

Недогибченко Людмила Олеговна

лаборант кафедры педагогики, Уральский федеральный университет имени первого президента России Б.Н. Ельцина, Екатеринбург.

Электронный адрес: nedogibchenko@internet.ru

Lyudmila O. Nedogibchenko

Laboratory assistant at the Department of pedagogy, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin, Ekaterinburg.

E-mail address: nedogibchenko@internet.ru

Бычкова Екатерина Юрьевна

кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики, Уральский федеральный университет имени первого президента России Б.Н. Ельцина, Екатеринбург.

ORCID: 0000-0002-4982-1737, SPIN-код: 1224-5009, AuthorID: 685848

Электронный адрес: bychkovakaterina@yandex.ru

Ekaterina Yu. Bychkova

Ph.D. of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of pedagogy, Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Yeltsin, Ekaterinburg.

ORCID: 0000-0002-4982-1737, SPIN-code: 1224-5009, AuthorID: 685848

E-mail address: bychkovakaterina@yandex.ru

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НАЧАЛЬНЫХ КУРСОВ (НА ПРИМЕРЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА)

Аннотация. Статья посвящена исследованию дидактической игры как эффективного средства активизации учебно-познавательной деятельности студентов начальных курсов в процессе обучения иностранному языку. Представлены теоретические основы, обоснование актуальности подхода, результаты опытно-поисковой работы. Подчеркивается влияние игровых методов на мотивационный, когнитивный и деятельностный компоненты учебной активности.

Ключевые слова: учебно-познавательная деятельность, студенты начальных курсов, дидактическая игра, мотивация, когнитивный компонент, деятельностный компонент, иностранный язык.

Для цитирования: Недогибченко Л.О., Бычкова Е.Ю. Дидактическая игра как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов начальных курсов (на примере иностранного языка) // Вестник Российского нового университета. Серия: Человек в современном мире. 2026. № 1. С. 29–34. DOI: 10.18137/RNUV925X.26.01.P.029

DIDACTIC GAME AS A MEANS OF ACTIVATING THE EDUCATIONAL AND COGNITIVE ACTIVITY OF FIRST-YEAR STUDENTS (USING A FOREIGN LANGUAGE AS AN EXAMPLE)

Abstract. This article explores didactic games as an effective means of enhancing the learning and cognitive activity of first-year students during foreign language learning. The article presents the theoretical foundations, rationale for the relevance of this approach, and the results of experimental research. The influence of game-based methods on the motivational, cognitive, and activity-based components of learning is emphasized.

Keywords: learning and cognitive activity, first-year students, didactic game, motivation, cognitive component, activity-based component, foreign language.

For citation: Nedogibchenko L.O., Bychkova E.Yu. (2026) Didactic game as a means of activating the educational and cognitive activity of first-year students (using a foreign language as an example). *Vestnik of Russian New University. Series: Man in the Modern World.* No. 1. Pp. 29–34. DOI: 10.18137/RNUV925X.26.01.P.029 (In Russian).

В последние десятилетия в образовании наблюдается усиленный интерес к инновационным педагогическим технологиям, среди которых игровая методика занимает одну из ведущих позиций. В частности, игровые технологии, применяемые в высшей школе, обеспечивают не только эффективное усвоение учебного материала, но и развитие навыков критического мышления, творческого подхода и межличностной коммуникации. Несмотря на возрастающее число исследований, посвящённых использованию дидактических игр в обучении, остаётся актуальной проблема научно обоснованной и методически выверенной интеграции игровых технологий в образовательный процесс.

Современная образовательная система требует новых подходов к активизации учебной деятельности студентов. Одним из эффективных средств, доказавших свою результативность в преподавании иностранных языков, является *дидактическая игра*. Она позволяет не только повысить интерес к предмету, но и формировать ключевые компетенции обучающихся. В своей статье О.В. Коновалова отмечает, что дидактическая игра – это «деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий, которые основаны на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений, процессов... В результате проведения такой игры формируются конкретные знания, а также соответствующие умения и навыки по их творческому использованию у её участников» [1, с. 35].

Игровые технологии все чаще находят применение в профессиональной подготовке, охватывая такие области, как обучение иностранным языкам, экономика, медицина. Согласно Д.Н. Узнадзе, игра представляет собой «форму психогенного поведения, то есть внутренне прису-

щую, имманентную личности» [2, с. 83]. Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как «свободу личности в воображении... иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [3, с. 178]. А.А. Вербицкий отмечал, что «деловая игра (ДИ) – это форма воссоздания в образовательном процессе предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра является формой контекстного обучения и в то же время формой квазипрофессиональной деятельности, имеющей черты как учения, поскольку проводится в аудиторных условиях, так и труда, поскольку в ней моделируются реальные производственные процессы и социально-профессиональные отношения занятых на производстве людей [4, с. 140]. Современные авторы также отмечают, что игра – это «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [5, с. 22].

Педагогическая игра – это «“мостик” между теорией и практикой, между знанием своего предмета и умением устанавливать целесообразные отношения с обучающимися для решения поставленных педагогических задач» [6, с. 27]. «Как показывает практика, учебно-педагогические игры способствуют развитию творческой активности и ответственности обучающихся, а также формированию качеств, значимых для будущей профессиональной деятельности педагога. При этом успех игры во многом определяется чёткой постановкой цели и созданием условий, обеспечивающих самостоятельность и активное речевое участие студентов» [7, с. 62].

Игровая форма обучения способствует вовлечению студентов в образовательную

Дидактическая игра как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов начальных курсов (на примере иностранного языка)

деятельность, повышению мотивации и развитию познавательных интересов. Игры классифицируются по целям, содержанию, форме проведения, степени активности участников, воздействию на отдельные психические процессы [8; 9]. В контексте изучения иностранных языков используются как лексические, так и коммуникативные игры, направленные на формирование языковых навыков и развитие речевых умений. Ф. Каримов предлагает термин «словесные игры», под которыми понимает «игры, связанные со словом, его правописанием, значением, сочетаемостью с другими словами» [10, с. 697]. В отличие от обычных игр, педагогическая игра имеет важное отличие – она направлена на достижение конкретной учебной цели и соответствующего педагогического результата, которые могут быть четко сформулированы и имеют учебно-познавательную направленность.

В структуре учебно-познавательной деятельности можно выделить три основных компонента: мотивационный, когнитивный и деятельностный, каждый из которых требует особого педагогического внимания и может быть целенаправленно сформирован средствами дидактической игры. Эти элементы взаимосвязаны и взаимозависимы: мотивация побуждает к освоению нового материала, когнитивный компонент определяет глубину и осмысленность этого усвоения, а деятельностный – проявляется в активности, инициативности, способности работать самостоятельно и в коллективе. Именно целостный подход к формированию всех трёх компонентов позволяет говорить об эффективной учебной деятельности.

В рамках *опытно-поисковой работы* проводились занятия с использованием дидактических игр. Игры внедрялись в структуру стандартного занятия (введение, тренировка, закрепление, контроль), а также как отдельные игровые блоки. При выборе

игр учитывались: тема занятия, цели обучения, возрастные и психологические особенности студентов, их уровень подготовки и языковые трудности, выявленные на этапе входного тестирования. Были использованы анкеты, наблюдение и анализ результатов выполнения заданий до и после внедрения игр.

С целью выявления и стимулирования учебно-познавательной деятельности в рамках педагогической практики, нами были проведены занятия с использованием дидактических игр, направленных на активизацию каждого компонента.

Мотивационный компонент был представлен через игровые приёмы, стимулирующие интерес и эмоциональную вовлечённость обучающихся.

Когнитивный компонент обеспечил развитие мыслительных процессов, углубление знаний и формирование языковых навыков.

Деятельностный компонент подчеркнул значимость практической деятельности, коммуникативного взаимодействия и закрепления полученных знаний в игровых ситуациях.

Этапы работы над исследованием:

1) проведение констатирующего этапа опытно-поисковой работы (проведение занятий по иностранному языку студентам начальных курсов без применения игровых технологий);

2) проведение формирующего этапа опытно-поисковой работы (проведение занятий по иностранному языку студентам начальных курсов с применением дидактических игр);

3) проведение контрольного этапа опытно-поисковой работы;

4) систематизация и анализ результатов констатирующего и формирующего этапов опытно-поисковой работы (выявление влияния игр на формирование учебной мотивации к изучению иностранного языка у студентов начальных курсов высшей школы).

Основной этап включал проведение занятий, в структуру которых были интегрированы дидактические игры. Игры подбирались с учётом изучаемой лексико-грамматической темы, уровня языковой подготовки студентов и задач каждого конкретного занятия. Основной упор делался на такие виды игр, которые способствовали развитию:

- мотивационного компонента (игры-соревнования, командные квесты, языковые баттлы);
- когнитивного компонента (кроссворды, грамматические головоломки, Story Cubes);
- деятельностного компонента (ролевые и коммуникативные игры, «Ситуация – решение»).

Заключительный этап включал повторное анкетирование, анализ контрольных заданий, а также обсуждение со студентами их восприятия предложенных форм обучения. Все собранные данные были обобщены и сопоставлены с исходными показателями.

В процессе реализации дидактических игр особое внимание уделялось деятельностной активности студентов, поскольку она является важным показателем мотивации к обучению. *Деятельностный компонент* выражался в количестве правильных ответов во время занятий, а также в степени инициативности студентов – их готовности брать на себя роль ведущих, участвовать в обсуждениях и предлагать собственные варианты решений.

Для оценки изменений в данной сфере были сопоставлены усреднённые показатели до и после внедрения дидактических игр. Результаты демонстрируют положительную динамику в деятельностной активности студентов после внедрения дидактических игр в учебный процесс. Так, количество правильных ответов увеличилось до 40 %, а уровень инициативности студентов – до 56 %. Эти показатели указывают на повы-

шение заинтересованности обучающихся в процессе изучения иностранного языка. Игровая форма работы способствует не только лучшему усвоению материала, но и активному участию в образовательных взаимодействиях. Деятельностный компонент подчеркнул значимость практической деятельности, коммуникативного взаимодействия и закрепления полученных знаний в игровых ситуациях.

Анализ результатов *когнитивного компонента* учебно-познавательной деятельности студентов позволяет проследить положительную динамику. До использования игр средний тестовый балл студентов составлял 65 %, в то время как после внедрения игровых методов он повысился до 82 %. Эти данные свидетельствуют о положительном влиянии дидактических игр на учебно-познавательную деятельность студентов. Рост успеваемости можно объяснить повышением мотивации и активного участия обучающихся в процессе изучения иностранного языка.

Мотивационный компонент играет ключевую роль в активизации учебно-познавательной деятельности студентов, создавая внутренний стимул к усвоению нового материала и поддерживая интерес к учебному процессу [11, с. 35]. Мотивационный компонент был представлен через игровые приёмы, стимулирующие интерес и эмоциональную вовлечённость обучающихся.

В ходе анкетирования, проведённого среди студентов после внедрения дидактических игр в учебный процесс, было выявлено, что наибольшее положительное влияние на рост учебной мотивации оказали игры, ориентированные на личностную вовлечённость и эмоциональную активность обучающихся. В частности, наиболее высокие оценки со стороны студентов по критериям интереса и желания продолжать обучение получили такие игры, как «Личностные

Дидактическая игра как средство активизации учебно-познавательной деятельности студентов начальных курсов (на примере иностранного языка)

ассоциации», «Самый внимательный» и «I'm Your Echo».

Студенты отметили, что данные игровые формы способствовали снижению тревожности, созданию положительного эмоционального фона на занятиях, а также повышению уверенности в использовании иностранного языка. Особенно высоко были оценены те игры, в которых участники могли проявить индивидуальность, сотрудничать в парах или командах и получать немедленную обратную связь от преподавателя.

Результаты исследования подтвердили гипотезу о том, что дидактические игры оказывают положительное влияние на учебно-познавательную деятельность студентов. Особенно заметно возросли показатели деятельности и когнитивного компонентов. Таким образом, внедрение дидактических игр в обучении иностранным языкам способствует созданию положительного учебного климата и стимулирует самостоятельную познавательную активность студентов.

Литература

1. Коновалова О.В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения // Педагогика: традиции и инновации : Материалы V Международной научной конференции, Челябинск, 20–23 июня 2014 г. Челябинск : Два комсомольца, 2014. С. 35–36. ISBN 978-5-903618-93-4. EDN SXBJCB.
2. Узнадзе Д.Н. Экспериментальные основы психологии установки. Москва : Изд-во Академии наук СССР, 1966. 312 с.
3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. Москва : Политиздат, 1977. 304 с. EDN YPTEQM.
4. Вербицкий А.А. Деловая игра в компетентностном формате // Вестник Воронежского государственного технического университета. 2013. Т. 9. № 3-2. С. 140–144. EDN QCTPMP.
5. Кукушин В.С. Теория и методика обучения. Ростов н/Д : Феникс, 2002. 474 с. ISBN 5-222-07126-X.
6. Аксенова О.В., Четвергова Ю.Н., Шубелева М.Е. Педагогическая игра как образовательное событие и способ формирования культуры наставничества // Академический вестник. 2022. № 4 (58). С. 26–30. EDN JZUJMK.
7. Лукина А.В. Учебно-педагогические игры в высших учебных заведениях как виды активного обучения студентов // Вестник студенческого научного общества ГОУ ВПО «Донецкий национальный университет». 2023. Т. 2. № 15-2. С. 60–63. EDN FJELEN.
8. Валькова Ю.Е., Разумовская В.А. Онлайн-игры в преподавании иностранного языка: Нis et nunc // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н.А. Добролюбова. 2023. Вып. 1 (61). С. 156–174. DOI: 10.47388/2072-3490/lunn2023-61-1-156-174.
9. Давыдова Е.Н., Кобозева И.С. Дидактическая игра: сущность и содержание // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 3-1. С. 69–72. EDN VMPENO.
10. Каримов Ф. Использование игр при обучении иностранному языку в вузе // Экономика и социум. 2023. № 2 (105). С. 696–699. EDN ACRAOU.
11. Хашегульгова Ж.А., Плиева А.О., Цурова Б.Я. Развитие познавательного интереса студентов к изучению иностранного языка посредством применения дидактических игр // Мир науки, культуры, образования. 2024. № 3 (106). С. 237–240. DOI: 10.24412/1991-5497-2024-3106-237-240. EDN QGXEBD.

References

1. Konovalova O.V. (2014) Classification of didactic games as a theoretical basis for their selection and practical application. In: *Pedagogika: traditsii i innovatsii* [Pedagogy: traditions and innovations] : Proceedings of the V International Scientific Conference, Chelyabinsk, June 20–23, 2014. Chelyabinsk : Dva komsomol'tsa Publ. Pp. 35–36. ISBN 978-5-903618-93-4. (In Russian).
2. Uznadze D.N. (1966) *Ekspperimental'nye osnovy psikhologii ustanovki* [Experimental Foundations of Attitude Psychology]. Moscow : USSR Academy of Sciences Publ. 312 p. (In Russian).
3. Leontiev A.N. (1977) *Deyatel'nost'. Soznanie. Lichnost'* [Activity. Consciousness. Personality]. Moscow : Politizdat Publ. 304 p. (In Russian).
4. Verbitsky A.A. (2013) Business Game in a Competence-Based Format. *Bulletin of Voronezh State Technical University*. Vol. 9. No. 3-2. Pp. 140–144. (In Russian).
5. Kukushin V.S. (2002) *Teoriya i metodika obucheniya* [Theory and Methodology of Teaching]. Rostov-on-Don : Feniks Publ. 474 p. ISBN 5-222-07126-X. (In Russian).
6. Aksenova O.V., Chetvergova Yu.N., Shubeleva M.E. (2022) Pedagogical Game as an Educational Event and a Way to Form a Mentoring Culture. *Academic Bulletin*. No. 4 (58). Pp. 26–30. (In Russian).
7. Lukina A.V. (2023) Educational and Pedagogical Games in Higher Education Institutions as Types of Active Learning for Students. *Bulletin of the Student Scientific Society of the Donetsk National University*. Vol. 2. No. 15-2. Pp. 60–63. (In Russian).
8. Valkova Yu.E., Razumovskaya V.A. (2023) Online Games in Teaching Foreign Language: Hic et Nunc. *LUNN Bulletin*. No. 1 (61). Pp. 156–174. DOI: 10.47388/2072-3490/lunn2023-61-1-156-174. (In Russian).
9. Davydova E.N., Kobozeva I.S. (2019) Didactic Game: Essence and Content. *Scientific Review. Pedagogical Sciences*. No. 3-1. Pp. 69–72. (In Russian).
10. Karimov F. (2023) The Use of Games in Teaching Foreign Languages at the University. *Economy and Society*. No. 2 (105). Pp. 696–699. (In Russian).
11. Khashegul'gova Zh.A., Plieva A.O., Tsurova B.Ya. (2024) Development of students' cognitive interest in studying a foreign language through the application of didactical games. *World of Science, Culture and Education*. No. 3 (106). Pp. 237–240. DOI: 10.24412/1991-5497-2024-3106-237-240 (In Russian).

Поступила в редакцию: 16.12.2025

Поступила после рецензирования: 14.01.2026

Принята к публикации: 02.02.2026

Received: 16.12.2025

Revised: 14.01.2026

Accepted: 02.02.2026