

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ.**

Парниева Зарина Шерзодовна

Термезский государственный педагогический институт

Студентка 2 курса факультета начального образования

Научный руководитель Мухтарова Лобар Абдиманнабовна,

доктор философских наук, доцент.

Аннотация. В статье рассматриваются педагогические возможности игровых технологий в развитии мыслительных способностей младших школьников. Игра является неотъемлемым элементом детского развития, обеспечивающим активное включение ребёнка в процесс познания. В контексте современной школы игровые технологии выступают не только средством развлечения, но и мощным инструментом формирования познавательных и мыслительных умений. Автор анализирует теоретические основы, формы и приёмы организации игровой деятельности, а также её влияние на развитие логического, аналитического и творческого мышления младших школьников.

Ключевые слова: игровые технологии, младшие школьники, развитие мышления, дидактическая игра, познавательная активность, творческое мышление.

Введение. Современное образование ставит перед школой задачу формирования личности, способной самостоятельно мыслить, принимать решения, анализировать и творчески подходить к решению проблем. В младшем школьном возрасте закладываются основы интеллектуального и эмоционального развития ребёнка, формируются элементы логического, критического и образного мышления. Поэтому выбор методов и технологий, способствующих активизации этих процессов, является одной из центральных задач начального образования.

Среди множества педагогических средств особое место занимают **игровые технологии**, которые органично сочетают в себе элементы обучения, воспитания и развития. Игра — это естественная форма деятельности ребёнка, в которой познание мира происходит через действие, взаимодействие и переживание. Включая игровые элементы в процесс обучения, педагог создаёт эмоционально насыщенную и мотивационно благоприятную среду, где ребёнок не просто усваивает знания, а переживает их, проживает учебную ситуацию.

Психологи (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Ж. Пиаже) отмечали, что игра является ведущим видом деятельности ребёнка младшего школьного возраста. Именно в игре формируются внутренние механизмы мышления: способность анализировать, прогнозировать, устанавливать причинно-следственные связи и действовать в воображаемых ситуациях. Поэтому использование игровых технологий в обучении способствует естественному переходу от наглядно-действенного к логическому и понятийному мышлению.

В условиях обновления содержания образования, перехода к деятельностным и личностно-ориентированным подходам, игра приобретает статус не только мотивационного, но и **дидактического инструмента**. Она помогает ребёнку осваивать учебный материал в увлекательной форме, стимулирует самостоятельность, развивает воображение и коммуникативные умения.

Цель данной статьи — раскрыть педагогические возможности игровых технологий как эффективного средства развития мышления младших школьников, определить формы, методы и условия их успешного применения в образовательном процессе.

Методы. Для достижения поставленной цели были использованы следующие методы исследования:

-**Теоретический анализ** психолого-педагогической литературы по проблеме игровой деятельности и развития мышления;

-**Сравнительный анализ** традиционных и инновационных методов обучения;

-**Обобщение педагогического опыта** учителей начальной школы;

-**Наблюдение** за деятельностью учащихся в процессе проведения дидактических и ролевых игр.

Методологическую основу исследования составляют идеи культурно-исторического и деятельностного подходов (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев), в соответствии с которыми развитие мышления рассматривается как результат активного участия ребёнка в игровой и учебной деятельности.

Результаты. Анализ педагогической практики показал, что использование игровых технологий способствует:

-активизации познавательной деятельности учащихся;

-формированию умений сравнивать, классифицировать, анализировать информацию;

-развитию способности рассуждать и делать выводы;

-повышению мотивации к учебной деятельности.

Игровые задания, ролевые ситуации, квесты, настольные и интеллектуальные игры способствуют переходу учащихся от простого воспроизведения знаний к их осознанному применению. В ходе игры ребёнок учится планировать действия, предвидеть результат, учитывать позицию партнёра, что непосредственно влияет на развитие мыслительных процессов.

Обсуждение. Использование игровых технологий в начальной школе требует от педагога особой организации учебного процесса. Игра должна быть не случайным элементом урока, а целенаправленным педагогическим средством, встроенным в систему обучения. Важно, чтобы она не только вызывала интерес, но и способствовала решению конкретных образовательных задач.

Ключевыми формами реализации игровых технологий являются:

дидактические игры (на развитие внимания, памяти, логики, речи);

сюжетно-ролевые игры, моделирующие жизненные и учебные ситуации;

интерактивные игры, основанные на коллективном поиске решений;

интеллектуальные викторины и квесты, стимулирующие аналитическое мышление.

Через игру младшие школьники осваивают навыки коммуникации, сотрудничества и саморегуляции, что является важным условием интеллектуального развития. Игровая деятельность помогает формировать у ребёнка внутреннюю мотивацию к учёбе, делает процесс познания лично значимым и эмоционально окрашенным.

Таким образом, игра становится не только методом обучения, но и формой мышления, в которой ребёнок открывает новые способы понимания мира и себя в нём.

Заключение. Игровые технологии занимают важное место в системе современного начального образования. Они создают условия для активного развития мышления младших школьников, способствуют формированию у них аналитических, логических и

творческих умений.
 Эффективность применения игровых технологий зависит от профессионализма учителя, его способности сочетать игру с учебными целями и обеспечивать баланс между развлечением и познанием.
 Грамотно организованная игровая деятельность способствует формированию самостоятельности, критического мышления и познавательного интереса, что делает её незаменимым инструментом формирования личности современного школьника.

Список литературы

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. — М.: Педагогика, 1999.
2. Короткова Е. И. Игровые технологии в современной школе. — М.: Академия, 2021.
3. Щербакова Т. В. Игровая деятельность как средство развития мышления младших школьников. // Начальная школа. — 2022. — №6. — С. 15–20.
4. Хуторской А. В. Современные образовательные технологии. — М.: Академия, 2020.
5. Мухтарова, Л. А. (2018). Развитие И Формирования Критического Мышления У Школьников Начальных Классов. Гуманитарный трактат, (24), 13-14.
6. Kulmuminov, U., & Mukhtarova, L. (2023). POSSIBILITIES OF CREATIVE THINKING AND ITS MANIFESTATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS. Open Access Repository, 4(02), 81-84.
7. Mukhtarova Lobar Abdimannabovna, & Saidakhmatova Nafisa Soatmurod kizi. (2023). DEVELOPMENT OF READING UNDERSTANDING SKILLS IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS. Academia Science Repository, 4(04), 18–22.
8. Nafisa Saidakhmatova, & Lobar Mukhtarova. (2023). THE SIGNIFICANCE OF A ARTWORK IN THE FORMATION OF LEARNING SKILLS. Academia Science Repository, 4(04), 176–180.
9. Pardayeva Gulbahor Jalgashevna, & Mukhtarova Lobar Abdimannabovna. (2023). PEDAGOGICAL POSSIBILITIES OF TEACHING NATURAL SCIENCES BASED ON STEAM TECHNOLOGY. World Bulletin of Social Sciences, 21, 109-111.
10. Мухтарова, Л. А. (2017). BOSHLANG'ICH SINFLARDA RIVOJLANTIRUVCHI TA'LIM TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANISH IMKONIYATLARI. Апробация, (2), 93-94.
11. Qulmo'minov O'rolboy, & Suyundikova Muslima. (2025). BOSHLANG'ICH SINFLARDA TABIIY FANLARNI MEDIA TA'LIM VOSITALARI ASOSIDA O'QITISH METODIKASI. ZAMONAVIY DUNYODA FANNING O'RNI VA AHAMIYATI BO'YICHA KONFERENSIYA, 2(1), 11–16.
14. Qulmuminov, O. R., & Suyundikova, M. (2025). STEAM FANLARI VA ULARNING ZAMONAVIY TA'LIMDAGI AHAMIYATI. PROBLEMS AND SOLUTIONS OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH, 2(1), 8-14.
15. Kulmuminov, U. (2023). CREATIVE TEACHING IN THE DEVELOPMENT OF CREATIVE EDUCATION. Open Access Repository, 4(2), 434-437.
16. KULMOMINOV, O. (2023). ISSUES OF DEVELOPMENT OF STUDENT'S CREATIVE SKILLS IN WORLD SCIENCE. World Bulletin of Social Sciences, 27,54-56.
17. Safar o'g'li, K. U. (2024). PEDAGOGICAL FOUNDATIONS FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE SKILLS IN WORLD SCIENCE. International journal of artificial intelligence, 4(10), 10-13.
18. Safar o'g'li, K. U. (2024). FEATURES OF THE PROCESS OF DEVELOPING CREATIVE ABILITIES IN NATIVE LANGUAGE LESSONS. International journal of artificial intelligence, 4(10), 6-9.