

*Лаптева Екатерина Олеговна*

студентка

*Научный руководитель*

*Кузнецова Елена Владимировна*

канд. психол. наук, доцент

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО «Новосибирский  
государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

## **ВОЗМОЖНОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ**

***Аннотация:** в статье рассматривается потенциал геймификации как педагогической технологии формирования личностных образовательных результатов младших школьников. На основе анализа современных отечественных и зарубежных исследований систематизируются доказательства влияния игровой технологии на развитие самооценки, учебной мотивации, рефлексии, социальной ответственности и ценностно-смысловых ориентаций обучающихся начальной школы. Особое внимание уделяется механизмам трансформации внешней мотивации во внутреннюю, условиям эффективной персонализации геймификации и рискам ее внедрения в начальной школе. Представлены практические примеры реализации геймифицированных систем в контексте достижения личностных результатов ФГОС НОО.*

***Ключевые слова:** начальное общее образование, геймификация, игровая технология, младшие школьники, личностные образовательные результаты, учебная мотивация.*

Современная парадигма начального общего образования, закреплённая во ФГОС НОО, смещает акцент с предметных знаний на метапредметные и личностные результаты. Готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к познанию, ценностно-смысловые установки,

отражающие индивидуально-личностные позиции, – эти компоненты сегодня признаются приоритетными целевыми ориентирами.

Однако практика школьного обучения фиксирует противоречия: при поступлении в школу 80–90% первоклассников демонстрируют высокий уровень познавательной мотивации, но ко второй половине обучения в начальной школе наблюдается устойчивая тенденция ее снижения. Учителя сталкиваются с вызовом: как при возрастающей учебной нагрузке и информационном перенасыщении сохранить внутреннее стремление ребенка к знанию, инициативность, способность к рефлексии?

В условиях кризиса традиционных дидактических моделей современная образовательная парадигма нуждается в технологиях, способных наполнить учебный процесс личностным смыслом и устойчивой мотивацией старшеклассников. Геймификация выступает ключевой инновационной стратегией, синтезируя игровой дизайн, психологию мотивации и педагогическое проектирование. Ее значимость определяется способностью преодолеть разрыв между формальным, принудительным обучением и естественными для подростка способами познания, основанными на интересе, добровольности и немедленной обратной связи.

По определению М.В. Дрыгиной, геймификация – это целенаправленное проектирование образовательной деятельности путем интеграции игровых механик, нарративов и эстетики в неигровой контекст. Цель такого подхода – усиление внутренней мотивации, повышение вовлеченности и достижение педагогических результатов [2]. Дрыгина подчеркивает, что геймификация – это систематическое проектирование учебного опыта, акцентируя внимание на внутренней мотивации. Автор рассматривает геймификацию как единство трех компонентов (механик, нарратива и эстетики), что позволяет трансформировать образовательную среду в соответствии с потребностями обучающихся.

В отличие от полноценных дидактических игр, геймификация не требует кардинальной перестройки учебного процесса, но позволяет трансформировать

рутинные учебные действия в осмысленную, увлекательную деятельность с прозрачной системой обратной связи и возможностью выбора.

Личностные результаты в начальной школе представляют собой сложное интегративное образование, включающее три основных блока: самоопределение (внутренняя позиция школьника, самооценка), смыслообразование (учебная мотивация, отношение к знанию) и ценностно-нравственную ориентацию (этические чувства, гражданская идентичность).

Диагностические исследования демонстрируют тревожную динамику. По данным Е.В. Декиной [1], среди учащихся третьих классов лишь 11% имеют высокий уровень учебной мотивации, 31% – средний, а 47% низкий и очень низкий уровни, граничащие со школьной дезадаптацией. Ключевая проблема заключается не в отсутствии способностей, а в утрате смысла учебной деятельности. Традиционная оценочная система (пятибалльная шкала) выполняет функцию внешнего контроля, но не формирует у ребенка внутренних критериев успешности и не способствует развитию рефлексии.

В этих условиях особую значимость приобретают технологии, способные вернуть учебной деятельности личностный смысл, сделать процесс познания эмоционально привлекательным.

Геймификация в образовании определяется как использование игровых элементов (баллов, рейтингов, уровней) в учебных целях для повышения вовлеченности и мотивации.

А. Орлова подчеркивает: в игровом формате ребенок получает возможность выбрать посильный уровень, фиксировать успех и на этой основе формировать позитивный «Я-образ» [4]. Геймификация – это способ преобразовать учебную ситуацию так, чтобы она заговорила на языке, понятном современному «цифровому» поколению: языке быстрой обратной связи, видимого прогресса, свободы выбора и сотрудничества.

Риски геймификации также требуют осмысленного управления. Исследователи указывают на опасность гипертрофированной конкуренции, когда погоня за баллами замещает познавательный интерес [3]. Не менее серьезен риск демо-

тивации при возвращении к «традиционному» обучению: ребенок, привыкший к мгновенной обратной связи и эмоционально насыщенной среде, может остро переживать «скудность» обычного урока. Наконец, технологическое неравенство – ограниченный доступ к устройствам и разный уровень цифровой грамотности – могут усугубить учебное неравенство.

Представленные данные убедительно свидетельствуют: геймификация обладает значительным, но пока недостаточно реализованным потенциалом в формировании личностных результатов. Ключевой теоретический вывод состоит в необходимости преодоления упрощенного понимания геймификации как «системы бонусов». Ее развивающий эффект реализуется через создание условий для автономии, переживания компетентности и осмысленности – именно тех факторов, которые лежат в основе внутренней мотивации и позитивной «Я-концепции».

Перспективными направлениями дальнейших исследований представляются: изучение долгосрочных эффектов геймификации (выходящих за пределы одного учебного года); сравнительный анализ различных геймификационных платформ и подходов, разработка валидного инструментария для диагностики именно личностных, а не только мотивационных изменений; исследование возможностей геймификации в работе с детьми с трудностями в обучении и особыми образовательными потребностями.

Таким образом, геймификация открывает широкие, системные возможности и является педагогически целесообразным инструментом решения стратегической задачи – формирования личности, способной учиться с интересом, ставить цели, оценивать свои действия и нести за них ответственность. Современные исследования подтверждают: при соблюдении условий добровольности, системности, рефлексивности и учета индивидуальных особенностей геймификация способствует развитию учебной мотивации, адекватной самооценки, навыков сотрудничества и ценностного отношения к знанию.

### ***Список литературы***

1. Декина Е.В. Трудности в обучении и стратегии их преодоления у современных школьников цифрового поколения / Е.В. Декина, К.С. Шалагинова // Концепт. – 2024. – №10. – С. 125–138.
2. Дрыгина М.В. Формирование межкультурной компетенции школьников средствами инновационных игровых технологий: автореф. дис. ... канд. пед. наук / М.В. Дрыгина. – 2023. EDN YBVFLS
3. Михайленко Т.М. Влияние игровых технологий (продуктивной (деловой) игры для младших школьников) на развитие личностных образовательных результатов младших школьников / Т.М. Михайленко // Современные наукоемкие технологии. – 2022. – №12. – С. 210–215.
4. Орлова А. Как образование превращается в игру: плюсы и минусы геймификации / А. Орлова // Psychologies. – 2023.