

Практика: Арт-терапия в виртуальной реальности (автор: Проков Е.В.)

Информация об организации: Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы Центр реабилитации и образования №7 Департамента труда и социальной защиты населения города Москвы, сайт: www.schig7.dszn.ru, 8(495)994-41-37, 8(929)542-23-24;

Название практики: Музыкальные неологизмы в реабилитации

Тип практики - инновационная (в процессе разработки);

Основные благополучатели практики – дети, находящиеся на реабилитации в ГБОУ ЦРО №7;

Описание проблемной ситуации, на решение которой направлена практика:

В настоящее время активно разрабатываются технологии воздействия на мозг с помощью виртуальной реальности (ВР), использование которых, по многим данным, способно повысить результативность восстановительного лечения как по времени, так и по качеству достигнутых эффектов. Модель работы с произведениями искусства в виртуальной реальности позволяет снизить уровень сопротивления и включить н/л детей в функциональное взаимодействие как с педагогами, так и внутри коллектива сверстников, что благоприятно влияет на их социальную жизнь в дальнейшем.

Аннотация, описание целей и задач практики:

В своей работе мы используем различные произведения искусства и техники, которые конструируют сами дети для создания рисунка.

Данная терапия имеет две главные, основополагающие цели. С точки зрения искусства главное получать удовольствие от процесса, раскрыть творческий потенциал. С позиции психологии данная терапия призвана оказывать на ребенка терапевтические действия, решать внутренние психологические проблемы, конфликты, зажимы, неуверенность в себе. Арт-терапия в виртуальной реальности применяется для саморазвития, она снимает негативные эмоции, помогает успокоиться, привести эмоции, чувства, мысли к гармонии.

На пути к своей цели арт-терапия в виртуальной реальности решает ряд немаловажных задач: развить пространственное мышление, воображение, фантазию;

вызвать яркие эмоции;

овладеть новыми знаниями, практическими навыками;

развить самоконтроль;

сконцентрировать внимание на чувствах, эмоциях;

повысить самооценку;

запустить механизм личностного роста;

помочь успокоиться, расслабиться;

выразить свои ощущения;

подтвердить свою индивидуальность, значимость.

Факторы, влияющие на достижение социальных результатов.

В результате проведенной терапевтической работы были выявлены следующие маркеры, опосредованно влияющие на терапевтический результат.

Попадая в мир виртуальной реальности, возникает ощущение, что тело остается на месте, а голова переносится в другое пространство. И это может вызвать легкую дезориентацию, но это быстро проходит. Становится немного не по себе от того, что ты не видишь своего тела, и только джойстики являются продолжением твоих рук. Мозг начинает 100%-ное погружение и верит в эту историю, интерфейс очень хорошо продуман, управление интуитивное и сразу привыкаешь к нему. Предлагается несколько бескрайних полей для творчества, это белая комната, космическое пространство, и несколько видов пейзажей с ночным и дневным освещением, пьедестал для скульптур и манекен для создания одежды. Работать можно различными материалами - от простых карандашей, маркеров до всевозможных кистей. Имеются так же множество фактур это и мыльные пузыри, снежинки, языки пламени, неон и

многое другое. Ко всему перечисленному, прилагается огромная цветовая палитра с различными свойствами. При помощи всех этих инструментов можно создать: реалистичный мир флоры и фауны, объемный мир каллиграфии, сделать макет любой инсталляции, смоделировать персонажа, скульптуру, или дизайн костюма и головного убора. Благодаря легкому перемещению можно отдаляться от объекта, или приближаться к нему, что позволяет более детально проработать изображаемое.

Структура описания специализированной информации о практике:

При рассмотрении оценки психологической готовности детей к реабилитации (абилитации), а также реабилитационного потенциала детей с ОВЗ и инвалидностью важно обращать внимание на первоначальное состояние или норму как исходную точку реабилитационного процесса. А также эмоциональную и мотивационную готовность ребёнка к данному виду терапии.

□ Описание сведений о разработке и реализации индивидуальных реабилитационно-образовательных маршрутов в зависимости от нозологии, степени ограничений, психофизиологических особенностей, способностей и образовательных потребностей:

Для пациентов с двигательными нарушениями технологии, основанные на использовании виртуальной среды, предоставляют оптимальные условия для восстановления двигательного дефицита, тактильная обратная связь способствует восстановлению сенсорных функций, а интерактивные игры повышают мотивацию к терапии. Однако это не должно исключать требований к тщательному изучению возможных осложнений использования VR-технологий с целью обеспечения безопасности больных, особенно детей. В каждом конкретном случае необходим персонализированный подход с учетом индивидуальных адаптационно-компенсаторных возможностей организма

□ Описание сведений о применении методов социальной реабилитации (абилитации), коррекционно-развивающей работы, а также о репертуаре доступных для детей видов активности:

Применение методов социальной реабилитации (абилитации) и коррекционно-развивающей работы направлено на интеграцию ребенка в общество путем обеспечения его необходимым набором технических средств реабилитации, обучению пользования ими, созданием доступной среды в ближайшем окружении ребенка. В свою очередь это нормализует его эмоциональный фон и гармонизирует отношения с окружающими.

□ Наличие критериев оценки достижения планируемых результатов реализации практики:

Критерии оценки достижения планируемых результатов определяется на уровне 4 степеней: полное восстановление, частичное восстановление, нулевое восстановление, ухудшение состояния.

Полное восстановление после реабилитационных мероприятий характеризуется показателем «1. НЕТ нарушений (никаких, отсутствуют, незначительные) 0-4%».

Частичное восстановление характеризуется уменьшением степени выраженности нарушения, переход от более выраженного нарушения к менее выраженному.

Нулевое восстановление фиксируется сохранением степени выраженности нарушения. Ухудшение состояния демонстрирует отрицательный результат восстановления.

□ Содержание обратной связи от участников реабилитационно-образовательного процесса:

Обратная связь об удовлетворённости реабилитационно— образовательного процесса по окончании программы осуществляется путём анкетирования, тестирования и консультирования как педагогов и родителей, так и самого ребёнка.

Результаты, подтверждающие эффективность реализации практики (характер и динамика социальных изменений в ситуации детей с ОВЗ и инвалидностью и их семей после осуществления практики):

Согласно результатам применение VR-технологий в арт-терапии оказывает стимулирующее действие на эмоции детей с ОВЗ и инвалидностью, повышает настроение; избавляет от навязчивых мыслей, настраивает на позитивный лад; улучшает когнитивные способности: мышление, память; способствует росту уровня социализации; повышает работоспособность, действует как мотиватор, избавляя от апатии и усталости.

Результаты внешней профессиональной экспертизы практики:

Презентация проекта на научных конференциях различных уровней

Описание инструментов сбора данных достижениями практикой социальных результатов:

- Анкета «Диагностика актуального состояния»;

	Пояснение
Технические требования реализации	к Для проведения диагностики актуального состояния ребёнка, необходимо провести психологическую консультацию с родителями, стандартное анкетирование, а также комплекс проективных методик с ребёнком, оценивающих его актуальное эмоциональное состояние
Требования специалистам	к Педагог-психолог, высшее психологическое образование Педагог дополнительного образования Медицинский работник
Опыт применения метода	Комплексное влияние изобразительного искусства, достигнутое при помощи использования VR-технологий способствует социальной адаптации детей, заставляет поверить в себя, активизирует работу мозговых структур, развивает воображение. Это позволяет сделать прогноз о перспективности использования данного направления в системе реабилитации детей и подростков.
Методическое обеспечение	Захаров А.В., Пятин В.Ф., Колсанов А.В., Повереннова И.Е., Сергеева М.С., Хивинцева Е.В., Коровина Е.С., Куцепалова Г.Ю. Использование виртуальной реальности в качестве средства ускорения двигательной реабилитации пациентов после перенесенного острого нарушения мозгового кровообращения. Наука и инновации в медицине 201; . Николенко Н., Гончарова О.В., Артемьева С.Б., Ачкасов Е.Е., Литвинова Е.Б. Игровая система виртуальной реальности в реабилитации детей с прогрессирующими мышечными дистрофиями, 2014;

	Арт-терапия - новые горизонты. Под ред. А.И.Копытина. М.: Когито-центр. 2006 г.
--	---

Описанию сведений о разработке и реализации индивидуальных реабилитационно-образовательных маршрутов в зависимости от нозологии, степени ограничений, психофизиологических особенностей, способностей и образовательных потребностей предполагают необходимость краткой характеристики следующих сведений при описании практики:

Наименование подраздела	Пояснение
Название	Арт-терапия в виртуальной реальности
Цели и задачи	<p>Данная терапия имеет две главные, основополагающие цели. С точки зрения искусства главное получать удовольствие от процесса, раскрыть творческий потенциал. С позиции психологии данная терапия призвана оказывать на ребенка терапевтические действие, решать внутренние психологические проблемы, конфликты, зажимы, неуверенность в себе. Арт-терапия в виртуальной реальности применяется для саморазвития, она снимает негативные эмоции, помогает успокоиться, привести эмоции, чувства, мысли к гармонии.</p> <p>На пути к своей цели арт-терапия в виртуальной реальности решает ряд немаловажных задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> развить пространственное мышление, воображение, фантазию; вызвать яркие эмоции; овладеть новыми знаниями, практическими навыками; развить самоконтроль; сконцентрировать внимание на чувствах, эмоциях; повысить самооценку; запустить механизм личностного роста; помочь успокоиться, расслабиться; выразить свои ощущения; подтвердить свою индивидуальность, значимость.
Нормативно-правовая база	<p>Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»</p> <p>Закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в российской Федерации»</p> <p>Письмо Минобрнауки России от 11.03.2016 № ВК-452/07 «О введении ФГОС ОВЗ»</p> <p>ФЗ 442</p>

Направленность	коррекция, профилактика, поддержка, просвещение, раскрытие потенциала
Основные группы получателей услуги	Дети с 7 до 18 лет
Нозологии	В работе с детьми с ограниченными возможностями арт-терапия в виртуальной реальности применяется: для снятия тревожностей и страхов; как седативное средство; как природный метод коррекции личностных и эмоциональных расстройств; для уменьшения выраженности клинической симптоматики расстройств личности и поведения.
Риски и ограничения	Трудности с включением в регулярное расписание Потеря интереса со стороны ребенка
Технические требования реализации	Программное обеспечение для компьютера, VR-очки с проводным подключением к ПК (персональному компьютеру), Джойстики для управления.
Требования к специалистам	Педагог—психолог —проведение тренингов личностного роста, коммуникативных навыков с использованием техник арт-терапии в виртуальном пространстве; Преподаватель ИЗО — уроки изобразительного искусства.

Социальная значимость	<p>Попадая в мир виртуальной реальности, возникает ощущение, что тело остается на месте, а голова переносится в другое пространство. И это может вызвать легкую дезориентацию, но это быстро проходит. Становится немного не по себе от того, что ты не видишь своего тела, и только джойстики являются продолжением твоих рук. Мозг начинает 100%-ное погружение и верит в эту историю, интерфейс очень хорошо продуман, управление интуитивное и сразу привыкаешь к нему. Предлагается несколько бескрайних полей для творчества, это белая комната, космическое пространство, и несколько видов пейзажей с ночным и дневным освещением, пьедестал для скульптур и манекен для создания одежды. Работать можно различными материалами - от простых карандашей, маркеров до всевозможных кистей. Имеются так же множество фактур это и мыльные пузыри, снежинки, языки пламени, неон и многое другое. Ко всему перечисленному, прилагается огромная цветовая палитра с различными свойствами. При помощи всех этих инструментов можно создать: реалистичный мир флоры и фауны, объемный мир каллиграфии, сделать макет любой инсталляции, смоделировать персонажа, скульптуру, или дизайн костюма и головного убора. Благодаря легкому перемещению можно отдаляться от объекта, или приближаться к нему, что позволяет более детально проработать изображаемое.</p>
Опыт применения метода	<p>Методика арт-терапии в виртуальном пространстве начала применяться с 2019 года. В пилотажном исследовании приняло участие 600 детей, проходящих реабилитацию в ЦРО№ 7</p>
Методическое обеспечение	<p>Захаров А.В., Пятин В.Ф., Колсанов А.В., Повереннова И.Е., Сергеева М.С., Хивинцева Е.В., Коровина Е.С., Куцупалова Г.Ю. Использование виртуальной реальности в качестве средства ускорения двигательной реабилитации пациентов после перенесенного острого нарушения мозгового кровообращения. Наука и инновации в медицине 201;</p> <p>. Николенко Н., Гончарова О.В., Артемьева С.Б., Ачкасов Е.Е., Литвинова Е.Б. Игровая система виртуальной реальности в реабилитации детей с прогрессирующими мышечными дистрофиями, 2014;</p> <p>Арт-терапия - новые горизонты. Под ред. А.И.Копытина. М.: Когито-центр. 2006 г.</p>