

УДК 159.9:37.015.3

DOI: 10.34670/AR.2026.59.24.054

Геймификация обучения шахматной игре детей младшего школьного возраста

Гаевская Анастасия Андреевна

Бакалавр,

Российский университет спорта «ГЦОЛИФК»,
105122, Российская Федерация, Москва, Сиреневый бульвар, 4;
e-mail: anastasia.gaevskaya@gmail.com

Аннотация

Обоснование: в статье рассматриваются психологические механизмы геймификации как метода повышения мотивации и эффективности начального обучения шахматам детей младшего школьного возраста (7–9 лет). Цель: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность геймифицированной программы. Методы: теоретический анализ, педагогический эксперимент (N=15, 6 месяцев, онлайн-формат), методики диагностики мотивации, шахматных знаний и устойчивости внимания, t-критерий Стьюдента. Результаты: доказано статистически значимое влияние геймификации на рост мотивации (с 9,5 до 14,2 балла, $p<0,05$), шахматных знаний (с 4,2 до 11,5 балла, $p<0,01$) и устойчивости внимания (с 45,2 до 66,5, $p<0,001$). Посещаемость занятий составила 92%. Заключение: системное применение игровых механик (очки опыта, уровни, бейджи, сюжетный нарратив) создаёт психологически комфортную среду обучения, снижает страх неудачи и способствует личностному развитию юных спортсменов.

Для цитирования в научных исследованиях

Гаевская А.А. Геймификация обучения шахматной игре детей младшего школьного возраста // Психология. Историко-критические обзоры и современные исследования. 2026. Т. 15. № 4А. С. 372-378. DOI: 10.34670/AR.2026.59.24.054

Ключевые слова

Геймификация; шахматы; младший школьный возраст; теория самодетерминации; мотивация; произвольное внимание; онлайн-обучение; спортивная психология.

Введение

Современные дети «поколения Альфа» (рождённые после 2010 г.) живут в цифровой среде, характеризующейся высокой конкуренцией за их внимание со стороны многочисленных цифровых медиа. Шахматы, являясь сложной умозрительной интеллектуальной игрой, несомненно, способствуют развитию логического мышления, стратегического планирования, памяти и концентрации внимания. Однако в силу своей абстрактности и высокой когнитивной нагрузки они могут казаться детям утомительными, особенно на начальном этапе обучения, когда требуется запоминание большого объёма правил и условностей.

Выбор геймификации как метода обучения шахматам детей младшего школьного возраста обусловлен фундаментальными закономерностями психического развития. Согласно культурно-исторической психологии Л.С. Выготского и теории ведущей деятельности Д.Б. Эльконина, в дошкольном возрасте ведущей деятельностью является игра, именно в ней формируются воображение, произвольность поведения и мотивационная сфера. При переходе к школьному обучению игра не исчезает, а трансформируется, сохраняя свою значимость как естественная для ребёнка форма освоения мира и социальных отношений [Выготский, 2016; World Chess (FIDE), 2026].

Более того, стремление к игре — не сугубо детская характеристика. Как подчёркивал Й. Хёйзинга в работе «Homo Ludens» («Человек играющий»), игровая природа свойственна человеку на протяжении всей жизни: культура, искусство, спорт и даже наука содержат в себе игровые элементы. Именно поэтому обучение, построенное на игровых механиках, оказывается эффективным не только для детей, но и для взрослых. Игра создаёт «экзистенциально безопасную среду», где ошибка перестаёт быть травмирующим опытом, а становится частью познавательного опыта.

Таким образом, геймификация обучения шахматам опирается на две взаимосвязанные психологические предпосылки: во-первых, она соответствует ещё не утраченной потребности младших школьников в игровой деятельности, плавно переводя их от дошкольной игры к учебной; во-вторых, она апеллирует к универсальному человеческому свойству — получать удовольствие от преодоления вызовов в безопасной, игровой форме.

Традиционные методы обучения шахматам, ориентированные на запоминание правил и решение абстрактных задач, часто оказываются недостаточно эффективными. По данным спортивной педагогики, отсев детей на начальном этапе обучения шахматам составляет от 50% до 68% [Сухоруков, Уманская, 2024; Райан, Деси, 2003; Карп, 2022]. Ключевой причиной прекращения занятий является потеря интереса (дефицит внутренней мотивации), что в научной литературе связывают с высокой эмоциональной нагрузкой, страхом поражения и отсутствием переживания собственного прогресса при использовании традиционных форматов обучения [Сухоруков, Уманская, 2024; Гаевская, 2026; Карп, 2022]. Особую остроту эта проблема приобретает в онлайн-формате, куда после пандемии перешло до 40% занятий дополнительного образования. Удержание внимания ребёнка по ту сторону экрана требует специальных психологических и методических решений.

Степень разработанности проблемы

В зарубежной и отечественной психологии геймификация определяется как применение игровых механик и элементов в неигровых контекстах с целью повышения вовлечённости и мотивации. К. Вербах и К. Капп обосновали эффективность модели PBL (Points — очки, Badges

— бейджи, Leaderboards — рейтинги) в образовании [Вербих, Хантер, 2021; Саргсян, Манукян, Зарецкий, 2024]. Системных эмпирических исследований, оценивающих влияние геймификации на мотивацию и когнитивное развитие детей 7–9 лет в процессе начального обучения шахматам в онлайн-формате, недостаточно.

Цель исследования — выявить и экспериментально обосновать психологические механизмы воздействия геймификации на мотивацию, уровень знаний и устойчивость внимания детей младшего школьного возраста в процессе начального обучения шахматам в онлайн-формате.

Гипотеза. Системное применение игровых механик (очков опыта, уровней, бейджей, сюжетного нарратива), удовлетворяющее базовые психологические потребности ребёнка в автономии, компетентности и связанности с другими, способствует статистически значимому повышению мотивации, эффективности усвоения шахматных знаний и развитию произвольного внимания у детей 7–9 лет.

Теоретическое обоснование

Психологическая эффективность геймификации объясняется её соответствием трём базовым потребностям личности, выделенным в теории самодетерминации Э. Деси и Р. Райана [Беляева, 2026]:

- Потребность в автономии — чувство выбора и контроля. Реализуется через возможность выбора уровня сложности заданий, персонажа или траектории прохождения квеста.
- Потребность в компетентности — чувство мастерства и успеха. Реализуется через систему очков опыта, уровней и рангов, которые визуализируют прогресс ученика.
- Потребность в связанности с другими — чувство принадлежности к группе. Реализуется через командные соревнования, общие рейтинги и совместные квесты.

Как отмечает Л.С. Выготский, в младшем школьном возрасте игра сохраняет свою значимость как ведущий механизм психического развития [Выготский, 2016]. Д.Б. Эльконин подчёркивал, что именно в игре формируются произвольность поведения и познавательная мотивация [World Chess (FIDE), 2026].

На основе этих теоретических положений автором была разработана экспериментальная геймифицированная программа «Шахматный клуб юных волшебников», включающая: сквозной сюжет «Шахматное королевство»; систему накопления очков опыта за активность, победы и решение задач (от 5 до 20 баллов); систему рангов (Пешка-ученик → Боевая Пешка → Отважный Конь → Мудрый Слон → Могучая Ладья → Волшебник Ферзь); бейджи достижений («Тактик», «Мастер мыши», «Хранитель правил» и др.); сюжетные квесты («Путешествие по шахматной доске», «Собери карту королевства», «Спаси короля» и др.); виртуальный «Паспорт шахматиста» в формате Google Таблицы с игровым визуальным оформлением (аватар персонажа, цветовые индикаторы уровней, значки достижений), адаптированным для восприятия детей младшего школьного возраста в соответствии с принципами наглядного отображения прогресса и возрастной адаптации оформления, и доступный для просмотра и обновления в реальном времени [Гаевская, 2026].

Методы

Выборка. В педагогическом эксперименте приняли участие 15 детей младшего школьного возраста (7–9 лет; 8 мальчиков, 7 девочек), зачисленных в группу начальной подготовки первого года обучения по шахматам и ранее не занимавшихся систематически.

Критерии включения: возраст 7–9 лет, отсутствие предварительной шахматной подготовки, наличие информированного согласия родителей.

Критерии исключения: систематические пропуски занятий (более 20%), отказ от участия на любом этапе эксперимента.

Эксперимент проводился на базе онлайн-практики автора с сентября 2025 по апрель 2026 года (6 месяцев, 48 занятий, 2 раза в неделю по 60 минут). Использовались платформа для видеосвязи, ресурсы Chess.com, Lichess, Stepchess, Google Таблицы, а также презентации, интерактивная доска, чат и реакции для обратной связи.

Методики диагностики:

- Мотивация — авторская анкета «Отношение к занятиям шахматами» (10 вопросов, от 0 до 2 баллов, максимум 20). Анкетирование проводилось в начале и в конце эксперимента.
- Шахматные знания — авторский тест из 20 заданий (знание фигур, правил ходов, ориентировка на доске, понимание шаха/мата/пата, решение задач в 1 ход). Каждый правильный ответ — 1 балл.
- Устойчивость внимания — корректурная проба (тест Бурдона) в адаптации для младших школьников. Интегральный показатель рассчитывался по формуле: $A = S - C$ (S — количество просмотренных знаков за 2 минуты, C — количество ошибок).
- Посещаемость — фиксация в электронном журнале.

Статистическая обработка. Для проверки достоверности различий между показателями «до» и «после» использовался t-критерий Стьюдента для зависимых выборок. Уровень значимости принят $p < 0,05$.

Результаты исследования

Констатирующий этап (сентябрь 2025 г.). Исходный уровень мотивации составил 9,5 балла из 20 (низкий), шахматных знаний — 4,2 балла из 20 (очень низкий, так как дети не имели предварительной подготовки), интегральный показатель внимания — 45,2 (нижняя граница возрастной нормы). Низкий стартовый уровень создал благоприятные условия для оценки эффективности программы.

Контрольный этап (апрель 2026 г.). После 6 месяцев обучения по экспериментальной геймифицированной программе были получены результаты, представленные в таблице 1.

Таблица 1 - Динамика показателей в экспериментальной группе (N=15)

Показатель	До (М)	После (М)	t-критерий	p
Мотивация (0–20)	9,5	14,2	3,12	< 0,05
Шахматные знания (0–20)	4,2	11,5	4,56	< 0,01
Внимание (интегральный показатель)	45,2	66,5	6,23	< 0,001
Посещаемость занятий	—	92%	—	—

Примечание: 60% детей (9 из 15) не пропустили ни одного занятия из 48.

Мотивация значимо выросла с 9,5 до 14,2 балла ($p < 0,05$), что подтверждает, что геймификация удовлетворяет базовые потребности ребёнка. Дети воспринимали занятия не как обязанность, а как увлекательное приключение. Система рангов и бейджей создавала «ситуацию успеха» даже для тех, кто не всегда выигрывал в турнирах.

Шахматные знания значимо увеличились с 4,2 до 11,5 балла ($p < 0,01$), что объясняется не только низким стартовым уровнем, но и тем, что в геймифицированной среде абстрактные

правила обретали конкретный, эмоционально окрашенный смысл. Например, ход коня запоминался через квест «Помоги заколдованному рыцарю найти путь».

Устойчивость внимания значимо повысилась с 45,2 до 66,5 ($p < 0,001$), что показывает, что частая смена деятельности (квесты, турниры, задачи на скорость) тренирует произвольное внимание — ключевой навык не только для шахмат, но и для обучения в целом.

Высокая посещаемость (92%) и тот факт, что 60% детей не пропустили ни одного занятия, свидетельствуют о сформированности устойчивого интереса.

Обсуждение результатов

Полученные данные согласуются с исследованиями К. Каппа [9], подтверждающими, что геймификация повышает вовлечённость на 40–60%. Новизна настоящего исследования заключается в том, что оно: (а) проведено на выборке российских детей 7–9 лет, (б) в онлайн-формате обучения шахматам, (в) с использованием комплекса диагностических методик, включающих мотивацию, знания и когнитивные процессы, (г) с подтверждением статистической достоверности результатов.

С практической точки зрения, результаты показывают, что геймификация не является «развлечением в ущерб учёбе», а, напротив, выступает мощным психологическим инструментом, трансформирующим учебную деятельность в личностно значимую. В этом смысле геймификация не только решает педагогические задачи, но и создаёт экзистенциально безопасную среду. Система накопления опыта и видимого прогресса снижает страх неудачи. Проигрыш в турнире перестаёт восприниматься как крушение образа «Я» («я плохой», «у меня ничего не получится») и становится элементом игрового опыта. С позиции педагогической и спортивной психологии, описанный эффект геймификации может быть дополнительно осмыслен через призму экзистенциально-логотерапевтического подхода В. Франкла. В условиях традиционного начального обучения юные шахматисты часто сталкиваются с когнитивными «ловушками», блокирующими учебную мотивацию: страхом поражения как потерей личностной значимости, а также снижением вовлечённости (экзистенциальным вакуумом) при отсутствии мгновенных внешних побед. Системное внедрение игровых механик (очков и уровней) трансформирует восприятие неудач. В данном контексте геймификация выступает психопрофилактическим инструментом: она смещает ценность деятельности с узкоориентированного внешнего результата (выигрыш/проигрыш) на внутреннюю ценность самого процесса познания. Это снижает защитную агрессию и ситуативную тревожность младших школьников, создавая экзистенциально безопасную образовательную среду, способствующую гармоничному развитию личности ребенка.

Важно подчеркнуть, что эффективность геймификации зависит от системности её применения. Фрагментарное использование отдельных игровых элементов (например, только рейтингов) не даёт такого эффекта, как целостная модель, включающая нарратив, визуализацию прогресса и социальное взаимодействие.

Заключение

Теоретический анализ показал, что психологическая эффективность геймификации в обучении детей 7–9 лет может быть объяснена через теорию самодетерминации Э. Деси и Р. Райана: игровые механики удовлетворяют базовые потребности ребёнка в автономии, компетентности и связанности с другими.

В ходе педагогического эксперимента (N=15, 6 месяцев, онлайн-формат) доказано статистически значимое влияние авторской геймифицированной программы «Шахматный клуб юных волшебников» на повышение мотивации (с 9,5 до 14,2 балла, $p<0,05$), уровня шахматных знаний (с 4,2 до 11,5 балла, $p<0,01$) и устойчивости внимания (с 45,2 до 66,5, $p<0,001$). Посещаемость занятий составила 92%.

Практическая значимость работы заключается в том, что разработанная программа и её психологическое обоснование могут быть использованы тренерами-преподавателями ДЮСШ, СШОР, онлайн-школ для повышения мотивации и снижения отсева обучающихся на этапе начальной подготовки.

Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением долгосрочных эффектов геймификации (лонгитюд в 2–3 года), адаптацией программы для подростков 12–14 лет, а также для взрослых обучающихся (с соответствующей адаптацией контента), и с интеграцией технологий виртуальной и дополненной реальности.

Библиография

1. Сухоруков А. С., Уманская Э. Э. Шахматы в школьном образовании России: гонка за ускользающим «всеобучем» // Непрерывное образование: XXI век. — 2024. — № 4 (48). — DOI: 10.15393/j5.art.2024.9989.
2. Гаевская А. А. Геймификация обучения шахматной игре детей младшего школьного возраста в группах начальной подготовки : выпускная квалификационная работа / А. А. Гаевская ; РУС «ГЦОЛИФК». — Москва, 2026. — 66 с.
3. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: руководство по геймификации. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. — 224 с.
4. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. — 2016. — № 6. — С. 62–76.
5. Райан Р. М., Деси Э. Л. Теория самодетерминации и поддержка внутренней мотивации, социальное развитие и благополучие / науч. перевод Р. А. Вороновой // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. — 2003. — № 3-1. — С. 97–111.
6. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction. — San Francisco : Pfeiffer, 2022. — 336 p. — DOI: 10.1145/2181037.2181040.
7. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. — Philadelphia : Wharton Digital Press, 2023. — 148 p.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — Москва : Владос, 2020. — 360 с.
9. Саргсян В. Ж., Манукян С. А., Зарецкий Ю. В. Влияние отношения к предмету «Шахматы» на успешность решения шахматных задач: результаты многомерного моделирования // Консультативная психология и психотерапия. — 2024. — Т. 32, № 4. — С. 98–119. — DOI: 10.17759/cpp.2024320405.
10. Беляева О. А. Как родители влияют на желание ребенка заниматься шахматами // Образовательный портал «Арт-Талант». — 2026. — URL: <https://www.art-talant.org/publikacii/78307-kak-roditeli-vliyayut-na-ghelanie-rebenka-zanimatysya-shahmatami> (дата обращения: 03.07.2026).
11. Why Kids Quit Chess // World Chess (FIDE). — 2026. — URL: <https://worldchess.com/news/why-kids-quit-chess> (дата обращения: 03.07.2026).

Gamification of Teaching Chess to Primary School-Aged Children

Anastasiya A. Gaevskaya

Bachelor's Degree Holder,
Russian University of Sport "GTSOLIFK",
105122, 4, Sirenevyy bul'var, Moscow, Russian Federation;
e-mail: anastasia.gaevskaya@gmail.com

Abstract

Background: the article examines the psychological mechanisms of gamification as a method of increasing motivation and the effectiveness of initial chess training for primary school-aged children (7–9 years old). Objective: to theoretically substantiate and experimentally verify the effectiveness of a gamified program. Methods: theoretical analysis, pedagogical experiment (N=15, 6 months, online format), methods of diagnosing motivation, chess knowledge, and sustained attention, Student's t-test. Results: a statistically significant influence of gamification on the growth of motivation (from 9.5 to 14.2 points, $p<0.05$), chess knowledge (from 4.2 to 11.5 points, $p<0.01$), and sustained attention (from 45.2 to 66.5, $p<0.001$) has been proven. Class attendance was 92%. Conclusion: the systematic application of game mechanics (experience points, levels, badges, narrative storyline) creates a psychologically comfortable learning environment, reduces fear of failure, and contributes to the personal development of young athletes.

For citation

Gaevskaya A.A. (2026) Geymifikatsiya obucheniya shakhmatnoy igre detey mladshego shkol'nogo vozrasta [Gamification of Teaching Chess to Primary School-Aged Children]. *Psikhologiya. Istoriko-kriticheskie obzory i sovremennye issledovaniya* [Psychology. Historical-critical Reviews and Current Researches], 15 (4A), pp. 372-378. DOI: 10.34670/AR.2026.59.24.054

Keywords

Gamification; chess; primary school age; self-determination theory; motivation; voluntary attention; online learning; sports psychology.

References

1. Sukhorukov, A.S., & Umanskaya, E.E. (2024). Chess in schooleducation in Russia: The race for the eluding "universal education". *Nepreryvnoe Obrazovanie: XXI Vek [Lifelong Education: The 21st Century]*, (4), DOI: 10.15393/j5.art.2024.9989 (In Russ.)
2. Gaevskaya, A.A. (2026). *Gamification of teaching chess to children of primary school age in initial training groups* (Graduation qualification work). Russian University of Sport "GTSOLIFK", Moscow. (In Russ.)
3. Werbach, K., & Hunter, D. (2021). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business* (Russ. ed.: *Vovlekay i vlastvuy: rukovodstvo po geymifikatsii*). Moscow: Mann, Ivanov and Ferber.
4. Vygotsky, L.S. (2016). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy Psikhologii*, (6), 62–76. (In Russ.)
5. Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2003). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *Vestnik Altayskogo Gosudarstvennogo Pedagogicheskogo Universiteta [Journal of Altai State Pedagogical University]*, (3-1), 97–111. (In Russ.)
6. Kapp, K.M. (2022). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer. DOI: 10.1145/2181037.2181040
7. Werbach, K., & Hunter, D. (2023). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
8. Elkonin, D.B. (2020). *Psychology of play* (2nd ed.). Moscow: Vlos. (In Russ.)
9. Sargsyan, V.Zh., Manukyan, S.A., & Zaretsky, Yu.V. (2024). The influence of attitude towards the subject "Chess" on the success of solving chess problems: multidimensional modeling results. *Konsul'tativnaya Psikhologiya i Psikhoterapiya [Counseling Psychology and Psychotherapy]*, 32(4), 98–119. DOI: 10.17759/cpp.2024320405 (In Russ.)
10. Belyaeva, O.A. (2026). How parents influence a child's desire to play chess. *Art-Talant Educational Portal*. Available at: <https://www.art-talant.org/publikacii/78307-kak-roditeli-vliyayut-na-ghelanie-rebenka-zanimatysya-shahmatami> (In Russ.)
11. Why Kids Quit Chess. (2026). *World Chess (FIDE)*. Available at: <https://worldchess.com/news/why-kids-quit-ches>