

*Карабоева Сумайя Джалоловна*

студентка

*Научный руководитель*

*Шевченко Галина Ивановна*

канд. пед. наук, преподаватель

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

г. Ставрополь, Ставропольский край

## **ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ И МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРИМЕНЕНИЮ ЦИФРОВЫХ ИГР В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

*Аннотация: в статье подчеркивается важность включения цифровых игр в образовательный процесс, поскольку это требует от обучающегося самостоятельного поиска решений, выбора стратегии, анализа возникающих препятствий; служит эффективным инструментом для формирования учебной мотивации; способствует формированию эмоционально-волевой сферы, развитию регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий. Рассмотрены значимость цифровых игр, как современного средства обучения и методические подходы к применению.*

*Ключевые слова: пространство активного действия, формирование учебной мотивации, развитие определенных навыков, работа в собственном темпе, адаптация под индивидуальные потребности.*

История цифровых игр берёт начало в середине XX века, когда компьютерные технологии только начинали своё развитие и использовались преимущественно в научных и военных целях. Первые попытки создания интерактивных программ, имитирующих игру, предпринимались энтузиастами, стремившимися проверить возможности вычислительных машин. Эти эксперименты ещё не имели коммерческого характера, но заложили основы будущей индустрии [3].

Современная цифровая игровая индустрия развивается под влиянием масштабных технологических изменений, которые формируют новые стандарты ка-

чества, интерактивности и пользовательского опыта. Технологические тенденции оказывают существенное влияние не только на содержание игр, но и на способы их разработки, распространения и потребления. Изменение вычислительных возможностей, совершенствование графических решений и появление интеллектуальных систем привели к тому, что игры становятся всё более реалистичными, гибкими и персонализированными. Текущий этап развития характеризуется активной интеграцией сквозных цифровых технологий, которые ранее использовались преимущественно в профессиональной среде.

Важным фактором, с педагогической точки зрения, является то, что в процессе цифровой игры создается пространство активного действия. В отличие от пассивного восприятия информации, игровой процесс требует от обучающегося самостоятельного поиска решений, выбора стратегии, анализа возникающих препятствий. Благодаря этому повышается уровень познавательной активности, развивается способность к планированию, формируются элементы критического мышления. Игровая среда способствует развитию произвольности, так как ребёнок учится контролировать эмоции, сохранять концентрацию и доводить начатое до результата.

Большое значение имеет визуальный и аудиальный компонент цифровых игр. В обучении младших школьников визуализации отводится основная роль, так как она обеспечивает эффективное усвоение материала. Представление информации с помощью анимации, диаграмм и интерактивных объектов облегчает понимание сложных тем и делает процесс обучения более доступным.

Важным аспектом является формирование социальных навыков: кооперативные игры учат взаимодействию, взаимопомощи, распределению ролей и ответственности [6].

Педагогические основания использования цифровых игр предполагают необходимость целенаправленного включения их в образовательный процесс. Игровая форма должна быть связана с конкретными учебными задачами, а содержание – соответствовать возрастным возможностям ребёнка. Учителям важно

учитывать особенности восприятия младших школьников: ограниченную продолжительность внимания, повышенную эмоциональность, потребность в поддержке и разнообразии [2]. Цифровая игра может служить эффективным инструментом для формирования учебной мотивации, поскольку она сочетает элемент новизны, интерактивности и возможности достижения результата, который воспринимается ребёнком как личный успех. Особого внимания требует вопрос развития регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий [5].

Методические подходы к применению цифровых игр основываются на принципах доступности, поэтапной и целевой направленности. Цифровая игра должна представлять собой не произвольный развлекательный элемент, а структурированный педагогический инструмент, включённый в систему урока. Важно, чтобы игра имела чётко определённую цель, соответствовала уровню подготовки детей и обеспечивала связь с образовательной темой. Учитель определяет место игры в структуре занятия: вводный этап, закрепление материала, практическое применение знаний или контроль сформированных навыков.

Таблица 1

#### Методические подходы к применению цифровых игр в начальной школе

Методический подход	Педагогическая цель	Особенности реализации
Игровая мотивация	Повышение интереса к учебной теме	Использование ярких игровых элементов, наград, поощрений, системы уровней
Интерактивное обучение	Формирование познавательных действий	Введение задач с выбором решения, адаптация сложности под ребёнка
Моделирование ситуаций	Развитие мышления и прогнозирования	Создание учебных сценариев, требующих анализа и планирования действий
Дифференциация заданий	Учёт индивидуального темпа и уровня подготовки	Настройка уровней сложности, выбор траектории прохождения
Обратная связь и контроль	Коррекция учебных ошибок и закрепление знаний	Автоматическая проверка, подсказки, фиксирование прогресса учащегося

Табличные данные позволяют рассмотреть цифровую игру как комплексный педагогический инструмент, который сочетает мотивационные, развивающие и контролирующие функции. Каждый методический подход отражает определённую сторону взаимодействия ребёнка с игровым средством и помогает учителю

выстраивать обучающий процесс, ориентированный на потребности младших школьников [4].

Важной частью методического сопровождения является организация игрового пространства. Преподавателю необходимо обеспечивать наличие устройств, постоянный доступ к программе, возможность индивидуальной или групповой работы. Мониторинг действий учеников помогает определить, насколько хорошо они ориентируются в игровом интерфейсе, понимают задачи и поддерживают обучающую направленность деятельности.

Взаимодействие с игровой механикой на постоянной основе способствует развитию навыков самостоятельности, независимости и ответственности за результат [1].

Цифровые игры также поддерживают формирование эмоционально-волевой сферы. Обучающийся сталкивается с успехами, трудностями, необходимостью повторного выполнения задания, что помогает выработать устойчивость к небольшим неудачам и формирует терпение. Постепенное повышение уровня сложности развивает стремление к преодолению препятствий и способствует формированию положительного отношения к познавательной деятельности. Игровая среда позволяет ребёнку безопасно переживать эмоциональные ситуации, укрепляя способность регулировать своё состояние и справляться с волнением [7].

В заключение следует заметить, что необходимым педагогическим результатом является повышение качества учебного материала. Цифровые игры обеспечивают наглядность, интерактивность и возможность многократного повторения заданий, способствуют более глубокому закреплению знаний. Ученик получает возможность работать в своем собственном темпе, возвращаться к составным элементам и получать дополнительные объяснения в игровой форме, что повышает уровень понимания материала, и ошибок становится меньше.

### ***Список литературы***

1. Авдулова Т.П. Психология игры: учебник для вузов / Т.П. Авдулова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2026. – 227 с.

2. Веракса Н.Е. Детская психология: учебник для вузов / Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса. – М.: Юрайт, 2026. – 358 с.

3. Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-istoriya-i-istoricheskaya-tochnost-mezhdu-razvlecheniem-i-obrazovaniem> (дата обращения: 25.01.2026).

4. 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

5. Знаков В.В. Психология возможного: новое направление исследований понимания / В.В. Знаков. – 2-е изд. – М.: Институт психологии РАН, 2021. – 308 с.

6. Немов Р.С. Общая психология. Введение в психологию: учебник и практикум для вузов / Р.С. Немов. – 6-е изд. – М.: Юрайт, 2026. – 727 с.

7. Современные педагогические технологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremenneye-pedagogicheskie-tehnologii-1> (дата обращения: 25.01.2026).