

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАНИЯ

Каримов Абубакр Козимжанович

Тулабоев Юсуф Махкамалиевич

Студенты ТГПУ имени Низами

Компьютерные игры давно перестали быть просто развлечением и стали мощным инструментом для образования и обучения. Они активно используются в различных образовательных программах по всему миру, в том числе и в формальном образовании. Вот некоторые способы, которыми компьютерные игры влияют на образование:

Игры активизируют в нашем мозге выработку различных гормонов:

Дофамин — гормон достижений. Когда он вырабатывается в обучении? Например, человек видит на прогресс-баре, что до прохождения курса осталось всего лишь 10%. Студент смотрит на свой прогресс и понимает, что проделал большую работу и близка цель — завершение курса.

Эндорфин — гормон радости или избавления от боли. Это основная причина, почему человек привязывается к играм. К примеру, студент радуется достигнутой цели, когда получил баллы за выполненное задание или прошел очередной уровень.

Серотонин — гормон социального статуса. Например, он вырабатывается, когда человек занимает лидирующую позицию в общем рейтинге или получает бейдж за то, что обучался 10 дней подряд [1].

Улучшает критическое мышление.

Одним из ключевых преимуществ компьютерных игр является их способность развивать навыки критического мышления. Игры часто ставят перед игроками сложные задачи и препятствия, требующие быстрого анализа и принятия решений. Будь то решение головоломок, разработка стратегии в стратегических играх в реальном времени или принятие решений за доли секунды в экшн-играх, игрокам необходимо критически мыслить, чтобы прогрессировать. Эта постоянная стимуляция и практика решения проблем

могут привести к улучшению когнитивных способностей и в других сферах жизни [2].

#### Подготовка к будущим профессиям

Грин, ныне психолог в Висконсинском университете в Мадисоне, отмечает, что игры могут помочь в подготовке специалистов, чья работа связана с повышенным визуальным вниманием — например, хирургов, правоохранителей или военных. Последнее, кстати, подтверждается даже на весьма высоком уровне. «Способность быстро усваивать информацию, реагировать и координировать действия, оставаясь при этом спокойным в условиях давления, часто является признаком людей, которые хорошо играют [3].

Игры развивают проблемно-ориентированное мышление и способность принимать решения в условиях неопределенности.

Во время игры игроки постоянно сталкиваются с различными сложностями и задачами, которые требуют быстрых и эффективных решений. Игры учат анализировать ситуацию, находить варианты решений, принимать решения под давлением времени. Это очень полезные навыки для повседневной жизни, ведь каждый из нас сталкивается с проблемами и задачами, требующими логического мышления и принятия решений.

Игры вроде Civilization или Starcraft требуют от игроков анализа ситуации, планирования и стратегического мышления для достижения победы. Некоторые игры, например Heavy Rain или Life is Strange, ставят игрока перед сложными моральными дилеммами, помогая развить способность принимать взвешенные решения. Головоломки и игры-головоломки, такие как Portal или The Witness, могут тренировать логическое мышление, способствуя развитию аналитических способностей.

Такие игры помогают игрокам тренировать свою память, логическое мышление и умение быстро реагировать на изменения в окружающей среде. Кроме того, компьютерные игры могут помочь развить творческое мышление и фантазию. Некоторые игры предоставляют игрокам возможность создавать

свои уровни или модификации игрового мира, что стимулирует их креативность и воображение.

Более того, игры с открытым миром, где игроки свободны выбирать свои действия и исследовать виртуальное окружение, способствуют критическому мышлению и способности находить нестандартные решения. Игры вроде Minecraft или LittleBigPlanet позволяют игрокам проявить свою творческую сторону, развивая воображение и креативность. Креативность является важным soft skill в различных сферах жизни, особенно в технологическом, дизайнерском и маркетинговом направлениях [4].

Использование компьютерных игр в образовательном пространстве позволяет:

- повысить положительную мотивацию учения;
- расширить объем, используемой информации;
- использовать новые формы представления информации (визуально-наглядные);
- расширить набор применяемых учебных задач;
- активно включать учащихся в учебный процесс;
- обеспечить условия для развития интеллектуальной активности, творческого мышления учащихся.

Компьютерная игра при помощи виртуальной реальности создает для ученика новый мир возможностей, где он является не только его гостем, но и участником.

Виртуальность компьютерных игр позволяет заменить традиционную форму представления знаний (учебники, рассказ) на реальное непосредственное динамичное воздействие. Ученик в ходе работы с игрой превращается из стороннего наблюдателя в создателя, влияющего ход обучения и испытывающего при этом эффект обратной связи.

Также игра способна удовлетворить потребности в познании. Она способна в необычной форме спроектировать ситуации и события (пожар, наводнение, шторм), которые маловероятно могут произойти в реальном мире

с человеком. Однако эти ситуации способны сформировать у ученика некоторые навыки и умения, которые могут ему пригодиться в реальности в случае возникновения похожего момента из игры [5].

Компьютерные игры могут быть мощным инструментом для образования, способствуя мотивации, развитию навыков и обучению через опыт. Они могут значительно обогатить образовательный процесс и сделать его более интересным и эффективным для учащихся.

В разных странах и учебных заведениях их применяют для обучения различным предметам, от математики и языков до истории и наук. Например, в США и Европе игры используются как дополнение к учебным программам, а в странах Азии, таких как Япония и Южная Корея, они стали частью официального учебного процесса.

Хотя компьютерные игры могут быть полезными в образовании, важно учитывать их недостатки и использовать их в разумных пределах, соблюдая баланс между цифровыми и традиционными методами обучения.

### Список используемой литературы

1. Иванов, А.И. Геймификация в обучении: лучше игровые приемы [Электронный ресурс]/ А.И. Иванов (дата обращения: 28.04.2024)  
URL:<https://www.unicraft.org/blog/7209/geymifikatsiya-v-obuchenii/>

2. Петров, Б.С. Преимущества компьютерных игр для навыков решения проблем [Электронный ресурс]/ Б.С. Петров URL:<https://www.smart.md/ru/the-benefits-of-pc-gaming-for-problem-solving-skills> (дата обращения: 28.04.2024)

3. Сидорова Е.Д. На заметку игроману: чему нас могут научить компьютерные игры [Электронный ресурс]/ Е.Д. Сидорова URL:<https://trends.rbc.ru/trends/education/5e3d5c5a9a794751357b8d73?from=copy> (дата обращения: 28.04.2024)

4. Кузнецова Г.Н. Какие soft skills развивают компьютерные игры [Электронный ресурс]/ Г.Н. Кузнецова

URL:<https://icegames.store/blog/kakiye-soft-skills-razvivayut-kompyutyernyye-igry>- (дата обращения: 28.04.2024)

5. Михайлов Л.М. Компьютерные игры в обучении [Электронный ресурс] / URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-v-obuchenii> (дата обращения: 28.04.2024)

6. Shahnoza, A. (2019). About one aspect of the development of students' intellectual skills using multimedia interactive tests. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol, 7(12)*.

7. Uroкова, S. B. (2020). Advantages and disadvantages of online education. *ISJ Theoretical & Applied Science, 09 (89),34-37*.

8. Kadirbergenovna, B. L. (2023, November). Methodology for organizing the process of distance education and its teaching. In *E Conference World (No. 2, pp. 160-164)*.

9. Бакиева, З. Р., & Мухаммадхўжаев, Б. Б. (2018). Возможности информационно-коммуникационных технологий в формировании личности учащихся.

10. Muratov Elvin Ilich. (2022). Problems of choosing innovative strategies for the educational process based on empirical methods. *World Bulletin of Social Sciences, 8, 101-103*. Retrieved from <https://scholarexpress.net/index.php/wbss/article/view/732>

**MUTAXASSISLIK FANLAR BO‘YICHA MASHG‘ULOTLARNI TASHKIL  
ETISHDA VERTUAL TA’LIM MUHITINI TASHKIL ETISH  
MUAMMOLARI**

*Anarkulova G.M. – Nizomiy nomidagi*

*TDPU Professional ta’lim metodikasi kafedrasi professori, p.f.n.*

*Nosirov Sayfiddin Salohiddinovich*

*Nizomiy nomidagi TDPU TMJ-302 guruh talabasi*

Ilg‘or texnologiyalar, yangi texnikalar va fan yutuqlarini ishlab chiqarishga joriy etish, xalq xo‘jaligi ba’zi tarmoqlarining rivojlanishigagina emas, balki barcha