

**Чжен Елена Витальевна**  
**Кандидат педагогических наук,**  
**Доцент НамГУ**

**НАУЧНО-ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ  
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ УПРАЖНЕНИЙ В  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

***Аннотация:** Статья посвящена актуальной проблеме современной методики преподавания русской и литературы – инновационным технологиям в обучении, их методам и приемам. Рассматриваются функции игры, ее значение для психического развития и формирования личности школьников общеобразовательных школ.*

***Ключевые слова:** Инновационные технологии, дидактическая игра, психическое развитие, формирование личности ребенка, эксперимент, современный урок литературы.*

**Elena Vitalievna Chjen**  
**Pedagogika fanlari nomzodi,**  
**NamDU dotsenti**

**O'RTA TA'LIM MAKTABIDA DIDAKTIK O'YINLAR VA O'ZIQARLI  
MASHQLARDAN FOYDALANISHNING ILMIY-NAZARIY ASOSLARI.**

***Annotatsiya:** Ushbu maqola zamonaviy rus tili va adabiyotini o'qitish usullarining dolzarb muammosi - o'qitishning innovatsion texnologiyalari, usullari va usullarini o'rganadi. Umumta'lim maktablarida o'yinning vazifalari va uning o'quvchilarning aqliy rivojlanishi va shaxsini shakllantirishdagi ahamiyatini o'rganadi.*

**Kalit so'zlar:** Innovatsion texnologiyalar, didaktik o'yin, aqliy rivojlanish, bola shaxsini shakllantirish, eksperiment, zamonaviy adabiyot darsi.

**Elena Vitalievna Chjen**

**Candidate of Pedagogical Sciences,**

**Associate Professor at NamSU**

## **SCIENTIFIC AND THEORETICAL BASIS FOR THE USE OF DIDACTIC GAMES AND ENTERTAINING EXERCISES IN A SECONDARY SCHOOL**

**Abstract:** This article explores a pressing issue in modern Russian language and literature teaching methods—innovative teaching technologies, methods, and techniques. It examines the functions of play and its importance for the mental development and personality formation of students in comprehensive schools.

**Key words:** Innovative technologies, didactic game, mental development, formation of a child's personality, experiment, modern literature lesson.

### **Введение**

Поиск новых форм и приемов организации урока в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свободной школе, к которой мы идем, каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять

нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

### **Анализ избранной проблемы**

Большое образовательное значение имеет дидактическая игра, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Современное состояние проблемы тесно связано с ориентацией на гуманизацию процесса преподавания и всего образовательного процесса в Узбекистане. Это находит свое отражение в Документах и указах Президента и Указах РУз. Например, в Постановлении Президента Республики Узбекистан от 20 апреля 2017 года № ПП-2909 «О мерах по дальнейшему развитию системы высшего образования» (2017).

Актуальность избранной проблемы нами проанализирована на примере различных современных исследований: в работах Т.А. Бую «Игра в эстетическом воспитании младшего школьника», А. Масленниковой «Педагогические и образовательные технологии: определение и классификация», В. Оконь «Введение в общую дидактику» и др.

### **Методы исследования**

Основными методами исследования явилось обобщение педагогической деятельности передового опыта ведущих учителей – словесников, экспериментальная работа, статистический анализ избранной проблемы.

### **Результаты исследования**

Дети учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом.

Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремлении подражать любимым

героям. Все это делает игру важным средством создания направленности ребенка, который начинает складываться еще в детстве.

Игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения.

Слово «игра», «играть» в русском языке чрезвычайно многозначны. Слово «игра» употребляется в значении развлечения, в переносном значении. В.Оконь [4, 75] говорит, что понятие об «игре» вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так у древних греков слово «игра» означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас называется «придаваться ребячеству». У евреев слово «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. В последствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, - с одной стороны не претендующих на тяжелую работу, с другой – доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот круг понятий стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического, воспроизведения героев на сцене театра.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначенными словом «игра», мы в данном исследовании не рассматриваем в научном плане разграничения этих видов деятельности, так как не имеем в науке достаточно удовлетворительного объяснения разных форм игры.

Исследования путешественников и этнографов, содержащие материал о положении ребенка в обществе, находящемся на относительно низком уровне истории развития, дают достаточно оснований для гипотезы о возникновении и развитии детской игры. На разных стадиях развития общества, когда основным способом добывания пищи являлось собирательство с применением простейших орудий, игры не существовало. Дети рано включались в жизнь взрослых. Усложнение орудий труда, переход

к охоте, скотоводству, мотыжному земледелию привели к существенному изменению положения ребенка в обществе. Возникла потребность в специальной подготовке будущего охотника, скотовода и т.п. В связи с этим взрослые начали изготавливать орудия, являющиеся точной копией орудий взрослых, но меньшего размера, специально приспособленных для детей. Возникли игры – упражнения. Детские орудия увеличивались вместе с ростом ребенка, постепенно приобретая все свойства орудий труда взрослых. Общество в целом чрезвычайно заинтересовано в подготовке детей к участию в будущем в самых ответственных и важных областях труда, и взрослые всячески содействуют играм-упражнениям детей, над которыми надстраиваются игры-соревнования, являющиеся своеобразным экзаменом и общественным смотром достижения детей. В дальнейшем появляются сюжетно-ролевая (или сюжетная) игра. Игра, в которой ребенок принимает на себя и выполняет роль, соответственно каким-либо действиям взрослых. Дети, предоставленные самим себе, объединяются и организуют свою особую игровую жизнь, воспроизводящую в основных чертах общественного отношения и трудовую деятельность взрослых [2, 328].

### **Выводы**

Историческое развитие игры не повторяется. В онтогенезе хронологически первой является ролевая игра, служащая главнейшим источником формирования социального сознания ребенка в дошкольном возрасте [3, 14].

Таким образом, детство неотделимо от игры. Чем больше детства в культуре, тем важнее игра для общества.

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит вглубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средство воспитания. В различных педагогических

системах игре придавалась разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место в игре.

Игре приписывают самые разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти её место в общей системе воспитательной работы учреждений для детей.

Необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребёнка, которые по преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития.

Главнейшим является значение игры для мотивационно-потребностной сферы ребенка. Проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план [ 2, 36].

В основе трансформации игры при переходе от периода дошкольного к школьному детству лежит расширение круга человеческих предметов. Овладение навыками исследовательской деятельности в средних классах идет через игру. Теперь перед ребенком встает задача исследовать мир, который осознается теперь в ходе его дальнейшего психического развития как расширение круга предметов, с которыми ребёнок хочет действовать самостоятельно. В основе этой деятельности теперь лежит «открытие» ребенком нового мира, мира взрослых с их деятельностью, их функциями, их отношениями. Ребенок на границе перехода от предметной к ролевой игре еще не знает ни общественных отношений взрослых, ни общественных функций, ни общественного смысла их деятельности. Он действует в направлении своего желания, объективно ставит себя в положение взрослого, при этом происходит эмоционально-действенная ориентация в отношении

взрослых и смыслах их деятельности. Здесь интеллект следует за эмоционально-действенным переживанием. Игра выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка. В ней происходит первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Гипотетически можно представить себе, что именно в игре происходит переход от непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности.

Итак, в ходе экспериментальной работы мы пришли к следующей классификации основных этапов, через которые должно проходить формирование всякого умственного действия и связанного с ним понятия:

- этап формирования действия на материальных предметах или их материальных моделях-заместителях;
- этап формирования того же действия в плане вербальной и невербальной речи;
- этап формирования собственно умственного действия.

Рассматривая действия ребенка в игре, легко заметить, что ребенок уже действует со значениями предметов, но еще опирается при этом на их материальные заместители - игрушки. Анализ развития действий в игре показывает, что опора на предметы - заместители и действия с ними все больше сокращаются.

Если на начальных этапах развития требуется предмет - заместитель и относительно развернутое действие с ним, то на более позднем этапе развития игры, предмет выступает через слова - название уже как знак вещи, а действие - как сокращенные и обобщенные жесты, сопровождающиеся

речью. Таким образом, игровые действия носят промежуточный характер, приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся на внешние действия.

Путь развития к действиям в уме оторванными от предметов значениями есть одновременно возникновение предпосылок для становления воображения. Игра выступает как такая деятельность, в которой происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на новый, более высокий этап - умственных действий с опорой на речь. Функциональное развитие игровых действий вливается онтогенетическое развитие, создавая зону ближайшего развития умственных действий.

В игровой деятельности происходит существенная перестройка поведения ребенка - оно становится произвольным. Под произвольным поведением необходимо понимать поведение, осуществляющееся в соответствии с образом и контролируемое путем сопоставления с этим образом как этапом.

Игра представляет собой первую доступную для школьника форму деятельности, которая предполагает сознательное воспитание и усовершенствование новых действий.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, а также формирует новое исследовательское отношение к изучаемому предмету. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свою основу, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Мирзиёев Ш.М. Постановление Президента Республики Узбекистан от 20 апреля 2017 года № ПП-2909 «О мерах по дальнейшему развитию системы высшего образования» - Т., 2018

2. Бую Т.А. Игра в эстетическом воспитании младшего школьника // Начальная школа. – М.: Педагогика и технологии, 2019. - №2.
3. Масленникова А. Педагогические и образовательные технологии: определение и классификация // Директор школы. – М.: Знание, 2024.
4. Оконь В. Введение в общую дидактику / Пер. С. Кольского. – М.: Высшая школа, 2016.