

Секция «28.14 Психология и психокоррекция нарушений психического развития детей и подростков»

**Разработка игрового мобильного приложения для развития навыка распознавания эмоций у школьников с расстройствами аутистического спектра**

**Научный руководитель – Макадей Людмила Ильинична**

***Болендр Ксения Александровна***

*Студент (бакалавр)*

Северо-Кавказский федеральный университет, Психолого-педагогический факультет,  
Кафедра общей психологии и психологии личности, Ставрополь, Россия

*E-mail: bolendrk@gmail.com*

Актуальность исследования обусловлена ростом распространённости расстройств аутистического спектра (РАС) и необходимостью поиска эффективных средств социализации детей с РАС. Ключевым дефицитом при РАС является нарушение эмоционального интеллекта, в частности способности распознавать эмоции других людей [3, 5]. Эта трудность носит не перцептивный, а смысловой характер: ребёнок видит мимику, но не связывает её с внутренним состоянием [5, 6]. Следствием становятся трудности коммуникации, тревожность и аутистическая изоляция.

Традиционные коррекционные методики (игротерапия, социальные истории, Floortime) доказали эффективность, однако их реализация ресурсоёмка и часто не решает проблему генерализации навыка [2, 4]. Цифровые технологии открывают новые возможности для структурированного, адаптивного и мотивирующего обучения, но анализ существующих приложений выявил недостатки: слабый учёт сенсорных особенностей детей с РАС, отсутствие научно обоснованного дизайна [1, 7].

Цель работы - теоретическое обоснование и разработка игрового мобильного приложения для развития навыка распознавания базовых эмоций у школьников с РАС 7-12 лет. Гипотеза: систематическое использование приложения, спроектированного с опорой на теорию зоны ближайшего развития (Л.С. Выготский), современные представления об аффективной сфере при РАС (К.С. Лебединская, О.С. Никольская, Е.Р. Баенская) и принципы сенсорно-безопасного дизайна, будет способствовать повышению точности идентификации эмоций и снижению ситуативной тревожности.

Теоретико-методологическую основу составили культурно-историческая теория Л.С. Выготского [4], клинико-психологические концепции РАС [3, 5, 6], а также исследования в области применения цифровых технологий в коррекционной работе [7].

На основе анализа литературы сформулированы принципы разработки приложения:

1. Опора на игру как ведущую деятельность и зону ближайшего развития. Игра с правилами создаёт предсказуемую среду, необходимую для обучения детей с РАС [4].

2. Сенсорная безопасность и учёт особенностей восприятия. Для детей с РАС характерна гиперсензитивность к сенсорным стимулам [6]. Интерфейс выполняется в спокойной сине-оранжевой гамме, исключаются резкие звуки и мигания, предусматривается регулировка громкости [1].

3. Мотивация через дозированные сенсорные стимулы. В качестве поощрения предполагается использовать короткие сенсорно приятные анимации (мыльные пузыри), что конструктивно использует потребность в аутостимуляции [3].

4. Поэтапное формирование навыка и опора на склонность к систематизации. Структура приложения включает три модуля: «Знакомство» (формирование эталонного образа

эмоций), «Конструктор» (анализ мимических признаков) и «Эмоции в ситуации» (распознавание в социальном контексте). Каждый модуль содержит градацию сложности.

Пользовательский интерфейс проектируется с учётом требований инклюзивного дизайна: минимализм, предсказуемая навигация, крупные интерактивные элементы, нейтральный персонаж-помощник (кот), отсутствие жёстких таймеров, мягкая обратная связь при ошибках [1].

Новизна работы заключается в систематизации психолого-педагогических требований к разработке игровых приложений для детей с РАС и обосновании трёхмодульной структуры обучения. Практическая значимость определяется созданием методически обоснованного продукта, готового к внедрению в коррекционно-развивающую работу после экспериментальной проверки.

Дальнейшие перспективы исследования включают апробацию приложения в образовательных учреждениях и оценку его эффективности.

### Источники и литература

- 1) Абакумова Н.Н., Милованова А.Н. Разработка дизайна интерфейса приложения для развития эмоционального интеллекта детей с расстройствами аутистического спектра // Гуманитарная информатика. 2019. № 16. С. 28–33.
- 2) Барковская А.Н. Игровая деятельность как средство развития социальных эмоций у детей с расстройствами аутистического спектра // Вестник науки. 2025. № 11 (92). Т. 1. С. 651–657.
- 3) Баенская Е.Р. Помощь в воспитании детей с особым эмоциональным развитием (ранний возраст). М.: Теревинф, 2019.
- 4) Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1996. №6. С. 82–86.
- 5) Никольская О.С., Баенская Е.Р., Либлинг М.М. Аутичный ребенок. Пути помощи. М.: Теревинф, 2007.
- 6) Лебединский В.В. Нарушения психического развития в детском возрасте. М.: Академия, 2003.
- 7) Grynszpan O., Weiss P.L., Perez-Diaz F., Gal E. Innovative technology-based interventions for autism spectrum disorders: A meta-analysis // Autism. 2014. Vol. 18(4). P. 346–361.