

Авагимян Ангелина Армановна

студентка

Егизарьянц Марина Николаевна

канд. пед. наук, доцент, доцент

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный
педагогический университет»

г. Армавир, Краснодарский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

***Аннотация:** в статье представлен теоретико-методологический анализ применения игровых технологий в образовательном процессе детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Обосновывается роль игровой деятельности как ведущего механизма коррекции когнитивных, регуляторных и коммуникативных нарушений. Предложена классификация игровых технологий применительно к различным нозологическим группам, включая детей с задержкой психического развития, умственной отсталостью, расстройствами аутистического спектра, нарушениями речи и опорно-двигательного аппарата. Определены организационно-педагогические условия эффективного включения игровых методов в структуру урока. Выявлены основные риски неконтролируемого применения игр.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, дети с ограниченными возможностями здоровья, ОВЗ, адаптированная образовательная программа, коррекционно-развивающее обучение, дидактическая игра, сенсорное развитие, коммуникативные навыки, мотивация учения, инклюзивное образование, игровая деятельность.*

В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ФГОС ОВЗ) особое значение приобретает поиск эффективных методов и технологий, обеспечивающих доступность, качество и индивидуализацию образования.

Традиционные вербально-репродуктивные методы обучения, ориентированные на сохранение звенья познавательной деятельности, часто оказываются малопродуктивными при работе с детьми, имеющими нарушения интеллекта, речи, эмоционально-волевой сферы.

В этой связи актуализируется обращение к игровой деятельности, которая, согласно фундаментальным исследованиям Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, является ведущей в дошкольном возрасте и сохраняет мощный коррекционный потенциал на всех последующих этапах онтогенеза, особенно при наличии отклоняющегося развития. Игра создает зону ближайшего развития, обеспечивает эмоциональное принятие учебной задачи, снижает уровень тревожности и компенсирует дефициты произвольной регуляции. Системное применение игровых технологий выступает не факультативным, а необходимым компонентом реализации адаптированных основных общеобразовательных программ (АООП).

Теоретические основы игровых технологий в специальной педагогике

В современной педагогической науке под игровыми технологиями понимается совокупность методов, приемов и форм организации образовательного процесса в виде разнообразных педагогических игр, обладающих следующими системообразующими признаками:

- четкое целеполагание (дидактическая, коррекционная или развивающая цель);
- наличие формализованных правил, регулирующих действия участников;
- алгоритмичность (определенная последовательность шагов);
- наличие обратной связи (оценка игровых действий);
- диагностируемость результата (возможность фиксации достижений).

В контексте обучения детей с ОВЗ игровые технологии выполняют следующие базовые функции.

Таблица

Функция	Содержание
Коррекционно-компенсаторная	Замещение недоступных способов деятельности доступными, опора на сохраненные анализаторы

Функция	Содержание
Мотивационная	Перевод внешнего учебного мотива во внутренний, лично-значимый
Эмоционально-регулятивная	Снижение тревожности, формирование «ситуации успеха», тренировка произвольности
Развивающая	Стимуляция познавательной активности, формирование новых умственных действий
Социализирующая	Отработка навыков взаимодействия, соблюдения правил, очередности, проигрыша

Коррекционный потенциал игры в работе с детьми с ОВЗ базируется на нескольких ключевых механизмах, выделенных в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина и их последователей.

Механизм замещения реальной ситуации воображаемой. Игра позволяет ребенку действовать в смысловом, а не только наглядно-действенном поле. Для детей с конкретностью мышления (ЗПР, умственная отсталость) это создает мост между практическим действием и абстрактным понятием.

Механизм опосредования. В игре действие подчиняется правилу, а не импульсу. Это ключевой инструмент формирования произвольной регуляции у детей с дефицитным развитием лобных долей (СДВГ, РАС).

Механизм переживания (проживания). Эмоциональная насыщенность игры обеспечивает лучшее запоминание и присвоение учебного содержания. Для детей со сниженной познавательной мотивацией игра становится «эмоциональным крючком», удерживающим внимание.

Механизм безопасного действия. В игре ошибка не влечет серьезных последствий, что особенно важно для тревожных детей и детей с неустойчивой самооценкой.

Эмпирические исследования подтверждают, что при использовании игровых методов у детей с ОВЗ показатели произвольного внимания, работоспособности и объема запоминаемого материала возрастают в 1,5–2 раза по сравнению с традиционным уроком.

Классификация по форме организации и материалу.

Предметные игры – с реальными объектами (шишки, пуговицы, геометрические фигуры, бытовые предметы). Особенно эффективны для детей с умственной отсталостью (наглядно-действенное мышление).

Настольно-печатные игры – лото, домино, разрезные картинки, пазлы, мемори. Требуют элементарных произвольных усилий, доступны большинству детей с ОВЗ.

Словесные игры – «Цепочка слов», «Съедобное – несъедобное», «Бывает – не бывает». Ценны для детей с сохранным слухом и при относительно развитой импрессивной речи.

Компьютерные и цифровые игры – адаптированные развивающие программы, интерактивные панели, сенсорные экраны. Незаменимы для детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата (облегченный доступ) и как средство повышения мотивации.

Особенности применения игровых технологий при различных категориях детей с ОВЗ

Дети с задержкой психического развития (ЗПР).

Дети с ЗПР характеризуются неравномерностью развития психических функций, низкой познавательной активностью, быстрой истощаемостью, несформированностью произвольной регуляции.

Задачи игровой работы:

- активизация познавательного интереса;
- формирование учебной мотивации через игровую оболочку;
- тренировка устойчивости и переключения внимания;
- развитие операциональных компонентов мышления.

Особенности организации:

- игра вводится на каждом этапе урока (оргмомент, актуализация, закрепление) в малых дозах (5–10 минут);
- используется соревновательный элемент с системой жетонов и поощрений;

– по мере формирования устойчивой мотивации доля игры постепенно сокращается.

Пример игры: «Математический магазин» – ребенок выполняет роль покупателя, рассчитывая стоимость покупки и сумму сдачи (закрепление вычислительных навыков в жизненной ситуации).

Дети с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)

У детей с умственной отсталостью нарушены познавательная деятельность, словесно-логическое мышление, перенос знаний в новые условия.

Требования к игре:

- максимальная опора на практические действия с реальными предметами;
- неизменяемые, простые, повторяющиеся правила;
- обязательное речевое сопровождение взрослым («делай как я»);
- многократное повторение с варьированием несущественных признаков.

Пример игры: «Разложи по цвету и форме» – ребенок сортирует объемные фигуры в соответствующие коробки, проговаривая действия.

Дети с расстройствами аутистического спектра (РАС)

Ключевые особенности – социальный дефицит, стереотипность, сенсорная гиперчувствительность, трудности понимания социальных правил.

Требования к игре:

- наличие четких визуальных правил (пиктограммы, карточки-подсказки);
- отсутствие сенсорных перегрузок (резкие звуки, яркие вспышки, интенсивные запахи);
- поэтапное освоение: индивидуальная игра с взрослым → парная игра → малая группа;
- использование социальных историй и визуального расписания действий.

Рекомендуемые игры: лото эмоций (распознавание чувств по фотографиям), игры на очередность («Чей ход?» с визуальным таймером), имитационные игры («Повтори движение»).

Дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата (НОДА).

При ДЦП и других двигательных нарушениях ведущими проблемами являются моторная неловкость, быстрая утомляемость, часто – когнитивные нарушения.

Требования к игре:

- возможность игры в различных позах (сидя, лежа, стоя у опоры);
- использование крупных деталей, специальных захватов, материалов на липучках;
- обязательное чередование интеллектуальных и двигательных фрагментов;
- включение игр на развитие мелкой моторики (шнуровки, перебирание крупных бусин).

Пример игры: «Пальчиковый бассейн» с крупой и мелкими игрушками (сенсомоторная интеграция).

Дети с тяжелыми нарушениями речи (ТНР)

При общем недоразвитии речи, алалии, дизартрии игра служит естественной мотивационной средой для речевой практики.

Рекомендуемые игры:

- игры с ритмическим проговариванием (чистоговорки под стук мяча);
- сюжетно-ролевые игры по сказкам (стимуляция диалогической речи);
- логопедическое лото (дифференциация звуков);
- игры с элементами артикуляционной гимнастики («Веселый язычок»).

Игровые технологии являются необходимым компонентом коррекционно-педагогического процесса при обучении детей с ОВЗ. Они выполняют компенсаторную, мотивационную, регулятивную, развивающую и социализирующую функции, недоступные традиционным вербальным методам.

Эффективность игровых технологий достигается при строгом соблюдении организационно-педагогических условий: учет нозологии и актуального уровня развития, дозированность и системность, поэтапное формирование игрового действия, эмоциональная безопасность, связь содержания с реальной жизнью.

Дифференцированный подбор игр обязателен: для детей с ЗПР и умственной отсталостью – акцент на когнитивных и сенсорных играх, для детей с РАС – на

коммуникативных с визуальной поддержкой, для детей с НОДА – на моторных с учетом двигательных возможностей, для детей с ТНР – на речевых играх-драматизациях.

При неквалифицированном применении игровые технологии могут давать негативные эффекты (игровая зависимость, перевозбуждение, инфантилизм, иллюзия успешности). Требуется систематический педагогический мониторинг результативности каждой используемой игры.

Игровые технологии не являются панацеей и не отменяют систематической учебной и коррекционной работы. Однако при грамотном, научно обоснованном применении они выступают мощнейшим инструментом повышения доступности, осмысленности и субъектной включенности ребенка с ОВЗ в образовательный процесс.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–68. EDN OWVTDS
2. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
3. Баряева Л.Б. Игровые технологии в коррекционно-развивающем обучении детей с интеллектуальными нарушениями / Л.Б. Баряева // Специальное образование. – 2018. – №4 (52). – С. 6–19.
4. Гонеев А.Д. Коррекционная педагогика с основами специальной психологии: учебное пособие / А.Д. Гонеев, Н.И. Лифинцева. – М.: Владос, 2017. – 270 с.
5. Зайцев Д.В. Игровые технологии в инклюзивном образовании детей с ограниченными возможностями здоровья / Д.В. Зайцев // Вестник педагогического опыта. – 2020. – №35. – С. 44–61.
6. Маллер А.Р. Игра как средство коррекции недостатков развития у детей с интеллектуальной недостаточностью / А.Р. Маллер // Дефектология. – 2019. – №2. – С. 30–35.

7. Косенкова А.В. Применение игровых технологий в логопедической работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи / А.В. Косенкова // Логопед в детском саду. – 2021. – №3. – С. 14–22.

8. Григорьева Н.В. Использование сенсорных игр в работе с детьми с расстройствами аутистического спектра / Н.В. Григорьева // Аутизм и нарушения развития. – 2022. – Т. 20. №1. – С. 40–48.