

## СТРУКТУРА И КЛАССИФИКАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, ПРИМЕНЯЕМЫХ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ

Негматова Мохигуль

преподаватель кафедры языкового и литературного образования, University of  
Business and Science

E-mail: [mi.negmatova@gmail.com](mailto:mi.negmatova@gmail.com)

<https://doi.org/10.5281/zenodo.18213466>

**Аннотация.** Статья посвящена анализу дидактической игры как важнейшего психолого-педагогического средства обучения и воспитания школьников. В работе рассматриваются теоретические подходы к пониманию игры как феномена сознания и формы деятельности, раскрываются ее функции в развитии познавательных процессов, воображения, мышления и учебной мотивации учащихся.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, игровые технологии, обучение школьников, познавательная деятельность, учебная мотивация, развитие личности.

## STRUCTURE AND CLASSIFICATION OF DIDACTIC GAMES USED IN TEACHING SCHOOLCHILDREN

**Abstract.** The article is devoted to the analysis of the didactic game as one of the most important psychological and pedagogical means of teaching and educating schoolchildren. The paper examines theoretical approaches to understanding play as a phenomenon of consciousness and a form of activity, and reveals its functions in the development of cognitive processes, imagination, thinking, and students' learning motivation.

**Keywords:** didactic game, game-based technologies, teaching schoolchildren, cognitive activity, learning motivation, personality development.

### ВВЕДЕНИЕ

Игра издавна рассматривается как неотъемлемая часть жизни ребенка и одна из наиболее естественных форм его активности. Она сопровождает человека с раннего детства, постепенно трансформируясь, но не утрачивая своей значимости на протяжении всего периода обучения в школе. Педагогическая мысль неоднократно обращалась к феномену игры, подчеркивая ее уникальную роль в развитии личности. Б.А. Сухомлинский образно называл игру светлым окном, через которое в духовный мир ребенка вливается поток представлений и понятий об окружающей действительности, отмечая, что именно в игре загорается искра любознательности и стремления к познанию. Такое понимание игры подчеркивает ее неразрывную связь с интеллектуальным и эмоциональным развитием школьников.

Несмотря на кажущуюся простоту, понятие игры отличается многозначностью и сложностью научного определения. Это связано с тем, что слово «игра» употребляется как в прямом, так и в переносном смысле, обозначая самые различные виды деятельности. Д.Б. Эльконин отмечал, что до настоящего времени не существует удовлетворительного разграничения тех форм деятельности, которые обозначаются словом «игра», а также единого объяснения ее многообразных проявлений. Тем не менее в разных языках и культурах интуитивно осознается специфика игры как особого способа освоения действительности. И.Е. Берлянд рассматривает игру как феномен сознания, подчеркивая,

что в ней отражаются внутренние процессы осмысления человеком своего опыта и отношений с окружающим миром.

В психолого-педагогической науке игра рассматривается не как случайное или второстепенное явление, а как закономерная форма деятельности, возникающая на всех этапах культурного развития человечества. Л.С. Выготский еще в начале XX века указывал, что игра является естественной и неустранимой особенностью человеческой природы. Он подчеркивал, что именно в игре ребенок впервые учится сознательно подчинять свое поведение определенным правилам, соотносить свои действия с общей целью и координировать их с действиями других участников. В этом смысле игра выступает первой школой разумного и целенаправленного поведения, создавая предпосылки для развития мышления и произвольности.

### **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

Особое значение игра приобретает в контексте возрастного развития. Согласно концепции Л.С. Выготского, воображение является центральным психологическим новообразованием детского возраста и наиболее интенсивно развивается именно в игровой деятельности. В игре ребенок получает возможность свободно комбинировать образы, впечатления и переживания, создавая новые ситуации и модели поведения. При этом Выготский подчеркивал, что воображение ребенка не является более богатым, чем воображение взрослого, а лишь опирается на иной, более ограниченный жизненный опыт, который перерабатывается оригинальным и своеобразным образом. С поступлением ребенка в школу ведущей деятельностью становится учебная деятельность, однако игра не утрачивает своего значения, а продолжает выполнять важные функции, способствуя развитию мышления, планирования и целеполагания.

А.Н. Леонтьев рассматривал игру как форму разрешения противоречия между стремлением ребенка к активному действию и ограниченностью его реальных возможностей. В игровой деятельности ребенок может осуществлять действия, которые недоступны ему в реальной жизни, тем самым подготавливаясь к будущей учебной и трудовой деятельности. С этой точки зрения игра выступает как естественная форма труда ребенка, имеющая психологическую природу, сходную с трудовой деятельностью взрослого человека. В.В. Давыдов дополняет данное понимание, рассматривая игру как проявление способности интеллекта к созданию прогностических моделей и возможных вариантов будущего. Он подчеркивает, что склонность к игре не исчезает с возрастом, а принимает иные формы, проявляясь в научном творчестве, искусстве и философии.

В образовательном процессе игра выполняет ряд важнейших функций. Прежде всего, она способствует формированию устойчивого интереса к учению и снижению эмоционального напряжения, связанного с адаптацией к школьному режиму. Для младших школьников, у которых еще недостаточно сформированы произвольное внимание и учебная мотивация, игровая деятельность является наиболее адекватным способом включения в учебный процесс. Через игру учебные задачи приобретают личностный смысл и становятся внутренне мотивированными. Кроме того, игра активизирует познавательные процессы, способствует развитию памяти, мышления, воображения и речи, а также формирует положительное отношение к интеллектуальному труду.

Важной функцией игры является социализация личности. В процессе совместной игровой деятельности дети учатся взаимодействовать друг с другом, соблюдать правила, учитывать интересы партнеров по игре, принимать на себя различные социальные роли.

Игра требует координации действий, умения договариваться, предвидеть последствия своих поступков, что способствует формированию коммуникативных навыков и социальной компетентности. Именно поэтому многие исследователи подчеркивают воспитательный потенциал игры и ее значение для формирования нравственных качеств личности.

В условиях современной школы возрастает потребность в активных формах обучения, способных обеспечить развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося. В этом контексте особое значение приобретают игровые технологии, которые рассматриваются как разновидность педагогических технологий, основанных на использовании игры в учебных целях. Согласно классификации Г.К. Селевко, игровые технологии выделяются по доминирующему методу обучения и органично сочетаются с другими технологиями, такими как проблемное, развивающее и диалогическое обучение. Ю.К. Бабанский, в свою очередь, выделяет имитационные и неимитационные формы занятий, отмечая, что игровые методы, основанные на моделировании учебных и жизненных ситуаций, обладают высокой мотивационной и обучающей эффективностью.

Дидактические игры относятся к числу обучающих игр, организуемых педагогом с целью решения конкретных образовательных и воспитательных задач. В отличие от самодеятельных игр, возникающих по инициативе самих детей, дидактические игры имеют четко заданные правила и структуру, однако сохраняют основные признаки игровой деятельности, обеспечивающие их привлекательность и эмоциональную насыщенность. Структура дидактической игры включает дидактическую задачу, игровую задачу, игровые действия, правила и результат. Дидактическая задача определяется педагогом и отражает цель обучения, тогда как игровая задача принимается ребенком и становится внутренним мотивом его деятельности. Игровые действия обеспечивают реализацию замысла и делают процесс обучения увлекательным, а правила направляют поведение учащихся и способствуют достижению поставленных целей.

Особое место в системе дидактических игр занимают словесные игры, основанные на речевой активности учащихся. Они способствуют развитию логического и образного мышления, умения анализировать, сравнивать, обобщать и классифицировать явления. В таких играх дети решают мыслительные задачи, опираясь на ранее усвоенные знания и применяя их в новых ситуациях, что способствует более глубокому и осознанному усвоению учебного материала. Словесные игры также формируют интерес к умственной деятельности, поскольку в игровой форме трудности интеллектуальной работы преодолеваются легче и незаметнее для ребенка.

Для эффективного использования дидактических игр в учебном процессе важно их грамотное распределение на уроке. В начале занятия игра может выполнять организационную и мотивационную функцию, помогая привлечь внимание учащихся и создать положительный эмоциональный настрой. В середине урока она способствует усвоению нового материала и активизации познавательной деятельности, а в конце позволяет закрепить и обобщить полученные знания. При этом игра должна быть доступной, интересной и соответствовать возрастным и индивидуальным особенностям школьников. Важным условием является сохранение игровой позиции педагога, выступающего не как контролирующий субъект, а как участник и организатор игры, поскольку нарушение этого условия снижает обучающий и воспитательный эффект.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой сложное и многогранное педагогическое явление, обладающее значительным обучающим, развивающим и воспитательным потенциалом. Она способствует формированию учебной деятельности, развитию познавательных процессов, творческого мышления и социальных навыков школьников, облегчает их адаптацию к школьному обучению и создает условия для формирования устойчивой учебной мотивации. Рациональное использование игровых технологий в образовательном процессе позволяет повысить эффективность обучения, гуманизировать педагогическое взаимодействие и обеспечить гармоничное развитие личности учащегося, что делает игру неотъемлемым элементом современной педагогической практики.

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подводя итоги, можно отметить, что дидактическая игра занимает особое место в системе обучения школьников, выступая эффективным средством реализации образовательных, развивающих и воспитательных задач. Ее использование позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, активизировать их познавательную деятельность и сформировать положительное отношение к учебе. Игровые технологии способствуют развитию мышления, воображения, коммуникативных навыков и учебной самостоятельности, а также создают благоприятную психологическую атмосферу в учебном процессе. В условиях модернизации образования и ориентации на личностно-ориентированный подход дидактическая игра приобретает особую актуальность и требует дальнейшего теоретического осмысления и практического внедрения в школьную практику.

### **Использованные литературы**

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика, 1991.
2. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. М.: Просвещение, 1979.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 2008.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998.
5. Пидкасистый П.И. Педагогика. М.: Педагогическое общество России, 1996.