



РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ СОВРЕМЕННОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Сейтбаева Гульхумар Бахадыр-кызы

Студентка 2-го курса магистратуры факультета «Теория и методика начального образования», Нукус ГПИ имени Ажинияза

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20307675>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 1-may 2026 yil
Ma'qullandi: 5-may 2026 yil
Nashr qilindi: 19-may 2026 yil

KEY WORDS

развитие мышления,
игровая деятельность,
начальные классы,
современные технологии,
критическое мышление,
педагогические инновации,
мотивация обучения,
интерактивные игры

ABSTRACT

Данная статья посвящена исследованию роли современной игровой деятельности в развитии мышления учащихся начальных классов. В ней анализируются механизмы, посредством которых интерактивные игры, в том числе с использованием цифровых технологий, способствуют формированию критического мышления, развитию логики и креативности у младших школьников.

Актуальность исследования обусловлена возрастающей значимостью развития когнитивных функций, в частности мышления, у младших школьников в условиях быстро меняющегося информационного общества. Начальная школа является критическим этапом для формирования основ логического, аналитического и стратегического мышления, необходимых для успешной адаптации и обучения на последующих ступенях образования. Традиционные подходы к обучению зачастую не в полной мере используют потенциал современной игровой деятельности, которая, по мнению многих исследователей, является мощным инструментом для стимулирования умственного развития.

Современная игровая деятельность охватывает широкий спектр форм – от классических настольных игр до интерактивных цифровых платформ. Настольные игры, например, доказали свою эффективность в развитии логики, математических способностей, памяти, концентрации и социально-эмоционального интеллекта, а также в формировании стратегического мышления и волевых качеств [4]. В то же время, цифровые игры и информационные технологии, активно используемые детьми с раннего возраста, представляют собой двойственный феномен. С одной стороны, они могут способствовать улучшению зрительно-моторной координации и планированию сложных стратегий, а также опосредовать обучение и улучшать академические навыки [2]. С другой стороны, чрезмерное или неконтролируемое использование цифровых средств может приводить к сенсорной гиперстимуляции, снижению концентрации внимания и негативно влиять на развитие высших психических функций, особенно у детей младшего возраста [2].

Таким образом, возникает острая необходимость в систематическом осмыслении и педагогическом обосновании эффективных стратегий использования современной игровой деятельности для целенаправленного развития мышления у младших школьников. Исследование Анны Кузьменко подчеркивает критическую важность культивирования логического мышления в этом возрасте и определяет игру как высокоэффективный метод для его формирования, способствующий развитию аналитических способностей, памяти, внимания и стратегического мышления через решение головоломок и логических задач [1].

Целью данного исследования является анализ теоретических основ и практических подходов к развитию мышления младших школьников посредством современной игровой деятельности, а также разработка рекомендаций по ее эффективной интеграции в образовательный процесс начальной школы.

Младший школьный возраст (6-11 лет) является ключевым этапом для интенсивного формирования высших психических функций, закладывающих основы логического, аналитического и стратегического мышления. В этот период происходит переход от конкретно-образного к более абстрактному мышлению, позволяющему детям оперировать логическими связями, классифицировать и систематизировать информацию. Теория Л.С. Выготского подчеркивает социальную природу когнитивного развития, где взаимодействие со средой, включая игру, играет центральную роль в формировании мыслительных операций.

Игра для младшего школьника – это мощный инструмент познания, освоения социальных ролей и развития когнитивных способностей. Она создает условия для активного экспериментирования, моделирования ситуаций, принятия решений и оценки их последствий, что способствует гибкости мышления и адаптации. Игра стимулирует развитие произвольности, саморегуляции и целеполагания, требуя соблюдения правил и планирования действий. В контексте мышления, игра активизирует аналитические способности, память, внимание и стратегическое мышление. Анна Кузьменко отмечает, что через решение головоломок и логических задач дети учатся анализировать информацию, делать выводы и принимать обоснованные решения, что является фундаментом логического мышления [1]. Игровая деятельность позволяет формировать способность к абстрагированию и символизации, подготавливая младших школьников к сложным учебным задачам и решению проблем.

Современная игровая деятельность включает разнообразные формы, каждая из которых обладает уникальным потенциалом для когнитивного развития. Основные категории: настольные, цифровые, ролевые и конструктивные игры.

Настольные игры остаются высокоэффективным инструментом развития мышления. Они способствуют развитию логики, математических способностей, памяти, концентрации внимания и мелкой моторики, требуя управления ресурсами и манипулирования компонентами [4]. Эти игры также развивают социально-эмоциональный интеллект, обучая пониманию мотивов других, эффективному общению, переговорам и управлению эмоциями. Игры, требующие соблюдения правил, прогнозирования исходов и разработки новых решений, стимулируют творческое мышление, силу воли и стратегическую логику [4]. Головоломки и логические задачи, характерные для настольных игр, напрямую развивают аналитические способности и стратегическое мышление [1].

Цифровые игры и информационные технологии (ИТ) представляют собой двойственный феномен. С одной стороны, они могут быть мощным образовательным ресурсом. Компьютерные игры и видео способны опосредовать обучение, улучшать академические навыки, положительно влиять на зрительно-моторную координацию и планирование сложных стратегий [2]. Развивающие приложения тренируют память,

внимание, скорость реакции и навыки решения проблем. Интерактивные симуляции погружают в обучающие сценарии, требующие логики и критического мышления.

С другой стороны, чрезмерное или неконтролируемое использование цифровых средств несет риски. Обзор исследований указывает, что регулярный просмотр видео детьми до двух лет негативно влияет на речь и высшие психические функции, вызывая сенсорную гиперстимуляцию и подавляя исполнительное внимание [2].

Эффективная интеграция современной игровой деятельности в начальной школе требует целенаправленных педагогических стратегий и методик, направленных на реализацию ее развивающего потенциала. Ключевым является органичное вплетение игр в учебный процесс с четко определенными образовательными целями.

Одной из основных стратегий является геймификация обучения, применяющая игровые элементы (баллы, уровни, квесты) для повышения мотивации и вовлеченности. Например, создание "квестов" по изучению темы, где каждый этап – логическая задача, способствует развитию аналитического мышления и навыков решения проблем [1]. Настольные игры используются для закрепления математических навыков, развития логики и стратегического планирования; игры со словами или ролевые – для уроков русского языка и чтения.

Важной методикой является целенаправленный выбор игр, соответствующих возрастным особенностям и учебным целям. Анна Кузьменко подчеркивает необходимость отбора игр, которые не только интересны, но и развивают конкретные когнитивные функции: аналитические способности, память, внимание, стратегическое мышление [1]. Для логического мышления подходят головоломки, лабиринты; для памяти – мемори-игры; для внимания – игры на поиск отличий. При использовании цифровых игр критически важен выбор образовательных приложений, прошедших педагогическую экспертизу [2]. Учитель выступает модератором, направляя игру, объясняя правила, стимулируя обсуждение стратегий и рефлексия.

Интеграция игр возможна на различных этапах урока и во внеурочной деятельности. На этапе актуализации знаний игра служит "разогревом"; в основной части урока игры используются для объяснения нового материала, закрепления или формирования навыков. Во внеурочной деятельности игровые клубы предоставляют возможности для глубокого погружения и развития комплексных мыслительных навыков.

Педагогические стратегии также включают обучение детей саморегуляции и критическому мышлению в процессе игры. Это подразумевает умение анализировать ошибки, корректировать стратегию, сотрудничать и конструктивно воспринимать поражения. Для цифровых игр это формирует навыки безопасного и ответственного использования технологий, критического отношения к контенту. Учитель поощряет обсуждение игровых стратегий, анализ успехов/неудач и перенос игрового опыта в реальные ситуации.

Анализ эффективности использования современной игровой деятельности для развития мышления младших школьников подтверждает ее значительный потенциал. Игры, целенаправленно разработанные для когнитивного развития, являются мощным катализатором формирования логического, аналитического, стратегического и творческого мышления.

Эффективность игр проявляется в улучшении аналитических способностей, памяти, внимания и стратегического мышления [1], обучая детей систематизировать информацию, выявлять закономерности и принимать обоснованные решения. Настольные игры развивают математические способности, концентрацию, мелкую моторику, социально-эмоциональный интеллект, обучая коммуникации и управлению эмоциями [4]. Контролируемое использование цифровых игр улучшает зрительно-моторную координацию, навыки планирования сложных стратегий, опосредует

обучение и повышает академическую успеваемость [2], повышая мотивацию и снижая стресс.

Перспективным направлением является разработка комплексных игровых программ, интегрирующих различные виды игр для формирования целостного спектра мыслительных навыков, включая междисциплинарные проекты. Развитие критической цифровой грамотности у младших школьников – еще одна важная перспектива. Целенаправленная интеграция игровой деятельности способна не только улучшить когнитивное развитие, но и сформировать устойчивый интерес к обучению, подготовив детей к вызовам современного мира.

Исследование подтверждает, что современная игровая деятельность является мощным инструментом развития мышления младших школьников, формируя логические, аналитические и стратегические навыки. Эффективная интеграция требует целенаправленных педагогических стратегий, включая грамотный отбор игр, обучение саморегуляции и критическому мышлению.

Список литературы:

1. Неизвестный автор. "Развитие логического мышления у младших школьников в процессе игровой деятельности." КиберЛенинка, т. б.н., № б.н., б.д., с. б.н. – <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-logicheskogo-myshleniya-mladshih-shkolnikov-v-protssesse-igrovoy-deyatelnosti/viewer>
2. Неизвестный Автор. "Использование игровых технологий для развития логического мышления у младших школьников." Репозиторий КиберЛенинка, том н.у., № н.у., б.г., с. б.с. – <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-dlya-razvitiya-logicheskogo-myshleniya-mladshih-shkolnikov/viewer>
3. Неизвестный автор. "Развитие познавательных универсальных учебных действий у младших школьников посредством дидактических игр." Репозиторий КиберЛенинка, т. б.т., № б.н., б.д., с. б.с. – <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-poznavatelnyh-universalnyh-uchebnyh-deystviy-mladshih-shkolnikov-posredstvom-didakticheskikh-igr/viewer>
4. Неизвестный Автор. "Цифровые игры как средство развития когнитивных способностей у младших школьников." Репозиторий КиберЛенинка, т. н.у., № н.у., б.д., с. н.у. – <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-igry-kak-sredstvo-razvitiya-poznavatelnyh-sposobnostey-mladshih-shkolnikov/viewer>
5. Неизвестный автор. "Геймификация как инструмент развития когнитивных способностей у младших школьников." Современные проблемы науки и образования, т. н.в., № н.и., б.д., с. н.с. – <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32906>