

Государственное автономное профессиональное образовательное
учреждение Тюменской области
«Тюменский техникум строительной индустрии и городского хозяйства»

РУМЦ | БПОО

Ресурсный
учебно-
методический
центр

Бюджетное
Профессиональное
Образовательное
Учреждение

Современные игровые технологии и приёмы геймификации в развитии когнитивных навыков студентов с нарушением интеллекта

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
Современные игровые технологии и приёмы геймификации в развитии
когнитивных навыков студентов с нарушением интеллекта

Авторы:

Тимирбаева Анастасия Юрьевна, методист ГАПОУ ТО «Тюменский техникум строительной индустрии и городского хозяйства»

Щёлокова Наталья Сергеевна, мастер производственного обучения ГАПОУ ТО «Тюменский техникум строительной индустрии и городского хозяйства»

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Раздел 1. Теоретические основы применения игровых технологий	5
1.1. Психолого-педагогическая характеристика студентов с нарушением интеллекта ..	5
1.2. Коррекционно-развивающий потенциал игровой деятельности.....	6
1.3. Современные классификации игровых технологий	7
Раздел 2. Практические рекомендации по организации занятий	9
2.1. Общие требования к организации занятий с использованием игровых технологий	9
2.2 Алгоритм введения игры	10
Раздел 3. Практические примеры	11
Заключение	18

Введение

Современный этап развития профессионального образования характеризуется пересмотром подходов к обучению лиц с ограниченными возможностями здоровья. В условиях реализации инклюзивных практик и поиска эффективных механизмов социализации особую значимость приобретают технологии, способные не только транслировать знания, но и запускать внутренние компенсаторные механизмы развития психических функций. Одним из таких перспективных направлений является интеграция игровых технологий и приёмов геймификации.

Особую актуальность этот подход приобретает в сфере инклюзивного образования, где требуется индивидуальный подход к студентам с особыми образовательными потребностями, в том числе с нарушениями интеллекта. Традиционные методы обучения, основанные на вербальной передаче информации и абстрактных рассуждениях, часто оказываются малоэффективными для данной категории обучающихся. \

Актуальность применения игровых технологий и геймификации в работе со студентами, имеющими нарушения интеллекта, обусловлена необходимостью поиска эффективных коррекционно-развивающих средств. Игровая форма деятельности является для данной категории обучающихся наиболее естественной и доступной, позволяя объединить учебный процесс с привычной и желанной формой активности. Исследования подтверждают, что при регулярном применении правильно подобранных игровых методов умственные способности детей с ограниченными возможностями здоровья могут улучшаться на 25–35%.

Настоящие методические рекомендации разработаны на основе анализа современных исследований в области специальной педагогики, игровых технологий и геймификации, а также экспериментальных данных об эффективности различных подходов в работе с лицами, имеющими интеллектуальные нарушения.

Раздел 1. Теоретические основы применения игровых технологий

1.1. Психолого-педагогическая характеристика студентов с нарушением интеллекта

Для понимания коррекционно-развивающего потенциала игровых технологий необходимо, прежде всего, чётко осознавать структуру и специфику интеллектуальных нарушений в юношеском возрасте. Согласно Международной классификации болезней (МКБ-11), умственная отсталость характеризуется значительными ограничениями как в интеллектуальном функционировании (IQ ниже 70), так и в адаптивном поведении, которое проявляется в концептуальной, социальной и практической сферах.

В отечественной дефектологии (работы Л.С. Выготского, Г.Я. Трошина, А.Р. Лурии, В.И. Лубовского) подчёркивается, что при нарушениях интеллекта страдает не отдельная функция, а вся когнитивная система в целом, при этом наиболее уязвимыми оказываются высшие психические функции — мышление, произвольное внимание, смысловая память и речь. Однако, как справедливо отмечал Л.С. Выготский, дефект создаёт не только ограничения, но и «обходные пути» развития, а зона ближайшего развития у таких обучающихся при правильно организованной помощи может быть достаточно широкой.

Ключевые когнитивные особенности студентов с нарушением интеллекта, значимые для выбора игровых методов, представлены в таблице 1.

Таблица 1.

Когнитивные и личностные особенности студентов с нарушением интеллекта

Сфера	Характерные особенности
Восприятие	Замедленность, фрагментарность, снижение дифференцированности. Студенты часто воспринимают объекты глобально, без выделения существенных деталей, что затрудняет формирование целостных образов.
Внимание	Низкая устойчивость, трудности переключения и распределения, малый объём. Преобладает непроизвольное внимание; произвольное требует значительных волевых усилий и быстро истощается.
Память	Снижение всех видов памяти (особенно смысловой). Преобладает механическое запоминание над логическим. Воспроизведение характеризуется неточностью и пропусками; требуется многократное повторение с опорой на наглядность.

Сфера	Характерные особенности
Мышление	Затруднены операции анализа, синтеза, сравнения и обобщения. Преобладает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление. Словесно-логическое мышление развито слабо, часто наблюдается конкретность и тугоподвижность суждений.
Речь	Бедность словарного запаса (особенно абстрактных понятий), аграмматизмы, трудности словообразования и словоизменения. Наблюдается несоответствие между пониманием речи и собственным высказыванием.
Эмоционально-волевая сфера	Сниженный самоконтроль, импульсивность, внушаемость. Преобладают примитивные эмоциональные реакции. Отмечается либо заниженная самооценка с неуверенностью, либо неkritичность к своим возможностям.
Мотивация	Познавательные мотивы слабо выражены или отсутствуют. Доминируют мотивы избегания неудачи, игровые и коммуникативные мотивы (но без сложных социальных смыслов).

Данная структура дефекта определяет необходимость использования таких методов обучения, которые:

- а) максимально опираются на сохранные анализаторы (зрение, слух, тактильные ощущения);
- б) дробят сложный материал на элементарные, доступные шаги;
- в) обеспечивают высокий уровень наглядности и практической деятельности;
- г) поддерживают положительный эмоциональный фон и снижают тревожность.

1.2. Коррекционно-развивающий потенциал игровой деятельности

Игровая деятельность традиционно рассматривается в педагогике как ведущая для дошкольного возраста, однако в специальной педагогике она приобретает статус *сквозного механизма* обучения, сохраняющего свою значимость на всех возрастных этапах, вплоть до профессионального образования. Это связано с тем, что игра выполняет ряд уникальных функций, которые невозможно в полной мере реализовать другими дидактическими средствами.

Влияние игры на когнитивные процессы

С позиций нейropsychологии, игра способствует межполушарному взаимодействию, развитию программирующих и контролирующих функций лобных долей, а также формированию произвольной регуляции деятельности. В ходе игры у студентов с интеллектуальными нарушениями происходят позитивные изменения:

- **В мышлении:** происходит постепенный переход от внешних действий с предметами к действиям во внутреннем плане. Регулярное решение игровых задач на классификацию, сериацию и установление причинно-следственных связей тренирует базовые мыслительные операции.

- **В памяти:** игровая мотивация значительно повышает продуктивность запоминания. Эффект «непроизвольного запоминания» в игре оказывается выше, чем при целенаправленном заучивании. Особенно важно использование игр, требующих удержания правил и последовательности действий.

- **Во внимании:** динамичность игровых ситуаций тренирует переключение и распределение внимания, а наличие внешних опор (карточек, фишек, игрового поля) помогает удерживать произвольное внимание дольше.

Именно поэтому игровые технологии рассматриваются в современной коррекционной педагогике не как второстепенный элемент, а как *стратегический ресурс* формирования высших психических функций.

1.3. Современные классификации игровых технологий

В специальной педагогике и психологии отсутствует единая, универсальная классификация игр, поскольку игровые технологии постоянно эволюционируют, особенно в связи с цифровизацией. Для практической работы со студентами с нарушением интеллекта наиболее продуктивной является **функционально-целевая классификация**, которая делит игры в зависимости от того, на развитие какой сферы они направлены и в каком формате проводятся.

Классификация по характеру педагогического процесса

Тип игры	Целевое назначение	Примеры
Дидактические (обучающие)	Формирование и активизация мыслительных операций, развитие сенсорных эталонов, расширение представлений об окружающем мире.	Лото, домино, «Четвёртый лишний», «Что изменилось?», парные картинки.
Сюжетно-ролевые	Развитие коммуникативных навыков, социальная адаптация, отработка алгоритмов профессионально-бытового поведения.	«Магазин», «Аптека», «Мастерская», «Библиотека», «Транспорт».
Подвижные и спортивные	Развитие крупной моторики, координации, ориентировки в	«Горелки», «Третий лишний», эстафеты с

Тип игры	Целевое назначение	Примеры
	пространстве, эмоциональная разрядка.	предметами, игры с мячом.
Компьютерные (цифровые)	Повышение мотивации, отработка навыков в интерактивной среде с мгновенной обратной связью.	Тренажёры для развития памяти, внимания; симуляторы социальных ситуаций.
Нейроигры	Активизация межполушарного взаимодействия, развитие координации, синхронизация движений и речи.	Рисование двумя руками, ритмические игры, кинезиологические упражнения.

Раздел 2. Практические рекомендации по организации занятий

2.1. Общие требования к организации занятий с использованием игровых технологий

Успешность применения игровых технологий в коррекционно-развивающей работе со студентами, имеющими нарушения интеллекта, определяется не столько содержанием самой игры, сколько **качеством её организационно-методического сопровождения**. Игровой материал, даже самый современный и яркий, не даст ожидаемого эффекта, если его подача не учитывает психофизиологических особенностей данной категории обучающихся. Ниже представлены ключевые требования, каждое из которых является обязательным для реализации.

Дозирование нагрузки и динамическая организация занятия

Принцип: Общий объём времени непрерывной игровой деятельности не должен превышать **15–20 минут** на начальных этапах работы, с возможным постепенным увеличением до 25–30 минут по мере адаптации студента к нагрузке. При этом данное время не является монолитным — внутри него обязательно выделяются микропаузы для смены позы, гимнастики для глаз или пальчиковой разминки.

Почему это важно?

Студенты с нарушением интеллекта характеризуются быстрой истощаемостью нервных процессов, сниженной выносливостью к интеллектуальным нагрузкам и преобладанием процессов торможения над возбуждением (или наоборот — хаотическим возбуждением). Длительное удержание произвольного внимания для них физиологически невозможно без ущерба для качества выполнения задания. Если перегрузить студента, когнитивная деятельность «сворачивается»: наступает охранительное торможение, и вместо развития навыка мы получаем закрепление состояния беспомощности и негативного отношения к занятию.

Практические рекомендации по реализации:

1. **Ориентируйтесь на внешние признаки утомления студентов.** К ним относятся:

- двигательное беспокойство (ёрзание, вставание с места);
- снижение темпа и точности выполнения действий;
- появление ошибок там, где они уже были преодолены;
- отказ от выполнения инструкции, капризность, вялость;
- частое моргание, потирание глаз, зевота.

Учитывайте, что у разных студентов признаки утомления проявляются по-разному. Педагогу необходимо вести индивидуальное наблюдение и вовремя замечать «точку

пресыщения». Лучше закончить игру на пике интереса, чем «дожать» до полного истощения.

2. **Используйте «принцип маятника» в смене видов деятельности.** В рамках 15–20-минутного отрезка чередуйте:

- *статические* игры за столом (например, дидактическое лото) с *динамическими* физминутками или подвижными играми;
- *интеллектуально-напряжённые* задания (классификация, счёт) с *релаксационными* или творческими (пальчиковое рисование, работа с песком, тактильные доски).

Пример:

5 минут — дидактическая игра на внимание («Что изменилось?»);

3 минуты — нейроупражнение с рисованием двумя руками (смена деятельности и снятие напряжения);

7 минут — игра на классификацию предметов (мыслительная операция);

завершающие 2–3 минуты — спокойная игра с призами и рефлексия.

3. **Постепенное увеличение времени.** Не форсируйте продолжительность. Увеличивайте время занятия не более чем на 2–3 минуты раз в 1–2 недели, при условии, что студент стабильно справляется с текущим объёмом без признаков переутомления. Для студентов с тяжёлыми нарушениями допустимо разбивать 20-минутное занятие на два 10-минутных блока с перерывом на 10–15 минут.

4. **Завершайте занятие на успехе.** Последнее задание должно быть заведомо выполнимым для студента, чтобы он ушёл с чувством удовлетворения и ожидания следующей встречи.

2.2 Алгоритм введения игры

В специальной педагогике и коррекционной психологии давно установлен факт, что наличие даже самого качественного игрового материала само по себе не гарантирует его эффективного использования студентами с нарушениями интеллекта. Ключевым звеном, опосредующим коррекционно-развивающий потенциал игры, является **процедура её проведения**- совокупность последовательных педагогических действий, обеспечивающих перевод внешнего, предлагаемого педагогом образца деятельности во внутренний план самого студента.

Проблема введения игры для данной категории обучающихся имеет несколько измерений.

Во-первых, она связана с когнитивной неготовностью к быстрому переключению и усвоению новых правил.

Во-вторых, с эмоционально-личностными барьерами, обусловленными негативным прошлым опытом обучения.

В-третьих, с нейродинамическими особенностями, такими как инертность нервных процессов, замедленность переработки информации и трудности межсенсорной интеграции.

Раздел 3. Практические примеры

Пример 1. «Собери картинку».

Тип игры: Дидактическая (обучающая)

Целевое назначение: научить обучающихся составлять целое изображение из отдельных частей. Формирование и активизация мыслительных операций, развитие сенсорных эталонов, расширение представлений об окружающем мире.

Задачи:

- закрепить знания о профессии садовника, растениях сада (дерево, цветок, овощ) и их частях;
- развивать зрительное восприятие, логическое мышление, внимание, мелкую моторику;
- учить анализировать форму и цвет частей, правильно их соединять;
- воспитывать интерес к познанию окружающего мира.

Подготовка материала

Для занятия понадобятся картинки с изображением садовника, растений или инструментов (лейка, грабли, лопата), разрезанные на 2–6 частей, далее более сложные сюжеты с множеством деталей.

* чтобы занятие было интереснее, сделайте парные карточки: одну оставьте целой (это образец), а вторую разрежьте.

Ход занятия

1. **Организационный момент.** Кратко расскажите обучающимся об изучаемой профессии (например, садовник): чем он занимается, какие растения выращивает. Покажите картинку с его изображением.

2. **Объяснение задания.** Объясните, что картинка «сломалась» и нужно её «починить» — собрать целое изображение из кусочков.

3. Основная часть

- Сначала предложите обучающимся внимательно рассмотреть все части и попробовать угадать, что на них изображено.

- Затем раздайте разрезанные картинки. Можно начать с простого варианта — картинки (2–6 частей), затем перейти к более сложным).

- На первых порах можно помочь обучающимся, наложите части на целую картинку-образец, чтобы было проще понять принцип сборки.

- Пусть обучающихся попробуют собрать картинку самостоятельно. Если у кого-то возникают сложности, можно показать, как соединить две конкретные части.

4. **Проверка и обсуждение.** Когда все картинки собраны, проверьте результаты. Попросите обучающихся рассказать, что у них получилось, какие части они использовали.

5. **Заключительная часть (Рефлексия).** Обсудите с обучающимися, что они узнали, что было самым интересным, что вызвало трудности. Похвалите всех за старание.

Советы педагогу

Учитывайте возраст и уровень развития каждого обучающегося при выборе сложности задания.

Если обучающийся затрудняется, не спешите подсказывать — лучше помогите наводящим вопросом.

Для обучающихся с особыми образовательными потребностями может потребоваться больше времени и индивидуальной поддержки.

Такое занятие можно разнообразить: например, после сборки картинки предложить детям придумать короткий рассказ о садовнике или о том, что они посадили в своём «саду».

Пример 2. «Библиотека»

Тип игры: Сюжетно-ролевая

Целевое назначение:

- развитие коммуникативных навыков, социальная адаптация, отработка алгоритмов профессионально-бытового поведения;
- знакомить с работой библиотекаря и правилами обращения с книгой

Задачи

- научить принимать роль, действовать по очереди, соблюдать простые правила;
- закреплять счёт до 2–3 (количество книг) и понятия «тонкая/толстая», «большая/маленькая»;
- научить формировать вежливые фразы: «Здравствуйте», «Дайте, пожалуйста», «Спасибо».

Подготовка материала

Для занятия понадобятся настоящие детские книжки разного размера, с яркими картинками, «читательские билеты» — карточки с именем/фото ребёнка, полки или

коробки, разделённые картинками-подсказками (машины, животные, сказки), стол библиотекаря, формуляр — листочек с картинкой книжки, закладки — чтобы учить аккуратному обращению.

Ход занятия (обучающий вариант)

1. **Организационный момент:** экскурсия в библиотеку или просмотр картинок, чтение книг, беседа «Как обращаться с книгой».
2. **Объяснение задания.** Педагог играет библиотекаря: «Здравствуйте! Что вы хотите почитать? Вот книга про машины. Возьмите. Приходите ещё». Показывает, как «записать» книгу в карточку.
3. **Совместное действие.** Педагог — библиотекарь, обучающийся — читатель: выбирает книгу, говорит «дайте», показывает, как несёт и кладёт на место.
4. **Смена ролей.** Обучающийся пробует роль библиотекаря, педагог подсказывает реплики. Потом играют парами «библиотекарь — читатель».

Заключительная часть (Рефлексия). Обсудите с обучающимися, что они узнали, что было самым интересным, что вызвало трудности. Похвалите всех за старание.

Советы педагогу

- Сюжет держите в 3 шага: выбрать → взять → вернуть, не вводите «формуляры» и записи, пока обучающиеся не освоят этот цикл;
- на полках — картинки-подсказки, чтобы обучающийся сам находил нужную книгу;
- очередь показывайте физически: «Сначала Саша, потом ты»;
- книг немного (5–7), чтобы выбор не перегружал;
- повторяйте игру несколько занятий, постепенно добавляя «билеты» и «закладки».

Пример 3. «Третий лишний»

Тип игры: Дидактическая (обучающая)

Целевое назначение: Развитие крупной моторики, координации, ориентировки в пространстве, эмоциональная разрядка.

Задачи

- развивать мышление;
- научить сравнивать предметы;
- научить находить общие признаки и выделять тот, который отличается.

Подготовка материала

Выберите формат: Для обучающихся с интеллектуальными нарушениями чаще эффективнее наглядный вариант с картинками или реальными предметами, а не только словесный. Так обучающемуся проще сосредоточиться и анализировать. Можно использовать специальные карточки.

Подберите материал. Начинайте с простых, хорошо знакомых ребёнку тем. Избегайте слишком абстрактных признаков.

Например:

яблоко, груша, морковь, банан (лишнее — морковь, потому что это овощ, а остальное — фрукты);

мяч, кукла, машинка, книга (лишнее — книга, если остальные — игрушки);

кошка, собака, волк, стул (лишнее — стул, так как это не животное).

Ход занятия

1. **Знакомство с материалом.** Покажите обучающемуся карточку, попросите назвать все изображённые предметы.
2. **Поиск лишнего.** Задайте вопрос: «Какой из этих предметов лишний и почему?». Обсудите с обучающимся, чем похожи два предмета и почему третий к ним не подходит.
3. **Помощь при затруднениях.** Если ребёнок не может сам сделать вывод, используйте наводящие вопросы: «Морковь и капуста — это что? А крыжовник — это что?», «Помидор и морковь — это овощи, а машина — нет».
4. **Дополнительное задание.** После того как обучающийся нашёл лишний предмет, предложите ему назвать одним словом оставшиеся предметы (например, «овощи», «транспорт»).

Советы педагогу

- Учитывайте уровень развития обучающихся. Задания должны быть посильными, но постепенно можно усложнять их.
- Делайте акцент на объяснении. Важно не просто выбрать лишний предмет, но и чётко сформулировать, почему он не подходит к остальным.
- Используйте наглядность. Картинки или предметы должны быть чёткими, реалистичными и достаточно крупными, чтобы обучающийся мог их хорошо рассмотреть.
- Поддерживайте и поощряйте. Хвалите за любые успехи, даже самые маленькие. Это повышает мотивацию и уверенность в своих силах.

Пример 4. «Animals Baby»

Animals Baby — это компьютерная программа, которая помогает детям с нарушением интеллекта закреплять знания о животном мире. Она построена на игровых заданиях: ребёнок общается с анимированным персонажем, помогает зверям решать небольшие проблемные ситуации, а взамен персонажи предлагают развивающие игры. Такой формат действительно хорошо подходит для коррекционных занятий: наглядность, игровой мотив и возможность многократно повторять материал помогают детям лучше усваивать информацию.

Тип игры: Компьютерные (цифровые)

Целевое назначение: Повышение мотивации, отработка навыков в интерактивной среде с мгновенной обратной связью.

Задачи

- развивать и закреплять лексику;
- развивать внимание и логику;
- коррекция речи;
- Индивидуализация.

Подготовка материала

Программа задаёт структуру, её нужно адаптировать под конкретного обучающегося:

- **Упрощение задания.** Разбивайте их на очень мелкие шаги, давайте больше визуальной поддержки (картинки, фигурки животных).
- **Учитывайте интересы.** Если обучающемуся нравятся определённые животные, сделайте на них акцент в заданиях.
- **Связывайте с опытом.** Помогайте обучающемуся находить связь между тем, что он видит на экране, и реальной жизнью (например, обсуждайте, чем питается домашнее животное и как его использует человек).
- **Используйте разные форматы.** Помимо работы за компьютером, включайте в занятие дидактические игры с реальными предметами (карточки, пазлы, фигурки).

Ход занятия

Знакомство с материалом. Расскажите каждому обучающемуся как правильно заниматься в игре. Индивидуальная работа с каждым.

- **Игра «Найди пару».** Обучающиеся получают карточки с изображениями животных и должны соединить их с детёнышами на компьютере.
- **Игра «Кто так говорит?»** Обучающийся нажимает кнопку напротив животного, воспроизводится звук животного, а обучающиеся должны угадать и назвать его.
- **Игра «Что пропало?»** Обучающимся, на экране показано несколько карточек, затем одна исчезает. Задача — угадать, какого животного не стало.
- **Пантомима – отвлечься от компьютера.** Один обучающийся изображает животное жестами и мимикой, остальные угадывают.
- **Работа с карточками.** Можно использовать карточки для сортировки, где нужно разделить животных на домашних и диких, или на тех, кто живёт в лесу, и тех, кто рядом с человеком.

Советы педагогу

Занятие с использованием компьютерной программы на тему «Animals and their babies» (Животные и их детёныши) должна строиться по чёткому плану, который помогает обучающимся постепенно осваивать новую лексику и закреплять её в игровой форме.

Пример 5. Нейроигра «Рисование двумя руками»

Тип игры: Нейроигры

Целевое назначение: Активизация межполушарного взаимодействия, развитие координации, синхронизация движений и речи.

Задачи

- развивать внимание;
- развивать память;
- развивать координацию;
- развивать межполушарное взаимодействие и саморегуляцию через

движение и сенсорные впечатления;

- Снизить тревожность и повысить способность к произвольному контролю

Ход занятия

1. Подготовительный этап.

- **Рисование отпечатков.** Сначала предложите обучающимся сделать отпечатки правой рукой, затем левой, а потом — двумя руками одновременно.

- **Письмо в воздухе.** Одновременно двумя руками рисуйте в воздухе буквы, цифры или фигуры, например, «восьмёрки».

2. Работа с листом и шаблонами.

- **Разделите лист вертикальной линией.** Это поможет ориентироваться: у каждой руки будет своя половина листа.

- **Используйте готовые шаблоны.** Предложите обучающимся обводить симметричные рисунки (спирали, зигзаги, геометрические фигуры) или узоры по линиям.

- **Начинайте с крупных и простых элементов.** Это могут быть круги, квадраты, ёлочки.

3. Самостоятельное рисование.

- **После освоения с шаблонами** переходите к самостоятельному созданию рисунков. Старайтесь делать движения синхронными.

- **Усложняйте задачу.** Можно рисовать разные фигуры разными руками (например, одной рукой круг, другой — квадрат).

- **Рисуйте в разных условиях.** Помимо бумаги, можно использовать доску, песок или даже рисовать одновременно в воздухе.

4. Дополнительные элементы.

- **Раскрашивание.** После обведения предложите раскрасить рисунок двумя руками — это развивает воображение.
- **Синхронизация взгляда.** Старайтесь фиксировать взгляд на центральной линии рисунка, стараясь охватить его боковым зрением целиком.

5. Усложнение и контроль.

- **Следите за синхронностью движений.** Если одна рука обгоняет другую, мягко придерживайте её, чтобы сохранить темп.
- **Не требуйте идеальной точности.** Главное — вовлечение обоих полушарий, а не качество рисунка.
- **Поощряйте усилия и успехи.** Хвалите ребёнка, даже если движения пока не совсем ровные.

Советы педагогу

- **Учитывайте способности обучающихся.** Начинайте с крупных шаблонов, затем можно усложнять задания.
- **Не спешите.** Дайте обучающемуся время привыкнуть к задаче.
- **Чередуйте виды деятельности.** После 5–10 минут рисования можно сделать небольшую динамическую паузу с другими кинезиологическими упражнениями.
- **Регулярность.** Эффект достигается при систематическом выполнении упражнений.

Такая нейроигра не только развивает моторику и координацию, но и создаёт позитивный эмоциональный фон, снижая тревожность.

Заключение

Подводя итог представленному материалу, следует ещё раз подчеркнуть, что современные игровые технологии и приёмы геймификации являются не просто модным педагогическим трендом, а действенным, научно-обоснованным инструментом развития когнитивных навыков студентов с нарушением интеллекта. Анализ психолого-педагогических особенностей данной категории обучающихся убедительно показывает, что традиционные методы, опирающиеся преимущественно на вербальную передачу информации и абстрактное мышление, оказываются недостаточно эффективными. В то же время игра, являясь естественной и доступной формой деятельности, позволяет задействовать сохранённые механизмы восприятия, активизировать непроизвольное внимание и память, а также создать устойчивую положительную мотивацию к познавательной деятельности.

В ходе рассмотрения теоретических основ было установлено, что коррекционно-развивающий потенциал игровой деятельности распространяется на все ключевые психические процессы: мышление, внимание, память, речь и эмоционально-волевую сферу. Игровые задания, построенные с учётом структуры дефекта, позволяют дробить сложный материал на элементарные шаги, обеспечивать высокий уровень наглядности и практической направленности, а также поддерживать благоприятный эмоциональный фон, что особенно важно для студентов с интеллектуальными нарушениями. Представленная классификация игровых технологий — дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные, компьютерные и нейроигры — даёт педагогу практический ориентир для выбора наиболее подходящего формата работы в зависимости от целевого назначения занятия и индивидуальных возможностей обучающихся.

Особое внимание в методических рекомендациях уделено организационно-методическому сопровождению игровой деятельности. Дозирование нагрузки, динамическая организация занятия, учёт внешних признаков утомления, «принцип маятника» в смене видов деятельности и завершение занятия на успехе — эти и другие требования не являются формальностью. Они напрямую определяют, будет ли игра развивать, или, напротив, закреплять состояние беспомощности и негативного отношения к обучению. Алгоритм введения игры, учитывающий когнитивную неготовность к быстрому переключению, эмоционально-личностные барьеры и нейродинамические особенности студентов, позволяет педагогу последовательно переводить внешний образец деятельности во внутренний план обучающегося, обеспечивая тем самым подлинное освоение материала.

Практические примеры, приведённые в рекомендациях, демонстрируют конкретные пути реализации теоретических положений. Они показывают, что игровые технологии

могут успешно применяться на занятиях различной направленности — от формирования целостного восприятия и мыслительных операций до социальной адаптации и развития межполушарного взаимодействия. Важно, что каждый пример сопровождается методическими советами, которые помогают педагогу адаптировать игру под конкретного студента, избежать типичных ошибок и сделать занятие максимально продуктивным.

Вместе с тем необходимо подчеркнуть, что игра не является самоцелью. Она выступает средством достижения образовательных и коррекционных целей, и её эффективность напрямую зависит от профессионализма педагога, его умения наблюдать, гибко реагировать на состояние обучающихся и выстраивать индивидуальную траекторию развития. Регулярное, системное применение игровых методов, подкреплённое знанием психофизиологических особенностей студентов с нарушением интеллекта, способно обеспечить устойчивую положительную динамику в развитии когнитивных навыков, повысить познавательную активность и создать условия для успешной социальной и профессиональной адаптации.

Таким образом, представленные методические рекомендации могут служить практическим руководством для педагогов, работающих со студентами с нарушением интеллекта, и открывают перспективы для дальнейшего поиска и внедрения эффективных коррекционно-развивающих технологий в систему профессионального образования.

ГАПОУ ТО «Тюменский колледж производственных и социальных технологий»

г. Тюмень, ул. Луначарского, 19

E-mail: tkpst-rumz@yandex.ru

www.rumz72.ru

Телефон горячей линии: 8 (958) 251-31-86

