

Использование дидактических игр, методов и игровых технологий в образовательном процессе

Шахлохон Ойтурахоновна Ибрагимова
shaxloxonibragimova.@gmail.com
Бахорой Тимуровна Аманбаева
ФерГУ

Аннотация: В статье рассматривается актуальность применения дидактических игр и игровых методов в современном образовательном процессе. Показано, что использование игровых технологий способствует повышению мотивации учащихся, развитию познавательной активности, памяти, внимания, речи и коммуникативных навыков. Приведены примеры конкретных игровых методов - «Кармашка», «Табу», «Мнемокомната» и «Пицца» - с описанием их структуры и образовательной ценности. Особое внимание уделено универсальности данных подходов, возможности адаптации под разные предметы и уровни сложности, а также их влиянию на формирование критического мышления, самостоятельности и творческих способностей учащихся.

Ключевые слова: дидактические игры, игровые методы обучения, образовательные технологии, мотивация учащихся, развитие памяти, внимание, критическое мышление, творческие способности, интерактивное обучение

The use of didactic games, methods, and gaming technologies in the educational process

Shakhlokhon Oyturakhanovna Ibragimova
shaxloxonibragimova.@gmail.com
Bakhoroy Timurovna Amanbaeva
FerSU

Abstract: This article examines the relevance of using didactic games and gaming methods in the modern educational process. It demonstrates that the use of gaming technologies contributes to increased student motivation and the development of cognitive activity, memory, attention, speech, and communication skills. Examples of specific gaming methods are provided - "Pocket," "Taboo," "Mnemoroom," and "Pizza" - with a description of their structure and educational value. Particular attention is paid to the versatility of these approaches, their adaptability to different subjects and

levels of difficulty, as well as their impact on the development of critical thinking, independence, and creativity in students.

Keywords: didactic games, game-based teaching methods, educational technologies, student motivation, memory development, attention, critical thinking, creativity, interactive learning

В наши дни система образования переживает этап активной модернизации, связанный с внедрением новых педагогических подходов, методов и технологий обучения. Современный образовательный процесс направлен не только на передачу знаний, но и на развитие личности обучающегося, его познавательной активности, самостоятельности и коммуникативных умений. Однако в условиях цифровизации общества, широкого распространения гаджетов и постоянного информационного потока становится всё сложнее заинтересовать детей традиционными формами проведения уроков. У многих обучающихся снижается учебная мотивация, внимание становится менее устойчивым, а восприятие учебного материала - поверхностным. В связи с этим особую актуальность приобретает использование дидактических игр, игровых методов и игровых технологий, которые позволяют превратить процесс обучения в увлекательную, эмоционально насыщенную и результативную деятельность.

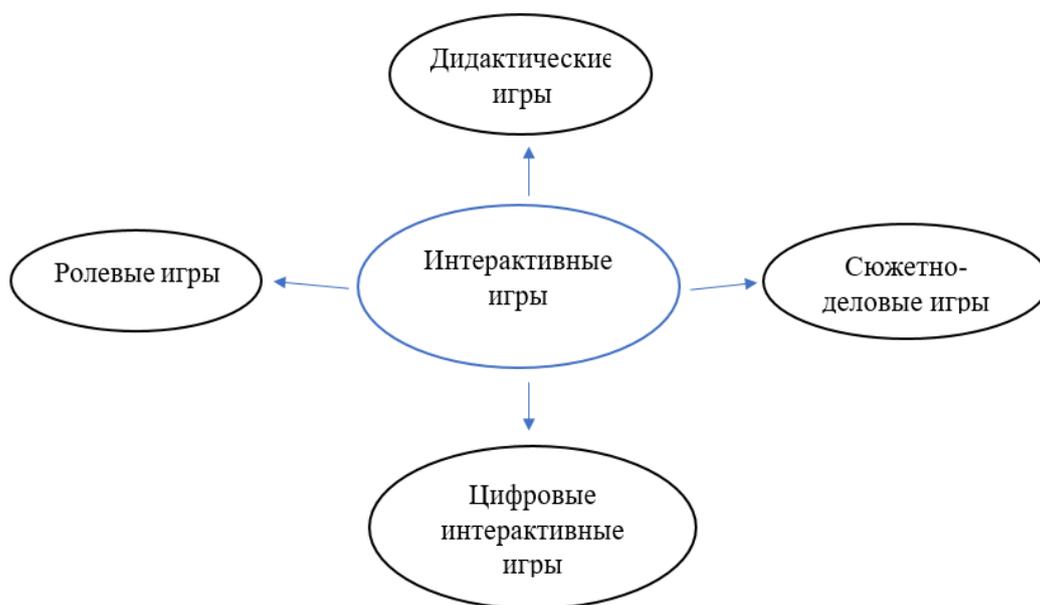
Дидактические методы преподавания играют ключевую роль в организации учебного процесса, определяя способы взаимодействия учителя и обучающихся для достижения поставленных целей. От выбора и грамотного сочетания методов зависит не только усвоение учебного материала, но и развитие умений, навыков, критического мышления и познавательной активности учащихся. В современных условиях особое значение приобретают методы, ориентированные на активное участие обучающихся в учебной деятельности, среди которых ведущую роль занимают игровые и интерактивные подходы. Игровые методы обучения создают благоприятную образовательную среду, стимулируют внимание и интерес, развивают творческие способности и коммуникативные навыки. Они позволяют учащимся самостоятельно принимать решения, работать в команде, анализировать информацию и применять полученные знания на практике. Именно поэтому рассмотрение дидактических игр и методов, а также их использование в образовательном процессе, является актуальной и необходимой задачей современной педагогики.

Исследователи Садикова Ш.А. и Зекрияева К.А. подчеркивают в своих работах, что «Игровые методы становятся все более популярными благодаря своей способности мотивировать студентов и делать процесс обучения более увлекательным и интерактивным»

Таким образом, использование игровых методов действительно повышает мотивацию учащихся и делает образовательный процесс более увлекательным и эффективным.

Следующий раздел статьи будет посвящён дидактическим методам и игровым технологиям, которые показали свою эффективность в практике преподавания и способны значительно повысить мотивацию и результативность обучения. Среди них есть дидактические и интерактивные игры, с которыми можно удерживать внимание и активно включать детей в образовательный процесс.

Классификация интерактивных игровых методов в образовательном процессе.



Приступим к рассмотрению дидактических игр.

- «Кармашка» - это игровой прием, который развивает мышление, словарный запас и внимание учащихся.

1 уровень - назови слово на заданную букву, например «Б» - брелок

2 уровень - слово, которое нельзя положить в карман, например «Т» - туфли

3 уровень - слово, которое можно положить в карман, например «К» - ключи

- «Табу» - в этом методе учащийся объясняет слово, не называя запрещенные (табу) слова, которые связанные с ним

К примеру, можно привести слово «река»

Запрещенные слова: вода, течет, плавать, берег, рыба

Это игровой метод, который помогает развить речь, мышление, воображение, а также тренирует умение правильно описывать и объяснять.

- «Мнемокомната» - участники запоминают информацию через картинку предоставленным учителем на 10 секунд. Например:

1 уровень (легкий): расскажи какие предметы там были

2 уровень (сложный): вспомни какие и какого цвета были предметы на картинке

Этот игровой метод развивает зрительную память, ассоциативное мышление и ускоряет процесс запоминания и воспроизведение.

- «Пицца» - учебный материал визуализируется в виде круга, разделенного на части, каждый из них отражает элементы темы. Задача участников - найти значение цифры.

Например, тема урока «Глагол». Круг делим на 5 частей пронумеровываем их: 3, 2, 3, 1, 2.

3 - времени, 2 - числа, 3 - лица, 1 - начальная форма, 2 - спряжения.

Этот подход позволяет закреплять знания в игровой форме, а также развивает логическое мышление учащихся.

Все выше представленные дидактические игры - универсальны и могут быть использованы на любых учебных предметах. Их легко адаптировать под конкретную тему урока: менять слова, изображения, задания и уровни сложности. Такой подход позволяет учителю включать дидактические и игровые методы в уроки математики, русского языка, биологии, истории, иностранного языка и других дисциплин, повышая мотивацию, интерес и эффективность усвоения материала.

Таким образом, использование дидактических и игровых методов в образовательном процессе позволяет сделать уроки более увлекательными, эмоционально насыщенными и результативными. Методы «Кармашка», «Табу», «Мнемокомната» и «Пицца» развивают внимание, память, мышление, речь и коммуникативные навыки учащихся. При этом их легко адаптировать под любые дисциплины, подстраивая задания и уровни сложности под конкретную тему урока. Применение таких подходов способствует не только усвоению знаний, но и развитию самостоятельности, критического мышления и творческих способностей обучающихся, что делает образовательный процесс более современным, мотивирующим и эффективным.

Использованная литература

1. Бабанский В.В. Педагогика: теория и практика. Москва, 2020.
2. Сайдаметова Н.А., Ахмедова М.С. Роль игровых технологий в формировании критического мышления у детей младшего школьного возраста. Ташкент, 2025.
3. Уташева Л.Ш., Амирова Д. Дидактические игры и методы развития познавательной деятельности. Ташкент, 2025.

4. Нехочина Л.Ш., Аманбаева Б.Т. Использование дидактических методов в работе с детьми-инофонами. –Режим доступа: <https://openscience.uz/index.php/sciedu/article/view/8289>
5. Садикова Ш.А., Зекрияева К.А. Использование игровых методов в обучении и развитии английского языка и социальных навыков. – Режим доступа: <https://academicsbook.com/index.php/konferensiya/article/download/1586/2251>