

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2024.52.22.058

Эффективность применения игровых технологий на уроках английского языка при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья

Тихомирова Лариса Сергеевна

Кандидат филологических наук,
доцент кафедры русского языка и стилистики,
Пермский государственный национальный
исследовательский университет,
614990, Российская Федерация, Пермь, ул. Букирева, 15;
e-mail: tikhomirova.lar@yandex.ru

Лукина Наталья Владимировна

Кандидат филологических наук,
доцент кафедры русского языка и стилистики,
Пермский государственный национальный
исследовательский университет,
614990, Российская Федерация, Пермь, ул. Букирева, 15;
e-mail: lukina.71@mail.ru

Батуева Елена Сергеевна

Магистрант,
Пермский государственный национальный
исследовательский университет,
614990, Российская Федерация, Пермь, ул. Букирева, 15;
e-mail: batueva-elena@mail.ru

Аннотация

В данной статье рассматривается феномен обучающихся с ОВЗ (ограниченные возможности здоровья), описывается специфика обучения детей с ОВЗ в рамках инклюзивной школы; представлены игровые технологии и алгоритмы обучения детей с ОВЗ в начальных, средних и старших классах. Актуальность данной работы заключается в использовании эффективных игровых технологий в образовательном процессе как фактора, влияющего на качество преподавания английского языка в школе. Ученик становится центром образовательного процесса именно во время урока, на котором используются игровые технологии. Решение учебно-воспитательных задач зависит от того, насколько умело сочетаются различные методы, приемы и средства обучения. Игра является важным условием активизации познавательной деятельности обучающихся, их мышления и самостоятельности. Игровые технологии в обучении позволяют создать благоприятную среду для получения знаний в области английского языка, обеспечивая при этом простоту усвоения материала. С помощью различных игр, используемых на уроках

английского языка, ученикам прививается любовь и интерес к предмету, создаются новые умения анализа, опознавания, классифицирования, моделирования. Систематическое использование игровых технологий на уроках английского языка позволяет не только сделать урок более интересным и красочным, но и активизировать познавательную деятельность учеников.

Для цитирования в научных исследованиях

Тихомирова Л.С., Лукина Н.В., Батуева Е.С. Эффективность применения игровых технологий на уроках английского языка при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья // Педагогический журнал. 2024. Т. 14. № 1А. С. 258-268. DOI: 10.34670/AR.2024.52.22.058

Ключевые слова

Учащиеся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), инклюзивная школа, игровые технологии, инклюзивная школа, образовательный процесс.

Введение

В Конституции РФ и Законе «Об образовании» (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации», 2012) сказано, что дети с проблемами в развитии имеют равные со всеми права на образование. В связи с этим обеспечение реализации права детей с ограниченными возможностями здоровья на полное образование рассматривается как одна из важнейших задач государственной политики и современной педагогики.

Инклюзивное образование – это процесс воспитания и обучения лиц с ОВЗ совместно с нормально развивающимися сверстниками. *Задачей* инклюзивного обучения является осуществление индивидуального подхода к учащимся с ограниченными возможностями здоровья с целью их совершенства в социально-личностном развитии. Одним из методов реализации эффективной формы работы с подобными детьми является игра.

Цель исследования – изучение современных дидактических игр для детей с ОВЗ в соответствии с требованиями ФГОС школьного образования.

Задачи исследования:

- рассмотреть особенности учащихся с ограниченными возможностями здоровья;
- описать игровые технологии обучения детей с ОВЗ средних классов.

Новизна исследования заключается в выявлении и анализе наиболее целесообразных и ориентированных на практическое применение типов игр в условиях современного урока в обучении детей с ОВЗ.

Методы исследования: эвристический (наблюдение, в результате которого были выявлены разные технологии и игры на уроках английского языка), количественно-качественный, в результате которого была выявлена оптимальность и эффективность игровых приемов на уроках русского языка в среднем звене; коммуникативно-прагматический, который подтвердил значимость игровых технологий в общении сверстников.

Основная часть

В связи с переходом системы специального образования на качественно новый этап развития возникла необходимость переосмыслить возможности образовательного потенциала ребенка с ОВЗ, его роли в социально-значимом пространстве.

В процессе взаимодействия с ребенком, имеющим отклонения в развитии, возникают проблемы, связанные с влиянием коллектива и коммуникативной среды в целом на развитие личности. Чтобы эффективно управлять этим процессом, надо знать его специфику, положительные и негативные стороны, предвидеть результаты воздействия и своевременно вносить коррективы.

Согласно определению С.В. Алехиной, «обучающиеся с особыми образовательными потребностями – это обучающиеся, нуждающиеся в получении специальной психологопедагогической помощи и организации особых условий при их воспитании и обучении» [Алехина, 2013].

Профессиональные навыки учителей должны быть направлены не только на удовлетворение базовых знаний и потребностей, но и на укрепление мотивации учеников с помощью специальных технологий. Каждый ребенок с ОВЗ обязан развиваться по мере своих возможностей.

Современный урок, наряду со всем вышесказанным, должен постоянно включать в себя что-то мотивационно интересное и новое, так как однообразная и монотонная работа детей вряд ли сможет удержать их внимание и сформировать положительное отношение к учебному процессу. Таким инструментом может стать *игра*. Она позволяет быть на равных всем участникам образовательного процесса. Всем известная истина, чем активнее участники образовательного процесса, тем эффективнее обучение. Игра помогает сделать учебный процесс более активным, создает благоприятную эмоциональную атмосферу, позволяет проявить лучшие качества ученика, способствует развитию познавательных интересов, творческих способностей, самостоятельности, помогает выстроить взаимоотношения в коллективе.

Игровая технология основывается на раскрытии потенциала и развитии творческого мышления учащихся во время совместного рассмотрения и решения поставленных задач.

По определению Г.К. Селевко, *игровая технология* – это «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Селевко, 2018, 134].

Игровые технологии имеют различную направленность:

- 1) дидактические – формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- 2) воспитывающие – воспитание самостоятельности, формирование определенных позиций, сотрудничества, коммуникабельности;
- 3) развивающие – развитие внимания, речи, мышления, рефлексии, мотивации учебной деятельности;
- 4) социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, саморегуляция.

Таким образом, игровая технология обладает средствами, активизирующими познавательную деятельность, способствующими усилению мотивации, стимулирующими речевую деятельность, предопределенную содержательностью отобранного материала. Учитель призван и обучать, и воспитывать, и развивать ребенка, побуждая его к самоанализу и самовоспитанию.

Овладение лексическим материалом требует многократного повторения, что является трудностью для детей ОВЗ. Дидактические игры дают возможность изучать лексический материал в ситуации непосредственного общения, что существенно повышает мотивацию к

изучению иностранного языка.

Перед тем как выбрать содержание урока необходимо проследить за тем, чтобы материал урока был запоминающимся, интересным и насыщенным. Важно, чтобы материал содержал картинки, которые отражают не только словесное содержание.

Л.В. Петрановская в своей книге «Игры на уроках» выделяет несколько видов игр [Петрановская, 2010]:

- учебные
- комбинаторные
- аналитические
- ассоциативные
- контекстные
- языковые
- творческие задания

Рассмотрим все виды подробнее.

Учебные игры – это игры наиболее простые, которые помогают закрепить изученное и превратить знания в устойчивый навык. Они помогают активизировать полученные учениками знания. Во время игры ребята начинают вспоминать то, что они думали и не знают вовсе. Игра в командах может обучить детей большему, чем мог бы дать учитель потому, что во время такой формы игры ученики активно обсуждают верный вариант ответа, исключают неверные.

Также существуют игры противоположные обычным заданиям, к которым привыкли ученики. Например, не составить схему предложения, а придумать свое предложение с прямой речью по схеме. Такая работа помогает посмотреть на задачу с другой стороны, углубиться в проблему.

Например, игра «Проверки». Лучше всего ее использовать на уроках с детьми младшего школьного возраста, но и в средней школе игра имеет успех. Игра предназначена для повторения предлогов. Обычно на нее уходит 15-20 минут на уроке, хотя это зависит от числа игроков.

Цель такой игры состоит в закреплении навыка работы с проверочными словами, увеличить количество запомнившихся проверок, исключение неподходящих для проверки слов. Также у учеников увеличивается словарный запас, и они учатся работать быстро и сосредоточенно.

Комбинаторные игры. Это всем знакомые и очень популярные игры. К примеру, кроссворды, головоломки, ребусы, шарады. Центром таких игр является внешний облик слова. Игроки должны комбинировать буквы, чтобы найти нужный ответ. Эти игры требуют большого словарного запаса и внимательности. К ним относятся такие игры, как «Эрудит» или «Шарады».

Ученики 5-7 классов могут составлять шарады самостоятельно, в отличие от детей младшего школьного возраста, которые шарады только разгадывают. Эту игру лучше проводить в виде конкурса, чтобы дети имели возможность составлять задания в свободное время.

Аналитические игры. Такие игры развивают логику учеников, способствуют развитию у них способности анализировать факты, закономерности, находить что-то общее и различное. Такие игры не задают действий по образцам – нужно самому ребенку найти метод анализа и испробовать его на практике. Воссоздается ситуация открытия в науке, и тогда необходим анализ этой проблемы. Учащиеся с помощью логики должны найти ответ на эту задачу, используя свои умственные способности, а также «интуитивное видение ответа».

После нескольких таких игр способности учащихся в таком виде деятельности сильно

улучшатся, дети будут мыслить более чем нестандартно, оригинально и свободно. Возможны ситуации во время таких игр с детьми, когда учащиеся будто «видят» ответ, угадывают сразу верный вариант. Зачастую это не отличники, а «записные бездельники».

Необходимо, чтобы дети осознавали требования к аналитическому мышлению: во-первых, оно должно быть свободным, а во-вторых, строго дисциплинированным. Сначала все просто опускают правильность своих теорий, а затем, с опытом, понимают, что задача будет выполнена только если поиск ее решения был интересным и правильным.

Например, можно использовать такую игру, как «Пропорции». Количество игроков может быть любое, также возможен вариант игры в командах.

Ход игры: ведущий задает пропорцию: тепло/холод – юг/? (ответ: север). Задача игроков состоит в определении смысловых отношений между составляющими пропорции и найти недостающий элемент. При первой игре необходимо повторить с учащимися, что представляет из себя пропорция, и разобрать несколько простых примеров.

Соотношения в пропорциях могут быть самыми разными: грамматические пропорции (делать/сделать – ?/выслушать), словообразовательные (руда/рудник – ?/дворник), семантические (пожар/пожарник – мусор/?). Такие игры интересно будет внедрить в урок при изучении тем по лексике, предложить ученикам составить пропорции с антонимическим рядом.

Если ученики играют впервые, то пропорции задает учитель, и задача детей – дать правильный ответ. Получает балл тот, кто решит задачу первый, в конце игры все баллы суммируются и побеждает тот ученик или команда, кто набрал больше баллов. В игре в команде иногда трудно бывает прийти к единому мнению, но в таком типе игр чем больше в равной степени верных решений, тем лучше.

После знакомства с этой игрой можно усложнить ее правила: ученики должны не только решить пропорцию, но и сами ее составить. Если игра проводится в командах, то балл получает та команда, которая смогла правильно составить пропорцию, и та команда, которая дала правильный ответ. Ведущий может присвоить дополнительный балл за особенно интересное задание или ответ.

Кроме того, можно провести игру за личное первенство. Ученики озвучивают свои пропорции по цепочке, отвечает первым поднявший руку. Достоинство такой игры заключается в том, что все ученики принимают участие, и никто не может просто отсидеться, не выполняя задание.

Такой тип игр помогает развить способность видеть и замечать не только очевидные, но и скрытые связи между явлениями и предметами, учит рассматривать проблему под разными углами зрения. Работа в команде развивает внимательность к ответам других, способность к взаимодействию в группе. Стеснительные ребята обычно стараются принести балл своей команде, а неусидчивые, наоборот, стараются умерить свой пыл после того, как по их вине команда становится близка к поражению. На ребят, которые раньше отмалчивались или учились на неудовлетворительные оценки, начинают смотреть по-новому, если они, к удивлению всех, дали верный ответ.

Ассоциативные игры направлены на активизацию интуиции, ассоциативного мышления. Есть интересное исследование о таком феномене, как «творческий беспорядок». Некоторые психологи считают, что беспорядок у таких людей – не результат рассеянности и неряшливости, а наоборот, признак высокого уровня ассоциативного мышления, которое помогает найти новые идеи.

Возможно, детей не нужно любой ценой приучать к порядку, режиму дня и т.д. Им всего

лишь нужны ассоциативные игры. Такие игры должны проводиться в уютной, расслабленной атмосфере, ведь во время соревнования или конкуренции польза от них сводится к нулю. Ассоциативные игры показывают ребятам, насколько видение мира каждого ученика, взятого отдельно, является индивидуальным, ярким, необычным и верным, ведь в ассоциациях нет понятий «правильно» или «неправильно».

Аналитические игры хорошо дополняют ассоциативные, хоть они и противопоставлены. Первые развивают больше мышление, ценят систематичность и точность знаний, а вторые игры – медитативность. Интуиция и логика, развиваемая этими видами игр, образуют нечто целое – точное и свободное мышление.

Контекстные игры нацелены на привлечение внимания учеников к смыслу текста, на выявление связей между текстом и контекстом, прямыми и переносными значениями слов. Эти игры помогают развить способность к разностороннему пониманию текста, к более глубокому его анализу. Задачи в таких играх ставятся различными способами: понять сам текст и дополнить его недостающими деталями или же, наоборот, составить свой текст, зная определенные условия. Для наилучшего эффекта необходимо использовать игры с обоими типами заданий. Стиль проведения таких игр тоже может быть разным: здесь подойдет как вдумчивая неторопливая работа индивидуально, так и шумные турниры. И в том, и в другом варианте беседа об игре, ее особенностях и правилах будет очень полезна.

Контекстные игры помогают восполнить один из пробелов в современном обучении - нет работы с текстом. Если у учеников нет понимания, что текст – это воплощение языка, если у них не хватает опыта для анализа различных текстов, то все знания, данные в виде текста, будут бесполезны. Это значит, что нужно больше времени уделять контекстным играм, и неважно текст просто исследуется или создается самими учениками.

Языковые игры не отличаются большим количеством, так как придумывать их и обыгрывать очень непросто. Языковые игры – это игры, развивающие речь и умственные способности. В таких играх одинаково важны и сам процесс игры, и обсуждение затронутых проблем. К ним можно отнести лингвистические задачи. Они воспроизводят ситуацию лингвистического исследования, имеющего такие задачи, как подобрать название, зашифровать текст и т.д. Эти игры требуют большой отдачи от учителя, занимают много времени и требуют позитивную атмосферу в классе. Роль взрослого человека здесь очень большая – дети погружаются в игру с увлечением, когда видят заинтересованного взрослого рядом. Возбудить интерес у «запущенного» класса, вызвать интерес учеников к языку, систематизировать разрозненные знания помогут именно языковые игры. Если в результате этих игр ученики осознают только, что язык не заключается лишь в орфографических и пунктуационных правилах, что он сложен, но интересен, то Вы достигли цели.

В рамках инклюзивного обучения можно выделить еще одну классификацию эффективных игр [Шмаков, 2014]:

- Предметные игры
- Сюжетно-ролевые игры
- Дидактические игры
- Трудовые игры
- Интеллектуальные игры

Предметные игры заключают в себе простые действия по типу манипуляции с различными игрушками и предметами. Через них ребенок познает цвета, формы, материалы, объем и т.п.

В *сюжетно-ролевых* играх, иначе творческих, основная форма интеллектуальной

деятельности ребенка – это сюжет. Такие игры – важный элемент образования, но в основном это относится к внеклассной работе обучающего характера.

Ролевые игры, используемые в обучении, являются не просто способом организации познавательного процесса или развлечением. Ролевые игры, в первую очередь, имеют познавательный характер и помогают проводить анализ и синтез – разделять единое и объединять разрозненное.

Например, игры-путешествия позволяют ученикам погрузиться в мир фантазий с определенными условиями, в которых все действия обуславливаются определенной ролью. Отличительная черта игр-путешествий – активность фантазии и воображения, что делает этот вид игр оригинальным. В результате этих игр у ребенка осуществляется теоретическая деятельность воображения: создание чего-то нового, какого-либо проекта и осуществление задумки с помощью внешних действий.

Следующая группа игр – это *дидактические* игры. Они созданы для развития познавательной активности детей, в играх уже имеются готовые правила и требуют от детей помимо знания темы такие навыки, как расшифровывание, разгадывание, распутывание. Ученики учатся пользоваться готовыми правилами и знаниями, которые включены в игру.

Принцип самообучения присутствует в самых лучших дидактических играх, которые только направляют учеников на обучение новым знаниям и навыкам. Анализ информации и принятие верного решения – два условных этапа в обучении. Данные этапы подразумевают обретение опыта учеников и наработку новых навыков. И так как это занимает долгое время, то необходимо научить учеников к самостоятельному обучению. Наилучшим образом подойдут психологические обучающие игры, такие как ребусы, задания с перфокартами, карточками, головоломки и т.д. Данный тип игр пробуждает у учеников большой интерес к изучаемому предмету, побуждает их к развитию индивидуальных способностей, активизирует познавательную деятельность.

Эффективность дидактических игр зависит от систематичности их применения и от целенаправленности используемой обучающей программы. Для развития самостоятельного мышления учеников необходимо использовать такие упражнения и игры, которые развивают способности к выделению особенностей различных предметов, к сравнению объектов, составлению групп, обобщению, анализу и т.д. Составление этих игр – задача всех учителей. «Игровые коллизии вызывают у школьника сравнение анализировать сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений – это творчество, это то, что составляет явление познавательной активности. собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать» [Шмаков, 2014]

Трудовые, иначе строительные, технические, отражают профессиональную деятельность взрослых. В них дети учатся планированию, творчеству, отбирают нужную информацию, оценивают не только свои, но и действия других, проявляют себя в решении различных задач.

Интеллектуальные (обучающие) игры влияют на мыслительную деятельность. С помощью конкуренции и на основе сравнения результатов они показывают уровень школьников и дают им возможность к самосовершенствованию, таким образом стимулируется познавательная деятельность.

Учитель, который использует все эти виды игр в своей практике, имеет большой арсенал способов организации деятельности учеников. Игровые технологии способствуют формированию знаний, умений и навыков, и при этом повышают интерес к предмету.

На последнем этапе исследования был проведен эксперимент. Были выбраны две фокус-

группы детей 5 класса, которым объяснялся материал по лексике в традиционной системе обучения (исключительно по учебнику) и в игровой форме. Результаты контрольного мероприятия были следующие:

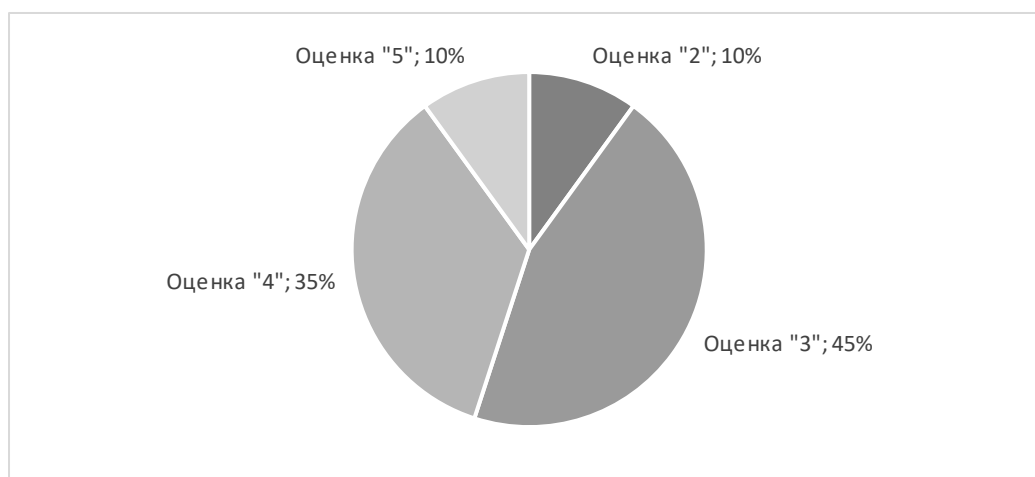


Рисунок 1 - Результаты традиционного объяснения матерниала

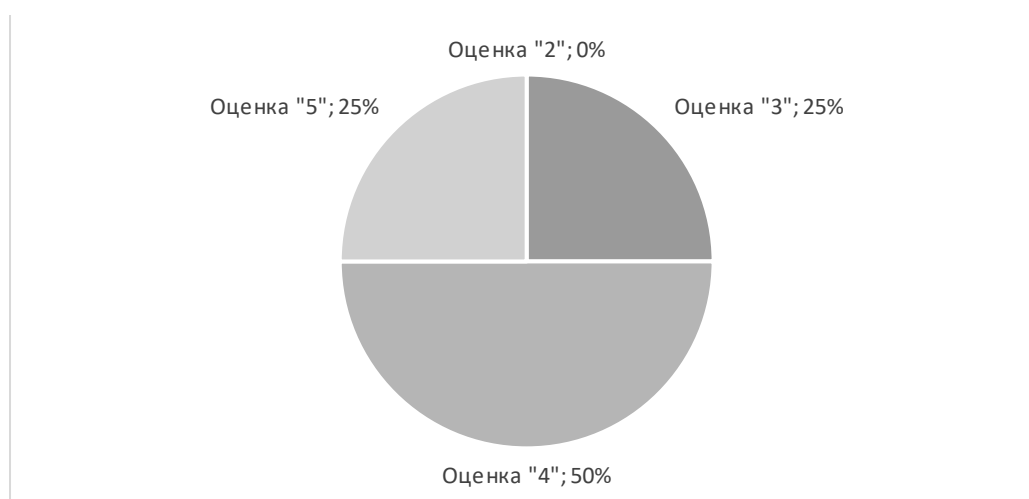


Рисунок 2 - Результаты объяснения материала с применением игровых технологий

В рамках проведения исследования выяснилось, что использование игровых технологий на занятиях английского языка существенно влияет на образовательный процесс. При объяснении материала без использования игровых технологий среднее значение правильных ответов учащихся составило 45%. В то время, как с использованием игры на уроках объяснения и закрепления, правильность ответов учащихся составила 75%.

Заключение

Решение учебно-воспитательных задач зависит от того, насколько умело сочетаются различные методы, приемы и средства обучения. Игра является важным условием активизации познавательной деятельности обучающихся, их мышления и самостоятельности.

Игровые технологии в обучении позволяют создать благоприятную среду для получения

знаний в области английского языка, обеспечивая при этом простоту усвоения материала.

С помощью различных игр, используемых на уроках английского языка, ученикам прививается любовь и интерес к предмету, создаются новые умения анализа, опознавания, классифицирования, моделирования. Систематическое использование игровых технологий на уроках английского языка позволяет не только сделать урок более интересным и красочным, но и активизировать познавательную деятельность учеников.

Проблема игровой коммуникации в образовательном процессе с детьми (с ОВЗ) приобретает социально-культурное значение. Организацию обучения и стратегию взаимодействия учителя и школьников с ОВЗ в XXI в. можно рассматривать как самостоятельную инновационную форму обучения. Дальнейшее исследование специфики игровых технологий и применения их в учебном процессе мы планируем продолжить на более широком и разнообразном материале.

Библиография

1. Алексейчева Е.Ю. Гуманизация образования: антропоцентризм и видимое обучение. В сборнике: Гуманизация образования: принципиальные позиции и положения. Сборник статей. Ярославль, 2021. С. 6-16.
2. Алексейчева Е.Ю. Новые тренды в управлении образовательными системами // Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе: Коллективная монография. М.: Книгодел, 2021. С. 68-97.
3. Алексейчева Е.Ю. Современные подходы к организации научного продюсинга // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Экономика». 2020. № 4 (26). С. 100–108. DOI 10.25688/2312-6647.2020.26.4.09
4. Алексейчева Е.Ю. Этика distant-образования. В сборнике: Актуальные проблемы образования. материалы методологического семинара. Сер. "Библиотека Мастерской оргдеятельностных технологий МГПУ" Ярославль, 2020. С. 78-84.
5. Алексейчева Е.Ю., Ананишнев В.М., Ермоленко Г.А., Жукоцкая А.В., Казенина А.А., Кожевников С.Б., Нехорошева Е.В., Осмоловская С.М., Сахарова М.В., Скородумова О.Б., Хасянов А.Ж., Хилханов Д.Л., Хилханова Э.В., Черненко С.В. Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе. Коллективная монография. Москва, 2021.
6. Алехина С.В. Инклюзивное образование для детей с ограниченными возможностями здоровья. Красноярск, 2013. 123 с.
7. Петрановская Л.В. Игры на уроках русского языка. М.: Просвещение, 2010. 224 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 2018. 256 с.
9. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 2014. 240 с.
10. Orchakova L.G., Smimova Yu.V. Internet and higher education: prospects, challenges, problems. Opcion. 2020. Т. 36. № S26. С. 76-93.

The effectiveness of the use of gaming technologies in English lessons in teaching children with disabilities

Larisa S. Tikhomirova

PhD in Philology,
Associate Professor of the Department of Russian Language and Stylistics,
Perm State National Research University,
614990, 15, Bukireva str., Perm, Russian federation;
e-mail: tikhomirova.lar@yandex.ru

Natal'ya V. Lukina

PhD in Philology,
Associate Professor of the Department of Russian Language and Stylistics,
Perm State National Research University,
614990, 15, Bukireva str., Perm, Russian federation;
e-mail: lukina.71@mail.ru

Elena S. Batueva

Master's Student,
Perm State National Research University,
614990, 15, Bukireva str., Perm, Russian federation;
e-mail: batueva-elena@mail.ru

Abstract

This article examines the phenomenon of students with disabilities, describes the specifics of teaching children with disabilities within an inclusive school; gaming technologies and algorithms for teaching children with disabilities in primary, middle and high schools are presented. The relevance of this work lies in the use of effective gaming technologies in the educational process as a factor influencing the quality of teaching English at school. The student becomes the center of the educational process precisely during the lesson in which gaming technologies are used. The solution to educational problems depends on how skillfully various methods, techniques and teaching aids are combined. The game is an important condition for enhancing the cognitive activity of students, their thinking and independence. Game technologies in teaching make it possible to create a favorable environment for acquiring knowledge in the field of the English language, while ensuring ease of learning the material. With the help of various games used in English lessons, students are instilled with a love and interest in the subject, new skills of analysis, identification, classification, and modeling are created. The systematic use of gaming technologies in English lessons allows not only to make the lesson more interesting and colorful, but also to intensify the cognitive activity of students.

For citation

Tikhomirova L.S., Lukina N.V., Batueva E.S. (2024) *Effektivnost' primeneniya igrovyykh tekhnologii na urokakh angliiskogo yazyka pri obuchenii detei s ogranichennymi vozmozhnostyami zdorov'ya* [The effectiveness of the use of gaming technologies in English lessons in teaching children with disabilities]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 14 (1A), pp. 258-268. DOI: 10.34670/AR.2024.52.22.058

Keywords

Students with disabilities, inclusive school, gaming technologies, inclusive school, educational process.

References

1. Alekhina S.V. (2013) *Inklyuzivnoe obrazovanie dlya detei s ogranichennymi vozmozhnostyami zdorov'ya* [Inclusive education for children with disabilities]. Krasnoyarsk.
2. Petranovskaya L.V. (2010) *Igry na urokakh russkogo yazyka* [Games for Russian language lessons]. Moscow:

Prosveshchenie Publ.

3. Selevko G.K. (2018) *Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii* [Modern educational technologies]. Moscow: Narodnoe obrazovanie Publ.
4. Shmakov S.A. (2014) *Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury* [Students' games as a cultural phenomenon]. Moscow: Novaya shkola Publ.
5. Alekseicheva E.Yu. (2021) Gumanizaciya obrazovaniya: antropocentrizm i vidimoe obuchenie.[The humanization of education: Anthropocentrism and visible learning] V sbornike: Gumanizaciya obrazovaniya: principial'nye pozicii i polozheniya. Sbornik statej. YAroslav' [In the collection: Humanization of education: fundamental positions and positions. Collection of articles. Yaroslavl], pp. 6-16.
6. Alekseicheva E.Yu. (2021) Novye trendy v upravlenii obrazovatel'nymi sistemami [New trends in the management of educational systems] Cifrovaya gumanitaristika: chelovek v «prozrachnom» obshchestve: Kollektivnaya monografiya. M.: Knigodel [Digital humanities: a person in a "transparent" society: Collective monograph. M.: Knigodel], pp. 68-97.
7. Alekseicheva E.Yu. (2020) Sovremennye podhody k organizacii nauchnogo prodyusinga [Modern approaches to the organization of scientific production] Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Ekonomika» [Vestnik of Moscow City University. Series «Economics»], 4 (26), pp. 100-108.
8. Alekseicheva E.Yu., Ananishnev V.M., Ermolenko G.A., Zhukotskaya A.V., Kazenina A.A., Kozhevnikov S.B., Nekhorosheva E.V., Osmolovskaya S.M., Sakharova M.V., Skorodumova O.B., Khasyanov A.J., Hilkanov D.L., Hilkanova E.V., Chernenkaya S.V. (2021) Cifrovaya gumanitaristika: chelovek v «prozrachnom» obshchestve. Kollektivnaya monografiya. Moskva [Digital humanities: a person in a "transparent" society. A collective monograph. Moscow]
9. Alekseicheva E.Yu. (2020) Etika distant-obrazovaniya [Ethics of distant education] V sbornike: Aktual'nye problemy obrazovaniya. materialy metodologicheskogo seminar. Ser. "Biblioteka Masterskoj orgdeyatel'nostnyh tekhnologij MGPU" YAroslav' [In the collection: Current problems of education. materials of the methodological seminar. Ser. "Library of the Workshop of organizational and activity technologies of the Moscow State Pedagogical University" Yaroslavl] pp. 78-84.
10. Orchakova L.G., Smirnova Yu.V. (2020) Internet and higher education: prospects, challenges, problems. Opcion. T. 36, № S26, pp. 76-93.