

Воронец Татьяна Владимировна

магистрант

Научный руководитель

Бумаженко Наталья Ивановна

канд. пед. наук, доцент, заведующая кафедрой

УО «Витебский государственный университет

имени П.М. Машерова»

г. Витебск, Республика Беларусь

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Аннотация:** статья посвящена проблеме поиска образовательных технологий, обеспечивающих эффективную реализацию принципа инклюзии в образовании в Республике Беларусь. Авторами определена суть игровых технологий как метода обучения детей с особенностями психофизического развития, представлены классификации игровых технологий, описаны задачи и средства, которые решаются во время обучения детей с применением игровых технологий, обобщен опыт использования квест-игр в обучении детей с особыми образовательными потребностями.*

***Ключевые слова:** инклюзивное образование, игровые технологии, игра.*

Инклюзивное образование является неотъемлемой частью современной образовательной парадигмы и предполагает совместное обучение как нормально развивающихся, так и детей с особенностями в развитии (ОПФР). Согласно статье 49 Конституции Республики Беларусь, каждый учащийся имеет право на образование в соответствии со своими способностями [7]. Вместе с тем, статья 2 «Основы государственной политики в сфере образования» Кодекса Республики Беларусь об образовании, утверждает реализацию принципа инклюзии в образовании [6].

Обозначенные вышеупомянутыми нормативно-правовыми актами процессы гарантируют получение детьми, имеющими особые образовательные потребности, не только учебных знаний, но и возможности полноценной жизни в обществе через успешную социализацию. Совместное обучение, трудовая и творческая деятельность нивелируют различия между учащимися с особенностями психофизического развития и нормально развивающимися сверстниками, формируют морально-нравственные основы личности, развивают понимание, терпение, толерантность, сопереживание, стремление помогать, что крайне важно для современного общества [11, с. 134].

Не секрет, что организация инклюзивной образовательной среды направлена на расширение спектра используемых педагогических технологий. Помимо традиционных (репродуктивных) стали активно использоваться технологии активизации познавательной деятельности обучающихся. Это связано с тем, что слишком формализованные уроки зачастую не вызывают интереса у обучающихся, особенно у детей с особенностями психофизического развития. Доказанным является факт, что стремление к познанию окружающего мира формируется быстрее, если каждый учащийся включен в игровую творческую деятельность [3, с. 100].

Игровые технологии являются уникальными и универсальными, так как способны сделать образовательный процесс интересным и захватывающим для учащихся как на творческом и исследовательском уровне, так и при изучении учебных дисциплин. Это связано с применением широкого спектра методов и подходов к организации образовательного процесса через использование различных игровых форм и заданий [1].

Реализация игровой педагогической технологии представляет собой последовательную деятельность учителя, включающую: подбор, разработку, подготовку игр; включение детей в игровую деятельность; осуществление самой игры; подведении итогов, результатов игровой деятельности.

Специфика игровой технологии заключается в создании особой формы как межличностного, так и учебного взаимодействия педагога и учащихся (включая

детей с ОПФР), стимулирующей и мотивирующей воспитанников к активной познавательной деятельности. Эффективность педагогической игры напрямую зависит от реализации ее основных компонентов: формулировки образовательной цели в виде игровой задачи; использования учебного материала как основы для игры; связывания успешного выполнения задания с игровым результатом. Важным достоинством использования игровых технологий является, на наш взгляд, наличие позитивно окрашенной мотивации и интереса. Именно яркая эмоциональная насыщенность, живой интерес, внутреннее принятие правил игры и желание активного взаимодействия, отличает игровые технологии от привычных репродуктивных форм обучения.

Не случайно Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков, С. А. Шмаков, Г. К. Селевко, М. С. Коган, Е.И. Добринская и Э. В. Соколов и другие обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения [10, с. 20]. Пристальное внимание к детской игре как эффективному процессу активизации и развития ребенка, потребовало систематизировать имеющийся педагогический опыт и попытаться создать унифицированную классификацию детских игр.

Так, С.А. Шмаков, взяв за основу человеческую деятельность, которую отражают игры, делит все детские игры на следующие виды:

Физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстагические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия).

Интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные); строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры); игровые методы обучения.

Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые игры (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы); деловые игры (организационно-

деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

Комплексные игры: коллективно-творческая деятельность; досуговая деятельность [12].

Г.К. Селевко, в свою очередь, разделяет игры по виду деятельности на физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.

По характеру процесса обучения автор предлагает выделить: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. игры.

По предметной области Г.К. Селевко предлагает выделить: математические, химические, биологические, физические, экологические; музыкальные, театральные, литературные; трудовые, технические, производственные; физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные; обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров предложили разделить игры на два основных типа: естественные и искусственные.

Естественные игры, по их мнению, имеют три рода: игры теплокровных животных и их детенышей; игры первобытных людей и их детей; игры современных детей на разных стадиях развития.

Искусственные игры были разделены на два рода: детские игры и результативные игры [8].

Многие исследователи [2] в отдельную группу выделяют дидактические игры, которые классифицируют следующим образом:

Игры интеллектуальные куда входят: игры-головоломки; словесные игры; игры-предположения; игры-загадки; ребусы, шарады; шахматы; шашки; логические игры.

Игры эмоциональные: игры с народной дидактической игрушкой; игры-развлечения; сюжетные игры обучающегося содержания; словесно-подвижные; игры-беседы.

Игры регулятивные: игры с прятанием и поиском; настольно-печатные игры; игры-поручения; игры-соревнования; игры по корректировке речи.

Игры творческие: игры-фокусы; музыкально-хоровые игры; игры-труд; театрализованные; игры в фанты.

Игры социальные: игры с предметами; сюжетно-ролевые обучающего характера; игры-экскурсии; игры-путешествия [2].

Опыт показывает, что при обучении детей с особыми образовательными потребностями, чаще всего используются дидактические игры, поскольку они являются отличной возможностью для активизации познавательной деятельности обучающихся, формирования положительной мотивации на учение, развития межличностной коммуникации.

Одной из современных разновидностей дидактической игры являются мультимедийные дидактические игры. Это обусловлено доступностью, яркостью, динамичностью, музыкальным сопровождением, звуковыми и анимационными эффектами предлагаемого учебного материала. С помощью игр можно помочь ребенку осознать изучаемый материал, применять правила, закрепить изученное. Это особенно актуально при обучении детей с особыми образовательными потребностями в условиях реализации принципа инклюзии в образовании.

Стоит упомянуть и такое направление игровой детской технологии как квест. Квест – это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решить разнообразные задачи для достижения поставленной цели.

Задачи квест-занятия с младшими школьниками могут быть разными как по содержанию, так и по наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, коммуникативные, экологические, профорientационные, спортивно-оздоровительные. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения, значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест-игра представляет собой своеобразный сплав всех образовательных областей, так как во время решения поставленных задач, происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности: игровой (дидактическая,

подвижная, спортивная); социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, организация безопасной жизнедеятельности); художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.); познавательно-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т. д.); театрально-музыкальной; восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством [4].

Именно благодаря игровым технологиям возможно решение определенного круга задач при взаимодействии с детьми с особенностями психофизического развития: эффективнее усваивается учебная программа; становятся понятными правила поведения; осваиваются новые социальные роли; приобретаются навыки совместной коллективной деятельности; накапливаются культурные традиции [3, с. 22].

Игра как форма организации инклюзивного образовательного пространства обеспечивает успешность адаптации ребенка к новым обстоятельствам развития; эффективную социализацию; сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья учащихся. Именно игровая деятельность отражает в условно-обобщенной форме отношение человека к миру, людям, к самому себе, имеет целью самовыражение индивида, формирует у него типы социального поведения, а также прогнозирует ситуации общения [5, с. 98].

Таким образом, игровые занимают важное место при организации инклюзивного образовательного процесса, помогают детям социализироваться, научиться работать в коллективе, дают возможность на доступном уровне понять и осознать информацию, систематизировать ее, повторить, закрепить и применить в повседневной жизни.

Список литературы

1. Абдурахманова Ф.А. Игровые технологии в начальной школе / Ф.А. Абдурахманова, Т.И. Прудникова // Традиции и инновации в педагогике начальной школы: материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Симферополь, 21 апреля 2022 года). – Вып. 13. –

Симферополь: ГБОУ ВО Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова», 2022. – С. 9–11. – EDN IUFNTI

2. Бумаженко Н.И. Классификация дидактических игр: теоретический аспект / Н.И. Бумаженко // Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя П.М. Машэрава. – 2001. – №2 (20). – С. 65–68. EDN VTFECN

3. Деменева М.Н. Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе в условиях инклюзивного образования / М.Н. Деменева, Л.В. Осипова. – С. 99.

4. Егорова Т.Н. Развитие связной речи у старших дошкольников посредством квест-технологии / Т.Н. Егорова // Современная образовательная среда: теория и практика: сборник материалов VII Международной научно-практической конференции (Чебоксары, 7 февраля 2020 года). – Чебоксары: Интерактив плюс, 2020. – С. 56–57. EDN NDULUF

5. Измайлова А.Т. Игровая деятельность как фактор активизации деятельности младших школьников / А.Т. Измайлова // Актуальные вопросы модернизации российского образования: материалы XX Международной научно-практической конференции (Таганрог, 31 октября 2014 года) / Центр научной мысли. – Таганрог: Спутник+, 2014. – С. 97–99. EDN RPNPBA

6. Кодекс Республики Беларусь об образовании: [принят Палатой представителей 2 декабря 2010 г. : одобрен Советом Республики 22 декабря 2010 г.]: по состоянию на 1 сентября 2022 г. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2022. – 510 с

7. Конституция Республики Беларусь: с изменениями и дополнениями, принятыми на республиканских референдумах 24 ноября 1996 г., 17 октября 2004 г. и 27 февраля 2022 г.: офиц. изд. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2022. – 77 с.

8. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П.И. Пидкасистый., Ж.С. Хайдаров; Московский педагогический университет. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с

9. Рудакова С.А. Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе / С.А. Рудакова // Проблемы педагогики. – 2019. – №5 (44). – С. 19–21. EDN FXRDEW

10. Харламова Е.А. Важность игровых технологий в школе / Е.А. Харламова // Студенческая наука и XXI век. – 2014. – №11. – С. 124–127. EDN TJFODJ

11. Черникова Н.А. Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе в условиях инклюзивного образования / Н.А. Черникова // Педагогический опыт: от теории к практике: сборник материалов XII Международной научно-практической конференции (Чебоксары, 3 апреля 2020 года) / ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова»; Актюбинский региональный государственный университет им. К. Жубанова. – Чебоксары: Интерактив плюс, 2020. – С. 134–135. EDN VFHOBP

12. Шмаков С.А. Игры учащихся-феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая шк., 1994. – 238 с.