

ОСОБЕННОСТИ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ВЛИЯНИЯ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИНКЛЮЗИВНОМ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Рахимова Диёра Аъзамжоновна

*“Самаркандский государственный педагогический институт” магистр
2-го курса по направлению теория и история педагогики*

diera.raximova09@gmail.com

Аннотация: В статье рассматривается проблема дифференцированного воздействия игровых технологий в условиях инклюзивного образования начальной школы. Актуальность исследования обусловлена необходимостью повышения эффективности обучения обучающихся с различными образовательными потребностями в единой образовательной среде.

Ключевые слова: инклюзивное образование, начальная школа, игровые технологии, дифференцированное воздействие, обучающиеся с особыми образовательными потребностями, учебная мотивация, познавательная активность, социальная адаптация, индивидуализация обучения

Annotation: The article addresses the problem of the differentiated impact of game-based technologies in inclusive primary education. The relevance of the study is determined by the need to enhance the effectiveness of teaching learners with diverse educational needs within a unified educational environment.

Keywords: inclusive education, primary school, game-based technologies, differentiated impact, learners with special educational needs, learning motivation, cognitive activity, social adaptation, individualized learning.

Введение

Современный этап развития системы образования характеризуется активным внедрением принципов инклюзивного обучения, направленного на обеспечение равного доступа к качественному образованию для всех категорий обучающихся. В условиях начальной школы данное направление приобретает особую значимость, поскольку именно на этом этапе закладываются основы познавательной активности, учебной мотивации и социального взаимодействия. Однако практика показывает, что традиционные методы обучения не в полной мере учитывают разнообразие образовательных потребностей обучающихся, что требует поиска более гибких и адаптивных педагогических решений.

Одним из таких решений выступают игровые технологии, обладающие высоким потенциалом для активизации учебной деятельности и создания благоприятной эмоционально-психологической среды. Вместе с тем их применение в инклюзивных классах не является однозначно эффективным, поскольку различные группы обучающихся по-разному реагируют на игровые формы обучения. Данное обстоятельство актуализирует необходимость анализа дифференцированного воздействия игровых технологий с учётом индивидуальных особенностей обучающихся.

Целью настоящего исследования является выявление особенностей дифференцированного воздействия игровых технологий на обучающихся в условиях инклюзивного образования начальной школы. В соответствии с поставленной целью определены следующие задачи: анализ теоретических подходов к использованию игровых технологий в инклюзивном обучении; выявление факторов, определяющих эффективность их применения; определение различий в воздействии игровых технологий на познавательную активность, учебную мотивацию и социальную адаптацию обучающихся.

Методология исследования

Исследование выполнено в рамках количественно-качественного (mixed-methods) подхода, что позволило комплексно проанализировать дифференцированное воздействие игровых технологий на обучающихся в условиях инклюзивного образования начальной школы.

В исследовании приняли участие обучающиеся 2–3 классов общеобразовательной школы, функционирующей в условиях инклюзивного обучения. Общая выборка составила 60 человек, из которых 5 обучающихся имеют особые образовательные потребности (включая нарушения речи, задержку психического развития и др.), а 55 - обучающиеся без выявленных особенностей развития. Выборка сформирована по принципу доступности с элементами целенаправленного отбора, что обусловлено спецификой инклюзивной среды.

Для достижения поставленной цели использован комплекс взаимодополняющих методов. Педагогическое наблюдение применялось для фиксации уровня вовлечённости, характера взаимодействия и эмоциональных реакций обучающихся в процессе использования игровых технологий. Сравнительный анализ позволил выявить различия в проявлениях познавательной активности, учебной мотивации и социальной адаптации между различными группами обучающихся. В качестве диагностических инструментов использованы адаптированные шкалы оценки учебной мотивации и уровня социальной включённости, а также авторские карты наблюдения.

Экспериментальная работа была организована в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. На констатирующем этапе осуществлялась первичная диагностика исследуемых показателей. На формирующем этапе в образовательный процесс систематически внедрялись игровые технологии (дидактические игры, сюжетно-ролевые

игры, цифровые игровые задания), направленные на активизацию познавательной деятельности и развитие коммуникативных навыков. Контрольный этап предусматривал повторную диагностику и сопоставление полученных результатов.

Ограничения исследования связаны с ограниченным объёмом выборки и вариативностью индивидуальных особенностей обучающихся, что может влиять на степень обобщаемости результатов. Тем не менее выбранная методология позволяет выявить основные тенденции дифференцированного воздействия игровых технологий в условиях инклюзивного обучения.

Результаты исследования

В ходе исследования было установлено, что внедрение игровых технологий в образовательный процесс начальной школы оказывает значимое влияние на ключевые показатели учебной деятельности обучающихся в условиях инклюзивного образования. При этом выявлено, что характер данного воздействия носит дифференцированный характер и зависит от индивидуальных образовательных потребностей обучающихся.

Анализ познавательной активности показал, что у обучающихся с особыми образовательными потребностями наблюдается выраженная положительная динамика в форме увеличения включённости в учебный процесс, снижения уровня отвлекаемости и повышения устойчивости внимания при использовании игровых форм обучения. В то же время у обучающихся без особенностей развития отмечено усиление инициативности, стремления к выполнению более сложных заданий и рост интереса к познавательной деятельности.

Исследование учебной мотивации выявило, что игровые технологии способствуют формированию внутренней мотивации у обучающихся с особыми образовательными потребностями за счёт

снижения уровня тревожности и создания ситуации успеха. Для обучающихся без ограничений развития характерно усиление соревновательной мотивации, что проявляется в стремлении к достижению лучших результатов и активному участию в учебных заданиях.

Анализ социальной адаптации показал, что использование игровых технологий способствует улучшению коммуникативных навыков и расширению межличностного взаимодействия. У обучающихся с особыми образовательными потребностями зафиксировано увеличение числа инициируемых контактов и снижение социальной изоляции. У обучающихся без особенностей развития наблюдается повышение уровня толерантности и готовности к сотрудничеству.

Сопоставительный анализ результатов на контрольном этапе подтвердил устойчивость выявленных изменений и позволил сделать вывод о том, что игровые технологии являются эффективным инструментом формирования инклюзивной образовательной среды при условии их целенаправленного и педагогически обоснованного применения.

Обсуждение результатов

Полученные результаты подтверждают положения о высоком педагогическом потенциале игровых технологий, однако уточняют их действие в условиях инклюзивного образования. В отличие от традиционных представлений, рассматривающих игровые технологии как универсальный инструмент, проведённое исследование показывает, что их эффективность определяется характером взаимодействия с индивидуальными особенностями обучающихся.

Дифференцированное воздействие игровых технологий проявляется в различной направленности педагогического эффекта: для обучающихся с особыми образовательными потребностями ключевым

является снижение эмоционального напряжения и повышение включённости, тогда как для обучающихся без особенностей развития – усиление познавательной активности и соревновательного компонента. Данное различие указывает на необходимость адаптации игровых технологий в зависимости от состава класса и образовательных задач.

Результаты согласуются с современными подходами к инклюзивному обучению, ориентированными на индивидуализацию образовательного процесса, однако дополняют их за счёт конкретизации механизмов воздействия игровых форм обучения. В то же время выявленные ограничения (вариативность индивидуальных характеристик обучающихся, ограниченность выборки) указывают на необходимость дальнейших эмпирических исследований с расширением базы данных и уточнением диагностических инструментов.

Заключение

Проведённое исследование позволило установить, что игровые технологии в условиях инклюзивного образования начальной школы оказывают дифференцированное воздействие на обучающихся, проявляющееся в различной динамике познавательной активности, учебной мотивации и социальной адаптации. Обосновано, что эффективность применения игровых технологий определяется их адаптацией к индивидуальным образовательным потребностям обучающихся.

Практическая значимость результатов заключается в возможности их использования при разработке методических рекомендаций по организации инклюзивного обучения в начальной школе. Перспективы дальнейших исследований связаны с углублённым анализом отдельных видов игровых технологий и их влияния на различные категории обучающихся.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Mel Ainscow, Tony Booth. Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools. – Bristol: Centre for Studies on Inclusive Education, 2011. – 200 p.
2. Lani Florian. Inclusive Pedagogy: A Transformative Approach to Individual Differences but Can It Help Reduce Educational Inequalities? // Scottish Educational Review. – 2014. – Vol. 46(1). – P. 5–14.
3. Tim Loreman. Seven Pillars of Support for Inclusive Education: Moving from “Why?” to “How?” // International Journal of Whole Schooling. – 2007. – Vol. 3(2). – P. 22–38.
4. Joanne Deppeler, David Harvey. Inclusive Education: Supporting Diversity in the Classroom. – Sydney: Allen & Unwin, 2010. – 320 p.
5. Игровые технологии в обучении: теория и практика. – Москва: Академия, 2018. – 192 с.
6. Johan Huizinga. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. – London: Routledge, 1949. – 220 p.
7. Karl Kapp. The Gamification of Learning and Instruction. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
8. Педагогические технологии: учебное пособие. – Москва: Юрайт, 2019. – 254 с.
9. Инклюзивное образование в начальной школе: методические рекомендации. – Тошкент: O‘qituvchi, 2021. – 180 с.