

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/2>

DIDACTIC GAMES AS A MEANS OF DEVELOPING COGNITIVE ACTIVITY

Mirzaeva Manzura Akhmatzhanovna

Lecturer, Department of Preschool Education,

Karshi State University

mirzayevamanzura1973@gmail.com

Abstract

This paper examines didactic games as an effective means of developing learners' cognitive activity. It explores the essence of the didactic game, its role in the educational process, and its impact on fostering an interest in learning. Particular attention is paid to the development of cognitive processes such as attention, memory, thinking, imagination, and speech. The paper notes that the use of game-based methods helps boost motivation, stimulate independent student activity, and create a favorable educational environment. It analyzes the main types of didactic games and the specifics of their application at various stages of learning. The conclusion is drawn that didactic games serve as a vital pedagogical tool, ensuring the effective acquisition of knowledge and the development of children's cognitive activity.

Keywords: Didactic game, cognitive activity, learning, personal development, motivation, educational process, game-based technologies, learners.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

Мирзаева Манзура Ахматжановна

Каршинский Государственный университет преподаватель кафедры

дошкольное образование

mirzayevamanzura1973@gmail.com

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaopenaccess.com/index.php/2>

Анотация

В данной работе рассматриваются дидактические игры как эффективное средство развития познавательной активности обучающихся. Раскрывается сущность дидактической игры, её роль в образовательном процессе и влияние на формирование интереса к обучению. Особое внимание уделяется развитию таких познавательных процессов, как внимание, память, мышление, воображение и речь. Отмечается, что использование игровых методов способствует повышению мотивации, активизации самостоятельной деятельности учащихся и созданию благоприятной образовательной среды. Анализируются основные виды дидактических игр и особенности их применения на различных этапах обучения. Сделан вывод о том, что дидактические игры являются важным педагогическим инструментом, обеспечивающим эффективное усвоение знаний и развитие познавательной активности детей.

Ключевые слова: дидактическая игра, познавательная активность, обучение, развитие личности, мотивация, образовательный процесс, игровые технологии, учащиеся.

Познавательная деятельность - это не только процесс усвоения знаний, умений и навыков, а, главным образом, приобретение знаний самостоятельно или под тактичным руководством взрослого, осуществляемого в процессе сотрудничества, сотворчества. Одна из важных задач современного дошкольного воспитания – создание таких условий, которые способствовали бы развитию ребенка, раскрытию его творческого потенциала. У детей дошкольного возраста важное значение имеет развитие познавательных процессов, таких как: память, внимание, мышление, речь. Познавательные процессы позволяют проигрывать в уме

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaopenaccess.com/index.php/2>

ход деятельности, свои действия и поведение, предвидеть результаты своих действий и управлять ими по мере выполнения.

Познавательные способности дошкольников — это основа для активного восприятия, запоминания, мышления и решения задач. Этот процесс проходит путь от любопытства до глубокой познавательной активности. В дошкольном возрасте закладываются базовые логические операции, произвольное внимание и творческое воображение.

Актуальность данной проблемы заключается в том, что в дошкольном возрасте игра является ведущим видом деятельности, которая служит основным способом познания мира.

Дидактические игры, воздействуя на эмоциональную, интеллектуальную сферу детей, стимулируют их деятельность, в процессе которой формируется самостоятельность принятия решений, усваиваются и закрепляются полученные знания, вырабатываются умения и навыки (дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать). Дидактическая игра помогает проявлять познавательную активность в самостоятельной деятельности, расширять собственные познавательные интересы и потребности, развивает интегративные качества ребенка, воспитывает, социализирует, развлекает. Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля.

Современному обществу необходимы люди, имеющие высокий общеобразовательный и профессиональный уровень подготовки, способные к решению сложных социальных, экономических, политических, научно-технических вопросов.

Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется в учебной деятельности. Поэтому перед воспитателями дошкольных образовательных учреждений в условиях реализации программы воспитания ДОО встает главная задача:

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaopenaccess.com/index.php/2>

формирование у детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности.

Исследования, посвященные изучению эмоциональных особенностей детей до года, имеют давнюю историю. Среди исследователей, внесших вклад в эту область, можно назвать Н. Фигурина, М. Денисову, М. Кистяковскую, А. Валлона, Д. Эльконина, Е. Аркина, С. Файанса, С. Бюлер и Ф.С. Файанса. В ходе экспериментов детям на расстоянии около 9 см демонстрировали привлекательные игрушки, на которые они реагировали движениями всего тела. При увеличении расстояния до 60 см наблюдалось угасание интереса, вялость, апатия, бледность. Ребенок оставался равнодушным к большой игрушке, находящейся рядом с ним. Важно отметить, что чем меньше расстояние до объекта, тем сильнее эмоциональная реакция и интерес ребенка.

Игра - ведущая деятельность детей дошкольного возраста, именно в игре создаются наиболее благоприятные предпосылки для формирования разнообразных психических свойств и качеств личности. В связи с этим в отечественной психологии и педагогике огромное значение придается реализации развивающего характера игры в развитии познавательной сферы детей (Выготский Л. С., Аркин Е. А., Леонтьев А. Н.).

Одной из основных форм обучения детей дошкольного возраста является дидактическая игра. Дидактические игры – это игры обучающие, направленные на расширение, углубление и систематизацию представлений детей об окружающем, на воспитание познавательных интересов и развитие познавательных способностей.

Многочисленными исследованиями психологов доказано, что именно в период дошкольного детства закладывается фундамент всей познавательной сферы ребёнка. Ведь важно не только, какими знаниями владеет ребенок к моменту поступления в школу, а готов ли он к получению новых знаний, умеет ли рассуждать, доказательно мыслить, догадываться,

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/2>

высказывать свое мнение, проявлять умственное напряжение, фантазировать, делать самостоятельные выводы, строить замыслы сочинений, рисунков, конструкций. Все это предполагает определенную степень сформированности познавательных процессов (восприятия, внимания, памяти, воображения, мышления, а так же речи).

В планировании воспитательно-образовательной работы с детьми значительное место отводится дидактическим играм, так как они являются эффективным средством обучения и могут быть составной частью занятия, а в группе раннего возраста - основной формой организации учебного процесса. Кроме того, в часы, отведённые для игр, дидактические игры планирую и организую как в совместной, так и в самостоятельной деятельности детей. Так же я использую игры в качестве метода закрепления, систематизации знаний детей, что позволяет отследить, насколько, правильно поняли и усвоили содержание занятий дети.

Для эффективности и результативности дидактических игр, необходимости придерживаться определенных требований к содержанию и их подбору:

1. Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для тренировки умственного развития детей в целом, а также их воспитания.
2. Наличие в дидактической игре увлекательной задачи, которая тесно связана с темой занятия, а все остальные элементы подчинены этой задаче и обеспечивают ее выполнение.
3. Сочетание дидактической значимости с занимательностью, шуткой, юмором.
4. Основой содержания дидактических игр выступает окружающая действительность (природа, люди, их взаимоотношения, быт, труд, события общественной жизни и др.).

При осуществлении образовательной деятельности с детьми необходимо руководствоваться следующими педагогическими принципами: •

Eureka Journal of Education & Learning Technologies (EJELT)

ISSN 2760-4918 (Online)

Volume 2, Issue 6, June 2026



This article/work is licensed under CC by 4.0 Attribution

<https://eurekaoa.com/index.php/2>

- от простого к сложному;
- от знакомого к новому;
- от совместных действий к самостоятельной деятельности.

Методом педагогического наблюдения с уверенностью скажу, что дидактическая игра является эффективным методом развития познавательной деятельности.

Использованная литература

- 1.Выготский Лев Семёнович Психология развития ребёнка. — М.: Эксмо, 2018.
- 2.Михайленко Наталья Яковлевна Организация сюжетной игры в детском саду. — М.: Просвещение, 2009.
- 3.Qodirova, M. Didaktik o'yinlar va ularning bolalar rivojlanishidagi o'rni. — Toshkent: Ilm ziyo, 2020
- 4.Mirziyoyeva S. Bolalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishda o'yinlarning ahamiyati. —Toshkent: Sharq, 2020.