

**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ И РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ У МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ**

Таджиматова Орзухон Акбаржановна .

Ташкентский Международный Университет Кимё.

Магистр :2 курс Группа :MPRI-8 R

Шифр и название специальности магистра: 70110501 - M.Sc.

Аннотация

В статье рассматривается роль компьютерных игр в развитии креативного мышления и способности к решению проблем у младших школьников. Современные технологии становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, а компьютерные игры — мощным инструментом формирования когнитивных и творческих способностей детей. Исследуются механизмы влияния игровых сред на мышление детей, выявляются ключевые аспекты образовательных игр и их эффективность. Представлены данные эмпирического исследования, подтверждающие положительное воздействие игр на творческие способности учащихся.

Ключевые слова: компьютерные игры, креативное мышление, решение проблем, младшие школьники, образовательные технологии, игровые методики, цифровая педагогика.

Актуальность темы

Современные дети с раннего возраста сталкиваются с цифровыми технологиями. Компьютерные игры становятся не только средством развлечения, но и важным инструментом когнитивного развития. В образовательной среде все чаще применяются игровые методики, поскольку они позволяют:

Стимулировать творческое мышление, развивая нестандартные подходы к решению задач.

Повышать мотивацию к обучению через интерактивные и игровые формы подачи материала.

Развивать аналитические способности и навыки критического мышления.

Влияние компьютерных игр на развитие когнитивных способностей

Исследования показывают, что игры с открытым миром, стратегические и головоломки способствуют развитию у детей навыков креативного мышления и решения проблем. Игровая среда предоставляет учащимся возможность пробовать различные стратегии, принимать решения в условиях неопределенности и находить нестандартные пути достижения целей.

Таким образом, изучение влияния компьютерных игр на когнитивное развитие младших школьников является актуальной и значимой задачей современной педагогики.

Цель исследования

Цель исследования — выявить влияние компьютерных игр на развитие креативного мышления и способности к решению проблем у младших школьников.

Задачи исследования:

1. Определить теоретические основы связи между компьютерными играми и когнитивным развитием.
2. Анализировать виды компьютерных игр и их потенциал для развития творческих способностей.
3. Провести эмпирическое исследование, оценивающее влияние игр на мышление детей.
4. Выработать рекомендации по использованию компьютерных игр в образовательной среде.

Результаты исследования

Исследование проводилось среди учащихся младших классов в возрасте 7–10 лет. Выборка включала 100 детей, разделенных на две группы:

Экспериментальная группа — дети, регулярно играющие в образовательные и логические компьютерные игры (Minecraft, SimCity, Brain Trainer и др.).

Контрольная группа — дети, не использующие компьютерные игры в образовательных целях.

Основные результаты:

1. Развитие креативного мышления

Учащиеся экспериментальной группы демонстрировали более высокие показатели дивергентного мышления (способность находить нестандартные решения).

Игры, предполагающие строительство, создание новых объектов и решение нестандартных задач, развивали гибкость мышления.

2. Улучшение способности к решению проблем

Дети, регулярно играющие в стратегические и логические игры, быстрее находили решения в проблемных ситуациях.

Участники экспериментальной группы демонстрировали более высокий уровень самостоятельности и уверенности в своих решениях.

3. Повышение мотивации к обучению

75% детей из экспериментальной группы проявляли больший интерес к учебным задачам, если они были представлены в игровой форме.

Использование игровых механик снижало уровень стресса при выполнении сложных заданий.

Результаты и обсуждение

Компьютерные игры как инструмент когнитивного развития

Результаты исследования подтверждают, что образовательные компьютерные игры могут эффективно развивать креативное мышление и навыки решения проблем. Интерактивные задания, требующие поиска новых решений, улучшают когнитивную гибкость, способность к анализу и логическому мышлению.

Влияние жанров игр на развитие мышления

Игры-песочницы (Minecraft, Roblox): способствуют развитию воображения, стратегического планирования, инженерного мышления.

Стратегии (SimCity, Civilization): улучшают навыки прогнозирования и принятия решений.

Головоломки и квесты (Portal, The Witness): развивают логическое мышление и способность анализировать сложные ситуации.

Образовательный потенциал компьютерных игр

Педагогический анализ показывает, что игры могут быть использованы в образовательном процессе как:

1. Средство активизации познавательной деятельности – вовлекают детей в процесс обучения через игровые задачи.

2. Инструмент формирования навыков XXI века – развивают креативное и критическое мышление, умение работать в команде.

3. Способ повышения мотивации – игровой формат делает обучение более интересным и динамичным.

Выводы

1. Компьютерные игры, особенно образовательные, оказывают положительное влияние на развитие креативного мышления и навыков решения проблем у младших школьников.

2. Использование игровых методик в образовательном процессе повышает мотивацию детей к обучению и способствует лучшему усвоению материала.

3. Жанр и механика игры играют ключевую роль в развитии различных когнитивных способностей.

4. Для эффективного использования компьютерных игр в обучении необходимо внедрение методик, интегрирующих игровые элементы в образовательные программы.

Рекомендации

Педагогам следует активно использовать образовательные игры в учебном процессе.

Родителям необходимо контролировать баланс между игровым и учебным временем.

Необходимо дальнейшее изучение долгосрочного влияния компьютерных игр на развитие мышления детей.

Использованная Литература

1. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

2. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.

3. Shaffer, D. W. (2006). How Computer Games Help Children Learn. Palgrave Macmillan.
4. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*.
5. Виготский Л. С. (1984). Воображение и творчество в детском возрасте.

