

---

---

## ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА СОЗДАНИЯ ИНКЛЮЗИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

---

---

### ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

*Т.В. Воронец, Н.И. Бумаженко, Л.Ю. Слепцова  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерава*

Инклюзивное образование гарантирует 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 [6, с. 134].

Организация инклюзивной образовательной среды способствует расширению спектра используемых педагогических технологий, активизации познавательной деятельности обучающихся. Стремление к познанию окружающего мира формируется быстрее при условии включения учащихся в игровую творческую деятельность.

Цель статьи – определение возможности использования игровых технологий в условиях реализации принципа инклюзии в образовании.

**Материал и методы.** Материалом послужил анализ литературных источников по проблеме исследования. Изучены работы отечественных ученых. Использованы методы: анализ научной и научно-методической литературы; наблюдение, сопоставления, систематизации, обобщения.

**Результаты и их обсуждение.** 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; подведение итогов, результатов игровой деятельности.

Специфика игровой технологии заключается в создании особой формы как межличностного, так и учебного взаимодействия педагога, и учащихся, 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, Е.И. Добринская, М.С. Коган, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков, С.Л. Рубинштейн, Г.К. Селевко, Э.В. Соколов, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и другие обратили внимание на эффективность использования игр

в процессе обучения, систематизировали имеющийся педагогический опыт и предприняли попытку создания унифицированной классификации детских игр [10, с. 20].

С.А. Шмаков, взяв за основу человеческую деятельность, которую отражают игры, разделил детские игры на следующие виды: физические и психологические игры и тренинги (двигательные; экстатические, экспромтные игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры); интеллектуально-творческие игры (предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры; строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы; игровые методы обучения); социальные игры (творческие сюжетно-ролевые; деловые); комплексные игры (коллективно-творческая и досуговая деятельность) [7].

Г.К. Селевко систематизировал игры по: виду деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические); характеру процесса обучения (обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. игры); предметной области (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 разделили игры на два основных типа: естественные (игры теплокровных животных и их детенышей; игры первобытных людей и их детей; игры современных детей на разных стадиях развития и искусственные) и искусственные (детские игры и результативные игры) [8].

Многие исследователи в отдельную группу выделяют дидактические игры, которые классифицируют следующим образом: интеллектуальные (игры-головоломки; словесные игры; игры-предположения; игры-загадки; ребусы, шарады; шахматы; шашки; логические игры); эмоциональные (игры с народной дидактической игрушкой; игры-развлечения; сюжетные игры обучающегося содержания; словесно-подвижные; игры-беседы); регулятивные (игры с прятанием и поиском; настольно-печатные игры; игры-поручения; игры-соревнования; игры по корректировке речи); творческие (игры-фокусы; музыкально-хоровые игры; игры-труд; театрализованные; игры в фанты); 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, звуковыми и анимационными эффектами предлагаемого учебного материала. С помощью игр можно помочь ребенку осознать изучаемый материал, применить правила, закрепить изученное. Это особенно актуально при обучении детей с особыми образовательными потребностями в условиях реализации принципа инклюзии в образовании.

Все активнее в педагогическую практику стал внедряться образовательный квест, целью которого является решение разнообразных задач для достижения поставленной цели. Квест является практическим соединением 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 [3].

Задачи образовательных квестов могут быть разными как по содержанию, так и по наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, коммуникативные, экологические, профориентационные, спортивно-оздоровительные. Использование квестов позволяет расширить рамки образовательного пространства.

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.

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.

**Заключение.** Таким образом, игровые технологии 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.

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. Выпуск 13. – Симферополь: Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Республики Крым «Крымский инженерно-педагогический университет имени Февзи Якубова», 2022. – С. 9–11.

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. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/9137> (дата обращения: 23.01.2023).

3. Егорова, Т. Н. Развитие связной речи у старших дошкольников посредством квест-технологии / Т. Н. Егорова // Современная образовательная среда: теория и практика: сб. материалов VII Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 07 февраля 2020 года. – Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2020. – С. 56–57.

4. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва: Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.

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

6. 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, 03 апреля 2020 года / ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова»; Актобинский региональный государственный университет им. К. Жубанова. – Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2020. – С. 134–135.

7. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. - Москва: Новая школа, 1994. – 238 с.

## **ОБУЧЕНИЕ МАТЕМАТИКЕ ЛИЦ С ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ С ПОМОЩЬЮ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

*Е.Н. Залесская, А.И. Кривошей  
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Инклюзия – это процесс реального включения лиц с особыми образовательными потребностями в активную общественную жизнь, который одинаково необходим для всех членов общества [1]. Это означает, что лица с особыми образовательными потребностями должны иметь доступ к образованию, труду, культурной жизни, спорту и другим сферам деятельности наравне с другими людьми. Поддержка детей с особенностями психофизического развития необходима, чтобы они могли реализовать свой потенциал и жить полноценной жизнью.