ФУНДАМЕНТАЛНА И ВАЖНА ЗА РАЗВИТИЕТО НА ДЕЦАТА

*Децата със специфични образователни потребности имат ограничения в когнитивните, моторни, речеви и комуникативни способности.*

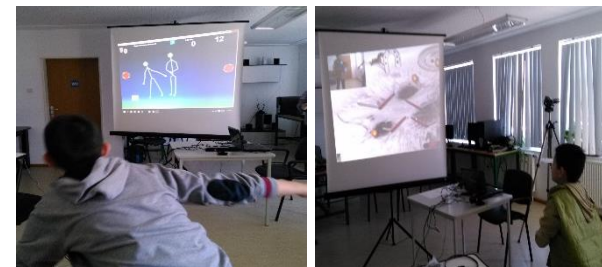


Как могат новите асистиращи технологии да улеснят и стимулират играта при деца със специфични образователни потребности?

**Опит от METEMSS**

## КИНЕКТ СЕНЗОР

Устройство, разпознаващо човешки движения (KINECT сензор), за подпомагане на моториката и "вносящо магия" в избрани компютърни игри, които мотивират развитието на двигателни, образователни и социални умения.



## МИНЬОН с роботизирана ръка за имитация на жестове

Жестовите са разпознават от Kinect приложения и подобряват интерактивното взаимодействие и използването на речта.

