

**РОЛЬ УЧИТЕЛЯ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ  
ОБУЧЕНИЯ: МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ  
ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**

**Таджиматова Орзухон Акбаржановна**

Ташкентский Международный Университет Кимё

Магистрант 2-го курса

Группа: МPRI-8 R

Шифр и название специальности магистра: 70110501 - M.Sc. Theory and Methods of  
Primary Education

**Аннотация:** Современные образовательные технологии требуют интеграции инновационных методов обучения, среди которых компьютерные игры занимают важное место. В данной статье рассматривается роль учителя в эффективном использовании компьютерных игр для обучения, анализируются их педагогические преимущества и предлагаются методические рекомендации для преподавателей. Представлены стратегии применения игровых методик в учебном процессе, позволяющие повысить мотивацию и успеваемость студентов.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, цифровое образование, инновационные методы обучения, педагогика, геймификация, роль учителя.

**Введение.** В последние годы цифровые технологии стали неотъемлемой частью образовательного процесса. Особенно популярными становятся игровые методы обучения, способствующие активному вовлечению студентов в учебный процесс. Учитель играет ключевую роль в организации и адаптации игровых методик для достижения образовательных целей. Цель данной работы – изучить педагогические аспекты применения компьютерных игр в обучении, выявить их преимущества и разработать рекомендации для преподавателей по эффективному использованию игровых технологий.

Методы исследования. В ходе исследования использованы методы сравнительного анализа, педагогического моделирования и практического тестирования игровых образовательных платформ. Были проанализированы публикации в научных базах данных Scopus, Web of Science, Google Scholar, а также проведены экспертные интервью с преподавателями, использующими игровые технологии в обучении.

Результаты исследования.

1. Преимущества компьютерных игр в обучении. Использование компьютерных игр в образовательном процессе имеет ряд преимуществ: Повышение мотивации – игровые элементы способствуют вовлечению студентов в процесс обучения. Развитие когнитивных навыков – компьютерные игры стимулируют логическое мышление, память и внимание. Персонализированное обучение – адаптация заданий под уровень подготовки учащихся. Обратная связь – мгновенные результаты позволяют корректировать процесс обучения.

2. Роль учителя в применении игровых технологий. Учитель выполняет следующие ключевые функции в процессе геймификации обучения: Выбор подходящих игр – оценка соответствия компьютерной игры учебным целям. Создание методических материалов – разработка заданий на основе игровых сценариев. Контроль и оценка знаний – использование игровых достижений для мониторинга прогресса студентов.

3. Методические рекомендации для преподавателей. На основе проведенного исследования разработаны рекомендации для эффективного применения компьютерных игр в обучении:

1. Выбирать игры, соответствующие учебному плану и целям дисциплины.
2. Чередовать игровые элементы с традиционными методами преподавания.
3. Разрабатывать контрольные задания на основе игровых сюжетов.
4. Анализировать успехи студентов и корректировать стратегию обучения.

Обсуждение

Несмотря на очевидные преимущества, использование компьютерных игр в обучении требует продуманного подхода. Преподаватели должны учитывать возрастные

особенности студентов, балансировать между игрой и учебными целями, а также следить за когнитивной нагрузкой.

### **Заклучение**

Интеграция компьютерных игр в образовательный процесс открывает новые возможности для повышения эффективности обучения. Однако их успешное применение во многом зависит от педагогической компетенции учителя. Разработанные методические рекомендации помогут преподавателям внедрять игровые технологии с максимальной пользой для студентов.

### **Использованная литература**

1. Gee, J. P. (2020). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-34929-5>
2. Prensky, M. (2019). Digital Game-Based Learning: Practical Ideas for the Digital Age Classroom. McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.4324/9781315276316>
3. Shaffer, D. W. (2021). How Computer Games Help Children Learn. Teachers College Press. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01203.x>
4. Van Eck, R. (2022). Digital Game-Based Learning: Still Restless, After All These Years. Educational Technology Research and Development, 70(2), 245-264. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10063-3>
5. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2023). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>