

Акубекова Алёна Александровна

студентка

Жуйкова Дарья Евгеньевна

студентка

Научный руководитель

Шер Марина Леонидовна

канд. экон. наук, доцент, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

DOI 10.31483/r-138018

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА С ОВЗ

***Аннотация:** статья посвящена актуальной проблеме психолого-педагогического сопровождения младших школьников с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) средствами дидактической игры. В работе рассматривается роль дидактической игры как эффективного инструмента коррекционно-развивающей работы, способствующего активизации познавательной деятельности, развитию социально-коммуникативных навыков и эмоционально-волевой сферы учащихся.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, психолого-педагогическое сопровождение, младший школьник, ограниченные возможности здоровья (ОВЗ), особые образовательные потребности, активизация познавательной деятельности.*

Современная образовательная практика демонстрирует устойчивую тенденцию к увеличению числа учащихся, характеризующихся особыми образовательными потребностями. Данная динамика актуализирует необходимость переосмысления подходов к работе с детьми с ОВЗ, включая:

– глубокий анализ их психолого-педагогических особенностей;

- безусловное признание их права на доступное и качественное образование;
- проектирование условий для их системной интеграции в учебные коллективы.

Указанные аспекты требуют от педагогической общественности не только теоретического понимания специфики развития таких детей, но и практической готовности к созданию инклюзивной среды, способствующей их социализации и академической успешности.

Н.М. Назарова дает такое определение: «Психолого-педагогическое сопровождение детей с ОВЗ – это система деятельности психологов, педагогов, родителей, направленная на создание благоприятных социально-психологических условий для детей с проблемами в развитии, от которых зависит улучшение их психофизического состояния и успешность адаптации в обществе» [1].

В условиях инклюзивного образования психолого-педагогическое сопровождение может быть организовано как индивидуально, так и фронтально. Индивидуальная работа представляет собой индивидуальное обучение, в котором взаимодействуют педагог-психолог и ребёнок. Фронтальная работа осуществляется взаимодействием специалиста по сопровождению со всем коллективом [8].

Целью такого сопровождения является создание психологически комфортных и благоприятных условий для полноценного, базового, успешного развития обучения ребенка с особыми образовательными потребностями [5].

В системе психолого-педагогического сопровождения обучающихся с ОВЗ ключевое значение приобретают следующие коррекционно-развивающие технологии.

1. Информационные технологии – направлены на формирование предметных компетенций (усвоение фактологических знаний, алгоритмических умений, практико-ориентированных навыков).

2. Операционные технологии – обеспечивают развитие метакогнитивных навыков (планирование деятельности, контроль результатов, коррекция ошибок).

3. Технологии саморазвития – способствуют формированию навыков саморегуляции (управление эмоциональными состояниями, целеполагание, рефлексия собственных достижений).

4. Эвристические технологии – стимулируют креативное мышление через решение открытых задач, проектирование гипотез, генерацию оригинальных идей.

5. Прикладные технологии – формируют операционально-деятельностные компетенции (применение знаний в моделируемых и реальных жизненных ситуациях).

«Как показывает практика, дети с ограниченными возможностями здоровья склонны к большей утомляемости, испытывают ряд определенных сложностей в освоении образовательных программ и поэтому использование новых форм технологий обучения, таких как информационные, дистанционные, с возможностью записи, повторного просмотра и т. д., приходят на помощь как обучающемуся, так и учителю» [11].

В системе развития познавательных способностей младших школьников с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) дидактическая игра выступает ключевым педагогическим инструментом. Данная форма деятельности обладает значительным потенциалом для обогащения содержания как учебных, так и внеурочных занятий.

Классификация дидактических игр может быть осуществлена на основе их влияния на отдельные компоненты психики.

1. Интеллектуальные – активизируют когнитивные процессы (анализ, сравнение, установление причинно-следственных связей).

2. Эмоциональные – ориентированы на стимуляцию позитивных эмоциональных состояний, связанных с коллективной деятельностью, учебными достижениями и процессом познания.

3. Регулятивные – способствуют формированию волевой саморегуляции, целеполагания и навыков принятия решений.

4. Творческие – развивают креативное мышление, воображение и нестандартные подходы к решению задач.

5. Социальные – направлены на социализацию, освоение норм коммуникации и этических принципов [2; 3; 8].

Дополнительными критериями систематизации игр служат:

- специфика учебного содержания;
- уровень познавательной активности участников;
- формы организации взаимодействия между обучающимися;
- степень вовлеченности педагога в игровой процесс.

Образовательная эффективность дидактических игр определяется их многокомпонентным воздействием на личность. Вариативность игровых методов, применяемых для решения учебно-развивающих задач, усиливает мотивацию учащихся к изучению окружающей действительности. При этом ключевой особенностью данной технологии является её полифункциональность, обеспечивающая одновременное развитие интеллектуальной, эмоционально-волевой и социальной сфер.

Реализация дидактических игр в работе с детьми с ОВЗ позволяет достичь следующих образовательных результатов:

- стимулирование познавательной активности;
- диагностика исходного уровня знаний и навыков;
- оценка степени усвоения учебного материала;
- автоматизация предметных умений через практико-ориентированные задания;
- формирование базовых рефлексивных навыков и операций мышления (сравнение, классификация, синтез информации) [2; 3; 8].

Дидактические игры – ключевой инструмент психолого-педагогического сопровождения, особенно для детей с ОВЗ. Они способствуют развитию познавательных процессов (внимание, память, мышление), формированию социально-коммуникативных навыков (общение, сотрудничество, эмпатия) и развитию эмоционально-волевой сферы (саморегуляция, мотивация, самооценка). Игры легко адаптируются под индивидуальные потребности, обеспечивают наглядность, практическую направленность обучения и создают позитивный эмоциональный фон, способствуя успешной адаптации и социализации ребёнка [10].

Дидактическая игра преследует две основные цели: первая цель является обучающей, которую преследует взрослый, педагог, психолог; вторая цель, именно игровая, ради которой действует сам ребенок. Такой двойственный характер дидактической игры повышают интерес ребенка, эффективность овладения конкретным учебным материалом и должна отвечать требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. В дидактической игре есть дидактическая задача, игровые действия и правила.

По нашему мнению, наиболее широкая и актуальная классификация дидактических игр приводится у Шмакова Сталя Анатольевича. Он предложил несколько подходов к классификации, что отражает сложность феномена игры. Сталь Анатольевич подробно рассматривает их в своей книге «Игры учащихся-феномен культуры» (1994) [12].

Классификация состоит из четырёх классов игр и их подробных характеристик.

1. Физические и психологические игры и тренинги. К ним относятся двигательные (спортивные, подвижные, моторные), экстатические, экспромтные игры и развлечения, лечебные игры (игротерапия).

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

3. Социальные игры. К ним относятся творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссёрские, игры-драматизации, игры-грёзы) и деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные). Комплексные игры.

В основу классификации взяты умения человека, задействованные в игре психические функции, наличие риска, интенсивность игрового поведения, импровизация [6; 12].

Шмаков свою классификацию делит на внешние и внутренние признаки. Внешние признаки – это наблюдаемые характеристики, поверхностные, которые

можно увидеть, не углубляясь в процесс. А внутренние – это сама сущность игры, её структура и смысл. Внешние признаки разделяют: по содержанию, форме проведения, количеству игроков, составу, наличию дополнительных средств, по длительности и месту проведения (табл. 1).

Таблица 1

Внешние признаки в классификации
дидактических игр С.А. Шмакова [12]

<i>Признаки</i>	<i>Описание</i>
Содержание	Можно рассмотреть по степени регуляции-наличию правил. С правилами (регламентированные): спортивные игры, подвижные, интеллектуальные, музыкальные, корректирующие и т. д. Без правил (свободные, импровизированные): театральные, художественные, с уклоном на какую-то профессию и т. д.
Форма	Театральная, песни, танцы.
Количество игроков	Индивидуальные, парные, групповые, командные и иногда выделяют ещё массовые.
Состав	Возраст (младенцы, дошкольники, младшие школьники и т. д.), пол (мальчики и девочки)
Длительность проведения	Кратковременные и длительные.
Место проведения	На уроке, внеурочные и во время выполнения домашнего задания.
Наличие дополнительных средств	С использованием их, например такие как: мяч, верёвка, карточки и другие

Внутренние признаки разделяют: по содержанию, мотиву игры, способам игрового взаимодействия, по цели игры и уровню развития игровой деятельности (табл. 2).

Таблица 2

Внутренних признаки в классификации
дидактических игр С.А. Шмакова [12]

<i>Признаки</i>	<i>Описание</i>
Содержание	Творческие, дидактические, спортивные, подвижные, сюжетно-ролевые и другие.
Мотив игры	Соревновательные, познавательные, творческие и коммуникативные
Способ игрового взаимодействия	Соперничество, сотрудничество, соревнование.

Цель игры	Развлечение, обучение, развитие, социализация, самоутверждение.
Уровень развития игровой деятельности	Сенсорные, сюжетно-ролевые, с правилами

Считается, что классификация Шмакова Сталя Анатольевича является основной, которую можно и нужно дополнять. Появляется всё больше возможностей и видов игр, которые могут помочь в сопровождении младших школьников с особыми образовательными потребностями (ООП).

«Практическое применение игровых технологий для стимуляции познавательной активности младших школьников с ОВЗ открывает широкие возможности для их всестороннего развития. Разнообразие форм игровой деятельности позволяет педагогам выбирать наиболее подходящие методики в зависимости от индивидуальных особенностей каждого ребенка. Исследования и практические примеры, представленные российскими авторами, подтверждают высокую эффективность использования игровых технологий в коррекционной педагогике» [2].

Дидактическая игра выступает незаменимым инструментом психолого-педагогического сопровождения младших школьников с ОВЗ. Её гибкость и адаптивность позволяют учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка, создавая благоприятные условия для развития познавательной деятельности, социально-коммуникативных навыков и эмоционально-волевой сферы. Правильно подобранные и организованные дидактические игры способствуют формированию уверенности в себе, повышению мотивации к обучению и успешной интеграции младших школьников с ОВЗ в образовательный процесс.

Дальнейшее изучение и разработка новых методик применения дидактических игр в работе с детьми с особыми образовательными потребностями представляется важным направлением современной специальной педагогики и психологии. Это позволит создать более эффективную систему поддержки и сопровождения, направленную на максимальное раскрытие потенциала каждого ребенка.

Список литературы

1. Аксенова Л.И. Социальная педагогика в специальном образовании: учебное пособие / Л.И. Аксенова. – М.: Академия, 2001. – 192 с. – ISBN 5–7695–0556–7.
2. Голодняк А.С. Применение игровых технологий для стимуляции познавательной активности младших школьников с ограниченными возможностями здоровья / А.С. Голодняк, М.Л. Шер // Сормовские чтения-2025: научно-образовательное пространство, реалии и перспективы повышения качества образования: Материалы Международной научно-практической конференции (Краснодар, 14 февраля 2025 г.). – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 284–286. – DOI 10.31483/r-116189. – EDN NLLPDW.
3. Голодняк А.С. Информационные технологии в процессе обучения детей младшего школьного возраста с ограниченными возможностями здоровья / А.С. Голодняк // Цифровизация в системе образования: передовой опыт и практика внедрения (Краснодар, 22 марта 2024 г.). – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 25–29. – DOI 10.31483/r-110622. – EDN LJXQZY.
4. Виноградова В.С. Инновационные подходы в образовании и преподавании / В.С. Виноградова, М.В. Гордиенко, В.М. Гребенникова [и др.]. – Н. Новгород: Профессиональная наука, 2021. – 110 с. – ISBN 978–1–005–85114–9. – EDN IKEYCO.
5. Ковалева А.Н. Психолого-педагогическое сопровождение социализации младших школьников с ограниченными возможностями здоровья в инклюзивной образовательной организации / А.Н. Ковалева, Е.А. Шаталова // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – №80–4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3M6A2p> (дата обращения: 10.03.2025).

6. Рыжова Н.И. Дидактические возможности и результативность использования игровых образовательных практик для формирования компетенций педагогических кадров в области обеспечения информационной безопасности школьников / Н.И. Рыжова, Н.Б. Тралкова, Е.А. Магазейщиков [и др.] // Вестник МГПУ. Серия: Информатика и информатизация образования. – 2024. – №2 (68) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3M6A6u> (дата обращения: 10.04.2025).

7. Современный образовательный процесс: психолого-педагогическое сопровождение, воспитательные стратегии: Материалы Международной научно-практической конференции (Краснодар, 28 ноября 2024 г.). – Чебоксары: Среда, 2024. – 460 с. – ISBN 978–5-907830–92–9. – DOI 10.31483/a-10658. – EDN GUEIER.

8. Субботина Л.Г. Психолого-педагогическое сопровождение учащихся в условиях личностно-ориентированного обучения: 13.00.01: дис. ... канд. пед. наук / Л.Г. Субботина; Кемеровский государственный университет. – Кемерово, 2016. – 213 с.

9. Сормовские чтения-2025: научно-образовательное пространство, реалии и перспективы повышения качества образования: Материалы Международной научно-практической конференции (Краснодар, 14 февраля 2025 г.). – Чебоксары: Среда, 2025. – 432 с. – ISBN 978–5-907965–24–9. – DOI 10.31483/a-10694. – EDN VCJEDS.

10. Мельник А.О., Бухалина Н.М., Тетеркина С.П., Журавлева Е.А. Сущность понятия «Дидактические игры» и роль дидактических игр в процессе обучения // Интерактивная наука – 2022. – №6 (71) – С. 47–48 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3M6AEE> (дата обращения: 10.04.2025). DOI 10.21661/r-556872. EDN TATUSK

11. Шер М.Л. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем школьном возрасте и специфика когнитивной сферы / М.Л. Шер, Е.А. Новикова // Сормовские чтения-2025: научно-образовательное пространство, реалии и перспективы повышения качества образования: Материалы Международной научно-практической конференции (Краснодар, 14 февраля 2025 г.). – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 425–429. – DOI 10.31483/r-126549. – EDN RKJIE.

12. Шер М.Л. Вопросы применения дистанционных образовательных технологий в условиях инклюзивного образования / М.Л. Шер, А.Д. Сафронова, Л.В. Миронов // Современный образовательный процесс: психолого-педагогическое сопровождение, воспитательные стратегии: материалы Междунар. науч.-практ. конф. (Краснодар, 28 нояб. 2024 г.). – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 212–215. – ISBN 978–5-907830–92–9. – DOI 10.31483/r-114379. EDN GDSOYP

13. Шмаков С.А. Игры учащихся-феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая шк., 1994. – 238 с. – ISBN 5–7301–0064–7.