

УДК 373.3

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРОПРАКТИКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Юлия Юргисовна Алёнкина

учитель младших классов

Средняя общеобразовательная школа №109 с углубленным изучением
отдельных предметов
г. Омск, Россия

Аннотация. В работе отражены современные тенденции в образовании, а именно, сделан акцент на использовании элементов игропрактики для повышения эффективности обучения. Автором приведен практический пример использования одного из цифровых сервисов для создания интерактивных упражнений по преподаваемым дисциплинам, а также выполнен сравнительный анализ традиционного метода ведения урока и при включении интерактивных игровых упражнений в образовательный процесс.

Ключевые слова: образование, игропрактика, обучающийся, цифровые сервисы, эффективность.

Образовательный процесс в школе характеризуется как систематическая деятельность по формированию у обучающихся знаний, умений, навыков и личностных качеств. Фундаментом процесса является взаимодействие учителя и обучающихся в определенных организованных условиях, направленных на достижение образовательных целей [1].

Образовательный процесс в России строится на базовых положениях Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» и Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) «Основное общее образование», акцент в которых сделан на комплексном развитии личности ребенка, стимулировании мотивации к учебе и освоении им базовых навыков [2-3].

Современный образовательный процесс характеризуется рядом ключевых признаков, отражающих изменения и инновационные тенденции в системе образования (рисунок 1).

Интерактивность и активизация обучения. Использование современных технологий, мультимедийных средств, интерактивных досок, компьютеров и планшетов для повышения вовлеченности учащихся. Внедрение проектных, игровых и исследовательских методов обучения.

Дифференцированный и индивидуальный подход. Учебная программа адаптируется под индивидуальные потребности, способности и интересы учеников. Создание условий для поддержки детей с разным уровнем развития и особенностями.

Формирование ключевых компетенций. Развитие умений критического мышления, коммуникации, самостоятельности, работы в команде, информационной и цифровой грамотности.

Интеграция новых программ и дисциплин. Внедрение актуальных тем, таких как экология, безопасность, информационная безопасность, цифровая культура.

Проектно-цифровая деятельность. Активное использование проектов, исследовательских работ, дистанционных платформ и виртуальных лабораторий.

Эмоциональное и социальное развитие. Внимание к формированию эмоциональной грамотности, толерантности, развитию навыков межличностного взаимодействия.

Инклюзивность и доступность. Обеспечение условий для обучения детей с ограниченными возможностями и развитие инклюзивной среды.

Многоуровневое и системное управление. Использование структурных элементов управления на уровне школы, региона и государства, аналитики эффективности и корректировки процесса.

Рефлексия и оценка результатов. Постоянный мониторинг достижения обучающихся, систематическая оценка учебных результатов и корректировка методов на основе обратной связи.

Рисунок 1 – Ключевые признаки современного образовательного процесса в школе [3].

Одной из актуальных тенденций современного школьного образования стало применение методологии игропрактики, которая подразумевает использование игровых методов и технологий для повышения эффективности обучения, развития личностных качеств и мотивации обучающихся. Она основана на принципе игры, как естественной формы деятельности и важного средства обучения и воспитания, что особенно важно для начальных классов.

Виды игровых методов используемых в школе представлены на рисунке 2 [4].



Рисунок 2 – Игровые методы, используемые в образовательном процессе.

Важный вклад игровых методов в развитие личностных качеств ребенка и построение общей архитектуры образовательного процесса говорится в трудах выдающихся отечественных педагогов – Л.С. Выготского, М.М. Щетинина, Г.А. Павловича, В.В. Курляндского. Современные ведущие педагоги также отмечают, что использование методов игропрактики делают образовательный процесс более эмоционально насыщенным и эффективным, а сама игра выступает как средство формирования ключевых компетенций: коммуникативных, саморегуляции, критического мышления [4-5].

Цифровизация российского образования открыла новые горизонты для внедрения игропрактики в образовательный процесс, сделав его более современным, гибким и привлекательным для учеников [6-7].

Сохранение и усиление лучших образовательных практик современными цифровыми методами, в том числе геймификации является приоритетной задачей стратегического направления в области цифровой трансформации, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации до 2030 года [8].

Благодаря развитию цифровых технологий система образования получила новые возможности и преимущества:

– ***доступ к разнообразным интерактивным платформам и играм.***

Педагоги могут использовать образовательные платформы (Учи.ру, ЯКласс, Фоксфорд и др.) для проведения интерактивных уроков, викторин, игровых занятий. Широкий выбор готовых игровых сценариев и элементов позволяет легко интегрировать игровую деятельность в учебный процесс;

– ***создание индивидуальных и командных игровых заданий.***

Использование онлайн-квестов, цифровых симуляторов и ролевых игр помогает реализовать дифференцированный подход и учесть индивидуальную особенность учеников. Виртуальные командные игры стимулируют развитие коммуникативных и лидерских качеств;

– ***возможность дистанционной и гибкой организации игр.***

Онлайн-формат позволяет проводить игровые занятия и внеклассные мероприятия вне рамок традиционного урока, а в виртуальном пространстве, что особенно актуально в условиях пандемии, карантина по инфекционным заболеваниям. При этом учителя могут организовать самостоятельные игровые занятия для учеников, что способствует повышению их самостоятельности и ответственности;

– ***использование элементов геймификации для повышения мотивации.***

Цифровые платформы позволяют отслеживать прогресс и поощрять достижения, а электронные награды, системы лидерства и сюжета помогают повысить вовлеченность учеников;

– ***аналитика и мониторинг результатов.***

Цифровые системы собирают данные о прохождении заданий, что помогает педагогу анализировать уровень усвоения материала, выявлять уязвимые места и своевременно вносить коррективы в учебную стратегию;

– ***расширение педагогических возможностей.***

Виртуальные среды позволяют внедрять современные методы обучения, такие как проектные и исследовательские игры, ролевые сценарии [9-11].

Кроме выше указанных образовательных платформ в практике российского образования используются и другие сервисы, одним из которых является LearningApp.

Платформа LearningApp - это удобный инструмент для создания интерактивных образовательных упражнений, тестов и тренажеров, широко используемый в образовательной практике.

Преимуществом использования LearningApp является:

- легкость в создании контента – интуитивно понятный интерфейс позволяет педагогам без специальных технических знаний быстро подготовить материалы;
- гибкость использования: задания подходят для разных предметов, уровня обучения и целей (повторение, закрепление, аудит);
- геймификация: возможность интегрировать в учебный процесс игра, квестов, карточек, что делает образовательный процесс более привлекательным и интересным для учеников;
- отслеживание результатов: платформа позволяет анализировать прогресс учеников и качество выполнения заданий;
- совместное использование: возможность делиться созданными упражнениями с коллегами, интегрировать разработанные задания в учебный процесс [12].

Возможности цифровых инструментов LearningApp автором широко используются при реализации дисциплин «Литературное чтение», «Окружающий мир» для обучающихся 3 класса БОУ «Средняя общеобразовательная школа №109 с углубленным изучением отдельных предметов» (г. Омск).

По дисциплине «Литературное чтение» был использован шаблон для создания упражнения по типу «Классификация». В рамках закрепления пройденного материала по теме «Творчество А.С. Пушкина» ученикам было предложено распределить героев согласно сказке, в которой они упоминаются (рисунок 3).

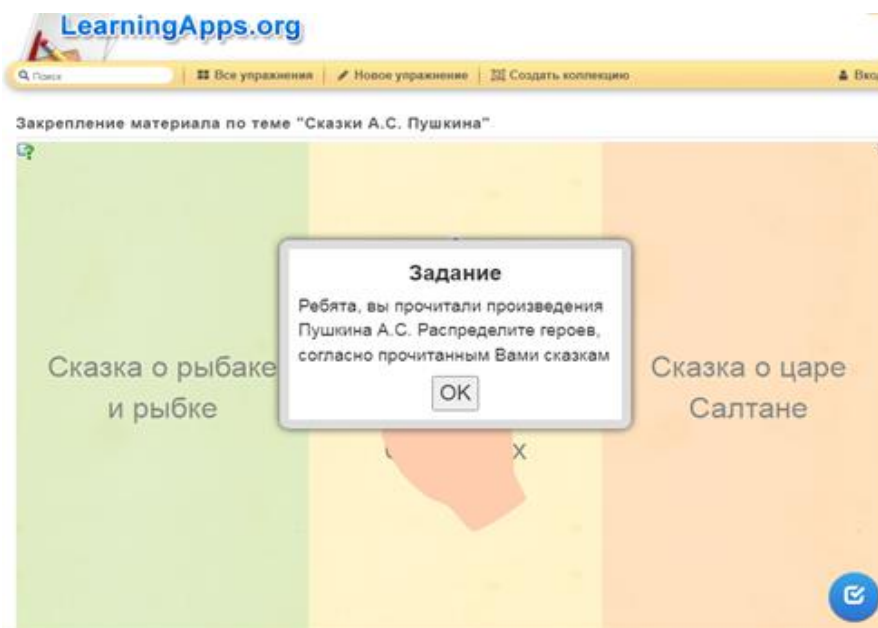


Рисунок 3 – Фрагмент интерактивного упражнения по дисциплине «Литературное чтение».

По дисциплине «Окружающий» был использован шаблон для создания упражнения по типу интерактивной викторины «Кто хочет стать миллионером?». В рамках закрепления пройденного материала по теме «Космос» ученикам было предложено принять участие в интерактивной викторине по теме «Планеты Солнечной системы» (рисунок 4).

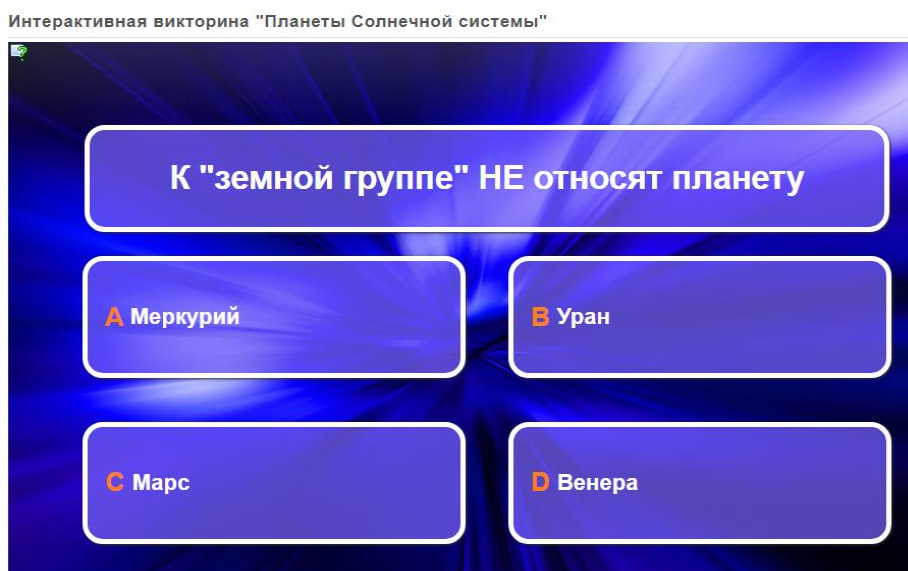
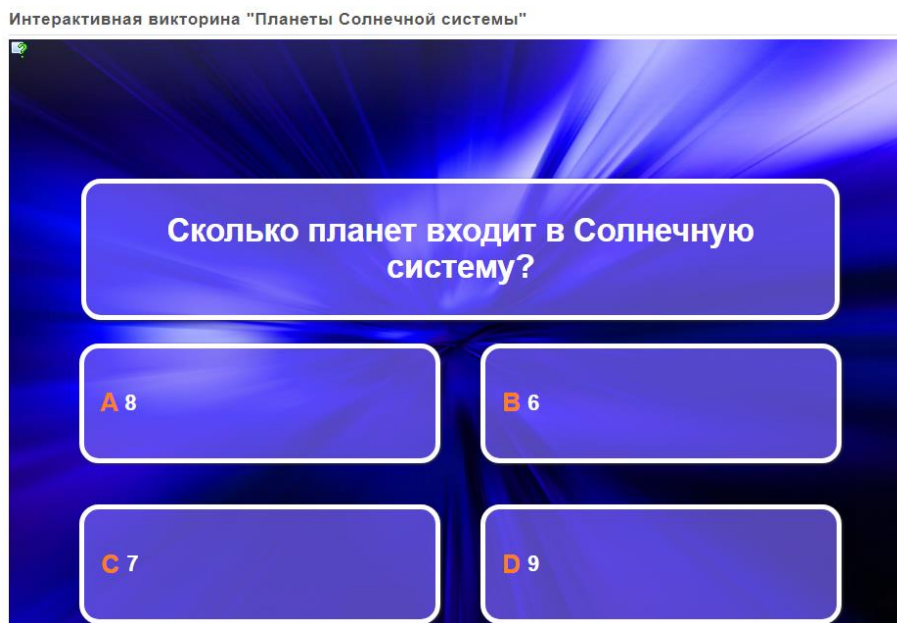


Рисунок 4 – Фрагмент интерактивного упражнения по дисциплине «Окружающий мир».

Отмечено, что обучающиеся проявили повышенный интерес к выполнению интерактивных упражнений, высокую активность во время урока и выразили желание на постоянной основе использовать игровые методы для закрепления полученных знаний.

Кроме того, LearningApp достаточно удобный инструмент для проведения структурированной и мотивирующей рефлексии по итогам изучения темы, что способствует более глубокому осмыслению материала и развитию навыков самоанализа у обучающихся.

Анализируя полученные результаты, был выполнен сравнительный анализ традиционного и интерактивного методов ведения урока (таб. 1).

Таблица 1

Сравнительный анализ традиционного и интерактивного метода ведения урока.

| Критерий | Использование метода | |
|---------------------------|---|--|
| | <i>традиционного</i> | <i>интерактивного, с применением элементов игропрактики</i> |
| Цель и характер подхода | Передача знаний от учителя к ученикам, фронтальная работа | Совместное взаимодействие, активное вовлечение учеников в процесс |
| Роль учителя | Эксперт, ведущий, источник информации | Фасилитатор, соучастник процесса |
| Роль ученика | Пассивный получатель знаний | Активный участник, с высокой степенью вовлечения в процесс |
| Используемые технологии | Доска, учебник, средства мультимедиа | Средства мультимедиа, гаджеты, цифровые сервисы и платформы |
| Вовлеченность и мотивация | Низкая | Высокая |
| Обратная связь | Ограниченная, обычно через устные опросы | Постоянная и разнообразная (обсуждение, использование цифровых сервисов для создания карточек рефлексии) |
| Эффективность усвоения | Может быть низкой, если тема не вызывает интерес | Повышенная, так обучение осмысленное и увлекательное |
| Развитие навыков | В основном, запоминание и повторение | Критическое мышление, аналитические навыки |
| Время и структура урока | Четко регламентированы, строгое выполнение программы | Более гибкое, зависящее от активности учеников |

В заключение следует отметить, что роль игропрактики в современном школьном образовании значительно возрастает благодаря не только её потенциалу способствовать развитию обучающихся, но и созданию позитивной образовательной среды. Элементы игры, особенно в начальном школьном образовании, формируют навыки критического мышления, креативности, а значит, являются фундаментом для успешной социализации и будущей профессиональной деятельности.

Список литературы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция) // КонсультантПлюс – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64101) // Официальное опубликование правовых актов – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027?index=3>
3. Федотов А.А. Перспективы развития образования и науки в современной России // На пути к гражданскому обществу. 2023. № 4 (52). С. 3-5.
4. Банных Л.Г. Учебные игры как средство повышения качества образования // Вопросы педагогики. 2016. № 12. С. 22-25.
5. Федотенкова О.И. Педагогический потенциал «игры» в дополнительном образовании младших школьников. Образовательные стратегии в современной психологии и педагогике сборник статей IV международной научной конференции. Санкт-Петербург. 2025. С. 33-37.
6. Широколобова А.Г., Гавриков А.Л., Монахова Л.Ю. «Цифровизация образования» и «цифровая трансформация образования» как базовые понятия цифровой дидактики // Человек и образование. 2024. № 4 (81). С. 37-48.
7. Овчинников В.М. Геймификация образовательного процесса в условиях трансформации отечественного образования // Калининградский вестник образования. 2025. № 1 (25). С. 52-65.
8. «Стратегическое направление в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения Российской Федерации». Распоряжение Правительства РФ от 18 октября 2023 г. № 2894-р. Информационно-правовой портал Гарант.ру – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/407790373/>

9. Хайрутдинова В.И. Цифровизация образования: особенности применения инноваций в начальном общем образовании // Наука и молодежь – 2025: взгляд в будущее. Материалы международной научно-практической конференции. Москва, 2025. С. 63-66.

10. Красикова Л.Ю., Марсавина В.В. Тенденции развития цифровых решений для образования и формирование стратегии цифровизации образования на основе платформенных сервисов / Мобильный бизнес: перспективы развития и реализации систем радиосвязи в России и за рубежом. Сборник материалов (тезисов) 53-й Международной конференции. Москва, 2024. С. 129-131.

11. Шишлякова Е.В., Мамаева М.И., Голлоев К.Г., Лосева М.А. Геймификация в образовании: трансформация учебного процесса через игровые механики // Профессиональная ориентация. 2025. № 1. С. 92-103.

12. Официальный сайт LearningApps - URL: <https://learningapps.ru/>

UDC 373.3

USING ELEMENTS OF GAME PRACTICE IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF PRIMARY SCHOOL

Yulia Yu. Alenkina

elementary school teacher

Secondary School No. 109 with Advanced Study of Individual Subjects

Omsk, Russia

Abstract. This paper reflects current trends in education, focusing on the use of game-based learning to enhance learning effectiveness. The author provides a practical example of using a digital service to create interactive exercises for the subjects taught, and also conducts a comparative analysis of traditional lesson

delivery methods and the inclusion of interactive game-based exercises in the educational process.

Keywords: education, game-based learning, learner, digital services, effectiveness.

Статья поступила в редакцию 01.11.2025; одобрена после рецензирования 20.12.2025; принята к публикации 29.12.2025.

The article was submitted 01.11.2025; approved after reviewing 20.12.2025; accepted for publication 29.12.2025.