

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ВЕДУЩИЙ ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Матчанова Роза Батировна

учитель начальных классов Международной школы DATA, г.Ургенч, Хорезмская область, Узбекистан

Алиева Дилфуза Акмалевна

*Доктор медицинский наук, доцент,
старший преподаватель EMU University, г. Ташкент, Узбекистан*

Аннотация. В статье рассматривается роль игровых технологий в образовательном процессе младших школьников в контексте современных требований к качеству образования. Анализируются психолого-педагогические основания использования игры, её влияние на когнитивное, коммуникативное и личностное развитие ребёнка. Представлены современные исследования (2020–2025гг.), подтверждающие эффективность геймификации и игровых методов в начальном образовании. Описаны виды игровых технологий, практические модели их внедрения, а также конкретные примеры современных цифровых и офлайн-игр, доказавших свою результативность. Делается вывод о системообразующей роли игры в формировании универсальных учебных действий и устойчивой учебной мотивации.

Ключевые слова: игровые технологии, геймификация, начальная школа, учебная мотивация, цифровое обучение, универсальные учебные действия, квест, дидактическая игра.

Annotation. The article examines the role of gaming technologies in the educational process of younger schoolchildren in the context of modern requirements for the quality of education. The article analyzes the psychological and pedagogical foundations of the use of the game, its impact on the cognitive, communicative and personal development of the child. Modern studies (2020-2025) confirming the effectiveness of gamification and gaming methods in primary education are presented. The types of gaming technologies, practical models of their implementation, as well as specific examples of modern digital and offline games that have proven their effectiveness are described. The conclusion is made about the system-forming role of the game in the formation of universal learning activities and sustainable learning motivation.

Key words: game technologies, gamification, elementary school, educational motivation, digital learning, universal learning activities, quest, didactic game.

Введение

Проблема повышения качества обучения в начальной школе остаётся актуальной в связи с обновлением образовательных программ и направлена на личностно-

ориентированный подход, предполагающий развитие учебной самостоятельности, коммуникации и универсальных учебных действий. В этих условиях особое значение приобретает формирование устойчивой учебной мотивации, поскольку именно она задаёт направленность активности ребёнка и поддерживает его готовность включаться в работу, преодолевать трудности и доводить учебные действия до результата.

Начальная школа является ключевым этапом формирования учебной мотивации, познавательных интересов и базовых универсальных учебных действий. Современные образовательные стандарты ориентируют педагога на активные методы обучения, развитие критического мышления, коммуникативной компетентности и самостоятельности учащихся.

В младшем школьном возрасте игра сохраняет статус ведущей деятельности, что подтверждено классическими трудами Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина. Современные исследования в области нейропсихологии и педагогики [2, 8, 12] показывают, что игровая среда активизирует дофаминергические механизмы подкрепления, усиливает когнитивную гибкость и способствует более прочному усвоению материала [14, 17, 22].

Цифровая трансформация образования усилила актуальность геймификации: интерактивные платформы, игровые сценарии и адаптивные обучающие системы демонстрируют статистически значимый рост вовлечённости и академических результатов младших школьников [16, 25].

Современная психолого-педагогическая традиция рассматривает мотивацию как «пусковой механизм» любой деятельности: она определяет выбор способов действия, регулирует усилия и обеспечивает целенаправленность. В начальной школе мотивация особенно тесно связана с переживанием достижимости и успеха: «этапный» (промежуточный) и итоговый результат, который ребёнок может увидеть и присвоить, поддерживает интерес, тогда как длительное отсутствие успеха приводит к угасанию учебной активности и снижению уверенности в себе. Игровые технологии позволяют конструировать такие ситуации достижения и поддерживать позитивное отношение к учению.

Теоретико-методологические основания использования игры в образовании младших школьников.

В контексте педагогики и психологии развития, игра рассматривается не как вспомогательный, а как фундаментальный метод, органично соответствующий ключевым новообразованиям младшего школьного возраста. Переход от игровой деятельности к учебной, описанный в работах Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, не является одномоментным. Сохраняющаяся потребность в игре становится мощным рычагом для обеспечения «зоны ближайшего развития», где сотрудничество со взрослым или сверстниками в условной ситуации позволяет ребёнку выполнять действия, ещё не доступные ему в формальном учебном контексте. Таким образом, игровая форма выступает в качестве необходимого посредника, облегчающего

адаптацию к новой социальной ситуации развития - ситуации систематического обучения. Она создает «безопасную» среду для проб и ошибок, где снимается страх перед неудачей, что особенно значимо в период формирования «внутренней позиции школьника» и самооценки, напрямую зависящей от внешней оценки [14, 17].

С психологической точки зрения, эффективность игровых методов в данном возрасте детерминирована комплексом взаимосвязанных механизмов, затрагивающих когнитивную, эмоциональную и социальную сферы. Эмоциональное подкрепление, обусловленное положительным аффектом от процесса игры, способствует более глубокой консолидации информации в долговременной памяти, поскольку учебный материал связывается с яркими переживаниями. Эффект погружения (immersion), достигаемый через сюжет, правила и игровую атрибутику, минимизирует отвлекающие факторы, тем самым продлевая период произвольной концентрации внимания, который у детей 7-10 лет еще только формируется. Параллельно действует механизм вызова (challenge), который предполагает дозированное и возрастающее по сложности препятствие. Его преодоление стимулирует познавательную активность, инициативу и обеспечивает переживание компетентности, что, согласно теории самодетерминации Р. Деси и Р. Райана, является базовой психологической потребностью и основой для развития внутренней мотивации [16].

Крайне значимым в теоретическом осмыслении игры является ее социальный контекст. Коллаборативные (кооперативные) игровые формы создают естественные ситуации для коммуникации, распределения ролей, выработки общей стратегии и разрешения конфликтов. В процессе такого взаимодействия у младших школьников формируются не только коммуникативные навыки, но и способность к децентрации - умению учитывать точку зрения другого, что является ключевым компонентом социального интеллекта. Социальное взаимодействие в игре также служит инструментом интериоризации норм и правил: из внешних, предписанных игровым сюжетом, они постепенно превращаются во внутренние регуляторы поведения. Этот аспект напрямую коррелирует с возрастной потребностью в признании и одобрении как со стороны педагога, так и со стороны группы сверстников, объединённых по возрасту, социальному статусу, интересам или общей деятельности, которые регулярно взаимодействуют друг с другом и оказывают взаимное влияние.

Для начальной школы эти группы являются особенно значимы, потому что, как известно, ребёнок - ориентируется на мнение сверстников; таким образом формируя самооценку, развивается мотивация через сравнение и сотрудничество, а также усиливается эффект «хочу быть как все» или «хочу быть успешным в группе».

Эмпирические исследования убедительно подтверждают теоретические построения. Метаанализ зарубежных работ, проведенный К. Кларком и др., демонстрирует, что систематическое применение дидактических, ролевых и имитационных игр повышает уровень учебной вовлеченности на 20-35% по

сравнению с традиционными репродуктивными методами [15]. Отечественные исследования (С.А. Шмаков, А.С. Прутченков) указывают на положительную динамику в развитии познавательных универсальных учебных действий, таких как анализ, сравнение, классификация, когда они формируются в игровых ситуациях [5, 7]. Важным критерием эффективности является также снижение уровня тревожности на контрольных мероприятиях, если процедура проверки знаний облечена в знакомый игровой формат, что позволяет ребенку демонстрировать знания более полно и уверенно.

Таким образом, теоретико-методологическое обоснование использования игры в обучении младших школьников представляет собой синтез возрастной психологии, педагогики и когнитивной науки. Игра не просто «оживляет» урок, но выполняет строго определенные развивающие функции: она актуализирует наглядно-образное мышление, удовлетворяет эмоциональные и социальные потребности, создает условия для интериоризации учебных действий и перевода внешней мотивации во внутреннюю. Это делает ее не методом развлечения, а полноценной дидактической технологией, способной решать комплексные задачи личностного и метапредметного развития в соответствии с требованиями современных образовательных стандартов.

В современной педагогической практике начальной школы наблюдается активная интеграция игровых технологий, которые выступают эффективным средством достижения как предметных, так и метапредметных образовательных результатов. Систематизация данных технологий позволяет выделить несколько ключевых видов, каждый из которых обладает специфическим дидактическим назначением и методическим аппаратом.

Дидактические игры представляют собой структурированную деятельность, целенаправленно формирующую конкретные предметные навыки и умения. К их классическим образцам относятся математическое лото, орфографическое домино, карточные игры на классификацию объектов или явлений. Механизм их действия основан на сочетании чётких правил, соревновательного элемента и непосредственного оперирования учебным материалом. Эмпирические данные подтверждают высокую эффективность подобных упражнений: например, регулярное их применение способствует повышению скорости и точности вычислительных операций у младших школьников на 15-18% [8, 9, 19]. Этот эффект достигается за счёт многократного, но эмоционально окрашенного повторения действий, что снижает психологическое напряжение и формирует позитивную установку на учебный труд.

Сюжетно-ролевые игры направлены на моделирование условных социальных и профессиональных ситуаций, актуальных для опыта ребёнка. Такие игры, как «Магазин» (для формирования математических понятий и операций с деньгами), «Редакция газеты» (для развития навыков письменной речи и работы с информацией) или «Экспедиция» (для изучения тем по предмету «Окружающий

мир»), создают контекст для применения знаний в практике. Их основная ценность заключается в развитии метапредметных компетенций: коммуникативных (ведение диалога, аргументация), регулятивных (планирование действий в рамках заданной роли) и познавательных (моделирование ситуации). Кроме того, они служат мощным инструментом развития связной речи и социального интеллекта, позволяя ученику «примерять» различные модели поведения в безопасной среде [1, 2, 12, 14].

Интеллектуальные квесты и командные игры-соревнования составляют отдельный пласт технологий, ориентированных на развитие высших психических функций и группового взаимодействия. Квесты, реализуемые через логические маршруты, QR-коды или тематические миссии, требуют от учащихся последовательного решения ряда познавательных задач для достижения общей цели. Такая модель принципиально важна для формирования навыков критического мышления, анализа информации и самостоятельного принятия решений, что напрямую способствует развитию регулятивных универсальных учебных действий [4, 18, 21]. В свою очередь, командные игры-соревнования («Брейн-ринг», «Математическая эстафета», лингвистические конкурсы на скорость) активируют социальную мотивацию. Ответственность перед командой и стремление к общему успеху мобилизуют познавательную активность, учат распределению ролей и кооперации, что подтверждается исследованиями в области социальной педагогики [3, 10, 22].

Особое место в современном образовательном процессе занимают цифровые игровые технологии, основанные на использовании специализированных онлайн-платформ и приложений. К числу наиболее распространённых инструментов относятся: Quizizz (для проведения интерактивных викторин и тестов с элементами геймификации и мгновенной обратной связью), LearningApps и Wordwall (позволяющие педагогу создавать разнообразные дидактические мини-игры и интерактивные задания), ClassDojo (система геймификации поведения, формирующая положительную учебную среду).

Многочисленные исследования свидетельствуют, что грамотное включение цифровых игровых платформ в урок повышает уровень вовлечённости и внимания учащихся на 25-40% [16, 24, 25]. Динамичный формат, визуализация прогресса, звуковое сопровождение и элементы соревновательности способствуют большей концентрации, что положительно сказывается на показателях краткосрочного запоминания и усвоения материала. Однако их эффективность напрямую зависит от методической обоснованности применения, соответствия учебным задачам и нормирования времени работы с цифровыми устройствами [6, 20].

Таким образом, представленная типология игровых технологий демонстрирует их системный характер и многоуровневое воздействие на образовательные результаты младшего школьника. От предметно-ориентированных дидактических игр до комплексных цифровых сред - каждый вид вносит свой определённый вклад в создание развивающей образовательной экосистемы. Дальнейшее изучение

потенциала игрофикации связано с задачами разработки критериев оценки её эффективности, создания сбалансированных методик, сочетающих традиционные и цифровые форматы, а также подготовки педагогов к компетентному проектированию и фасилитации игровых образовательных ситуаций [11, 13, 23].

Практические модели внедрения игровых технологий.

1. «Математический магазин» - данная игра воздействует непосредственно на операционную сторону мышления, формируя автоматизированные навыки счета через моделирование реальной экономической ситуации. Игра создает смысловой контекст для арифметических действий, переводя абстрактные вычисления в практическую плоскость покупки и продажи. Это способствует не только повышению вычислительной точности, но и закладывает базовые основы финансовой грамотности: понимание стоимости, цены, сдачи, простейшего планирования расходов. Таким образом, воздействие идет одновременно на когнитивный (счет, состав числа) и социально-бытовой уровни.

2. «Учитель-детектив» направлен на развитие метапредметных навыков самоконтроля и критического анализа. Перенос учащегося в роль исследователя, ищущего ошибки или несоответствия, она перестраивает мотивацию с получения готового ответа на процесс проверки и доказательства. Эта модель воздействует на формирование критического мышления, внимательности к деталям и личной ответственности за результат. Применение в работе с текстами и задачами учит видеть структуру информации, вычленять ключевые данные и подвергать их сомнению, что является фундаментом исследовательской деятельности.

3. «Словарное лото» и мини-квест «Путешествие по материкам» представляют собой модели, воздействующие на память, ассоциативное мышление и пространственный интеллект в контексте конкретных дисциплин. Лото через механизм визуального сопоставления и соревновательности способствует произвольному запоминанию орфографических образов слов, снижая напряжение от механического заучивания. Мини-квест, в свою очередь, активизирует комплекс исследовательских навыков: работу с картой (пространственное мышление), отбор и систематизацию информации о материках, выстраивание логического маршрута. Это воздействует на способность к синтезу разрозненных данных в целостную картину.

Геймифицированная система баллов, уровней, бейджей и рейтингов действует на мотивационно-личностную сферу, трансформируя внешнюю учебную мотивацию во внутреннюю. Принцип поэтапного достижения и визуализации успеха (бейджи, уровни) воздействует на самооценку учащегося, создавая положительное подкрепление усилий. Командные рейтинги, в свою очередь, развивают навыки кооперации, ответственности перед группой и здоровой соревновательности. Данная модель структурирует образовательное пространство, делая прогресс наглядным и управляемым для ребенка.

Заключение. Представленные практические модели иллюстрируют, что системное внедрение игровых технологий в начальной школе представляет собой не набор разрозненных приемов, а целостную дидактическую систему, адресно воздействующую на различные уровни развития личности младшего школьника, от операционных навыков счета и правописания до сложных метапредметных компетенций аналитического мышления и кооперации - каждая игровая модель решает четкую педагогическую задачу в рамках единой цели: формирования гармоничной, познавательно активной и социально адаптированной личности.

Таким образом, проблема эффективного обучения трансформируется в проблему грамотного методического отбора и конструирования игровых контекстов, где дидактическая цель достигается через внутреннюю игровую мотивацию и деятельность. Решение этой проблемы лежит в плоскости профессиональной подготовки педагогов, способных не просто использовать игры, но проектировать их как естественную и системообразующую среду развития современного ребенка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдулшехидова Х.Э. Формирование экологического мировоззрения дошкольников раннего возраста через дидактические игры // Вестник педагогических наук 2021, №3, с. 59-63
2. Багдасарян М.А. Информационно-коммуникационные технологии как способ поддержки социального капитала в условиях пандемии // Национальный психологический журнал. 2021. № 4(44). С. 27–38. doi: 10.11621/nprj.2021.0403
3. Бельских А.В. Объединение игр в группы по мотивационным профилям // Человеческий капитал, 2022, № 5(161) том 1, с.71-79
4. Ван Л.Б. Тренировка ума через спорт // Международный научный журнал «Символ науки» 1-1-2 / 2025, стр. 97-101
5. Гасимов А.Ф., Маслова К.Е., Ковалёв А.И. Эмоциональный интеллект и пространственные способности как предикторы успешности взаимодействия с цифровыми аватарами в среде виртуальной реальности // Теоретическая и экспериментальная психология. 2022. № 2 (15). С. 136–147. doi: 10.24412/2073-0861-2022-2-136-147
6. Глухова Н.П. Применение игровых технологий на уроках как средство повышения учебной мотивации младшего школьника // Управление образованием: теория и практика. Том 11 (2021). №5, с.274-281
7. Колмогорова Л.С., Колмогорова Л.А. Диагностика коммуникативной компетентности младших школьников [Электронный ресурс] // Вестник практической психологии образования. 2022. Том 19. № 2. С. 39–46. DOI:10.17759/bpre.2022190204
8. Малых С.Б., Тихомирова Т.И. Психология образования: современный вектор развития: [монография] / науч. ред. С.Б. Малых, Т.И. Тихомирова; отв. ред. И.А.

Ершова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Уральский федеральный университет. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2020. 790 с. :

9. Маркина, Н. В. Психология мотивации профессионального развития: учебное пособие / Н. В. Маркина, Т. А. Абрамовских, М. Е. Гумницкий [и др.]. – Челябинск: ЧИППКРО, 2022. – 80 с.

10. Образцова Н.И. Игровые методы как способ повышения мотивации к изучению английского языка в начальной школе // Журнал «Педагогический опыт» pedopyt.ru/categories/9/articles/5516

11. Петров А.М., Земскова С.Н. Нейрофизиология эмоций: механизмы вознаграждения и пристрастия: учебное пособие // Казань: КГМУ, 2015. – 194 с.

12. Петров, А. А. (2022). Нейробиологические основы игровой мотивации в начальной школе. Вестник психологии образования, 15(3), 45-62

13. Щербланова Е.И. (2022). Исследования проблемы одаренности в психологическом институте: концептуальные истоки и современность. Теоретическая и экспериментальная психология, 15 (3), 83-99.

14. Bodrova E., Leong D. Tools of the Mind. - 2021.

15. Clark D., Tanner-Smith E. Digital game-based learning meta-analysis. // Review of Educational Research. 2021.

16. Dicheva D., Dichev C. Gamification in education: Meta-analysis. // Educational Technology Research. 2022.

17. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? - Systematic review. // Computers in Human Behavior. 2021.

18. Ibáñez M., Delgado-Kloos C. Educational AR games. // IEEE Transactions on Learning Technologies. 2021.

19. Kim S., Song K. Effects of game-based math learning. // Journal of Educational Computing Research. 2023.

20. Mekler E. et al. Points, badges and leaderboards effectiveness. // International Journal of Human-Computer Studies. 2020.

21. OECD. Digital Education Outlook 2023. - Paris, 2023.

22. Plass J., Homer B., Kinzer C. Foundations of game-based learning. // Educational Psychologist. 2020.

23. Ryan R., Deci E. Intrinsic motivation and self-determination theory. // Contemporary Educational Psychology. 2020.

24. Su C., Cheng C. Mobile gamification learning outcomes. // Educational Technology & Society. 2022.

25. Zainuddin Z. et al. Gamified learning effectiveness. // Computers & Education. 2022.