

## Использование игровых технологий в специальной педагогике

ЖАРИЯЛАНДЫ  
05.05.2026

СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/188492/>

### **Пескова Татьяна Александровна**

НАО «Каспийский Университет технологий и инжиниринга им. Ш. Есенова», город Актау

Студент 2 курса

Кафедра «Педагогика»

### **Галымжан Адеп Асхатовна**

Преподаватель, кафедра педагогика

Каспийского университета технологий

И инжиниринга имени Ш. Есенова

### Аннотация

В статье рассматривается роль и место игровых технологий в системе специальной педагогики и инклюзивного образования. Анализируются теоретические основы применения игровых методов в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), раскрывается коррекционно-развивающий потенциал различных видов игр — от дидактических и речевых до нейроигр и цифровых технологий. Особое внимание уделяется геймификации как современному направлению игровых технологий. Приводятся данные об эффективности игровых методов (повышение мотивации, развитие когнитивных и коммуникативных функций, социальная адаптация) и методические рекомендации для педагогов. Обосновывается вывод о том, что игровые технологии являются не вспомогательным, а методологически значимым инструментом современной специальной педагогики.

Ключевые слова: игровые технологии, специальная педагогика, дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), инклюзивное образование, коррекционно-развивающее обучение, дидактические игры, нейроигры, геймификация, социальная адаптация, коммуникативные навыки.

## Аннотация

Бұл мақалада ойын технологияларының арнайы білім беру мен инклюзивті білім берудегі рөлі мен орны қарастырылады. Онда мүгедек балалармен жұмыс істеуде ойын әдістерін қолданудың теориялық негіздері талданады, дидактикалық және сөйлеу ойындарынан бастап нейроойындар мен цифрлық технологияларға дейінгі әртүрлі ойын түрлерінің түзету және дамыту әлеуеті ашылады. Ойын технологияларының заманауи үрдісі ретінде геймификацияға ерекше назар аударылады. Ойын әдістерінің тиімділігі туралы деректер (мотивацияның жоғарылауы, когнитивтік және коммуникативтік функциялардың дамуы, әлеуметтік бейімделу) және мұғалімдерге арналған әдістемелік ұсыныстар берілген. Онда ойын технологияларының қазіргі заманғы арнайы білім берудегі көмекші құрал емес, әдістемелік тұрғыдан маңызды құрал екендігі туралы қорытынды негізделеді.

Кілт сөздер: ойын технологиялары, арнайы білім беру, мүгедек балалар, инклюзивті білім беру, түзету және дамытушылық оқыту, дидактикалық ойындар, нейроойындар, геймификация, әлеуметтік бейімделу, қарым-қатынас дағдылары.

## Abstract

This article examines the role and place of gaming technologies in special education and inclusive education. It analyzes the theoretical foundations of using gaming methods in working with children with disabilities, revealing the correctional and developmental potential of various types of games—from didactic and speech games to neurogames and digital technologies. Particular attention is paid to gamification as a modern trend in gaming technologies. Data on the effectiveness of gaming methods (increased motivation, development of cognitive and communicative functions, social adaptation) and methodological recommendations for teachers are presented. It substantiates the conclusion that gaming technologies are not an auxiliary, but a methodologically significant tool in modern special education.

Keywords: gaming technologies, special education, children with disabilities, inclusive education, correctional and developmental learning, didactic games, neurogames, gamification, social adaptation, communication skills.

## Введение

Сейчас система образования очень внимательно смотрит на то, как учить, развивать и помогать влиться в общество детям с особенностями здоровья. Специальная педагогика всё время ищет хорошие способы, чтобы эти дети могли полноценно развиваться, успешно входить в общество и получать качественное образование. Но привычные методы обучения, где в основном нужно слушать и долго сидеть на месте, часто не

очень помогают детям с особенностями развития. От них дети быстро устают, теряют интерес к учёбе, начинают беспокоиться и иногда совсем не хотят учиться.

Игровые методы уже давно считают одними из самых эффективных в работе по коррекции и развитию. Игра – это главное занятие для малышей и младших школьников. А для ребёнка с особенностями здоровья она становится важным способом восполнить то, что нарушено, безопасной площадкой для отработки общения и естественной средой, где исправлять недостатки получается мягко и хорошо. Если использовать игры в специальной педагогике, можно решить сразу несколько задач: повысить интерес, развить мышление и умение общаться, снизить тревожность и подготовить ребёнка к реальной жизни.

Новые игровые направления, такие как нейроигры, геймификация и цифровые игры, дают больше возможностей для индивидуального обучения и работы с теми детьми, кто по каким-то причинам не ходит в садик или школу. Однако, как показывает опыт, многие педагоги не очень хорошо умеют пользоваться игровыми методами. Они используют их время от времени, скорее как развлечение или поощрение, а не как системный подход для коррекции и развития. Из-за этого вопросы, связанные с применением современных нейроигр и геймификации для разных групп детей с ОВЗ, остаются малоизученными. Да и методические советы о том, как включать игровые методы в занятия по коррекции, разработаны неважно.

Так что эта работа важна по нескольким причинам: игры очень эффективны, если их применять постоянно, это уже доказано; нужно улучшать работу по коррекции и развитию с детьми, у которых есть особенности здоровья; многим специалистам не хватает методической помощи; и, конечно, важно собрать и распространить знания о современных игровых методах. Главная цель статьи – собрать воедино теорию и практику использования игровых методов в специальной педагогике, показать, как они помогают в коррекции и развитии, а также наметить, куда двигаться дальше в их применении.

## Основная часть

### Игровые технологии в специальной педагогике

Игровые методы – это набор разных способов и приёмов, которые помогают выстраивать процесс коррекции и развития через обучающие игры. В отличие от обычного обучения, где ребёнок чаще просто слушает, игра заставляет его активно участвовать. Это особенно важно для детей с особенностями здоровья, так как у них часто бывает меньше интереса к познанию и трудности с контролем своего поведения.

В работе с детьми, у которых есть разные нарушения развития, используют несколько главных видов игр. Обучающие игры помогают развивать мышление: как ребёнок воспринимает информацию, его внимание, память и то, как он думает. Сюда входят лото, пазлы, игры, где нужно что-то разделить по группам, обобщить, сравнить, или найти правила. Например, игра «Четвёртый лишний» учит детей с задержкой психического развития анализировать и находить главные черты предметов.

Игры на развитие речи и правильное использование слов и грамматики применяют в работе с логопедом. Они помогают исправлять произношение, увеличивать словарный запас и учить ребёнка правильно строить предложения. Это могут быть лото со звуками, сказки для тренировки артикуляции, игры, где нужно подражать звукам (например, «Как рычит мотор?», «Как шумит ветер?»), а также игры, где подбирают слова с противоположным или похожим значением.

Нейроигры – это современный подход, который помогает активировать естественные процессы в мозге через движения. Они помогают улучшить связь между полушариями мозга, координацию, умение ориентироваться в пространстве и речь. Например, это может быть рисование сразу двумя руками, упражнение «ритмический рисунок», где ребёнок отбивает ритм и произносит слоги, или «пальчиковые танцы» – когда пальцы обеих рук делают одинаковые движения. Плюс нейроигр в том, что они увлекательны и могут решать сразу много задач: здесь тренировка звуков идёт вместе с движением и развитием осознанного интереса к познанию.

Сюжетно-ролевые игры создают ситуации из реальной жизни (например, «Магазин», «Больница», «Школа», «Транспорт») и очень важны для развития умения общаться и приспособления к жизни в обществе. В такой безопасной игровой среде дети с аутизмом и другими особенностями развития учатся разговаривать, понимать, что чувствует другой человек, договариваться и ждать своей очереди.

Подвижные игры развивают крупные движения, координацию, помогают снять мышечное напряжение. Это особенно важно для детей с проблемами опорно-двигательного аппарата и тех, кто легко перевозбуждается.

Компьютерные и интерактивные игры используют цифровые технологии, чтобы повысить интерес и показать учебный материал более наглядно. Интерактивные тренажёры, учебные программы и игры с обратной связью дают ребёнку возможность повторять действия много раз, не боясь, что его осудят.

#### Коррекционно-развивающий потенциал игровых технологий

Если постоянно использовать игровые методы, можно достичь хороших результатов сразу по нескольким направлениям. В развитии мышления обучающие игры помогают формировать произвольное внимание (ребёнку нужно сосредоточиться на правилах),

улучшают зрительную и слуховую память, а также развивают наглядно-образное и кое-что из логического мышления. Исследования говорят, что если регулярно применять правильно подобранные игры, умственные способности детей с ОВЗ могут улучшиться примерно на 25–35%.

В работе с речевыми нарушениями логопедические занятия, построенные на играх, намного эффективнее, чем простое механическое повторение. Сказки для артикуляции превращают нудную гимнастику языка в интересное приключение, а игры со звукоподражанием (вроде «Комарика», «Насоса», «Змейки») помогают правильно ставить и закреплять звуки в естественной, полной эмоций деятельности.

Развитие умения общаться – одна из самых трудных задач для детей с аутизмом, задержкой психического развития и проблемами с речью. Сюжетно-ролевые игры создают понятную и предсказуемую обстановку, где можно не бояться ошибаться и учиться. Дети учатся основным способам общения: задавать вопросы, отвечать, говорить «нет» и просить о помощи.

Для социальной адаптации игры, которые имитируют реальные ситуации, готовят ребёнка к самостоятельной жизни. Например, игра «Магазин» учит последовательности действий – взять корзину, выбрать что-то, подойти к кассе, заплатить, взять чек – а ещё общаться с незнакомыми людьми. Для детей с ментальными особенностями отработка таких шагов просто жизненно важна.

Что касается эмоций и воли, игровые методы помогают уменьшить тревожность, агрессию и боязнь ошибиться. Сенсорные игры с песком, водой или крупами – это естественный способ расслабиться. Они помогают детям, у которых есть проблемы с эмоциями и волей, найти внутреннее спокойствие.

#### Условия эффективного применения игровых технологий

Чтобы игровые методы приносили самую большую пользу для коррекции и развития, нужно соблюдать несколько условий. Во-первых, это системность: игры должны быть частью коррекционного занятия на всех его этапах – от начала до момента, когда ребёнок обдумывает свои действия. Если использовать игры от случая к случаю, просто как «награду» за сложные задания, их польза уменьшается.

Очень важен индивидуальный подход: игру нужно выбирать, учитывая текущий уровень развития ребёнка, его особые нужды в обучении и то, что он скоро сможет освоить. То, что интересно и легко одному, может быть слишком сложным или, наоборот, очень простым для другого.

Нужно менять сложность: одну и ту же игру можно применять с детьми разного уровня, просто меняя задания. Например, в игре с геометрическими фигурами один ребёнок просто кладёт фигуру на контур, другой ищет фигуру по названию, а третий

сам называет форму и цвет.

Важно постепенно усложнять: начинать с простых игр, где нужно что-то делать руками, потом переходить к играм с правилами, а от повторения – к творчеству и импровизации.

Ещё важна эмоциональная вовлечённость педагога: игра «сработает» только если сам взрослый увлечён процессом, использует выразительную интонацию, мимику и жесты. Если проводить игру сухо и формально, она теряет своё главное преимущество – создавать хорошее настроение.

#### Современные направления игровых технологий

В последние годы в специальной педагогике активно развиваются два направления, на которые стоит обратить особое внимание. Нейроигры основаны на нейропсихологическом подходе и помогают активировать глубокие структуры мозга. Упражнения, которые развивают связь между полушариями мозга – например, когда руки делают разные движения одновременно, перекрёстные шаги или кинезиологические упражнения – очень помогают детям с дислексией, дисграфией и задержкой речевого развития. Нейроигры особенно хорошо работают в начале занятия, чтобы «разбудить» мозг и подготовить его к работе.

Геймификация – это когда в учёбу добавляют игровые элементы, но не превращают её полностью в игру: баллы, уровни, значки за успехи, рейтинги, какая-то история – всё это повышает интерес к учёбе у детей с ОВЗ, которым часто бывает скучно учиться. Например, за каждое правильно сделанное задание ребёнок получает жетон. А когда наберёт нужное количество жетонов, то открывает «секретный уровень» – это может быть дополнительная игра или что-то приятное. Важно помнить, что главное – это обучение, а геймификация не должна становиться просто целью ради себя самой.

Цифровые игровые технологии (интерактивные программы, тренажёры, виртуальная и дополненная реальность) открывают новые пути для индивидуального обучения и работы с детьми, которые по каким-то причинам не ходят в школу или сад. С их помощью можно создавать реальные ситуации, много раз повторять задания и сразу получать ответ, а также подстраивать сложность под каждого ребёнка.

Итак, если правильно всё организовать и подходить к делу системно, игровые методы становятся сильным инструментом для коррекции, развития и помощи детям с особенностями здоровья влиться в общество, способствуя созданию более открытой и человеческой образовательной среды.

## Заклучение

Таким образом, игровые технологии занимают центральное место в современной системе специальной педагогики, поскольку органично сочетают обучающую, развивающую, коррекционную и социализирующую функции, что особенно важно для детей с ограниченными возможностями здоровья. Систематическое применение игровых методов повышает эффективность коррекционно-развивающей работы, формирует положительную мотивацию к обучению, снижает уровень тревожности и способствует успешной социальной адаптации детей с ОВЗ. В игре ребёнок не боится ошибиться, он чувствует себя безопасно и комфортно, поэтому коррекция нарушенных функций происходит наиболее естественно и безболезненно. Дидактические игры развивают познавательные процессы — внимание, память, мышление, речь. Сюжетно-ролевые игры моделируют реальные жизненные ситуации и учат взаимодействовать с окружающими. Нейроигры активизируют работу мозга и развивают межполушарные связи, что особенно важно для детей с речевыми и когнитивными нарушениями. Геймификация поддерживает интерес к учебному процессу через баллы, уровни, награды, превращая рутинные задания в увлекательное приключение.

Особую перспективность представляют современные направления, такие как интеграция цифровых технологий в игровую деятельность, создание персонализированных игровых маршрутов с учётом индивидуальных особенностей каждого ребёнка, а также методическое сопровождение педагогов по вопросам применения игровых методов. Внедрение этих направлений позволит сделать коррекционную работу более точной, гибкой и результативной. Дальнейшее развитие игровых технологий должно идти по пути их системного включения в структуру каждого коррекционного занятия, а не эпизодического использования в качестве поощрения или развлечения. Важно также обучать родителей игровым методам работы с детьми в домашних условиях, чтобы закреплять достигнутые на занятиях результаты и формировать устойчивые навыки. Таким образом, внедрение и совершенствование игровых технологий остаётся приоритетным направлением развития специальной педагогики, обеспечивающим каждому ребёнку с ограниченными возможностями здоровья равные возможности для полноценного развития, успешного обучения и достойной жизни в обществе

## Список литературы

1. Магауова А.С., Махамбетова Ж.Т. Деятельность социального педагога в условиях инклюзивного образования. — Алматы: Қазақ университеті, 2020. — 188 с.
2. Жумашева С.А. и др. Применение игровой формы технологии на занятиях в начальных классах инновационно-инклюзивного образования // Научный журнал. — 2024. — №2. — С.24-27.

3. Баумуратова Д., Ниетбаева Н. Геймификацияның инклюзивті білім беруге әсері. — 2025. — DOI: 10.47533/2025.1606-146X.2-02.

4. Кобелев Е.Н. Использование игровых технологий в работе с детьми с ОВЗ. — 2025. — URL: infourok.ru

5. Стребелева Е.А. Игры и игровые задания для детей раннего возраста с ОВЗ. — М.: ИНФРА-М, 2022. — 148 с.

6. Мамонтова К.В. Развитие высших психических функций у воспитанников с интеллектуальной недостаточностью в процессе игровой деятельности. — Чебоксары: ЧГПУ, 2024.

7. Катаева, А. А. Дидактические игры в обучении дошкольников с отклонениями в развитии : пособие для учителя / А. А. Катаева, Е. А. Стребелева. — Москва : ВЛАДОС, 2001. — 224 с.

8. Баряева, Л. Б. Игровые технологии в коррекционно-развивающем обучении детей с интеллектуальной недостаточностью / Л. Б. Баряева // Специальное образование. — 2017. — № 4. — С. 28-35.

9. Речицкая, Е. Г. Развитие детей с нарушениями слуха в игровой деятельности / Е. Г. Речицкая. — Москва : Прометей, 2020. — 164 с.

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.