

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ-ИНВАЛИДОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Дьяченко Анастасия Юрьевна,

методист Центра дистанционного

обучения и информационных технологий,

ГБУ ДПО «Ставропольский краевой институт развития образования,

повышения квалификации и переподготовки работников образования»

Использование игровых методов в обучении детей-инвалидов имеет огромный потенциал. Игры не только делают процесс обучения интересным и увлекательным, но и способствуют всестороннему развитию ребёнка.

Геймификация — это современный подход к обучению, который использует элементы игры для повышения мотивации и вовлечённости учащихся. Этот метод особенно эффективен при работе с детьми-инвалидами, поскольку позволяет создать интересную и доступную среду для освоения новых знаний и навыков. Геймифицированное обучение направлено на улучшение когнитивных функций, развитие социальных навыков и повышение самооценки у детей с инвалидностью.

Основные принципы геймификации в образовании:

1. Целеполагание: каждое задание или этап игры должен иметь чёткую цель, которую ученик стремится достичь. Это мотивирует ребёнка продолжать обучение и преодолевать трудности.

2. Награда и обратная связь: система наград (баллы, уровни, виртуальные призы) стимулирует учеников к выполнению заданий. Немедленная обратная связь помогает корректировать действия и улучшает понимание материала.

3. Соревнование и сотрудничество: элементы соревнования и командной работы создают дополнительную мотивацию и учат детей взаимодействовать друг с другом.

4. Прогресс и развитие: постепенное усложнение задач и уровней игры позволяет учащимся видеть свой прогресс и развивает чувство уверенности в собственных силах.

Также важный принцип геймификации — обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей. Т.е. достижения (знания, умения) из виртуального мира воплощаются в реальной жизни.

Основная проблема при внедрении геймификации в процесс обучения детей-инвалидов связана с недостатком качественных игр.

Преимущества геймификации для детей-инвалидов:

- повышение интереса и мотивации: игровые элементы делают процесс обучения более привлекательным и захватывающим;
- разнообразие учебных материалов: геймификация позволяет использовать различные формы подачи информации (видео, аудиоматериалы, интерактивные задания), что делает обучение доступным для разных категорий детей;
- улучшение концентрации и внимания: участие в игре требует постоянного сосредоточения, что помогает развивать эти важные навыки;
- социальная интеграция: совместные игры способствуют улучшению социальных навыков и формированию дружеских отношений между детьми;
- поддержка эмоционального благополучия: успех в играх повышает самооценку и создаёт позитивное отношение к учёбе.

Примеры геймифицированных методик:

- образовательные приложения: программы, которые используют элементы игры (награды, уровни, соревновательность) для изучения иностранных языков и математики;
- интерактивные квесты: виртуальные приключения, где ученики решают задачи и выполняют миссии, развивая критическое мышление и творческие способности;

– виртуальная реальность: VR-технологии открывают новые горизонты для обучения, позволяя детям погружаться в симулированные среды и осваивать практические навыки.

Геймификация представляет собой перспективный инструмент для улучшения качества обучения детей-инвалидов. Она не только повышает интерес к учёбе, но и способствует личностному росту, развитию важных жизненных навыков и интеграции в общество. Однако для успешного внедрения геймификации необходимо учитывать индивидуальные потребности каждого ребёнка и создавать адаптивные учебные материалы.

Список литературы и источников

1. Гаврилова И.В. Применение геймификации при обучении детей с расстройствами аутистического спектра. В сборнике: Наука. Информатизация. Технологии. Образование. Материалы XIII международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 24-28 февраля 2020 г., с. 477-481. Издательство: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2020.

2. Голованова Н.Ф. Социализация и воспитание ребенка. Москва: Инфра-Инженерия, 2021.

3. Минпросвещения РФ Методические рекомендации по организации дистанционного обучения детей с ОВЗ различной нозологии. Москва: Министерство просвещения Российской Федерации, 2020.

4. Пустовойтова О.В., Асылбакова К.И. Технология геймификации как инструмент повышения познавательной активности дошкольников. Гуманитарно-педагогические исследования, 2022, Том 6, № 4, с. 16-22. Издательство: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова.

5. Фурьева Т.В. Социализация и социальная адаптация лиц с инвалидностью. Москва: Юрайт, 2024.

6. Шангина К.А. Современные педагогические технологии для инклюзивного образования в начальной школе. Современные научные исследования и инновации, 2024, № 11. Электронное издание.