

УДК 37.013

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА
ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-6 КЛАССОВ**

Юлия Витальевна Игнатова

студент

yul.ignatova03@gmail.com

Инна Владимировна Сидорова

кандидат педагогических наук, доцент

sidorova-innavladimirovna@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются современные методы использования игровых технологий на уроках истории, а также их влияние на познавательную активность учащихся 5-6 классов.

Ключевые слова: игровые технологии, познавательная активность, мотивация, игра.

Развитие познавательной активности обучающихся в современной среде занимает особое значение, особенно у учащихся 5-6 классов, в период формирования основных навыков обучения и проявления мотивации в учебе. Также важно и развитие интереса к познанию окружающего мира, самостоятельности, аналитическим действиям и критическому мышлению, об этом пишут авторы [3-4, 6].

К одним из эффективных помощников в активации заинтересованности обучающихся является применение игровых технологий. Как известно данные технологии способствуют проведению интересных уроков, делают получаемую информацию интереснее, доступнее и более легкой в запоминании, что создает благоприятную среду для учащихся, а также развивают у детей самостоятельность, креативный подход, повышают мотивированность и развивают компетентности в образовательной деятельности [2].

Что же из себя представляют игровые технологии. В педагогике — это совокупность приемов и методов, которые основаны на использовании игр в обучении, как одну из разновидности форм образовательной деятельности. Игра же, в свою очередь,— это форма деятельности, в которой преобладают воспитательный и образовательный потенциал [5].

К разновидностям игровых технологий относят:

- Дидактические.
- Тренинги.
- Ролевые игры.
- Интерактивные игры.

К основным значениям игровой деятельности можно отнести:

- Мотивация (с помощью увлекательных и интересных игровых деятельностей можно повысить интерес к обучению).
- Активизация (активное участие в игровой деятельности способствует лучшему запоминанию).
- Самостоятельность (в игровых ситуациях ребенок вынужден брать на себя ответственность за свой выбор и решения).

Мотивация через создание положительной атмосферы, достижение успехов, командообразование и сплочения коллектива, возможности проявлять креатив и индивидуальность [7].

Воздействие игровых технологий на желание и выполнение поставленных задач выработало механизмы действия, которые включают следующее: эмоциональный, психологический аспекты, а также передачу опыта.

В данной возрастной категории детям открывается возможность выполнять более сложные игровые задания, проявлять коллективную и собственную инициативу и решения. При всем этом обязательно должен вестись учет: возраста, особенностей, интересов, уровня подготовки и мотивации и необходимость дифференцированного подхода. Что должно положительно влиять на продуктивность в ходе урока, а не противоречить.

Применяемые на уроках истории, игровые технологии делятся на следующие формы: дидактические (викторины, направленные на закрепление материала), тренинги (обсуждения), ролевые (модели, зачастую, реальных ситуаций), а также применение игровых платформ (онлайн игры) [1].

Как правильно нужно организовать учебный процесс с внедрением игровых технологий.

Для начала необходимо подготовить материал, инструкции, и выбрать непосредственно саму игру, подходящую по критериям желаемого урока и теме проходимого материала.

После начинается проведение, где учитель расставляет границы дозволенного, объясняет правила, контролирует время и мотивирует учащихся на предстоящую деятельность.

Следующим шагом идет обсуждение, где проводится анализ игрового процесса и параллель с изучаемым историческим материалом и тематикой.

В конце урока обязательно нужно проводить рефлекссию, где учитель получит обратную связь от учащихся и подведется оценка проводимой игры.

Теперь давайте обсудим, какие критерии должны включаться при выборе игровой деятельности.

Соответствие возрастному цензу, учебной программе, целям и задачам, понятностью, мотивацией, разнообразностью форм деятельности, а также дифференцированностью [8].

Исходя из многих проводимых исследований, создается логичный вывод о положительной динамике внедрения игровых технологий в учебный процесс, а именно на уроках истории в 5-6 классах. Где они способствуют значительно повысить познавательную активность, мотивационный аспект и интерес к изучению преподаваемого материала.

Из эффективности можно сделать выводы об улучшении восприятия сложных тем, с помощью стимуляции в игровой деятельности учащиеся активизируют познавательную деятельность, а также они развивают личностные качества и коммуникативные навыки учащихся.

Для педагогов можно выделить следующие рекомендации; применение различных форм игровой деятельности, комбинировать игровую деятельность с традиционными методами, наблюдать за эмоциональным аспектом у учащихся, придерживаться современных технологий.

Список литературы:

1. Барышева Е.В. интерактивные технологии в современном образовании // Вестник Российского университета дружбы народов. 2018. № 2. С. 84-89.
2. Иванов В. В. Игровые методы обучения как ресурс развития познавательной активности школьников // Современная педагогика. 2020. № 3. С. 56-62.
3. Мануйлова И.Ю., Сидорова И.В. Формирование педагогических условий применения игровых методов при обучении истории // Непрерывное педагогическое образование: от новаторской теории к инновационной практике. сборник материалов, посвященный 85-летию Социально-

педагогического института ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ. Мичуринск-наукоград РФ, 2025. С. 127-130.

4. Мосягина В.Ю., Сидорова И.В. История становления методики проектной деятельности в России // Горинские чтения. Инновационные решения для АПК. Материалы VII Международной студенческой научной конференции. Майский, 2025. С. 194-195.

5. Петров А. И. Использование игровых технологий в начальной школе: педагогический опыт и результаты // Педагогическая психология. 2019. № 4. С. 101-107.

6. Попова С.В. Организация образовательного процесса в современных условиях на примере платформы ZOOM // Артемовские чтения. Продуктивное обучение: опыт и перспективы. Материалы XVII Международной научной конференции. Самара, 2025. С. 36-38.

7. Смирнова Л. И. мотивация к обучению и игровые методы // Вопросы образования. 2021. № 5. С. 44-49.

8. Хасанова Р. Х. Теория и практика применения игровых технологий в образовательной деятельности // Российский журнал педагогики. 2022. № 1. С. 15-22.

UDC 37.013

**APPLICATION OF GAME TECHNOLOGIES AND THEIR
INFLUENCE ON THE COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS IN 5TH
AND 6TH GRADE**

Yuliya V. Ignatova

student

yul.ignatova03@gmail.com

Inna V. Sidorova

candidate of pedagogical sciences, associate professor

sidorova-innavladimirovna@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article discusses modern methods of using game technologies in history lessons, as well as their impact on the cognitive activity of students in grades 5-6.

Keywords: game technologies, cognitive activity, motivation, game.

Статья поступила в редакцию 20.05.2026; одобрена после рецензирования 19.06.2026; принята к публикации 30.06.2026.

The article was submitted 20.05.2026; approved after reviewing 19.06.2026; accepted for publication 30.06.2026.