

Голодняк Анастасия Сергеевна

магистрант

Шер Марина Леонидовна

канд. экон. наук, доцент

Каретникова Екатерина Игоревна

магистрант

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТА

***Аннотация:** в статье исследуются возможности применения методов геймификации в коррекционно-развивающем обучении младших школьников с нарушением интеллекта. В условиях реализации принципов инклюзивного образования особую актуальность приобретают педагогические технологии, способные компенсировать когнитивные дефициты и активизировать познавательную деятельность. На основе анализа работ Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, Ж. Пиаже, А.Р. Лурия, а также современных эмпирических исследований (Н.А. Котелевцева, Н.Л. Караваева и др.) рассматриваются механизмы влияния игровых элементов, таких как системы баллов, уровневого усложнения, немедленной обратной связи на развитие внимания, памяти, саморегуляции и социальных навыков у данной категории обучающихся. Подчеркивается необходимость глубокой адаптации геймифицированных методов под специфические психофизические особенности детей с интеллектуальными нарушениями.*

***Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, младший школьный возраст, дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), нарушение интеллекта, познавательный интерес, игровая деятельность, коррекционное обучение, инклюзивное образование.*

Современная российская система образования стремится к обеспечению равных возможностей для всех участников образовательного процесса, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Федеральный закон от 24 ноября 1995 г. №181-ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» закрепляет недопустимость дискриминации по признаку инвалидности и гарантирует право на доступное и качественное образование [14]. В этом контексте особенно остро встает задача разработки эффективных педагогических стратегий для работы с детьми с нарушением интеллекта как одной из наиболее уязвимых категорий учащихся, испытывающих трудности в усвоении учебного материала, концентрации внимания и формировании учебной мотивации.

Младший школьный возраст является сензитивным периодом для развития познавательных процессов, формирования учебной деятельности и социализации личности. Однако переход от игровой к учебной деятельности у детей с интеллектуальными нарушениями часто затруднен, что требует использования особых методов обучения. Одним из таких перспективных подходов выступает геймификация – целенаправленное внедрение игровых механик (баллы, уровни, награды, обратная связь) в неигровые контексты, в том числе в образовательный процесс [3].

Целью настоящей статьи является теоретический анализ эффективности методов геймификации в развитии познавательных процессов у младших школьников с нарушением интеллекта и обоснование необходимости их адаптации к специфическим образовательным потребностям данной категории обучающихся.

Методологическую базу исследования составляют положения культурно-исторической теории Л.С. Выготского, деятельностного подхода А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина, конструктивизма Ж. Пиаже, а также концепция трех функциональных блоков мозга А.Р. Лурия.

Согласно Л.С. Выготскому, игра создает зону ближайшего развития, в которой ребенок опережает свой реальный уровень развития благодаря взаимодействию со взрослым или более компетентным сверстником [2]. Геймифицированные задания, структурированные по принципу поддержки и самостоятельности, позволяют воссоздать эту зону в учебной среде.

Д.Б. Эльконин подчеркивал, что игра – это не только источник удовольствия, но и форма освоения социальных норм и ролей, особенно важная для детей с отклонениями в развитии [15]. В условиях инклюзии геймификация позволяет транслировать эти принципы через интерактивные сценарии, где каждый ребенок может «примерить» успешную роль ученика.

Ж. Пиаже рассматривал игру как механизм ассимиляции и аккомодации, через который ребенок активно строит знания [10]. Для детей с нарушением интеллекта, находящихся на стадии конкретных операций, игровая форма предоставляет возможность экспериментировать с объектами, классифицировать, сравнивать и делать выводы в наглядно-действенном плане.

А. . Лурия в своей нейропсихологической модели указывал на три блока мозга, отвечающие за регуляцию внимания, переработку информации и программирование поведения. Геймификация, особенно с элементами немедленной обратной связи и визуализации прогресса, способствует тренировке именно этих функций, что особенно важно при работе с детьми с интеллектуальными нарушениями [8].

Рассмотрим эмпирические данные и практические аспекты применения геймификации.

Исследование Н.А. Котелевцева и В.А. Кудиновой показало, что использование игротерапии (ролевых, дидактических, арт-игр) привело к значительному улучшению показателей словесно-логической памяти у 50% участников с легкой степенью интеллектуальных нарушений: увеличился объем запоминания, повысилась точность пересказа, снизилось количество ошибок [6]. Однако у детей с умеренной степенью нарушения эффект был слабее, что подтверждает необходимость дифференцированного подхода.

В рамках изучения формирования мотивации и саморегуляции Н.Л. Караваев продемонстрировал, что внедрение системы уровней, баллов и визуализации достижений (например, «карта успеха» или «дерево знаний») привело к 100%-ной выполнимости домашних заданий в экспериментальной группе [5]. Это связано с тем, что геймификация снижает страх ошибки: каждое задание

воспринимается как «уровень», который можно пройти повторно без наказания. Такой подход развивает внутреннюю мотивацию и навыки саморегуляции.

Гибридные игры (сочетающие цифровые и физические элементы) особенно эффективны для развития коммуникативных навыков. Например, совместное прохождение квеста требует распределения ролей, согласования действий и вербального общения, что способствует социализации детей с ОВЗ [7].

Несмотря на высокий потенциал, геймификация сталкивается с рядом вызовов.

1. Отсутствие адаптации под нозологические особенности: многие цифровые платформы разрабатываются без участия дефектологов и не учитывают особенности восприятия, мышления и работоспособности детей с интеллектуальными нарушениями;

2. Риск перегрузки: чрезмерное количество стимулов (звуки, анимации, награды) может вызывать утомление и рассеянность у данной категории детей;

3. Недостаток долгосрочных исследований: большинство работ фокусируются на краткосрочной вовлеченности, тогда как важно изучать влияние геймификации на устойчивое развитие когнитивных функций и академических навыков.

Геймификация представляет собой мощный инструмент инклюзивного образования, способный не только повысить мотивацию, но и компенсировать когнитивные дефициты у младших школьников с нарушением интеллекта. Однако ее эффективность напрямую зависит от степени адаптации к индивидуальным особенностям ребенка.

Только такой комплексный подход позволит раскрыть потенциал каждого ребенка с ОВЗ и обеспечить его успешную интеграцию в образовательное и социальное пространство.

Список литературы

1. Валиева Н.И. Развитие мотивации учебной деятельности младших школьников / Н.И. Валиева // Педагогика: история, перспективы. – 2025. – Т. 8. №1. – С. 14–27. DOI 10.17748/2686-9969-2025-8-1-14-27. EDN SMTVIW

2. Выготский Л.С. Мышление и речь. Психология искусства. Вопросы детской психологии / Л. С. Выготский. – М.: Эксмо, 2024. – 560 с.

3. 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 февр. 2025 г.). – Чебоксары: Среда, 2025. – С. 284–286. DOI 10.31483/r-116189. EDN NLLPDW
4. Ефаненков Н.М. Геймификация и влияние геймификации на когнитивные способности и мотивацию в обучении как элемента образовательной культуры / Н.М. Ефаненков, К.А. Зорин // Актуальные исследования. – 2024. – №25-1(207). – С. 99–102. EDN GQYJSO
5. Караваев Н.Л. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса / Н.Л. Караваев. – Киров: ВятГУ, 2019. – 105 с. EDN JPEDDH
6. Котелевцев Н.А. Возможности использования игровой терапии в коррекции словесно-логической памяти / Н.А. Котелевцев // Интегративные тенденции в медицине и образовании. – 2016. – Т. 4. – С. 82–88. EDN YIOTGX
7. Кузнецова Е.В. Игровая технология как средство социализации младших школьников с ОВЗ / Е.В. Кузнецова // Конструктивные педагогические заметки. – 2024. – №2(22). – С. 76–83. EDN XBCLMY
8. Куликов В.П. Игровые элементы геймификационной системы / В.П. Куликов // Вестник Алматинского университета энергетики и связи. – 2019. – №4(47). – С. 250–255. DOI 10.51775/1999-9801_2019_47_4_250. EDN QINYYN
9. Макуха Л.С. Геймификация в образовании детей с ограниченными возможностями здоровья / Л.С. Макуха, Е.А. Шумилова // Дефектология и образование в наши дни. – Краснодар, 2023. – С. 294–302. EDN DHAJLC
10. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка / Ж. Пиаже. – СПб.: Союз, 1997. – 256 с.
11. Психологическая теория деятельности / под ред. А.А. Леонтьева. – М.: Смысл, 2006. – 389 с.

12. Рынкевич А.В. Использование нейротехнологии геймификации в инклюзивном образовании / А.В. Рынкевич // Социальное развитие детей. – Елец, 2022. – С. 301–304. EDN HLBLSZ

13. Терешкина К.Д. Современные тенденции в организации образовательной среды для детей с ОВЗ / К.Д. Терешкина // Менеджмент в образовании. – М., 2024. – С. 245–251. EDN ERKBTM

14. Федеральный закон «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» от 24.11.1995 №181-ФЗ (ред. от 24.07.2024) // Собрание законодательства РФ. – 1995. – № 48. – Ст. 4563 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://base.garant.ru/10164504/> (дата обращения: 01.11.2025).

15. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Академия, 2006. – 360 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.NTM> (дата обращения: 01.11.2025).