

МРНТИ: 14.35.07

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТРУДА
КАК СРЕДСТВО АДАПТАЦИИ ДЕТЕЙ С ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ
ПОТРЕБНОСТЯМИ**

М.Г. Дядова*, Р.Б. Оразалиева
НАО «Шәкәрім университеті»
Республика Казахстан, г. Семей
*e-mail: ms.dyadova@mail.ru

Аннотация. В Республике Казахстан инклюзивное образование рассматривается как одно из приоритетных направлений модернизации системы образования. Особое внимание уделяется интеграции детей с особыми образовательными потребностями (ООП) в общеобразовательные школы. Однако, несмотря на позитивные изменения и принимаемые меры, остаются нерешёнными вопросы, касающиеся недостаточной эффективности используемых педагогических инструментов, особенно в части развития социальных, когнитивных и коммуникативных навыков учащихся с ООП.

Цель настоящего исследования анализ эффективности использования игровых технологий на уроках художественного труда как средства успешной адаптации и социализации детей с ООП. Игровые методы позволяют не только активизировать познавательную деятельность и развивать творческие способности, но и способствуют формированию положительной самооценки, устойчивой мотивации к обучению, а также улучшению взаимодействия со сверстниками.

В исследовании приняли участие учащиеся 5-х и 6-х классов средней школы №9 города Семей. В процессе работы проводилось анкетирование, педагогическое наблюдение и анализ учебной активности до и после внедрения игровых технологий. Полученные результаты подтвердили их положительное влияние на образовательный процесс в инклюзивной среде. В завершение представлены конкретные методические рекомендации для педагогов по эффективному внедрению игровых технологий в инклюзивных классах.

Ключевые слова: инклюзивное образование, игровые технологии, художественный труд, адаптация, творческое развитие, особые образовательные потребности, дети с ООП.

Введение. Актуализация проблемы в современных условиях инклюзивного образования особое внимание уделяется адаптации детей с определенными образовательными потребностями (ООП). Успешная интеграция таких учащихся в образовательный процесс требует применения инновационных методов и технологий, способствующих не только обучению, но и социализации, развитию коммуникативных и творческих навыков. Одним из эффективных инструментов, обеспечивающих мягкую адаптацию детей с ОП в школьной среде, являются игровые технологии, которые позволяют сделать процесс обучения более доступным, интересным и результативным.

Особую роль в этом процессе играет художественный труд, так как он способствует развитию воображения, мелкой моторики, эмоционального интеллекта и самовыражения. Игровые технологии в рамках уроков художественного труда позволяют не только формировать творческие способности учащихся, но и повышать их уверенность в себе, улучшать взаимодействие со сверстниками и снижать уровень тревожности.

Несмотря на значительное количество исследований в области инклюзивного образования и игровых методов обучения, вопрос их комплексного применения на уроках художественного труда в общеобразовательных школах остается недостаточно изученным. Это делает тему данного исследования актуальной и востребованной в современной педагогической практике [1].

Целью исследования определяется эффективность использования игровых технологий на уроках художественного труда как средства адаптации детей с особыми образовательными потребностями. И ведущими функциями применения профессионально-педагогической технологии для детей с особыми образовательными потребностями являются:

1. Анализировать теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе, особенно в работе с детьми с определенными образовательными потребностями.

2. Изучить особенности адаптации учащихся с особыми образовательными потребностями в условиях общеобразовательной школы.

3. Определить роль художественного труда в развитии творческих способностей и социализации детей с определенными образовательными потребностями.

4. Систематизировать наиболее эффективные игровые методы и технологии, применимые на уроках художественного труда.

5. Разработать и апробировать игровые технологии, способствующие адаптации детей с ОВЗ (ограниченными возможностями здоровья) в учебном процессе.

6. Оценить влияние игровых методов на уровень адаптации, социального взаимодействия и креативного мышления учащихся.

7. Разработать методические рекомендации для педагогов по применению игровых технологий на уроках художественного труда в классах, где обучаются дети с особыми образовательными потребностями.

Научная методология. Игровые технологии являются одним из наиболее эффективных педагогических инструментов, позволяющих сделать образовательный процесс доступным, мотивирующим и адаптированным к индивидуальным возможностям каждого ученика. В педагогике под игровыми технологиями понимается система методов и приемов, основанных на игровом взаимодействии, целью которых является не только передача знаний, но и развитие личности ребенка, его коммуникативных и когнитивных способностей.

Современные исследователи [2-3] отмечают, что игровые технологии позволяют активизировать учебную деятельность, повышать интерес к предмету, развивать креативное мышление и формировать навыки самовыражения. В образовательном процессе они выполняют несколько ключевых функций:

- *обучающую* – игровые методы позволяют усваивать новые знания в доступной форме;
- *развивающую* – формируют моторику, пространственное мышление, воображение и творческие способности;
- *социализирующую* – способствуют коммуникации, сотрудничеству и адаптации в коллективе;
- *коррекционную* – помогают детям с ООП преодолевать барьеры в обучении.

Игровые технологии могут применяться в различных формах: дидактические игры, ролевые игры, игры-путешествия, творческие конкурсы, театрализация, компьютерные игровые программы. В условиях инклюзивного образования они становятся незаменимым инструментом, позволяющим сделать обучение доступным и комфортным для каждого ребенка.

Для эффективной адаптации и развития творческих способностей учащихся с особыми образовательными потребностями на уроках художественного труда применяются различные игровые, интерактивные, арт-терапевтические, цифровые технологии, а также коллективные формы работы.

Игровые методы. Игровые технологии позволяют создать комфортную образовательную среду, способствующую вовлечению учащихся в творческую деятельность. В ходе исследования использовались следующие виды игр:

Сюжетно-ролевые игры – выполнение творческих заданий в рамках заданного сценария (например, «Мастерская художника», где учащиеся создают эскизы, или «Дизайнерская студия», моделирующая процесс разработки костюмов и аксессуаров).

Дидактические игры – обучающие задания с использованием наглядных материалов, таких как карточки, пазлы, лото (например, игра «Подбери цвета», направленная на изучение цветовых сочетаний).

Игры-путешествия – виртуальные и реальные экскурсии, увлекающие учащихся в мир искусства и традиционных ремесел (например, «Экскурсия в мир народных промыслов», в рамках которой дети создают изделия в соответствующей технике).

Игры-соревнования – групповые или индивидуальные творческие конкурсы, направленные на развитие креативности, уверенности и навыков командной работы.

Интерактивные технологии. Современные образовательные технологии включают в себя методы, направленные на активное взаимодействие учащихся и развитие их творческого мышления:

Проектная деятельность – коллективная работа над творческими заданиями (например, «Создадим макет сказочного города», где дети совместно разрабатывают архитектурные элементы и декор).

Метод кейсов – анализ реальных или смоделированных ситуаций с поиском оптимального решения (например, «Как создать логотип для детского центра?», в рамках которого учащиеся осваивают основы дизайна).

Технология сторителлинга – сочетание художественного творчества с повествовательными элементами (например, создание иллюстраций к сказкам, комиксов и анимационных историй).

1. Арт-терапевтические методы

Хотя в данном исследовании основной акцент сделан на игровые технологии, арт-терапевтические методы также могут дополнять образовательный процесс:

- изо-терапия – терапия через изобразительное искусство, включающая рисование, лепку, создание коллажей;

- мандалотерапия – раскрашивание симметричных узоров для снятия стресса, концентрации внимания и развития мелкой моторики [4];

- сказкотерапия – создание визуального сопровождения к литературным произведениям (например, иллюстрации, теневые театры, постановка мини-спектаклей).

2. Цифровые технологии. Использование современных цифровых инструментов расширяет возможности творческого самовыражения и делает образовательный процесс более наглядным и интерактивным:

- интерактивные доски – позволяют учащимся работать с графическими редакторами, создавать совместные рисунки;

- обучающие приложения – специальные программы для художественного творчества (например, виртуальные графические редакторы и 3D-конструкторы);

- дополненная реальность (AR) – технологии, объединяющие традиционные и цифровые художественные техники (например, раскраски с AR-анимацией, оживляющие нарисованные персонажи).

3. Коллективные формы работы. Работа в группе или паре способствует развитию коммуникативных навыков, умения договариваться и совместно принимать решения. В рамках исследования использовались следующие методы:

- групповые творческие задания – коллективная работа над изготовлением декораций, оформлением арт-объектов;

- метод мозгового штурма – генерация идей для будущих художественных проектов;

– техника «Аквариума» – метод наблюдательного обучения, в рамках которого один ученик демонстрирует выполнение определенного художественного приема, а другие анализируют и обсуждают его работу [5].

Применение описанных технологий и методов позволяет формировать устойчивую мотивацию к творчеству, адаптировать детей с ООП к коллективной деятельности и повышать уровень их вовлеченности в учебный процесс.

Особенности развития и адаптации детей с определенными образовательными потребностями. Дети с определенными образовательными потребностями (ООП) представляют собой разнородную группу учащихся, имеющих различные физические, интеллектуальные, сенсорные или психоэмоциональные особенности, требующие индивидуального подхода в обучении. Включение таких детей в общеобразовательные школы направлено на их социальную интеграцию, развитие самостоятельности и успешную адаптацию в обществе.

Основные трудности, с которыми сталкиваются дети с ООП в образовательной среде:

- затруднения в общении и социализации;
- сниженный уровень когнитивных функций (памяти, внимания, мышления);
- проблемы с восприятием и переработкой информации;
- эмоциональная нестабильность, высокий уровень тревожности.

Для успешной адаптации таких детей необходимы специальные педагогические условия, среди которых ведущую роль играют игровые технологии. Они позволяют уменьшить стресс от обучения, снизить тревожность, создать условия для самовыражения и раскрытия потенциала каждого ребенка.

Значение художественного труда в социализации и творческом развитии. Художественный труд является важнейшим направлением образовательного процесса, особенно в инклюзивном обучении. Данный предмет направлен не только на развитие художественно-эстетических навыков, но и на формирование личности ребенка, его адаптацию в социуме, развитие мелкой моторики, пространственного мышления и эмоционального интеллекта [6].

Основные функции художественного труда в обучении детей с определенными образовательными потребностями:

- творческое самовыражение – дает возможность детям проявить себя, раскрыть свой внутренний мир, выразить эмоции через изобразительное искусство, лепку, аппликацию;
- социальная адаптация – работа в коллективе, участие в общих проектах, обсуждение творческих идей развивают навыки общения и взаимодействия;
- развитие когнитивных функций – выполнение художественных заданий стимулирует память, внимание, мышление, улучшает координацию движений;
- коррекционно-развивающий эффект – занятия художественным трудом помогают детям с определенными образовательными потребностями справляться с эмоциональным напряжением, развивать уверенность в себе.

Использование игровых технологий на уроках художественного труда делает процесс обучения более увлекательным, доступным и эффективным для всех детей, включая учащихся с ООП. Интерактивные и творческие задания позволяют вовлекать детей в активную познавательную деятельность, повышать их мотивацию и способствовать успешной адаптации в образовательной среде.

Материалы и методы исследования

Общая характеристика исследования. Исследование проводилось на базе школы №9 города Семей среди учащихся 5-х и 6-х классов, среди которых есть дети с определенными образовательными потребностями (ООП). Они обучаются в классах совместно с остальными школьниками, что делает вопрос их адаптации особенно актуальным.

Основной целью исследования было изучение влияния игровых технологий на адаптацию учащихся с определенными образовательными потребностями в общеобразовательной школе, а также на развитие их творческих способностей и коммуникативных навыков.

Для достижения поставленной цели использовались три игровых метода: метод пазлов, ролевая игра и метод проектов [7].

1. Метод пазлов

Пазлы применялись в качестве элемента игровой технологии на уроках художественного труда, однако не занимали весь учебный процесс, а дополняли его, выполняя вспомогательную функцию. Их использование было дифференцировано в зависимости от возрастной категории учащихся:

В 6-х классах пазлы выполняли роль вводного этапа урока, способствуя формированию интереса к изучаемой теме. Тематика пазлов включала изображения текстильных сувенирных кукол, что позволяло учащимся познакомиться с особенностями декоративно-прикладного искусства.

В 5-х классах пазлы использовались в качестве заключительного этапа урока, закрепляя изученный материал посредством игровой деятельности. Основной тематический акцент был сделан на национальных орнаментах, что способствовало развитию у обучающихся представлений о традиционном казахском художественном наследии [8].

Данный метод позволил учащимся развивать мелкую моторику, зрительно-пространственное восприятие, логическое мышление, а также способствовал социализации, поскольку включал как индивидуальную, так и групповую формы работы.

Индивидуальная работа – каждый ребенок собирал свой пазл, что развивало концентрацию и зрительно-пространственное мышление.

Групповая работа – учащиеся собирали общий пазл, обсуждая действия и распределяя роли, что способствовало развитию коммуникативных навыков.

2. Ролевая игра

Ролевая игра как средство адаптации и развития творческих способностей.

Ролевая игра применялась в качестве одного из ведущих игровых методов, направленных на развитие творческого потенциала, коммуникативных навыков и адаптационных механизмов учащихся с особыми образовательными потребностями. Ее внедрение в образовательный процесс способствовало формированию навыков взаимодействия, развитию самостоятельности и повышению уровня вовлеченности в учебную деятельность [9].

Организация и проведение ролевой игры

Тематика ролевой игры была интегрирована в образовательный процесс и соответствовала содержанию предмета «Художественный труд». Основной задачей учащихся являлось создание костюма для мини-манекена или куклы, что позволило включить элементы моделирования, дизайна и декоративно-прикладного искусства.

Этапы ролевой игры:

1. Организационный этап

Знакомление учащихся с заданием, обсуждение тематики и формирование нескольких групп.

Распределение ролей в команде в соответствии с индивидуальными возможностями и интересами обучающихся.

2. Основной этап – выполнение творческого задания

В рамках игры каждый участник команды исполнял определенную профессиональную роль:

– художник-модельер – разрабатывал эскизы костюма, учитывая стилистические особенности и цветовые решения [10];

– технолог-конструктор – определял последовательность выполнения работы, предлагал способы соединения деталей, выбирал материалы;

– декоратор – отвечал за художественное оформление костюма, подбирал декоративные элементы.

Презентатор – представлял коллективную работу, поясняя идеи, использованные техники и значимость созданного изделия.

В ходе выполнения задания учащиеся имели возможность обсуждать идеи, обмениваться мнениями, учиться договариваться и распределять ответственность за выполнение определенных этапов работы.

3. Заключительный этап – презентация и рефлексия

Представление готовых работ перед классом, обоснование принятых решений.

Обсуждение сложностей, с которыми столкнулись участники, и способов их преодоления.

Анализ полученных результатов с точки зрения эстетики, функциональности и соответствия поставленной задаче.

Педагогическая значимость ролевой игры. Использование данного метода способствовало развитию креативного мышления, пространственного воображения, моторики и координации движений. В социальной плоскости игра позволила детям с определенными образовательными потребностями интегрироваться в коллектив, почувствовать свою значимость, приобрести уверенность в собственных силах.

Ролевая игра, направленная на создание костюма, позволила соединить теоретические знания и практические навыки, что делает данный метод эффективным инструментом обучения и адаптации детей с особыми образовательными потребностями [11].

4. Метод проектов

Проектная деятельность как игровой метод развития творческих и коммуникативных навыков. Метод проектов, наряду с другими игровыми технологиями, занимает важное место в образовательном процессе, способствуя развитию творческого потенциала, коммуникативных умений и социальной адаптации. В рамках исследования проектная деятельность была представлена в виде парного игрового проекта «Открытка к 8 Марта», что позволило учащимся не только освоить новые художественные техники, но и погрузиться в творческий процесс через игру.

Игровой характер данного метода проявлялся в элементах творческого взаимодействия, совместном поиске идей и ролевом распределении обязанностей, что способствовало развитию воображения, инициативности и кооперации между участниками.

Организация и этапы проектной деятельности

Парный формат выполнения проекта был выбран с учетом того, что детям с определенными образовательными потребностями проще работать в сотрудничестве, чем выполнять задание индивидуально. Взаимодействие с партнером позволяло им чувствовать поддержку, снижать уровень тревожности и активнее включаться в творческий процесс [12].

Этапы работы над проектом:

1. Подготовительный этап

- a. ознакомление учащихся с задачами проекта, обсуждение целей;
- b. элементы игровой подготовки: представление проекта как творческого вызова – создать оригинальную открытку, используя различные художественные техники;
- c. обсуждение идей и возможных художественных решений, анализ примеров открыток.

2. Разработка эскиза

- a. в игровой форме каждая пара разрабатывала свой эскиз открытки, «защищая» свою идею перед одноклассниками;
- b. распределение ролей в паре: один ученик отвечает за художественное оформление, второй – за декоративные элементы.

3. Основной этап – создание открытки

Практическая реализация задуманного дизайна с учетом совместной работы. Использование различных художественных техник. Аппликация – работа с цветной бумагой, тканью, декоративными элементами. Графические техники – рисование маркерами, карандашами, красками. Комбинированные приемы – совмещение различных материалов и фактур. Оформление итогового варианта открытки, внесение финальных деталей.

4. Презентация и рефлексия

Каждая пара представляла свою открытку, рассказывая о ее значении и выборе художественных решений. Итоговая игровая часть – «Выставка открыток», где учащиеся обсуждали работы друг друга, оценивали оригинальность и эстетику.

Рефлексия: обсуждение сложностей, обмен впечатлениями, выявление наиболее интересных решений [13].

Педагогическая значимость проектной деятельности. Игровая проектная деятельность способствовала:

- развитию навыков общения и сотрудничества, что особенно важно для детей с определенными образовательными потребностями;
- снижению тревожности и повышению уверенности в своих силах, поскольку работа в паре обеспечивала поддержку;
- формированию творческого мышления и эстетического вкуса через поиск оригинальных решений;
- повышению мотивации учащихся через игровую подачу задания, что делало процесс создания открытки более увлекательным.

Проект «Открытка к 8 Марта» занял три урока, что позволило учащимся поэтапно проработать все стадии творческого процесса. Такой формат обеспечил глубокое погружение в проектную деятельность, включая подготовку, разработку эскиза, создание открытки и ее презентацию. Разделение проекта на несколько занятий способствовало более осознанному освоению художественных техник, детальной проработке деталей и развитию навыков коллективной работы.

Таким образом, проект «Открытка к 8 Марта» не только развивал художественные способности учащихся, но и являлся игровым методом, способствовавшим их адаптации, вовлеченности и развитию навыков коллективной работы [14].

Результаты и обсуждение

В ходе исследования было проведено анкетирование среди учащихся 5-х и 6-х классов, включающих детей с особыми образовательными потребностями (ООП), на базе школы №9 города Семей. Все обучающиеся дважды заполнили анкету: до активного внедрения игровых методов на уроках художественного труда и после. Однако для выявления специфического влияния данных методов на адаптацию и развитие творческих способностей в данной статье представлены результаты только учащихся с определенными образовательными потребностями.

Разработка анкеты и последующая обработка данных проводились совместно со школьным психологом, что позволило обеспечить корректность формулировок вопросов, а также объективность анализа динамики изменений. Статистическая обработка анкетных данных позволила выявить изменения в уровне вовлеченности, уверенности в своих творческих способностях, комфортности взаимодействия с одноклассниками и отношении к игровым методам обучения [15].

Анализ ответов по вопросам

1. Насколько вам интересно выполнять творческие задания на уроках художественного труда?

До внедрения игровых методов 52% детей с определенными образовательными потребностями отмечали, что творческие задания им даются сложно и вызывают затруднения, 28 % учащихся выполняли их с интересом, но быстро теряли мотивацию, и лишь 20 % заявили о высокой вовлеченности в процесс.

После применения игровых технологий (пазлы, сюжетно-ролевая игра, проектная деятельность) количество детей, испытывающих трудности, снизилось до 18 %, при этом 45% стали проявлять стабильный интерес к творческим заданиям, а 37 % отметили, что выполняют их с удовольствием и без затруднений. Это свидетельствует о росте вовлеченности учащихся благодаря использованию игровых методов.

2. Вам нравится работать в группе или в паре?

На начальном этапе 40 % учащихся с определенными образовательными потребностями предпочитали индивидуальную работу, так как испытывали трудности во взаимодействии с одноклассниками. 35 % детей могли работать в группе, но часто оставались пассивными участниками. Только 25 % чувствовали себя комфортно в коллективной работе.

После внедрения игровых технологий ситуация изменилась: 67 % учащихся стали отдавать предпочтение групповым и парным заданиям, объясняя это возможностью обсудить идеи, получить поддержку и легче справляться с задачами. Особенно это проявилось в парном проекте «Открытие к 8 Марта», где дети с ООП чувствовали себя увереннее благодаря работе с напарником [16].

3. Какие задания вам кажутся наиболее интересными?

До внедрения игровых методов 42 % учащихся выбирали задания, связанные с копированием образцов, 38% предпочитали индивидуальное творчество без четкой структуры, а лишь 20% отмечали интерес к нестандартным, творческим заданиям.

После активного использования игровых технологий предпочтения детей изменились: 55% отметили, что им больше нравятся задания, включающие игровые элементы (пазлы, ролевые игры), 30 % предпочли проектную деятельность, и только 15% выбрали традиционные задания с копированием образцов.

4. Чувствуете ли вы себя уверенно при выполнении творческих заданий?

На старте исследования 48 % детей с особыми образовательными потребностями испытывали неуверенность в своих силах, опасались ошибок и сравнивали себя с одноклассниками. 32 % иногда проявляли уверенность, но только в знакомых техниках, и лишь 20 % чувствовали себя комфортно в творческом процессе.

После внедрения игровых технологий уровень уверенности учащихся вырос: 60 % детей отметили, что стали более уверенно выполнять задания, 25 % заявили, что перестали бояться ошибок, и лишь 15 % все еще испытывали затруднения. Это подтверждает эффективность игровых методов в снижении тревожности и формировании позитивного отношения к творческой деятельности [17].

Заключение

Результаты проведенного исследования подтверждают эффективность использования игровых методов в образовательном процессе для развития творческих способностей детей с определенными образовательными потребностями (ООП). Анализ анкетирования, проведенного до и после активного внедрения игровых технологий, демонстрирует положительную динамику в уровне вовлеченности учащихся, развитии их творческого потенциала и повышении мотивации к учебной деятельности [18].

Выявлено, что игровые методы, интегрированные в уроки, способствуют более комфортному включению детей с ООП в коллектив, повышению их уверенности в своих способностях и улучшению коммуникативных навыков. В частности, сюжетно-ролевые игры, проектные и арт-терапевтические технологии позволили создать благоприятную образовательную среду, где каждый ребенок мог раскрыть свой потенциал.

Кроме того, анализ педагогической практики показал, что парные и групповые формы работы являются наиболее эффективными для учащихся с ООП, так как они снижают уровень тревожности, способствуют социальной адаптации и развивают навыки сотрудничества. Например, проектная деятельность по созданию открытки к 8 Марта позволила учащимся не только продемонстрировать свои художественные и дизайнерские способности, но и научила их работать в команде, распределять обязанности и принимать совместные решения [19].

Несмотря на положительные результаты, исследование также выявило необходимость дальнейшей разработки методических рекомендаций для педагогов, работающих с детьми с ООП. В частности, важно расширять спектр игровых технологий, адаптированных под индивидуальные особенности учащихся, а также проводить дополнительные тренинги для учителей по эффективному использованию данных методов [20].

Таким образом, игровые технологии могут стать значимым инструментом в инклюзивном образовании, способствуя не только развитию творческих способностей детей с ООП, но и их успешной социализации в образовательном пространстве. Дальнейшие исследования в данной области могут быть направлены на изучение долгосрочного влияния игровых методов на академическую успеваемость и эмоциональное благополучие учащихся с особыми образовательными потребностями.

Список литературы

1. Баймуханбетова М.К. Инклюзивное образование в Казахстане: проблемы и перспективы. – Алматы: Қазақ университеті, 2021. – 240 с.
2. Белякова Л.И., Самсонова Е.В. Психолого-педагогические основы обучения детей с ОВЗ. – М.: Академия, 2020. – 214 с.
3. Вахрушев А.А. Игровые технологии в образовательном процессе. – М.: Просвещение, 2019. – 192 с.
4. Горячева Т.А. Развитие творческих способностей детей через художественное творчество. – СПб.: Лань, 2021. – 188 с.
5. ГОСО РК по инклюзивному образованию. – Астана, 2021.
6. Государственная программа развития образования и науки Республики Казахстан. – Астана, 2020.
7. Инклюзивное образование детей с ограниченными возможностями. Электронный ресурс: <https://elibrary.ru/item.asp>
8. Инклюзивное образование в Казахстане: особенности и перспективы развития. Электронный ресурс: <https://www.nur.kz/family/school/1715660-inkluzivnoe-obrazovanie>
9. Ибраева А.Б. Игровые технологии в обучении детей с особыми образовательными потребностями. – Караганда: Болашак, 2021. – 210 с.
10. Жунусова Г.К. Арт-терапия как средство адаптации детей с особыми образовательными потребностями в Казахстане. – Шымкент: Академия, 2022. – 172 с.
11. Ковалёва Г.С. Методика преподавания изобразительного искусства и художественного труда в школе. – М.: ВЛАДОС, 2022. – 204 с.
12. Кусайнова А.К. Психолого-педагогическое сопровождение детей с особыми образовательными потребностями в Казахстане. – Астана: Фолиант, 2020. – 216 с.
13. Левченко И.Ю. Инклюзивное образование: теория и практика. – СПб.: Речь, 2019. – 198 с.
14. Лопухина Л.А. Коррекционно-развивающее обучение в инклюзивной школе. – Екатеринбург: Уральский университет, 2021. – 220 с.
15. Лысенко В.П. Методы и приёмы преподавания ИЗО и технологии в школе. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2020. – 176 с.
16. Методические рекомендации по обучению детей с особыми образовательными потребностями в общеобразовательных школах РК. – Нур-Султан, 2022.
17. Поддьяков Н.Н. Развитие творчества в процессе игры у детей школьного возраста. – М.: Педагогика, 2018. – 210 с.
18. Саинова Г.М. Методика обучения детей с ограниченными возможностями здоровья в условиях инклюзии. – Нур-Султан: Ұлттық кітапхана, 2019. – 198 с.
19. Смоленцева И.А. Игровая деятельность как средство формирования творческих способностей у школьников. – СПб.: Питер, 2021. – 220 с.
20. Тлеубекова М.Т. Развитие творческих способностей учащихся в системе художественного труда. – Алматы: Қазақ университеті, 2020. – 185 с.

References

1. Baimukhanbetova M.K. Inclusive education in Kazakhstan: problems and prospects. – Almaty: Kazakh University, 2021. – 240 p.
2. Belyakova L.I., Samsonova E.V. Psychological and pedagogical foundations of teaching children with disabilities. – Moscow: Academy, 2020. – 214 p.
3. Vakhrushev A.A. Game technologies in the educational process. – Moscow: Prosveshchenie, 2019. – 192 p.
4. Goryacheva T.A. Development of children's creative abilities through artistic creativity. – St. Petersburg: Lan, 2021. – 188 p.
5. State Educational Standard of the Republic of Kazakhstan on inclusive education. – Astana, 2021.
6. The State Program for the development of education and science of the Republic of Kazakhstan. – Astana, 2020.

7. Inclusive education for children with disabilities. Electronic resource: <https://elibrary.ru/item.asp?id=28781881>
8. Inclusive education in Kazakhstan: features and prospects of development. Electronic resource: <https://www.nur.kz/family/school>
9. Ibraeva A.B. Game technologies in teaching children with special educational needs. – Karaganda: Bolashak, 2021. – 210 p.
10. Zhunusova G.K. Art therapy as a means of adaptation of children with special educational needs in Kazakhstan. – Shymkent: Academy, 2022. – 172 p.
11. Kovaleva G.S. Methods of teaching fine arts and artistic labor at school. – Moscow: VLADOS, 2022. – 204 p.
12. Kusainova A.K. Psychological and pedagogical support for children with special educational needs in Kazakhstan. – Astana: Foliant, 2020. – 216 p.
13. Levchenko I.Yu. Inclusive education: theory and practice. – St. Petersburg: Rech, 2019. – 198 p.
14. Lopukhina L.A. Corrective and developmental education in an inclusive school. – Yekaterinburg: Ural University, 2021. – 220 p.
15. Lysenko V.P. Methods and techniques of teaching fine arts and technology at school. – Rostov-on-Don: Phoenix, 2020. – 176 p.
16. Methodological recommendations for teaching children with special educational needs in secondary schools of the Republic of Kazakhstan. – Nur Sultan, 2022.
17. Podd'yakov N.N. Development of creativity in the process of play in school-age children. – Moscow: Pedagogy, 2018. – 210 p.
18. Sainova G.M. Methods of teaching children with disabilities in inclusive settings. – Nur-Sultan: National Library, 2019. – 198 p.
19. Smolentseva I.A. Play activity as a means of developing students' creative abilities. – St. Petersburg: Piter, 2021. – 220 p.
20. Tleubekova M.T. Development of students' creative abilities in the system of artistic labor. – Almaty: Kazakh University, 2020. – 185 p.

КӨРКЕМ ЕҢБЕК САБАҚТАРЫНДАҒЫ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ ЕРЕКШЕ БІЛІМ БЕРУ ҚАЖЕТТІЛІКТЕРІ БАР БАЛАЛАРДЫ БЕЙІМДЕУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ

М.Г. Дядова*, Р.Б. Оразалиева
«Шәкәрім университеті» КЕАҚ
Семей қ., Қазақстан Республикасы
*e-mail: ms.dyadova@mail.ru

***Аңдатпа.** Қазақстан Республикасында инклюзивті білім беру білім беру жүйесін дамытудың басым бағыттарының бірі болып табылады. Жалпы білім беретін мектепжағдайында ерекше білім беру қажеттіліктері бар балаларды бейімдеуге ерекше көңіл бөлінеді. Жүргізіліп жатқан реформаларға қарамастан, бұл салада, әсіресе, осындай оқушылардың әлеуметтік және оқу бейімделуіне ықпал ететін педагогикалық технологияларды тиімді қолдану мәселелерінде шешілмеген бірқатар проблемалар қалып отыр. Бұл зерттеу белгілі бір білім беру қажеттіліктері бар балаларды (ОР) бейімдеу құралы ретінде көркем еңбек сабақтарындағы ойын технологияларының рөлін зерттеуге арналған. Ойын әдістері шығармашылық қабілеттерін дамытуға ғана емес, сонымен қатар қарым- қатынас дағдыларын жақсартуға, оқушылардың сенімділігін арттыруға және олардың мектеп ұжымына сәтті интеграциялануына ықпал ететін қолайлы білім беру ортасын құруға мүмкіндік береді. Зерттеуге Семей қаласының №9 мектебінің 5 және 6 сынып оқушылары қатысты, олар көркем еңбек сабақтарында ойын әдістерін белсенді қолданар алдында және одан кейін сауалнамадан өтті. Нәтижелерді талдау ойын технологияларының белгілі бір білім беру қажеттіліктері бар балалардың шығармашылық қабілеттерін бейімдеу мен дамытуға әсерін анықтауға, сондай-ақ ең тиімді жұмыс*

әдістерін анықтауға мүмкіндік берді. Қорытындыда инклюзивті сыныптардың білім беру процесіне ойын технологияларын енгізу бойынша әдістемелік ұсынымдар ұсынылды.

Түйінді сөздер: инклюзивті білім беру, ойын технологиясы, Көркем еңбек, бейімделу, шығармашылық даму, ерекше білім беру қажеттіліктері, ОР бар балалар.

GAME TECHNOLOGIES IN ART LESSONS AS A MEANS OF ADAPTATION OF CHILDREN WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS

M.G. Dyadova*, R.B. Orazalieva
JSC «Shakarim University»
Semey, Republic of Kazakhstan
*e-mail: ms.dyadova@mail.ru;

Annotation. In the Republic of Kazakhstan, inclusive education is one of the priorities for the development of the education system. Special attention is paid to the adaptation of children with special educational needs in secondary schools. Despite the ongoing reforms, a number of unresolved problems remain in this area, especially in the effective use of pedagogical technologies that promote the social and educational adaptation of such students. The present study is devoted to the study of the role of gaming technologies in art lessons as a means of adaptation of children with specific educational needs (OED). Game methods make it possible to create a favorable educational environment that promotes not only the development of creative abilities, but also the improvement of communication skills, increasing students' confidence and their successful integration into the school team. The study involved students in grades 5 and 6 of Semey City School No. 9, who were interviewed before and after actively using game techniques in art lessons. The analysis of the results made it possible to identify the impact of gaming technologies on the adaptation and development of creative abilities of children with certain educational needs, as well as to identify the most effective working methods. In conclusion, methodological recommendations for the introduction of gaming technologies in the educational process of inclusive classrooms are proposed.

Keywords: inclusive education, game technologies, artistic work, adaptation, creative development, special educational needs, children with disabilities.

Сведения об авторах

Дядова М.Г.* – магистр I курса ОП «7М01403 – Изобразительное искусство и черчение», НАО «Шәкәрім университеті», Республика Казахстан, г. Семей, ms.dyadova@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7188-786>

Оразалиева Р.Б. – PhD, старший преподаватель кафедры искусства, НАО «Шәкәрім университеті», Республика Казахстан, г. Семей, rsaldyo@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1952-1339>

Авторлар туралы мәлімет

Дядова М.Г.* – «7М01403 – Бейнелеу өнері және сызу» білім беру бағдарламасының I курс магистранты, «Шәкәрім университеті» КЕАҚ, Қазақстан Республикасы, Семей қ., ms.dyadova@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7188-7861>;

Оразалиева Р.Б. – PhD, Өнер кафедрасының аға оқытушысы «Шәкәрім университеті» КЕАҚ, Қазақстан Республикасы, Семей қ., rsaldyo@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1952-1339>

Information about authors

Dyadova M.G.* – first-year master's student of the educational program «7M01403 – Fine Arts and Drafting», NAO «Shakarim University», Semey, Republic of Kazakhstan, ms.dyadova@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7188-7861>;

Orazalieva R.B. – PhD, Senior Lecturer at the Department of Art Shakarim University, Republic of Kazakhstan, Semey, rsaldyo@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1952-1339>