

*Гуляева Елизавета Николаевна*

студентка

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

учитель

МБОУ СОШ №20

г. Ставрополь, Ставропольский край

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация: в статье рассматривается роль цифровых образовательных игровых технологий в обучении младших школьников, позволяющих усваивать знания в контексте через яркие образы и интерактивные элементы. Внедрение игровых технологий в традиционные методики открывает новые перспективы адаптации подрастающего поколения к цифровой реальности.*

*Ключевые слова:* цифровые игровые технологии, младшие школьники, уникальная образовательная среда, мотивация обучения.

Цифровые образовательные игровые технологии в современном образовательном процессе младших школьников занимают важное место, поскольку позволяют эффективно сочетать учебу с игровыми формами деятельности, что особенно важно для данной возрастной группы.

Младший школьный возраст является переходным периодом от игровой деятельности к учебной, и игра при этом сохраняет ведущую роль в развитии ребенка. Игра помогает создать учебную атмосферу, в которую обучающиеся могут погружаться, взаимодействовать и экспериментировать; стимулирует интерес, что повышает активность и эмоциональный отклик в учебе, эффективное восприятие информации через яркие образы и интерактивные элементы; улучшает память, внимание, способность к решению задач через игровые упражнения; развитию коммуникации и умению работать в команде; позволяет адаптировать сложность и темп под особенности каждого ученика. Все это создает уникаль-

ную образовательную среду, способствующую всестороннему развитию личности, активизации познавательной деятельности и формирования ключевых компетенций. Поэтому обучающие игры должны иметь ярко выраженный дидактический характер, не перегружая урок излишним информационным материалом, а способствуя закреплению знаний через активное вовлечение обучающихся в процесс.

Следует отметить, что современные цифровые образовательные игровые технологии реализуют принципы личностно-ориентированного подхода, обеспечивая развитие навыков сотрудничества, коммуникации и устойчивой мотивации к обучению. Применение цифровых игровых технологий с использованием современных программных средств на уроках английского языка и других дисциплин способствует повышению учебной мотивации младших школьников. В настоящее время существует большое количество цифровых игровых платформ для создания образовательного контента, однако их использование дает положительные результаты только при правильной организации работы обучающихся в классе и умелом использовании этих средств педагогом при моделировании урока [4; 5].

Анализ эмпирических исследований [2], проведенный в российских начальных школах (2023–2025 гг.) и личный опыт автора показывают, что мотивирующий эффект игровой деятельности увеличивает учебную активность в среднем на 35–50% по сравнению с традиционными методами обучения. Это связано с интерактивностью, элементами поощрения и соревнования в играх, способствующих эмоциональному вовлечению обучающегося (таблица 1).

Таблица 1  
Традиционное обучение и с использованием игр

Показатель	Традиционное обучение	С использованием игр
Мотивация к учебе	60%	90%
Вовлеченность в учебный процесс	55%	85%
Удержание внимания	50%	80%

По мнению Е.М. Лукиной, интеграция цифровых игровых технологий с традиционными формами обучения позволяет сохранить баланс между учебной дисциплиной и игровой мотивацией, обеспечивая при этом высокую эффективность образовательного процесса [1]. Однако игры не должны становиться целью, а быть лишь средством для достижения образовательных результатов. Поэтому, критически важно сохранять равновесие между игровой и традиционной формами обучения, обеспечивая педагогическую поддержку и методический контроль [3].

Из практического опыта автора следует, что дети младшего школьного возраста характеризуются высокой восприимчивостью к наглядному и эмоциональному обучению, что позволяет цифровым играм стать мощным дидактическим инструментом. Игровые технологии обеспечивают именно такую среду, поскольку позволяют проявлять активность, творчество и инициативу в учебном процессе. Важно, что благодаря элементам игры ученики освоят новые знания не только в пассивной форме восприятия, но и через практическое применение, что способствует лучшему закреплению материала. Также игры развиваются когнитивные способности, в частности память, внимание и мышление. Кроме того, они поддерживают развитие социальных и коммуникационных навыков через коллективную и совместную деятельность.

Проанализировав и сравнив наиболее популярные цифровые сервисы, используемые в образовании (LearningApps, Joyteka, Wordwall, Quizlet, Padlet и др.) мы пришли к выводу, что их применение в процессе обучения младших школьников результативно при верном выборе сервиса и грамотном моделировании структуры урока.

Таким образом, применение цифровых образовательных сервисов в процессе обучения младших школьников повышает качество образования, поскольку с одной стороны увеличивает мотивацию к обучению и творческую активность школьников, с другой стороны требует от педагога постоянно повышать свою цифровую компетентность.

## ***Список литературы***

1. Ганьшина Е.Г. Моделирование уроков в начальной школе средствами ИКТ / Е.Г. Ганьшина, Г.И. Шевченко // Студенческая наука для развития информационного общества: сборник материалов X Всероссийской науч.-техн. конференции с международным участием. – Ч. 2. – Ставрополь: Изд-во СКФУ, 2019. – 514 с. EDN OQPUWF
2. Лукина Е.М. Игровые технологии в начальной школе / Е.М. Лукина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.tsutmb.ru/nauka/internet-konferencii/2024/pvsh/9/Lukina.pdf> (дата обращения: 26.12.2025).
3. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе / О.П. Андрианова, А.С. Кисиль, Я.О. Краснобаева [и др.] // Молодой ученый. – 2023. – №49 (496) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/496/108790> (дата обращения: 26.12.2025).
4. Рудакова С.А. Использование игровых технологий в период обучения в начальной школе / С.А. Рудакова // Проблемы педагогики. – 2019. – №5 (44). – С. 19–21. EDN FXRDEW
5. Серикова Т.Р. Разработка образовательного контента для формирования цифровых компетенций обучающихся общеобразовательной школы / Т.Р. Серикова, Г.И. Шевченко // Студенческая наука для развития информационного общества: сборник научных трудов по материалам XIV Всероссийской науч.-техн. конференции. – Ставрополь: Изд-во СКФУ, 2023. – 128. EDN KEJEBQc.