

Date: 3<sup>rd</sup> November-2025

**ПРИМЕНЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР В  
ФОРМИРОВАНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ  
ШКОЛЬНИКОВ**

**Ходжамбердиева Камила Равшановна**

Преподаватель кафедры «Методика и теория начального образования» НПУУз  
имени Низами г.Ташкент, Узбекистан  
тел: +998808159961

E-mail: [kamila.xodjamberdiyeva@gmail.com](mailto:kamila.xodjamberdiyeva@gmail.com)

**Бегманова Умида Закировна**

Студентка 4 курса, факультета Дошкольного и начального образования НПУУз  
имени Низами г. Ташкент, Узбекистан  
тел: +998990879808

E-mail: [ub9309808@gmail.com](mailto:ub9309808@gmail.com)

**Аннотация:** В статье рассматривается потенциал цифровых образовательных игр как современного средства формирования познавательного интереса младших школьников. Анализируются психолого-педагогические основания игрового обучения и показано, что цифровая игровая среда способствует активизации мыслительных процессов, развитию самостоятельности и повышению учебной мотивации. В исследовании использованы методы анализа психолого-педагогической литературы и обобщения педагогического опыта. На основе наблюдений и анализа практических примеров выявлены педагогические условия эффективного внедрения цифровых игр: наличие осознанной цели, баланс игрового и учебного компонентов, наличие обратной связи и эмоциональной поддержки. Делается вывод о необходимости систематического использования цифровых образовательных игр.

**Ключевые слова:** цифровые образовательные игры, познавательный интерес, мотивация, начальная школа, интерактивное обучение, геймификация, обучение младших школьников.

Современная школа всё активнее интегрирует цифровые технологии в образовательный процесс. Если раньше интерактивные доски и мультимедийные презентации считались инновацией, то сегодня Такие инструменты становятся частью повседневной практики школьного обучения. Такие платформы выступают не только средством развлечения, но и эффективным инструментом активизации познавательной деятельности учащихся.

Младший школьник познаёт мир через действие, игру и эмоцию. Поэтому формирование познавательного интереса невозможно без включения игровых элементов, которые пробуждают внутреннюю активность ребёнка. В этом плане цифровые образовательные игры оказываются особенно эффективными: они соединяют обучение с мотивирующей игровой средой, где каждый шаг

Date: 3<sup>rd</sup> November-2025



подкрепляется обратной связью, результатом или поощрением. Несмотря на растущее внимание к цифровым технологиям, в практике начальной школы наблюдается недостаточная систематизация подходов к использованию цифровых игр в учебных целях. Это определяет необходимость изучения педагогических возможностей цифровых образовательных игр в формировании познавательного интереса младших школьников.

Актуальность темы обусловлена необходимостью поиска современных методов, способных повысить вовлечённость детей в процесс обучения, сделать его эмоционально насыщенным и личностно значимым.

**Цель статьи** - выявить педагогические возможности цифровых образовательных игр в формировании познавательного интереса у младших школьников и определить условия их эффективного применения.

Проблема познавательного интереса всегда занимала центральное место в педагогике. По мнению Л.С. Выготского, познавательная активность ребёнка формируется в процессе деятельности, которая имеет личностный смысл. Игра, как ведущий вид деятельности младшего школьника (Д.Б. Эльконин), позволяет органично сочетать познание, эмоции и действие.

Современные исследования в области цифрового обучения (М. Prensky, J. P. Gee, R. Garris и др.) подтверждают, что образовательные игры значительно повышают когнитивное вовлечение учащихся за счёт визуализации, интерактивности и мгновенной обратной связи. Марк Пренски в своей книге «Digital Game-Based Learning» (2001) показал, что цифровая игровая среда помогает учащимся активнее усваивать материал, так как соединяет процесс познания с элементами вызова и удовольствия. Джеймс Пол Джи (2007) в работе «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy» доказал, что видеоигры формируют «естественные» учебные ситуации, в которых ребёнок учится через действие, эксперимент и обратную связь. Исследование Р. Гаррис, Р. Эйлерса и Дж. Дрискелла (Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model, 2002) показало, что игровая мотивация становится эффективным стимулом познавательной активности, если игра сочетает понятную цель, результат и эмоциональное удовлетворение от достижения. Таким образом, мгновенный отклик и ощущение успеха в цифровой игре активизируют внутреннюю мотивацию ребёнка и способствуют формированию устойчивого интереса к учебной деятельности.

Психологи отмечают, что цифровая образовательная игра способствует формированию у младших школьников ряда познавательных и личностных качеств, напрямую связанных с развитием познавательного интереса. Во-первых, она развивает внимание и память благодаря постоянной смене задач, визуальным стимулам и необходимости удерживать последовательность действий. Во-вторых, стимулирует мышление и воображение, побуждая ребёнка искать решения, предсказывать результат и экспериментировать. Кроме того, игра формирует самостоятельность и целеустремлённость: ребёнок учится ставить цель и идти к её достижению.

Date: 3<sup>rd</sup> November-2025

При организации совместных форм деятельности игровые платформы способствуют развитию социальных навыков — умений сотрудничать, договариваться и помогать друг другу.

Таким образом, цифровая образовательная игра становится мостом между интересом и осознанным познанием, превращая учебную активность в личностно значимый процесс.

Чтобы цифровая игра действительно выполняла образовательную функцию, необходимо продумать педагогические условия её внедрения. К основным относятся:

**1. Учебная направленность.** Каждая игра должна быть встроена в структуру урока и способствовать достижению конкретной цели — объяснению, закреплению, контролю или повторению;

**2. Баланс между игрой и познанием.** Игровой сюжет не должен заслонять суть учебного задания;

**3. Возрастная адекватность.** Интерфейс, сложность заданий и темп игры должны соответствовать уровню развития детей 6–10 лет;

**4. Постоянная обратная связь.** Ребёнок должен получать мгновенный отклик на действия: похвалу, подсказку, дополнительные баллы;

**5. Эмоциональная поддержка.** Игра должна создавать ситуацию успеха для каждого, а не выделять только победителей;

**6. Системность использования.** Такие платформы эффективны при регулярном включении в учебный процесс, а не как разовое развлечение;

**7. Интерактивное взаимодействие.** Предпочтительно, чтобы ученики могли играть совместно, обсуждая решения и помогая друг другу.

На практике цифровая геймификация реализуется через разнообразные образовательные платформы. Рассмотрим наиболее популярные из них, уже доказавшие свою эффективность в работе с младшими школьниками.

**Kahoot** предназначен для быстрой проверки знаний в формате викторины. Ученики с интересом выбирают ответы и сразу видят результаты, что создаёт эффект соревновательности и поддерживает мотивацию.

**Wordwall** позволяет тренировать орфографические и грамматические навыки через интерактивные упражнения: кроссворды, карточки, игры на соответствие.

**Prodigy** сочетает элементы ролевой игры и математики, вовлекая ребёнка в решение задач ради продвижения по сюжету.

**LearningApps** предлагает конструктор для создания разнообразных заданий — от пазлов и тестов до интерактивных схем.

**Bloket** делает возможным проведение тематических викторин с элементами соревнования и наград, что особенно эффективно для повторения материала. Использование таких платформ не только делает уроки более яркими и динамичными, но и способствует устойчивому развитию познавательного интереса у младших школьников.



Date: 3<sup>rd</sup> November-2025

Применение цифровых игр в учебной практике можно рассматривать по нескольким направлениям:

**1. Игры для формирования языковых навыков (русский язык, английский язык).**

-Wordwall, LearningApps, Kahoot позволяют создавать викторины, головоломки, задания на сопоставление слов и картинок. Например, при изучении темы «Части речи» можно предложить ученикам распределить слова по категориям, зарабатывая баллы.

-Игра «Грамматический детектив» побуждает учеников помогать виртуальному персонажу находить ошибки в тексте и исправлять их. Элемент расследования вызывает азарт и побуждает ребёнка анализировать текст.

-Quizizz помогает проводить повторение в формате соревнования, где каждый отвечает со своего устройства, а на экране отображается общий рейтинг.

**2. Игры для развития математического мышления.**

-Prodigy Math Game — сюжетная игра, где ребёнок решает задачи, чтобы продвинуться по истории. Уровень сложности подстраивается автоматически, что поддерживает интерес.

-Math Playground и CoolMath4Kids предлагают головоломки, визуальные задачи и логические мини-игры. Учитель может выбрать конкретную тему (сложение, деление, дроби) и отслеживать прогресс учащихся.

-Игра «Счётный марафон» предполагает соревнование, кто быстрее решит примеры, а за победу дети получают виртуальные «медали».

**3. Игры на развитие познавательных универсальных действий.**

-Интерактивные квесты, например «Путешествие по стране знаний», позволяют ученикам выполнять серию заданий, открывая «города» по предметам — математика, природоведение, чтение.

-Classcraft превращает весь класс в игровую команду: ученики получают очки за активность, выполнение заданий и помощь одноклассникам. Такой формат формирует чувство ответственности и поддерживает познавательный интерес на длительный срок.

**4. Во внеурочной деятельности.**

Цифровые образовательные игры можно применять на кружках, олимпиадах, квест-днях. Например:

-Виртуальная викторина «Умники и умницы» с вопросами по окружающему миру;

-Цифровой проект «Загадки природы», где ученики создают свои мини-игры с вопросами для одноклассников;

-Игра «Эко-город»: дети выполняют задания по темам экологии, а за правильные ответы восстанавливают виртуальный город.

Такие формы не только углубляют знания, но и формируют исследовательскую позицию: дети стремятся создавать, а не просто играть.





Date: 3<sup>rd</sup> November-2025

Анализ педагогического опыта показывает, что использование цифровых игр даёт следующие результаты:

**-Повышение учебной мотивации.** Ученики проявляют активность, ждут уроков, где будут игры.

**-Рост познавательной самостоятельности.** Дети начинают искать ответы, проверять гипотезы, спорить и рассуждать.

**-Развитие коммуникативных навыков.** Командные формы игр способствуют формированию сотрудничества.

**-Снижение уровня тревожности.** В игровой обстановке ребёнок меньше боится ошибок, воспринимая их как часть процесса.

**-Укрепление дисциплины.** Игра требует соблюдения правил, что помогает формировать самоконтроль.

По наблюдениям педагогов, после нескольких недель регулярного применения цифровых игр учащиеся становятся более внимательными и собранными, быстрее включаются в работу, проявляют инициативу и чаще доводят начатое дело до конца.

Цифровые образовательные игры сегодня — это не развлечение, а полноценный педагогический инструмент, способный сделать обучение интересным, доступным и эмоционально окрашенным. Они развивают любознательность, логическое мышление, воображение, умение ставить цели и достигать их.

Важно, чтобы игра не подменяла собой учебную задачу, а помогала её решать. Только при осмысленном подходе цифровые игры становятся способом формирования устойчивого познавательного интереса и основой для дальнейшего интеллектуального развития младших школьников.

Цифровые образовательные игры выступают как современный педагогический инструмент, объединяющий познавательную, развивающую и воспитательную функции. Их систематическое применение способствует не только повышению успеваемости, но и формированию устойчивого познавательного интереса и позитивного отношения ребёнка к процессу обучения. Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением влияния различных типов цифровых игр на развитие когнитивных и метапредметных компетенций учащихся начальной школы.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. — New York: McGraw-Hill, 2001. — 283 р.
2. Ахметжан А. Влияние цифровых образовательных ресурсов на учебную мотивацию младших школьников // *Вестник КазНПУ имени Абая. Серия: Психология*. — 2025. — № 3.
3. Ковтонюк П. И., Столбов А. А., Новиков М. Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // *Международный научно-*



Date: 3<sup>rd</sup> November-2025

- исследовательский журнал. — 2022. — № 8 (122).
4. Sametova F., Kiynova Zh., Orynkhanova G. *Digital educational resources as a means of ensuring a new quality of education // Journal of Educational Sciences.* — 2022.
5. Таджиматова О. А. Компьютерные игры как средство развития креативного мышления и решения проблем у младших школьников. — 2025.
6. Хусенова А. Цифровые технологии и инновационные методы обучения младших школьников // *Педагогическая акмеология.* — 2025. — Т. 1, № 18. — Бухарский государственный университет.

