

## РОЛЬ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В ОБРАЗОВАНИИ: ТЕОРИЯ, ПРАКТИКА И ПЕРСПЕКТИВЫ

**Бахтияров Д.Д**

*Студент 2 курса магистратуры Ташкентского Технического Университета им. Ислама Каримова. Email: neon.space.davron@gmail.com*

**Bakhtiyarov D.D**

*2st year student of the Tashkent University Master's Degree Technical University named after Islam Karimov. Email: neon.space.davron@gmail.com*

**Дмитриева И.В**

*Научный руководитель: Кандидат архитектуры, профессор, зав.кафедры промышленного дизайна ТГТУ им. И. Каримова. Email: irinadmitrieva65@mail.ru*

**Dmitrieva I.V**

*Scientific supervisor: Candidate of Architecture, Professor, Head of the Department of Industrial Design of I. Karimov TSTU. Email: irinadmitrieva65@mail.ru*

**Аннотация:** *В статье рассматривается роль развивающих игр в современном образовательном процессе. Анализируются психолого-педагогические основы игровой деятельности, классификация развивающих игр и практические результаты их применения на различных ступенях обучения. Особое внимание уделяется цифровым образовательным играм и их влиянию на когнитивное развитие учащихся. Предлагаются методические рекомендации по интеграции игровых технологий в учебный процесс.*

**Ключевые слова:** *развивающие игры, игровые технологии, образование, когнитивное развитие, геймификация, дидактические игры, цифровые образовательные игры.*

Игра является одним из древнейших и наиболее универсальных видов человеческой деятельности. На протяжении тысячелетий именно в игре происходит первичное познание мира, формируются базовые социальные и когнитивные навыки. В последние десятилетия педагогическая наука переживает подлинный ренессанс интереса к игровым технологиям: от дошкольного образования до корпоративного обучения игра рассматривается как инструмент формирования компетенций, мотивации и развития критического мышления.

Актуальность темы определяется рядом факторов. Во-первых, цифровая трансформация образования открыла принципиально новые возможности для игровых технологий: компьютерные симуляции, образовательные платформы и мобильные приложения вошли в повседневную практику учителей и преподавателей. Во-вторых, нарастающий запрос работодателей на так называемые гибкие навыки (soft skills) — критическое мышление,

коммуникативность, умение работать в команде — побуждает образовательную систему искать методы, способствующие их развитию. Развивающие игры отвечают этому запросу в полной мере.

С точки зрения терминологии под развивающими играми понимаются игровые форматы, целенаправленно проектируемые или отбираемые с целью формирования конкретных компетенций, знаний или умений. Они отличаются от простого досугового развлечения наличием чётко определённой педагогической цели и механизмов её достижения. Данное понятие охватывает широкий спектр форматов: от традиционных дидактических игр до современных цифровых образовательных сред.

Функции развивающих игр в образовании включают: познавательную (формирование знаний и умений через опыт), мотивационную (поддержание учебного интереса за счёт эмоциональной вовлечённости), коммуникативную (развитие навыков взаимодействия в группе) и рефлексивную (осмысление собственного опыта в ходе дебрифинга). Они служат для воссоздания профессиональных и жизненных ситуаций в безопасной среде, формируя основу для глубокого и устойчивого обучения.

В настоящей статье рассматриваются две ключевые категории развивающих игр: игры на основе классических психолого-педагогических механизмов (дидактическая игра, ролевые форматы) и цифровые образовательные игры. Именно эти категории наиболее полно представлены в современной научной литературе и педагогической практике, что позволяет провести их детальный сравнительный анализ.

Научный интерес к игре как образовательному феномену восходит к трудам Яна Амоса Коменского, который рассматривал её как естественный метод обучения детей. В XIX–XX веках теория игры приобрела системный характер благодаря работам Льва Выготского и Жана Пиаже. Наиболее функционально значимыми концепциями данного направления являются:

- теория зоны ближайшего развития (Л. С. Выготский; игра как пространство, в котором ребёнок действует выше своего обычного уровня),
- теория ассимиляции (Ж. Пиаже; игра как механизм приспособления нового опыта к существующим когнитивным схемам)
- теория ведущей деятельности (Д. Б. Эльконин; игра как ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте).

Наиболее показательна в педагогическом отношении концепция Л. С. Выготского. Рассмотрим её применение на конкретном примере: в классическом эксперименте по произвольному поведению дети значительно дольше удерживали статичную позу, когда это было частью игровой роли («изображали часового»), чем при прямой инструкции взрослого. Данный результат наглядно демонстрирует: игровой контекст существенно расширяет возможности

произвольной регуляции поведения — то есть ребёнок в игре функционирует в своей зоне ближайшего развития.

Концепция «зоны ближайшего развития» выполняет не только теоретическую, но и практически значимую функцию. В педагогическом отношении она указывает на необходимость подбора игровых заданий, немного превышающих актуальный уровень развития учащегося; на значимость педагогической поддержки (scaffolding); на переходный характер игровой деятельности — от совместных форм к самостоятельным.

С позиций современной когнитивной нейронауки игра стимулирует выработку дофамина — нейромедиатора, связанного с мотивацией и удовольствием от достижения цели. В нейробиологическом аспекте хорошо спроектированная игра является неотъемлемой частью системы положительного подкрепления, традиционно считается важной частью внутренней мотивации учащихся, выступает механизмом снижения тревожности перед трудными учебными задачами. У педагогов игровая деятельность нередко функционирует как нейтральная по форме, но мощная по воздействию образовательная среда, в которой раскрываются когнитивный и эмоциональный потенциал учащегося.

Классификация развивающих игр занимает особое место в педагогической типологии и непосредственно связана с дидактическими целями обучения. Наиболее функционально значимыми группами являются:

— дидактические игры (целенаправленно создаются для обучения, функция — формирование знаний, умений, навыков),

— ролевые игры (моделирование профессиональных или жизненных ситуаций, функция — развитие коммуникативных и практических компетенций)

— цифровые образовательные игры (используют возможности цифровой среды, функция — персонализация, масштабируемость, встроенная аналитика).

Наиболее показательна в педагогическом отношении концепция геймификации, введённая в широкий научный оборот Карлом Капом. Рассмотрим её функционирование на конкретном примере: в исследовании Hamari et al. (2014) геймифицированный онлайн-курс по программированию показал на 34% более высокий уровень завершаемости по сравнению с традиционным форматом. Ключевыми элементами являются механики очков, уровней и мгновенной обратной связи, выполняющие мотивационную и организующую функцию.

В методологическом аспекте термин «геймификация» является неотъемлемой частью современного педагогического дискурса, традиционно считается важной частью цифровой трансформации образования, выступает механизмом вовлечения учащихся в учебный процесс. Геймификация у педагогов нередко функционирует как нейтральная по форме, но системно

значимая образовательная стратегия, через которую раскрывается мотивационный потенциал учащихся и их склонность к самостоятельному освоению материала.

Лексика, репрезентирующая геймификацию в педагогической практике, отражает богатство форматов игрового обучения и функции различных педагогических подходов. В педагогической практике фигурируют следующие форматы: деловая игра (применяется в высшей школе; символ профессионально-ориентированного обучения), квест (начальная и средняя школа; функция — развитие познавательной активности), симуляция (медицинское и инженерное образование; моделирование профессиональных ситуаций) и дидактическая игра (наиболее распространённый формат; все ступени образования; формирование предметных знаний и умений).

Рассмотрим функционирование данных форматов на конкретном примере: «Студенты направления дизайна разрабатывали интерфейс мобильного приложения в интерактивном симуляторе: каждый получал индивидуальный сценарий пользовательского поведения, мгновенную обратную связь от системы и возможность многократного тестирования прототипа без риска для конечного продукта».

В приведённом фрагменте ключевыми элементами являются лексемы «симулятор», «сценарий» и «мгновенная обратная связь», выполняющие номинативную и педагогически значимую функцию. Лексема «симулятор» обозначает конкретную технологию, однако в контексте обучения она приобретает более широкое значение: указывает на безопасность учебной среды (ошибка не влечёт реальных последствий); служит средством индивидуализации (каждый студент работает по своему сценарию); маркирует переход от пассивного наблюдения к активному действию.

В методологическом аспекте лексика форматов развивающих игр является неотъемлемой частью современного педагогического арсенала, традиционно считается важной частью компетентностного подхода в образовании, выступает символом перехода от трансляции знаний к их конструированию. Упоминания игровых форматов в научной литературе нередко функционируют как технические дескрипторы, через которые раскрывается педагогическая философия авторов и их отношение к роли учащегося в образовательном процессе.

Проведённый анализ позволяет заключить, что развивающие игры занимают центральное место в педагогической системе современного образования.

В данном контексте они выполняют не только мотивационную, но и глубоко содержательную роль. Воссоздают условия, в которых возможно безопасное и многократное проживание учебного опыта. Раскрывают психологию и компетентностный профиль учащихся.

Подчёркивают контраст между пассивным усвоением и активным конструированием знания, а также формируют навыки, необходимые в профессиональной и социальной жизни.

Анализ двух ключевых категорий — психолого-педагогических основ игровой деятельности и классификации форматов развивающих игр — наглядно демонстрирует многоуровневую функциональную нагрузку игровых технологий в образовательном процессе: каждый игровой элемент одновременно является инструментом формирования знаний, развития личности и воспроизводства культурных практик учебного сообщества.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
2. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
3. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – 304 с.
4. Выготский Л. С. Мышление и речь. – М.: Лабиринт, 1996. – 416 с.
5. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
6. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining gamification // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – 2011. – P. 9–15.
7. Sitzmann T. A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games // Personnel Psychology. – 2011. – Vol. 64, № 2. – P. 489–528.
8. Mayer R. E. Computer Games in Education // Annual Review of Psychology. – 2019. – Vol. 70. – P. 531–549.