BG Pulse Journal USA
ISSN:1947-2536 http://www.bgpulseusa.com/index.php/bg

# INTERACTIVE DIGITAL PLATFORMS IN PRESCHOOL EDUCATION: GAME MECHANICS AND THEIR DEVELOPMENTAL POTENTIAL

**Djurakulova Lola Rakhmonovna**
Lecturer, Department of Theory and Methodology of Preschool Education
Nizami National Pedagogical University of Uzbekistan
E-mail: loladjurakulova86@gmail.com
Tel.: **+998 90 186 14 08**

**Bushevskaya Karina Eduardovna**
Second-Year Student, Bachelor's Program in Preschool Education
Nizami National Pedagogical University of Uzbekistan

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ В ДОО: ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ И ИХ РАЗВИВАЮЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ.

**Аннотация**

В статье исследуется потенциал геймификации и интерактивных цифровых платформ в контексте современного дошкольного образования. На основе положений психологии о ведущей роли игры в детском развитии авторами проанализированы возможности интеграции информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в практику дошкольных образовательных организаций (ДОО). В исследовании систематизированы специфические игровые механики (наглядно-образные стимулы, мгновенная позитивная обратная связь, вариативные нелинейные сюжеты), реализуемые на доступных международных и национальных образовательных платформах (ABCya!, Edu Kids, Учи.ру). На основе анализа практических кейсов доказана эффективность данных инструментов в развитии познавательной активности старших дошкольников при строгом соблюдении требований Санитарных правил, норм и гигиенических нормативов Республики Узбекистан (СанПиН).

**Ключевые слова:** дошкольное образование, геймификация, старший дошкольный возраст, познавательная активность, интерактивные платформы, ИКТ в ДОО, цифровая дидактика, СанПиН РУз.

**Abstract**

The article explores the potential of gamification and interactive digital platforms within the context of modern early childhood education. Drawing on core psychological tenets regarding the leading role of play in child development, the authors analyze the opportunities for integrating information and communication technologies (ICT) into the practice of preschool educational organizations. The study systematizes specific game mechanics (visual-figurative stimuli, instant positive feedback, variable non-linear plots) implemented on accessible international and national educational platforms (ABCya!, Starfall, Edu Kids, Uchi.ru). Based on the analysis of practical case studies, the effectiveness of these tools in developing the cognitive activity of senior preschoolers is demonstrated, provided there is strict compliance with the Sanitary rules, regulations, and hygienic standards of the Republic of Uzbekistan (SanPiN).

**Keywords**: early childhood education, gamification, senior preschool age, cognitive activity, interactive platforms, ICT in preschool, digital didactics, SanPiN of the Republic of Uzbekistan.

**Annotatsiya**

Maqolada zamonaviy maktabgacha ta’lim kontekstida geymifikatsiya (o‘yinlashtirish) va interaktiv raqamli platformalarning salohiyati tadqiq etilgan. Bolalar rivojlanishida o‘yinning yetakchi roli haqidagi psixologik qoidalarga tayangan holda, mualliflar axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini (AKT) maktabgacha ta’lim tashkilotlari (MTT) amaliyotiga integratsiya qilish imkoniyatlarini tahlil qilganlar. Tadqiqotda hamyonbop xalqaro va milliy ta’lim platformalarida (ABCya!, Starfall, Edu Kids, Uchi.ru) joriy etilgan o‘ziga xos o‘yin mexanikalari (ko‘rgazmali-obrazli stimullar, lahzali ijobiy teskari aloqa, o‘zgaruvchan qismli chiziqli bo‘lmagan syujetlar) tizimlashtirilgan. Amaliy keyslar tahlili asosida, O‘zbekiston Respublikasining Sanitariya qoidalari, normalari va gigiyena normativlari (SanPIN) talablariga qat’iy rioya qilingan taqdirda, ushbu vositalarning katta maktabgacha yoshdagi bolalar bilish faolligini rivojlantirishdagi samaradorligi isbotlangan.

**Kalit so‘zlar:** maktabgacha ta’lim, geymifikatsiya, katta maktabgacha yosh, bilish faolligi, interaktiv platformalar, MTTda AKT, raqamli didaktika, O‘zR SanPiN.

**Введение**

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется поиском баланса между традиционными игровыми методиками и вызовами цифрового общества. Дети старшего дошкольного возраста (5–7 лет) развиваются в условиях высокой доступности медиатехнологий, что формирует у них преобладание наглядно-образного и клипового восприятия информации. В связи с этим стандартные дидактические демонстрационные материалы (плакаты, статичные карточки) часто теряют свою былую эффективность в качестве стимулов познавательного интереса.

Согласно Государственным требованиям к развитию детей раннего и дошкольного возраста Республики Узбекистан [2], ключевой задачей ДОО является не форсированное обучение ребенка школьным навыкам, а развитие его познавательной активности, любознательности и инициативности. Одним из наиболее органичных способов решения этой задачи выступает геймификация — перенос развивающего и обучающего содержания в интерактивную цифровую игровую оболочку. Актуальность статьи обусловлена необходимостью методического обоснования применения цифровых платформ именно в детском саду, где игра остается ведущей деятельностью, а прямая учебная модель недопустима.

**Методология**

Теоретико-методологическую основу исследования составили культурно-историческая концепция Л. С. Выготского [1] и отечественные деятельностные подходы в психологии, утверждающие, что психическое развитие дошкольника наиболее эффективно происходит внутри игровой деятельности.

В качестве методов исследования применялись: системный анализ научно-педагогических источников по проблеме цифровизации ДОО [4, 5], сравнительный контент-анализ развивающего контента современных образовательных платформ для детей 5–7 лет, а также обобщение передового методического опыта воспитателей по проектированию интерактивных занятий.

**Результаты**

В отличие от школы, где цифровые платформы используются для тестирования или выдачи домашних заданий, в ДОО они выступают в качестве интерактивного развивающего средства во время совместной деятельности педагога и детей (в подгрупповой или индивидуальной форме). На основе анализа ИКТ-ресурсов — как англоязычных международных платформ (ABCya!, Starfall, Edu Kids), так и адаптированных русскоязычных и национальных цифровых игровых модулей [6] — были выделены следующие ключевые механики вовлечения:

**1.1 Сюжетное игровое погружение (Квесты)**

Вместо изолированных заданий (например, «сосчитай предметы») интерактивные платформы предлагают сквозной сказочный сюжет («Помоги бельчонку собрать запасы на зиму», «Почини космический корабль»). Ребенок выполняет математические или логические операции, будучи мотивирован внутренней игровой целью, что полностью соответствует психологическим особенностям дошкольного возраста [1].

**1.2 Мгновенная интерактивная анимация и обратная связь**

При правильном ответе на платформе объект оживает (бабочка улетает, пазл складывается), звучит одобряющий аудиосигнал [6]. В случае ошибки платформа не ставит «оценку», а мягко предлагает попробовать еще раз, трансформируя страх неудачи в исследовательский азарт. Это критически важно для формирования адекватной самооценки у дошкольника.

**1.3 Классификация интерактивных цифровых решений для ДОО:**

| **Тип цифрового ресурса** | **Основная игровая механика** | **Педагогическая задача в ДОО** |
|---|---|---|
| **Специализированные платформы (напр., ABCya!, Starfall)** | Игры на фонику, счет, классификацию; анимированные англоязычные персонажи | Логико-математическое развитие, раннее языковое погружение |
| **Интерактивные веб-квесты (напр., Edu Kids, Genially)** | Поиск подсказок на интерактивном экране, логические загадки | Развитие пространственного мышления, внимания и логики |
| **Диалоговые тренажеры и сортировщики (напр., Учи.ру)** | Перетаскивание объектов (Drag-and-Drop), классификация по признакам | Развитие мелкой моторики, элементарных математических представлений |

**Обсуждение**

Внедрение цифровых платформ в ДОО Республики Узбекистан требует жесткого соблюдения национальных Санитарных правил, норм и гигиенических нормативов [3]. Согласно установленным гигиеническим регламентам, непрерывная работа старшего дошкольника (5–7 лет) с интерактивной доской, экраном или планшетом не должна

превышать 5–7 минут, а общее экранное время в структуре одного занятия — 15 минут, при обязательном проведении зрительной гимнастики после сеанса.

Цифровая геймификация в ДОО ни в коем случае не должна заменять собой реальные предметные игры, конструирование, рисование или двигательную активность [4]. Оптимальный вариант — смешанные занятия. Например, в первой (виртуальной) части занятия дети на интерактивной доске помогают персонажу сгруппировать геометрические фигуры, а во второй (физической) части — строят из реального деревянного конструктора замок по этой схеме. В такой модели цифровая платформа выполняет роль яркого познавательного триггера.

**Заключение**

Интерактивные цифровые платформы при грамотном методическом планировании выступают мощным катализатором познавательной активности старших дошкольников. Они позволяют визуализировать сложные абстрактные понятия (пространство, время, число) через понятные ребенку наглядно-образные и игровые формы [5]. Ключевым условием успешной интеграции геймификации является позиция воспитателя как партнера по игре, который переносит полученный ребенком виртуальный опыт в реальную продуктивную и исследовательскую деятельность с соблюдением всех здоровьесберегающих норм Республики Узбекистан [2, 3].

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Вопросы психологии. — 1966. — № 6.
2. Министерство дошкольного и школьного образования Республики Узбекистан. Государственные требования к развитию детей раннего и дошкольного возраста Республики Узбекистан. — Ташкент, 2018.
3. СанПиН РУз № 0358-18. Санитарные правила, нормы и гигиенические нормативы «Санитарно-гигиенические требования к устройствам, содержанию и организации режима работы в дошкольных образовательных организациях Республики Узбекистан». — Ташкент.
4. Веракса Н. Е., Веракса А. Н. Пассивное и активное цифровое поведение: влияние на развитие дошкольников / Культурно-историческая психология. — 2021. — Т. 17, № 4.
5. Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and digital technology. British Journal of Educational Technology, 44(1).
6. Chau, C. L. (2014). Positive technological development: Designing digital experiences for young children. Global Studies of Childhood, 4(2).
7. Raxmonberdiyevna, D. L., & Farxodovna, I. M. (2025, December). MAKTABGACHA TA'LIM MUASSASALARIDA INKLYUZIV TA'LIMNI TASHKIL KILISH MEXANIZMLARINI TAKOMILLASHTIRISH. In CONFERENCE OF INNOVATIVE HORIZONS IN SCIENCE & ENGINERING (Vol. 1, No. 3, pp. 243-248).
8. Raxmonberdiyevna, D. L. (2025, December). INKLYUZIV TA'LIM SOHASIDA TARBIYACHI PEDAGOGLARNING KOMMUNIKATIV KOMPITENSIYASINI SHAKLLANTIRISH YO'LLARI. In CONFERENCE OF MODERN SCIENCE & PEDAGOGY (Vol. 1, No. 8, pp. 473-478)
9. Djurakulova, L. R. (2026). THEORETICAL AND METHODOLOGICAL FOUNDATIONS FOR DEVELOPING MANAGERIAL COMPETENCE OF STUDENTS IN HIGHER EDUCATION. O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti konferensiyalari, 29-31