

УДК 373.2.016:159.922.7

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/128/42>

ВЛИЯНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГОТОВНОСТИ ДЕТЕЙ К СИСТЕМАТИЧЕСКОМУ ОБУЧЕНИЮ

©**Чолпонкулова Н. Т.**, ORCID: 0000-0002-2279-9277, SPIN-code: 6988-4506, канд. психол. наук, Иссык-Кульский государственный университет им. К. Тыныстанова, г. Каракол, Кыргызстан, ncholponkulova@iksu.kg
©**Сыдыкова Г. М.**, ORCID: 0000-0003-0774-1488, SPIN-code: 5771-1450, канд. психол. наук, Кыргызский национальный университет им. Ж. Баласагына, г. Бишкек, Кыргызстан, ulina-sydykova@mail.ru
©**Бакасова Б. А.**, ORCID: 0009-0006-4783-3079, Иссык-Кульский государственный университет им. К. Тыныстанова, г. Каракол, Кыргызстан, bermet.bakasova@icloud.com

THE INFLUENCE OF INTERACTIVE GAMING METHODS ON DEVELOPING CHILDREN'S READINESS FOR SISTEMATIC SCHOOLING

©**Cholponkulova N.**, ORCID: 0000-0002-2279-9277, SPIN-code: 6988-4506, Ph.D., Issyk-Kul State University after K. Tynystanov, Karakol, Kyrgyzstan, ncholponkulova@iksu.kg
©**Sydykova G.**, ORCID: 0000-0003-0774-1488, SPIN-code: 5771-1450, Ph.D., Kyrgyz National University after Zh. Balasagyn, Bishkek, Kyrgyzstan, ulina-sydykova@mail.ru
©**Bakasova B.**, ORCID: 0009-0006-4783-3079, Issyk-Kul State University after K. Tynystanov, Karakol, Kyrgyzstan, bermet.bakasova@icloud.com

Аннотация. Статья посвящена актуальной проблеме современной педагогической психологии — поиску эффективных способов повышения уровня стартовой готовности детей дошкольного возраста к обучению в школе. В контексте современной трансформации системы среднего образования, ориентированной на переход к 12-летнему обучению и компетентностный подход, возникает острая необходимость в поиске гибких образовательных технологий. В работе представлены результаты сравнительного исследования, проведенного в подготовительных классах общеобразовательных школ, целью которого было выявление корреляции между использованием интерактивных игровых методов и уровнем готовности учащихся подготовительных классов к систематическому обучению. В ходе исследования применялся комплекс диагностических методик, направленных на оценку готовности интеллектуальной и личностной сфер ребенка к систематическому обучению. Авторы детально анализируют такие показатели, как уровень учебной мотивации, способность к произвольной регуляции поведения, умение четко следовать словесной инструкции учителя и навыки продуктивного взаимодействия в коллективе сверстников. Полученные данные убедительно доказывают, что в классах, где интерактивные игровые методы применялись систематически, общие показатели готовности значительно выше по сравнению с контрольными группами, обучавшимися по традиционным методикам. В статье наглядно продемонстрировано, что интерактивность способствует формированию устойчивого интереса к получению новых знаний и осознанию важности учебной деятельности. Ребенок перестает быть пассивным слушателем, становясь активным участником образовательного процесса, что напрямую влияет на развитие его волевых качеств и коммуникативных компетенций. Особое внимание уделено тому, как игровая форма взаимодействия помогает детям быстрее и точнее усваивать алгоритмы учебных действий. Результаты исследования имеют практическую ценность для педагогов подготовительных классов и школьных психологов. Предложенные выводы могут быть использованы для оптимизации учебных

программ и создания психолого-педагогических условий, обеспечивающих мягкий и успешный переход ребенка от игровой деятельности к учебной. Авторы подчеркивают, что внедрение игрового интерактива является не просто вспомогательным элементом, а необходимым фундаментом для формирования полноценной психологической готовности к школе в современной образовательной среде.

Abstract. This article addresses a pressing issue in modern pedagogical psychology: the search for effective ways to enhance the school readiness of preschool-aged children. Within the context of the ongoing transformation of the secondary education system, which is shifting towards a 12-year model and a competency-based approach, there is an urgent need for flexible educational technologies. The paper presents the results of a comparative study conducted in preparatory classes of general education schools. The study aims to identify the correlation between the use of interactive game-based methods and the level of readiness among preparatory students for systematic learning. During the research, a comprehensive set of diagnostic techniques was employed to assess the child's intellectual and personal spheres. The authors provide a detailed analysis of indicators such as the level of academic motivation, the capacity for voluntary behavioral regulation, the ability to clearly follow verbal instructions from a teacher, and skills for productive interaction within a peer group. The findings convincingly demonstrate that in classes where interactive game-based methods were applied systematically, overall readiness indicators were significantly higher compared to control groups taught using traditional methods. The article clearly illustrates that interactivity fosters a sustainable interest in acquiring new knowledge and an awareness of the importance of learning activities. The child ceases to be a passive listener and becomes an active participant in the educational process, which directly impacts the development of volitional qualities and communicative competencies. Particular attention is paid to how the game-based form of interaction helps children internalize the algorithms of learning actions more quickly and accurately. The research results hold practical value for preparatory class teachers and school psychologists. The conclusions drawn can be utilized to optimize curricula and create psychological and pedagogical conditions that ensure a smooth and successful transition from play to formal learning. The authors emphasize that the integration of interactive gaming is not merely an auxiliary element but a necessary foundation for the formation of comprehensive psychological readiness for school in the modern educational environment.

Ключевые слова: 12-летнее общее среднее образование, интерактивные игровые методы, начальная школа, психолого-педагогические условия, младшие школьники

Keywords: 12-year general secondary education, interactive game methods, primary school, psychological and pedagogical conditions, primary school students

Переход Кыргызстана на 12-летнее общее среднее образование стал одной из масштабных реформ, которая детерминировала кардинальные организационные и содержательные изменения, в первую очередь коснувшиеся системы начального образования [1].

Так, в подготовительные первые классы поступили ученики, уровень развития которых соответствует психологическим особенностям детей старшего дошкольного возраста. Иначе говоря, для нынешних первоклассников ведущей деятельностью продолжает оставаться сюжетно-ролевая игра, в рамках которой еще формируются элементы учебной деятельности и «позиция ученика». Безусловно, это создает определенные сложности для успешной

адаптации первоклассников к новой социальной реальности и обуславливает необходимость пересмотра подходов к обучению в начальной школе с учетом доминирования у учащихся игровой мотивации. Одной из основных проблем обучения детей в начальной школе является резкая смена ведущей игровой деятельности на учебную, что зачастую происходит очень болезненно и сопровождается известными психологическими проблемами [2].

Поэтому целью нашего исследования является выявление корреляции между использованием интерактивных игровых методов и уровнем готовности учащихся подготовительных классов к систематическому обучению. В психолого-педагогической литературе проблемам игровой деятельности в дошкольном и младшем школьном возрасте посвящено огромное количество работ. Так, в трудах классиков педагогики и психологии, таких как Л. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин и др., разносторонне разрабатывалась сама теория детской игры как деятельности, определяющей содержание и векторы психического развития личности ребенка дошкольного возраста, внутри которой закладываются и развиваются психические процессы, начальные социальные навыки и формы поведения ребенка. Л. С. Выготский был одним из первых, кто считал, что игра — это не просто забава, а «зона ближайшего развития» ребенка, так как игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается прыгнуть выше своего обычного поведения [3].

Д. Б. Эльконин связал игру с обучением и считал, что «в игре происходит подготовка к переходу в новый период развития — учебной деятельности» [4].

Подчеркивая важность и приоритетность игры в начальной школе, К. Д. Ушинский писал: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным — вот задача первоначального обучения. В игре же дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы обучения» [5].

Таким образом, в работах этих выдающихся ученых прослеживается мысль о том, что игра — это площадка, связывающая мир взрослых и детей, благодаря которой предоставляется возможность подготовки ребенка к систематическому обучению. Поэтому игра, являясь важнейшим фактором развития ребенка старшего дошкольного возраста, оказывает колоссальное влияние на становление личностной, познавательной и эмоциональной сфер, обеспечивает мягкое вхождение и адаптацию к школьной образовательной среде, а значит — его психологическую безопасность и комфорт. Обучение на всех этапах развития ребенка представляет собой сложный педагогический процесс, в ходе которого учащийся должен включиться в специально организованную образовательную среду, подразумевающую самостоятельную учебную деятельность, взаимодействие с участниками образовательного процесса, планирование и достижение определенных целей обучения и формирование необходимых компетенций. В современном цифровом мире прохождение первоклассника по всем этим этапам отличается от опыта предыдущих поколений школьников. Учитывая то, что это поколение «альфа», можно утверждать, что у нынешних детей полностью изменился психолого-педагогический профиль. Так, в исследованиях отмечается превалирование у младших школьников визуально-образного и клипового мышления (усвоение учебного материала через образы, видео, инфографику и др.), потребность в обучении через интерактивное взаимодействие и немедленную обратную связь, переход от «ученика-слушателя» к «ученику-исследователю» [6-9].

Но, несмотря на это, учащиеся начальных классов поколения «альфа» продолжают сохранять основные психологические особенности, которые присущи всем детям, независимо от принадлежности к тому или иному поколению. А именно — доминирование в жизни

ребенка игровой деятельности. По мнению Хафизовой М. А., «в игре присутствуют фантазия, самостоятельный поиск ответов, новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, выявление сходства и различий между отдельными событиями» [10].

Трансформация современной педагогической реальности требует создания условий для самостоятельного поиска учащимися решения проблемных ситуаций, что лучше всего достигается через применение потенциала игры как метода и средства обучения в начальной школе. Также это предполагает изменение роли учителя от традиционного транслятора информации к фасилитатору учебно-познавательного процесса. Поэтому современный учитель начальных классов должен владеть не только своим предметом, но и техниками «игровой режиссуры», ибо игра является именно той формой активности ребенка, в рамках которой учитываются основные возрастные особенности современного младшего школьника, осуществляется естественный переход в роль активного исследователя, наделенного правом выбора и активного взаимодействия. Игровые методы обучения всегда широко использовались в практике начальной школы, так как они позволяют переориентировать спонтанную игровую активность ребенка в целенаправленную учебную деятельность. Изучение роли игровых методов в процессе обучения младших школьников — достаточно динамично развивающееся направление современных психолого-педагогических научных исследований. М. Н. Скаткин считал, что раз «в игре нет принуждения, а также нет непосредственной жизненной, так называемой утилитарной необходимости, это — чисто добровольная деятельность» [11].

Поэтому она способствует усвоению и закреплению новых знаний на основе внутренней мотивации к учению. По мнению современных исследователей, «игра — это вид деятельности, где ребенок может проявить себя в разных позициях: просто участник, активный участник, ведущий, организатор и инициатор» [12].

Следовательно, в игровой деятельности происходит постоянная смена различных социальных ролей от исполнительской до лидерской, что содействует построению маршрута личностного роста ребенка, поскольку такая ротация позволяет перейти от внешнего контроля к внутреннему. Подобная многопозиционность игровых ролей ребенка выступает стимулятором развития как коммуникативных качеств, так и способности работать в команде с другими участниками образовательного процесса, что в современном образовательном процессе считается одной из ключевых компетенций учащегося. В современной педагогике начальной школы можно отметить смещение акцентов с игры как средства развлечения на уроке на инструмент формирования метакогнитивных и гибких навыков (soft skills). Также считается, что игра должна интегрироваться в образовательный процесс как деятельность, способствующая сохранению психического здоровья учащихся начальных классов и стимулирующая познавательный интерес к учению [13].

Поэтому наблюдается тенденция постепенного изменения отношения к игре как не только к методу обучения и воспитания. Игра становится еще и средством, стимулирующим переход ученика начальной школы от позиции пассивного участника образовательного процесса к позиции субъекта учебной деятельности. Как показывают психолого-педагогические исследования, в эпоху цифровизации обучения именно игровые методы отвечают как на когнитивные запросы поколения «альфа», ориентированного на интерактивность и динамичность, так и на личностные потребности, такие как получение социального одобрения и моментальной оценки или награды [13].

Но важно отличать дидактические игры от интерактивных игр в начальной школе. Так, дидактические игры, в отличие от интерактивных, могут быть пассивными. Тогда как интерактивные игры подразумевают взаимодействие и партнерство не только в системе

«ученик — учитель», но и в системах «ученик — ученик» и «ученик — образовательная среда», обеспечивая психологический комфорт, поддержание внутренней учебной мотивации учащихся и возможности для совершенствования качества образования в начальной школе.

Интерактивность как подход в обучении современных первоклассников считается ключом к успешному обучению. Так, по мнению современных исследователей, «интерактивные технологии стали важным инструментом, который делает обучение более привлекательным, эффективным и мотивирующим. Особенно это актуально для детей дошкольного и младшего школьного возраста, чье обучение во многом основано на игре, любопытстве и взаимодействии» [14].

Поэтому обучение приобретает эмоциональную привлекательность, динамичность; учащиеся активно вовлекаются в процесс, предоставляется возможность оценки не только конечного результата, но и самого процесса овладения новыми навыками. Интерактивность предполагает использование взаимообучения (партнерского обучения) и коллективное решение проблемной ситуации, т. е. учитель перестает быть единственным источником знаний, так как эту роль может выполнять одноклассник-ровесник [15].

Следовательно, интерактивность очень близка по своим психолого-педагогическим характеристикам к игровой деятельности, в рамках которой стимулируются проявление автономии, активный поиск решения проблемной ситуации и творчество, поэтому обеспечивается синтез взаимодействия и вовлеченности учащихся в процесс обучения. В результате обучение перестает быть односторонней передачей знаний и становится практическим опытом детей.

В исследовании были применены теоретические (анализ и обобщение научной литературы по проблеме использования интерактивных игровых методов в обучении младших школьников) и психодиагностические методы (методики изучения мотивации обучения Н. Лускановой, «Графический диктант» Д. Б. Эльконина и беседа), которые позволили проанализировать роль интерактивных игровых методов в процессе подготовки учащихся первых (подготовительных) классов к систематическому обучению в школе. Всего в исследовании приняли участие 178 учащихся первых/подготовительных классов (96 учащихся обучаются в классах с систематическим использованием интерактивных игровых методов и 72 — в классах с эпизодическим использованием интерактивных игровых методов).

В первых (подготовительных) классах общеобразовательных школ города Каракола было установлено, что в тех классах, где учитель использовал интерактивные игровые методы, показатели уровня социально-психологической и интеллектуальной готовности детей к систематическому обучению (понимание важности учения, выраженный интерес к получению новых знаний, умение четко понять инструкцию учителя и следовать ей, а также подчиняться правилам взаимодействия в коллективе) были выше, чем в классах, где подобные методы обучения использовались эпизодически. Как видно из таблицы, в первую очередь интерактивные игровые методы положительно влияют на уровень учебной мотивации (разрыв между данными составляет 24%), что, по нашему мнению, связано с тем, что игра снижает уровень психологического напряжения и тревоги учащихся относительно собственной состоятельности и способности справиться с трудной учебной задачей. По критерию «навыки взаимодействия в коллективе» разница в показателях (17%) также указывает на возможность использования потенциала интерактивных игр для улучшения формирования данной компетенции у учащихся. Также немаловажным является то, что игра формирует умение принимать и выполнять учебную задачу. Включенное наблюдение за поведением учащихся на уроках предоставило возможность отметить следующие психологические особенности. Так, в

подготовительных классах, где учитель постоянно использовал интерактивные игры, дети воспринимают педагога как партнера и у них отсутствует «страх ошибки».

Таблица

СРАВНЕНИЕ УРОВНЕЙ ГОТОВНОСТИ
К СИСТЕМАТИЧЕСКОМУ ОБУЧЕНИЮ УЧАЩИХСЯ? %

Показатель/ критерий	Классы с систематическим использованием интерактивных игровых методов	Классы с эпизодическим использованием интерактивных игровых методов
Понимание важности учения и высокая учебная мотивация	76	52
Умение понимать и четко следовать учебной инструкции	81	68
Навыки взаимодействия в коллективе	82	65

Учащиеся умеют договариваться между собой, легко следуют определенным правилам, заданным учебной и игровой ситуацией, а также могут бесконфликтно распределять роли между собой с учетом выработанной очередности или других критериев. Поэтому в этих детских коллективах уровень конфликтности ниже, а сплоченности выше, так как в процессе участия в интерактивных играх дети находятся в постоянном коммуникативном взаимодействии друг с другом, что является неременным условием успеха. Тогда как в классах, где интерактив используется эпизодически, учащиеся воспринимают учителя как «контролера», часто нарушают установленные им правила, так как они ассоциируются в их сознании с внешним психологическим давлением, испытывают страх перед ошибкой, и каждый ребенок работает «сам за себя», не пытаясь наладить командную работу. Все это свидетельствует о том, что интерактивные игровые методы не только обучают и формируют когнитивную сферу ребенка, но и способствуют его эффективной адаптации к школе, взаимодействию в детском коллективе, что является критерием его готовности к систематическому обучению.

Таким образом, интерактивные игровые методы обучения детей старшего дошкольного возраста в начальной школе — это не новый вектор психолого-педагогических исследований, но новый стратегический приоритет, заключающийся в активном интегрировании игры в структуру уроков для формирования психологической готовности детей к систематическому обучению в условиях образовательных реформ в Кыргызстане.

Список литературы:

1. Концепция развития образования в Кыргызской Республике на 2021–2030 годы: утв. постановлением Правительства Кыргызской Республики от 4 мая 2021 г №200. <https://cbd.minjust.gov.kg/158226>
2. Овчинникова С. А. Игра на уроках информатики // Информатика и образование. 2003. №11. С. 89-93.
3. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М.: Смысл, 2004. 512 с.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
5. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. Т. 2. М.: Дрофа, 2005. 541 с.
6. Гиренок Ф. И. Клиповое мышление. М.: Академический проект, 2016. 252 с.

7. Бужинская Н. В., Васева Е. С., Мешкова И. В., Шкабара И. Е. Коррекция клипового мышления студентов педагогического вуза в процессе решения практико-ориентированных задач // Образование и наука. 2025. Т. 27. №1. С. 104-129.
8. Баксанский О. Е. Геймификация в современной системе образования // Педагогика и психология образования. 2022. №3. С. 10–22.
9. Савенков А. И. Психология детской одаренности. М.: Юрайт, 2023. 440 с.
10. Александрова Н. С., Березина Ю. И. Психолого-педагогические условия применения интерактивных дидактических игр в работе с детьми дошкольного возраста на платформе Smart Notebook // Современные образовательные практики в студенческих исследованиях. 2023. №1. С. 345-349.
11. Скаткин М. Н. Проблемы современной дидактики. М.: Педагогика, 1984. 96 с.
12. Макасер И. Л. Игра как элемент обучения // Информатика в начальном образовании. 2001. №2. С. 71–77.
13. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. Психология и педагогика игры. М.: Юрайт, 2024. 223 с.
14. Искендерова Р. А., Мамедова В. О., Мустафаева Х. Н., Алиева А. И., Асланова Г. Г. Интерактивные технологии как средство повышения мотивации обучения // Бюллетень науки и практики. 2025. Т. 11. №12. С. 488-494. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/121/62>
15. Беляев В. С. Педагогические технологии: Интерактивное обучение. СПб.: Речь, 2017. 142 с.

References:

1. Kontseptsiya razvitiya obrazovaniya v Kyrgyzskoi Respublike na 2021–2030 gody: utv. postanovleniem Pravitel'stva Kyrgyzskoi Respubliki ot 4 maya 2021 g №200. <https://cbd.minjust.gov.kg/158226>
2. Ovchinnikova, S. A. (2003). Igra na urokakh informatiki. *Informatika i obrazovanie*, (11), 89-93. (in Russian).
3. Vygotskii, L. S. (2004). *Psikhologiya razvitiya rebenka*. Moscow. (in Russian).
4. El'konin, D. B. (1999). *Psikhologiya igry*. Moscow. (in Russian).
5. Ushinskii, K. D. (2005). *Chelovek kak predmet vospitaniya. Opyt pedagogicheskoi antropologii*. Moscow. (in Russian).
6. Girenok, F. I. (2016). *Klipovoe myshlenie*. Moscow. (in Russian).
7. Buzhinskaya, N. V., Vaseva, E. S., Meshkova, I. V., & Shkabara, I. E. (2025). Korrektsiya klipovogo myshleniya studentov pedagogicheskogo vuza v protsesse resheniya praktiko-orientirovannykh zadach. *Obrazovanie i nauka*, 27(1), 104-129. (in Russian).
8. Baksanskii, O. E. (2022). Geimifikatsiya v sovremennoi sisteme obrazovaniya. *Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya*, (3), 10–22. (in Russian).
9. Savenkov, A. I. (2023). *Psikhologiya detskoj odarennosti*. Moscow. (in Russian).
10. Aleksandrova, N. S., & Berezina, Yu. I. (2023). Psikhologo-pedagogicheskie usloviya primeneniya interaktivnykh didakticheskikh igr v rabote s det'mi doshkol'nogo vozrasta na platforme Smart Notebook. *Sovremennye obrazovatel'nye praktiki v studencheskikh issledovaniyakh*, (1), 345-349. (in Russian).
11. Skatkin, M. N. (1984). *Problemy sovremennoi didaktiki*. Moscow. (in Russian).
12. Makaser, I. L. (2001). Igra kak element obucheniya. *Informatika v nachal'nom obrazovanii*, (2), 71–77. (in Russian).
13. Smirnova, E. O., & Ryabkova, I. A. (2024). *Psikhologiya i pedagogika igry*. Moscow. (in Russian).

14. Iskenderova, R., Mamedova, V., Mustafaeva, H., Aliyeva, A., & Aslanova, G. (2025). Interactive Technologies as a Means of Increasing Learning Motivation. *Bulletin of Science and Practice*, 11(12), 488-494. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/121/62>
15. Belyaev, V. S. (2017). *Pedagogicheskie tekhnologii: Interaktivnoe obuchenie*. St. Petersburg. (in Russian).

Поступила в редакцию
28.04.2026 г.

Принята к публикации
10.053.2026 г.

Ссылка для цитирования:

Чолпонкулова Н. Т., Сыдыкова Г. М., Бакасова Б. А. Влияние интерактивных игровых методов на формирование готовности детей к систематическому обучению // Бюллетень науки и практики. 2026. Т. 12. №7. С. 340-347. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/128/42>

Cite as (APA):

Cholponkulova, N., Sydykova, G., & Bakasova, B. (2026). The Influence of Interactive Gaming Methods on Developing Children's Readiness for Sistematic Schooling. *Bulletin of Science and Practice*, 12(7), 340-347. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/128/42>