

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. Лuria, 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 асимиляции 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 DHAKLC

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.HTM> (дата обращения: 01.11.2025).