

**УДК 378****К вопросу о возможности использования игровых технологий в обучении иностранному языку в неязыковом вузе в условиях инклюзивного образования****Козлова Мария Николаевна**

Старший преподаватель,  
Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации,  
125993, Российская Федерация, Москва, Ленинградский пр., 49;  
e-mail: mnkozlova@fa.ru

**Аннотация**

В статье рассматриваются методы использования игровых технологий в преподавании иностранного языка в неязыковых вузах в системе инклюзивного образования. Автором обобщен обширный материал по вопросам инклюзивного общества и инклюзивного образования, проведено различие между инклюзией и интеграцией людей с особыми образовательными потребностями в систему высшего образования, приводятся принципы инклюзивного образования и описываются возможности их реализации. Основное содержание составляет анализ понятия игры и игровых технологий, которые могут быть использованы при обучении иностранному языку в неязыковом вузе. Автор анализирует опыт работы в инклюзивных группах и приводит примеры использования игровых технологий на разных этапах освоения дисциплины «Иностранный язык» как обычными студентами, так и обучающимися с ООП. Игровые технологии доказывают свою эффективность при использовании их в учебной аудитории и вне ее, так как домашнее задание тоже может иметь игровую форму. Эмпирические исследования показывают перспективу дальнейших исследований и необходимость интеграции геймификации в образовательный процесс в силу того, что нынешнее поколение студентов относится к так называемым «зумерам», людям, много времени проводящим за компьютерами, смартфонами и другими гаджетами. Привычный им формат компьютерных игр может эффективно использоваться при разработке образовательных материалов. Кроме того, игровые технологии, включая геймификацию, являются прекрасным здоровьесберегающим фактором в образовании, что может быть полезно не только лицам с инвалидностью или ОВЗ, но и обычным студентам.

**Для цитирования в научных исследованиях**

Козлова М.Н. К вопросу о возможности использования игровых технологий в обучении иностранному языку в неязыковом вузе в условиях инклюзивного образования // Педагогический журнал. 2024. Т. 14. № 4А. С. 257-267.

**Ключевые слова**

Игровые технологии, обучение иностранному языку, инклюзивное образование, лица с инвалидностью и ОВЗ, педагогика.

## Введение

Разработка модели инклюзивного образования является одной из наиболее важных и актуальных проблем современности и, таким образом, доказывает актуальность представленного исследования. Для решения данной проблемы необходима работа представителей различных областей и направлений: психологов и педагогов, философов и социологов, инженеров и медиков и др. Драматические изменения, происходящие в мире, стремительная трансформация привычных моделей жизни заставляют обращать внимание на многие вопросы и проблемы, не замечаемые или игнорируемые ранее, искать пути их решения.

*Цель исследования* заключается в демонстрации возможности использования игровых технологий при освоении студентами дисциплины «Иностранный язык» в условиях инклюзивного образования. Для достижения данной цели необходимо решение ряда *задач*:

- Дать определение инклюзивного образования, актуальное для текущего момента.
- Описать принципы инклюзивного образования и способы их реализации на современном этапе работы высших учебных заведений.
- Описать природу и назначение игровых технологий, которые могут быть рекомендованы для использования в рамках изучения иностранного языка в условиях инклюзивного образования.

*Научная новизна* исследования заключается в рассмотрении различных игровых технологий как способа создания безбарьерной среды в образовательном процессе при освоении дисциплины «Иностранный язык».

Для проведения исследования применялись теоретические (анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы с целью поиска, анализа, обобщения, систематизации научных взглядов по проблеме исследования) и эмпирические (педагогический эксперимент) методы.

*Теоретическая значимость* исследования заключается в рассмотрении специфики игровых технологий и их использования в системе инклюзивного образования.

*Практическая значимость* исследования может быть представлена результатами использования игровых технологий на разных этапах занятий по иностранному языку и их эффективность для обучения лиц с особыми образовательными потребностями.

## Основная часть

На сегодняшний день существует множество различных публикаций на тему инклюзии в образовании [Алехина, 2014; Семаго и др., 2011; Голубева, 2011; Лилиенталь, Колесникова, 2016; Фомичева и др., 2017; Кантор, 2019; Алехина, Самсонова, Шеманов, 2022; Волосникова, Федина, 2023]. Говоря об инклюзивном образовании, сегодня многие исследователи описывают способы интегрирования в образовательный процесс людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Но что на самом деле означает «инклюзия»? Прежде чем описывать различные методики обучения той или иной дисциплине в условиях инклюзивного образования, необходимо понять, что же такое «инклюзивное образование», для кого оно предназначено, выявить возможную путаницу в терминах или неправильное трактование термина «инклюзия» в системе инклюзивного образования.

Впервые тема инклюзии начала обсуждаться в середине XX столетия. В 60-70 гг. XX века идеи включенного образования разрабатывались одновременно в Европе, США и Японии. В

России вопросы инклюзии стали темой для обсуждения в 1990-е годы. Понятие «инклюзия» (англ. inclusion – включение, фр. inclusif – включающий в себя, лат. include – включаю) отражает идеи «включающего общества», подразумевающие создание благоприятной среды для, так называемых, других. «Другими» в рамках этой концепции подразумеваются люди не только с ОВЗ, как врожденными, так и полученными в результате болезни, несчастного случая и т.п., но и те, кто отличается расовой или социальной принадлежностью, культурными традициями, вероисповеданием. Этот факт становится неотъемлемой частью учебного процесса любого образовательного учреждения, поскольку сегодня в школьном классе или студенческой аудитории собираются люди разных культур, социального происхождения и состояния здоровья. Таким образом, инклюзивное образование означает предоставление равного доступа к образованию всем, независимо от их индивидуальных особенностей, будь то физические, психические, интеллектуальные, социальные, культурные или языковые отличия

В России инклюзивное образование регулируется Конституцией РФ (Ст. 43), Федеральными законами «Об образовании» (№ 273-ФЗ) и «О социальной защите инвалидов в РФ» (№ 181-ФЗ), Конвенцией о правах ребенка, Протоколом № 1 Европейской конвенции о защите прав человека и основных свобод, Конвенцией о правах инвалидов.

На сегодняшний день основополагающими принципами инклюзивного образования принято считать:

- уважением к каждому человеку независимо от его способностей и достижений;
- убеждение в том, что способность думать и чувствовать присуща каждому человеку;
- любому члену общества может понадобиться поддержка, понимание со стороны сверстников, их дружба;
- человеку неотделим от социума;
- все люди, независимо от умственных, физических и иных способностей или ограничений, нуждаются в общении и имеют право на выражение своего мнения;
- качественное образование достижимо только через реальное взаимодействие и сотрудничество;
- достижение прогресса возможно только в опоре на положительные результаты;
- различия являются движущей силой к развитию человека и способны улучшить качество его жизни [Алехина, 2014; Семаго и др., 2011; Голубева, 2011; Фомичева и др., 2017].

Здесь необходимо отметить отличие инклюзии от интеграции. При инклюзивном образовании подразумевается учет возможной или реальной уязвимости обучаемого с особыми образовательными потребностями (ООП). Люди с ОВЗ, выходящие из различных социальных слоев или национальных культур могут испытывать страх, сомнения, иметь низкую самооценку или, наоборот, проявлять признаки агрессии, попадая в непривычный им коллектив. Для людей с ОВЗ необходимо создание специальных условий (планировка помещений, разработка адаптивных образовательных программ, поиск новых методов обучения) в зависимости от нозологии/принадлежности к какой-либо нозологической группе. Люди с нарушениями зрения, слуха, поражениями опорно-двигательного аппарата, нарушениями интеллектуального развития нуждаются в различных условиях организации пространства и коммуникации. В то же время нередко случаи, когда люди с ОВЗ или инвалидностью, недостаточным знанием языка и культуры страны обучения посещают обычные учебные заведения и обучаются наравне с остальными членами коллектива, адаптируясь к существующей системе образования. В этом случае уместно говорить об интеграции людей с ООП в существующий социум.

В качестве существенного компонента инклюзивного образования специалисты считают создание инклюзивного пространства, которое характеризуется организованностью, протяженностью, структурированностью и содержательностью. Создание качественного инклюзивного пространства базируется на ряде принципов:

*Принцип доступности* – обеспечение безбарьерного физического пространства для лиц с ОВЗ или инвалидностью.

*Принцип непрерывности* – процесс инклюзии начинается на самой первой (дошкольной) ступени образования.

*Принцип психологической комфортности* – создание благоприятных социально-психологических условий, устранение социокультурных барьеров.

*Принцип здоровьесбережения* – применение технологий, нацеленных на сохранение и восстановление здоровья обучающихся.

*Принцип адресности* – учет обучающихся с ООП внутри каждого отдельного образовательного учреждения, мониторинг их потребностей и проблем.

*Принцип развития самоадаптивности и конкурентоспособности* – выработка активной жизненной позиции в процессе социальной адаптации [Давыдова, Радченко, Радченко, 2016; Carr, 2017; Almeqdad et al., 2023].

Реализация этих принципов ведется разными структурами и специалистами образовательного учреждения. За последние десять лет все существующие здания учебных заведений в России оборудованы специальными техническими средствами, установлены пандусы и подъемники для лиц, передвигающихся на колясках или с помощью костылей. При проектировании новых помещений архитекторы и строители учитывают все потребности лиц с ОВЗ и инвалидности в дизайне зданий. В учреждениях дошкольного и школьного, среднего специального образования и в некоторых высших учебных заведениях работают психологи и тьюторы, а также медицинские работники, обеспечивающие сопровождение и оказывающие необходимую помощь обучающимся с ООП.

Участие преподавателей и методистов распространяется на реализацию принципов психологической комфортности, здоровьесбережения, развития самоадаптивности и конкурентоспособности. Прежде всего, стоит отметить необходимость проведения соответствующей учебно-методической работы. Данный компонент включает в себя разработку адаптированных образовательных программ и программ учебных дисциплин, дидактических средств обучения, активное использование информационно-коммуникативных технологий, технических средств обучения. Работа с обучающимся с ООП требует от преподавателей регулярного повышения квалификации, прохождения специальных курсов обучения взаимодействию с учащимися с ООП. Необходимо также принимать во внимание, что ощущение своего отличия от других членов коллектива, изменение учебной нагрузки в сторону ее увеличения по мере перехода от одной ступени образования к другой, может привести и к нарастанию тревожности, а, вследствие этого, снижению мотивации к обучению или изучению какой-либо дисциплины. При планировании и проведении занятий преподавателям необходимо активно использовать уже существующие и вести поиск новые приемы, которые бы вовлекали в диалог людей, имеющих какие-либо особенности, сильно отличающие их от других и являющиеся препятствием к общению, и, в то же время, позволяли тем, кто не испытывает подобных затруднений, взглянуть на жизнь по-новому.

Одним из таких приемов могут служить игровые технологии, которые доступны для использования при изучении практически любой дисциплины и на любом этапе ее освоения.

Игра – один из видов деятельности, которые естественным образом появляются в жизни человека с самого раннего возраста, когда маленький человечек начинает знакомиться с миром, со своим окружением. Подражая действиям родителей, воспитателей, сверстников, он, с одной стороны, учится взаимодействовать с ними, с другой, он как бы примеряет и на себя их роли. Постепенно набор игр растет и расширяется. Появляются спортивные игры, обучающие, развивающие.

Феномену игры посвящено немало работ отечественных и зарубежных исследователей. На игру обращали внимание еще философы Древней Греции, понимая ее как образ жизни, погружающий человека в систему социально-политических норм. Это значит, что человек должен был научиться следовать определенным правилам, нарушение которых могло привести к самым печальным последствиям. В XX столетии философы, психологи, психиатры продолжили рассматривать феномен игры и ее влияние на эмоциональное и интеллектуальное состояние человека с разных точек зрения. Эти исследования можно найти в работах Й. Хейзинги, Э. Берна, Ж. Пиаже, Э. Мэллоу, Ф. Хьюза и др. Среди отечественных исследователей следует упомянуть такие имена как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Е.И. Пассов, Е.В. Соловова.

В обобщенном виде игру можно представить как деятельность, направленную на усвоение опыта предыдущих поколений и социальных установок. С помощью игры формируется и совершенствуется самоуправление поведением индивида. Исследователи выделяют несколько базовых функций игры: развлекательная, коммуникативная, социализирующая. Игра также может играть диагностическую, терапевтическую и коррекционную функции, если необходимо выявить отклонения и преодолеть девиантность поведения. Кроме того, отмечается функция самореализации, позволяющая индивиду понять свое и реализовать хотя бы в игровой форме свое предназначение [Пассов, Кузовлева, 2010; Пассов, 1989; Соловова, 2010].

Поскольку игра в немалой степени ведет к проявлению положительных эмоций, она тем самым может способствовать повышению мотивации. Причем игровые методы способны повысить как внутреннюю мотивацию обучающегося, которая включает в себя его личные цели, желания, потребности, так и внешнюю, которую формируют преподаватели, соученики и формат проведения занятия. Игровые технологии уже давно стали неотъемлемой частью педагогической практики. Игровые моменты неизменно присутствуют на занятиях по иностранному языку. Будучи, с одной стороны, очень интересным, познавательным предметом, в котором заключается даже некоторый элемент развлечения, овладение иностранным языком может в то же время вызывать отрицательные эмоции у обучающихся, поскольку незнакомый строй языка включает зачастую и другой способ мышления, отличный от того, к чему они привыкли. Сначала новое, незнакомое пугает ребенка в школе, на следующих ступенях образования изучение языка переходит в сферу профессионального направления. Обилие терминов, сложные грамматические структуры могут только добавить тревожности. А это, как было указано выше, может привести к снижению мотивации и потере интереса к дисциплине.

Здесь на помощь преподавателям и студентам приходят игровые технологии. Исследователи предлагают различные классификации игр [Соловова, 2010; Ladousse, 2987].

Ориентируясь на характер педагогического процесса, можно выделить четыре большие группы игр: обучающие, развивающие, репродуктивные и коммуникативные.

По характеру игровой методики можно говорить о предметных, сюжетных, ролевых, деловых, имитационных играх и играх-драматизациях.

По количеству участников принято выделять индивидуальные, парные, групповые и

фронтальные игры.

При использовании игровых технологий на занятиях по иностранному языку специалисты предлагают рассматривать языковые (аспектные) игры и речевые, или коммуникативные, игры. Как видно из их названия, аспектные игры нацелены на формирование и развитие языковых умений и навыков. Их можно применять при отработке фонетических и грамматических явлений, при работе с лексическим материалом. Коммуникативные игры позволяют активизировать языковые знания в процессе речетворчества. Подобные игры будут уместны и результативны на любом этапе изучения материала [Пассов, Кузовлева, 2010; Соловова, 2010; Ladousse, 1987].

К основным функциям игровых технологий на занятиях по иностранному языку вслед за Е.И. Пассовым будем относить:

- Формирование речевых умений и навыков.
- Развитие коммуникативных способностей.
- Освоение приемов запоминания материала.

Выбирая ту или иную игровую деятельность, преподавателю следует помнить, что любая игра должна иметь определенные цели и решать конкретные задачи для достижения указанной цели. Также игры характеризуются формой и продолжительностью проведения, способом организации. Ориентируясь на состав обучающихся, преподаватель определяет степень сложности предлагаемой игры.

Стоит отметить, что в последние десятилетия наряду с термином «игровые технологии» все чаще употребляется термин «геймификация» [Karr, 2012]. Геймификация стала одним из перспективных и важных направлений методических исследований, так как эта деятельность позволяет использовать игровое мышление при решении любых задач, встающих перед человеком. Изначально геймификация использовалась в сфере бизнеса для обучения и повышения мотивации сотрудников, а также привлечения большего количества покупателей. Геймификация распространяется, в основном, на использование компьютерных технологий, поскольку и заимствована она была в свое время из области компьютерных игр. Следуя определенному сюжету, участник может в случае успеха получать бонусы, очки и т.п., чтобы последовательно переходить с одного уровня на другой. Подобный принцип можно использовать и в образовательной деятельности, предлагая обучающимся в компьютерном формате определенный «сюжет» изучения какой-либо темы в рамках программы учебной дисциплины. Причем геймификация может использоваться как на протяжении изучения всей темы, так и на отдельных участках. Подобные приемы могут быть особенно полезны в группах со студентами с ООП, поскольку позволяют применить более гибкий индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Мы уже упоминали выше, что игровые технологии применяются в той или иной форме на каждом занятии по иностранному языку. Опыт использования данных технологий в системе инклюзивного образования автору довелось во время преподавания в Московском государственном гуманитарно-экономическом университете (ныне Российский государственный университет социальных технологий). Данное учебное заведение было основано в 1990 году с целью предоставления возможности получения высшего образования лицам с инвалидностью и ОВЗ. В университете с самого начала была создана физическая безбарьерная среда. Поскольку учебный корпус и общежитие объединены коридором, студенты имеют возможность легко перемещаться по зданиям университета. Позднее университет сделал акцент именно на инклюзивном образовании: в нем обучаются как обычные студенты, так и

лица с ОВЗ. Подобный формат имеет огромный психологический эффект. Тесно общаясь на занятиях и в перерывах, студенты учатся взаимодействию с разными людьми и жизненными обстоятельствами, учатся понимать проблемы другого человека и при необходимости оказывать содействие и поддержку.

Для создания дружелюбной и раскованной атмосферы на занятиях по иностранному языку преподаватели активно используют игровые технологии. В зависимости от направления подготовки подбирались и игры для формирования и совершенствования языковых и речевых умений и навыков.

Хочется отметить, что, к сожалению, на этапе школьного образования не уделяется достаточного времени для работы с фонетической стороной языка. Обучающиеся допускают довольно много произносительных ошибок, не обращают внимание на разницу в интонационном оформлении звучащих фраз на иностранном, в частности, английском языке. Для корректировки ошибок, фокусировании внимания на определенных примерах можно использовать несложные фонетические игры.

Например, студенты получают карточки со списком слов. Преподаватель произносит слова, если студенты слышат слово из списка, они отмечают его. В данном случае можно отработать разницу в таких парах слов, как food-foot, beer-bear, lock-log и т.п.

Как известно, основной функцией языка является коммуникация, цель собеседников – донести свою мысль друг для друга, добиться понимания. Поэтому артикуляционная сторона речевого высказывания играет немаловажную роль. Развитию дикции также способствуют фонетические упражнения, в которые также можно добавить соревновательный элемент. Группе представляют небольшой текст (стихотворение, анекдот, короткая зарисовка). Вместе с преподавателем разбираются слова, представляющие сложность. Затем можно дать 5 минут, чтобы студенты постарались выучить текст наизусть. Группа делится на две-три команды, в каждой проверяют, как они смогли запомнить, а тем самым отрабатывают фонетические и лексические навыки. Затем от каждой команды выступают один или два представителя, соревнуясь в безошибочной декламации. За ошибки команды теряют очки. Побеждает команда, которой удалось набрать большее количество очков.

Хотя кроссворды являются уже обычным и привычным для большинства людей явлением, именно они дают хороший результат при работе с лексикой. Уровень сложности кроссвордов может быть разным: в зависимости от подготовленности группы и стадии работы с лексическим материалом предлагаются и разные виды кроссвордов. Например, если слова выучены еще не очень хорошо, то можно представить кроссворд, в котором уже вставлены слова изучаемой темы, но при их написании переставлены буквы. Рядом располагается такой же кроссворд, но с пустыми клетками. Студенты также могут разбиться на команды. Команда, которая быстрее всех заполнит кроссворд, становится победителем. Если уровень усвоения лексики уже достаточно высокий, то можно использовать традиционную форму кроссворда, когда студенты должны отгадать слово по его определению. Определения, при этом, также представляют по-разному: студенты могут читать их с доски или листочков, а в более сложном варианте определения представляются в устной форме и, таким образом, удается повысить умение студентов воспринимать звучащую речь на слух.

В разделе грамматики можно использовать и разрабатывать игры для всех грамматических явлений. В качестве примера можно привести работу с вопросами, так как именно этот вид деятельности вызывает у студентов наибольшие сложности, несмотря на кажущуюся простоту. Хотя с самых ранних этапов изучения иностранного языка люди тренируют построение

вопросительной формы при изучении глагольных форм, при необходимости задать вопрос в реальной жизни они испытывают замешательство и нередко допускают ошибки. В качестве игровой технологии можно предложить следующее упражнение: один из студентов становится ведущим, загадывает слово (это может быть его хобби, исторический или литературный персонаж, какое-либо событие). Обозначив сферу, в которой они будут общаться, ведущий предлагает остальным задавать вопросы про загаданное слово. В этом упражнении можно тренировать различные типы вопросов.

Все навыки, полученные при работе с языковыми явлениями, конечно, должны быть закреплены в речевых упражнениях. Чтобы внести игровой элемент в речевую деятельность, можно предложить студентам составление диалогов/полилогов в интересной и полезной для них сфере. Например, хороший результат был достигнут при прохождении темы «Работа и карьера», когда студенты сначала составляли резюме от лица персонажей мультфильмов. Здесь им пришлось даже провести небольшую исследовательскую работу, чтобы выяснить, какое у них «образование» и какими профессиональными и личными качествами они обладают. Затем студентам в парах и небольших группах было предложено пройти интервью с менеджером по персоналу той или иной компании. Каждая пара/группа после небольшой тренировки представила свою инсценировку, а остальным студентам было предложено оценить результат, дать свои рекомендации.

### Заключение

Результатом проведенного исследования является: 1) выявление четкого понимания различия между инклюзивным образованием и интеграцией обучающихся с ООП; 2) определение, что применение игровых технологий является неотъемлемой и необходимой составляющей учебного процесса в системе инклюзивного образования; 3) доказательство необходимости разработки новых игровых технологий.

Игровые технологии доказывают свою эффективность при использовании их в учебной аудитории и вне ее, так как домашнее задание тоже может иметь игровую форму.

Эмпирические исследования показывают перспективу дальнейших исследований и необходимость интеграции геймификации в образовательный процесс в силу того, что нынешнее поколение студентов относится к так называемым «зумерам», людям, много времени проводящим за компьютерами, смартфонами и другими гаджетами. Привычный им формат компьютерных игр может эффективно использоваться при разработке образовательных материалов. Кроме того, игровые технологии, включая геймификацию, являются прекрасным здоровьесберегающим фактором в образовании, что может быть полезно не только лицам с инвалидностью или ОВЗ, но и обычным студентам, так как уровень их здоровья, к сожалению, тоже снижается, а возрастающие нагрузки в вузе по сравнению со школьной программой вызывают стресс и повышают уровень тревожности.

### Библиография

1. Алехина С.В. Принципы инклюзии в контексте развития современного образования // Психологическая наука и образование. 2014. № 1. С. 5-16.
2. Алехина С.В., Самсонова Е.В., Шеманов А.Ю. Подход к моделированию инклюзивной среды образовательной организации // Психологическая наука и образование. 2022. Том 27. № 5. С. 69-84.
3. Волосникова Л.М., Федина Л.В. Инклюзивное совершенство: новая модель университета в XXI веке на основе универсального дизайна обучения // Психологическая наука и образование. 2023. Том 28. № 6. С. 24-32.



4. Голубева Л.В. (сост.) Инклюзивное образование: идеи, перспективы, опыт. Волгоград: Учитель, 2011. 95 с.
5. Давыдова Е.М., Радченко В.Ю., Радченко О.С. Принципы универсального дизайна как основа формирования профессиональных компетенций дизайнеров // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. Ч. 1. № 4 (58). С. 186-190.
6. Кантор В.З. Инклюзивное высшее образование: специальные средовые условия обучения студентов-инвалидов в вузе // Психолого-педагогические исследования. 2019. Том 11. № 3. С. 44-56.
7. Лиценталь И.Е., Колесникова И.А. Модель психолого-педагогической поддержки адаптации студентов на начальном этапе вузовского обучения // Вестник Северо-Кавказского федерального университета. 2016. № 1 (52). С. 139-144.
8. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Просвещение, 1989. 223 с.
9. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования. М., 2010. 568 с.
10. Сеаго Н.Я. и др. Инклюзивное образование как первый этап пути к включающему обществу // Психологическая наука и образование. 2011. № 1. С. 51-58.
11. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс. М.: АСТ: Астрель, 2010. 272 с
12. Фомичева М.П. и др. Особенности обучения профессиональной иноязычной коммуникации студентов с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья. М., 2017. 62 с.
13. Almeqdad Q.I. et al. The effectiveness of universal design for learning: A systematic review of the literature and meta-analysis // Cogent Education. 2023. Vol. 10. № 1.
14. Capp M.J. The effectiveness of universal design for learning: A meta-analysis of literature between 2013 and 2016 // International Journal of Inclusive Education. 2017. Vol. 21. № 8. P. 791-807.
15. Capp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012. 336 p.
16. Ladousse G.P. Role Play. Oxford University Press, 1987. 182 p.

## **On the issue of using playing technologies and gamification in teaching foreign languages in non-linguistic universities in the system of inclusive education**

**Mariya N. Kozlova**

Senior Lecturer,  
Financial University under the Government of the Russian Federation,  
125993, 49, Leningradskii ave., Moscow, Russian Federation;  
e-mail: mnkozlova@fa.ru

### **Abstract**

The article considers methods of using playing methods and touches upon some principles of gamification in teaching foreign languages in non-linguistic universities to invalids, students with health limitations and other people with special educational needs. The author synthesizes a vast amount of professional literature on inclusion, inclusive society and ideas of inclusive education and draws the distinction between inclusion and integration of people with special educational needs in the system of higher education, gives principles of inclusive education and describes possible ways of their realization. The article also focuses on the analysis of the notion of the game and play-based methods that can be used in teaching foreign languages in a non-linguistic university. The author analyses her experience of dealing with inclusive groups of students and demonstrates examples of games used at different stages of learning languages by both ordinary students and students with special educational needs. Gaming technologies have proven to be effective when used in and outside the classroom, as homework can also be gamified. Empirical research shows the prospects

for further research and the need to integrate gamification into the educational process due to the fact that the current generation of students belongs to the so-called “zoomers”, people who spend a lot of time on computers, smartphones and other gadgets. The format of computer games familiar to them can be effectively used in the development of educational materials. In addition, gaming technologies, including gamification, are an excellent health-saving factor in education, which can be useful not only for persons with disabilities or disabilities, but also for ordinary students.

### For citation

Kozlova M.N. (2024) K voprosu o vozmozhnosti ispol'zovaniya igrovyykh tekhnologii v obuchenii inostrannomu yazyku v neyazykovom vuze v usloviyakh inklyuzivnogo obrazovaniya [On the issue of using playing technologies and gamification in teaching foreign languages in non-linguistic universities in the system of inclusive education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 14 (4A), pp. 257-267.

### Keywords

Gaming technologies, foreign language teaching, inclusive education, persons with disabilities and disabilities, pedagogy.

### References

1. Alekhina S.V. (2014) Printsipy inklyuzii v kontekste razvitiya sovremennogo obrazovaniya [Principles of inclusion in the context of the development of modern education]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 1, pp. 5-16.
2. Alekhina S.V., Samsonova E.V., Shemanov A.Yu. (2022) Podkhod k modelirovaniyu inklyuzivnoi sredy obrazovatel'noi organizatsii [An approach to modeling the inclusive environment of an educational organization]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 27, 5, pp. 69-84.
3. Almeqdad Q.I. et al. (2023) The effectiveness of universal design for learning: A systematic review of the literature and meta-analysis. *Cogent Education*, 10, 1.
4. Capp M.J. (2017) The effectiveness of universal design for learning: A meta-analysis of literature between 2013 and 2016. *International Journal of Inclusive Education*, 21, 8, pp. 791-807.
5. Davydova E.M., Radchenko V.Yu., Radchenko O.S. (2016) Printsipy universal'nogo dizaina kak osnova formirovaniya professional'nykh kompetentsii dizainerov [Principles of universal design as the basis for the formation of professional competencies of designers]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philological Sciences. Questions of theory and practice], 4 (58), pp. 186-190.
6. Fomicheva M.P. et al. (2017) *Osobennosti obucheniya professional'noi inoyazychnoi kommunikatsii studentov s invalidnost'yu i ogranichennymi vozmozhnostyami zdorov'ya* [Features of teaching professional foreign language communication to students with disabilities and limited health capabilities]. Moscow.
7. Golubeva L.V. (comp.) (2011) *Inklyuzivnoe obrazovanie: idei, perspektivy, opyt* [Inclusive education: ideas, perspectives, experience]. Volgograd: Uchitel' Publ.
8. Kantor V.Z. (2019) Inklyuzivnoe vysshee obrazovanie: spetsial'nye sredovye usloviya obucheniya studentov-invalidov v vuze [Inclusive higher education: special environmental conditions for teaching disabled students at university]. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya* [Psychological and pedagogical research], 11, 3, pp. 44-56.
9. Kapp K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
10. Ladousse G.P. (1987) *Role Play*. Oxford University Press.
11. Liliental' I.E., Kolesnikova I.A. (2016) Model' psikhologo-pedagogicheskoi podderzhki adaptatsii studentov na nachal'nom etape vuzovskogo obucheniya [Model of psychological and pedagogical support for adaptation of students at the initial stage of university education]. *Vestnik Severo-Kavkazskogo federal'nogo universiteta* [Bulletin of the North Caucasus Federal University], 1 (52), pp. 139-144.
12. Passov E.I. (1989) *Urok inostrannogo yazyka v srednei shkole* [Foreign language lesson in high school]. Moscow: Prosveshchenie Publ.
13. Passov E.I., Kuzovleva N.E. (2010) *Osnovy kommunikativnoi teorii i tekhnologii inoyazychnogo obrazovaniya* [Fundamentals of communicative theory and technology of foreign language education]. Moscow.
14. Semago N.Ya. et al. (2011) Inklyuzivnoe obrazovanie kak pervyi etap puti k vklyuchayushchemu obshchestvu

- 
- [Inclusive education as the first stage of the path to an inclusive society]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 1, pp. 51-58.
15. Solovova E.N. (2010) *Metodika obucheniya inostrannym yazykam: prodvnutyi kurs* [Methods of teaching foreign languages: advanced course]. Moscow: AST: Astrel' Publ.
  16. Volosnikova L.M., Fedina L.V. (2023) Inklyuzivnoe sovershenstvo: novaya model' universiteta v XXI veke na osnove universal'nogo dizaina obucheniya [Inclusive excellence: a new university model in the 21st century based on universal learning design]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 28, 6, pp. 24-32.