

# Игра и воображение: влияние цифровых технологий

Маржона Шукуржанова

Научный руководитель: Р.А.Рафикова

Наманганский государственный педагогический институт

**Аннотация:** В данной работе рассматривается влияние цифровых технологий на игровую деятельность и воображение детей. Анализируется роль современных гаджетов, компьютерных игр и мультимедийных средств в развитии мышления, творчества и фантазии ребёнка. Особое внимание уделяется положительным и отрицательным сторонам цифровой среды. Подчеркивается важность правильной организации игровой деятельности для гармоничного развития личности ребёнка.

**Ключевые слова:** игра, воображение, цифровые технологии, игровая деятельность, развитие, творчество, дошкольное образование, воспитание

## Play and Imagination: The Impact of Digital Technologies

Marzhona Shukurzhanova

Academic supervisor: R.A.Rafikova

Namangan State Pedagogical Institute

**Abstract:** This paper examines the influence of digital technologies on children's play and imagination. The role of modern gadgets, computer games, and multimedia tools in the development of children's thinking, creativity, and fantasy is analyzed. Special attention is given to both the positive and negative aspects of the digital environment. The importance of properly organizing play activities for the harmonious development of a child's personality is emphasized.

**Keywords:** game, imagination, digital technologies, play activity, development, creativity, preschool education, upbringing

Современные дети растут в мире цифровых технологий. Телефоны, планшеты, компьютеры, мультфильмы, игры и интернет окружают ребёнка с раннего возраста. Сегодня цифровые устройства стали частью жизни семьи, обучения и отдыха. Многие дети умеют пользоваться гаджетами раньше, чем начинают читать и писать. Из-за этого меняется и детская игра, и развитие воображения.

Игра занимает важное место в жизни ребёнка. Через игру дети познают мир, учатся общению, развивают мышление, речь и фантазию. Воображение помогает ребёнку придумывать новые сюжеты, представлять разные ситуации, создавать что-то необычное. Именно поэтому важно понять, как цифровые технологии влияют на игровую деятельность детей и их воображение.

Игра - это основная деятельность ребёнка дошкольного возраста. Во время игры дети изображают взрослых, повторяют жизненные ситуации, учатся взаимодействовать друг с другом. Например, ребёнок может играть в «магазин», «больницу», «школу» или строить целые вымышленные миры.

Воображение - это способность человека представлять то, чего нет перед глазами. Благодаря воображению ребёнок может придумать героя, историю, сказку или новую игру. Воображение тесно связано с творчеством, мышлением и эмоциональным развитием.

Без игры и фантазии полноценное развитие ребёнка невозможно. Именно поэтому взрослым важно обращать внимание на то, как дети проводят своё свободное время.

#### Роль цифровых технологий в жизни ребёнка

Цифровые технологии имеют большое влияние на современного ребёнка. Сегодня дети смотрят обучающие видео, играют в компьютерные игры, рисуют на планшетах, слушают музыку и общаются через интернет. Многие программы и приложения создаются специально для развития детей. Технологии помогают быстро получать информацию, узнавать новое, изучать цвета, буквы, цифры и иностранные языки. Некоторые игры развивают память, внимание, реакцию и логическое мышление. Однако слишком частое использование гаджетов может привести к тому, что ребёнок начинает меньше играть в обычные игры, меньше общается со сверстниками и реже использует собственную фантазию.

Положительное влияние цифровых технологий. Цифровые технологии могут приносить пользу, если использовать их правильно и в меру.

Во-первых, многие цифровые игры помогают развивать мышление и внимание. Ребёнок учится решать задачи, искать выход из сложных ситуаций и быстро принимать решения.

Во-вторых, современные технологии помогают развитию творчества. Существуют программы для рисования, создания музыки, мультфильмов и историй. Ребёнок может проявлять фантазию и создавать собственные проекты.

В-третьих, обучающие мультфильмы и интерактивные игры помогают ребёнку легче усваивать информацию. Через яркие картинки и звук дети быстрее запоминают материал. Также цифровые технологии помогают детям с ограниченными возможностями здоровья. Специальные программы помогают обучению, развитию речи и общению.

Отрицательное влияние цифровых технологий. Несмотря на преимущества, цифровая среда может оказывать и отрицательное влияние на ребёнка. Если ребёнок слишком много времени проводит за экраном, он начинает меньше двигаться и меньше общаться с окружающими. Это может привести к проблемам со здоровьем, ухудшению зрения, нарушению сна и быстрой утомляемости. Компьютерные игры иногда заменяют живое общение и обычную игру. Ребёнок привыкает получать готовые картинки и сюжеты, поэтому его собственное воображение развивается слабее. Например, если раньше дети сами придумывали героев и правила игры, то теперь многие просто повторяют готовые действия из игры или мультфильма. Иногда дети становятся зависимыми от гаджетов. Им становится скучно без телефона или планшета. Они теряют интерес к книгам, подвижным играм и творческим занятиям. Также некоторые игры содержат агрессию и могут отрицательно влиять на эмоциональное состояние ребёнка.

Как цифровые технологии влияют на воображение. Влияние технологий на воображение зависит от того, как именно ребёнок использует цифровые устройства. Если ребёнок только смотрит видео и играет в простые однообразные игры, его фантазия работает меньше. Ему уже не нужно самому придумывать образы и сюжеты, потому что всё показано на экране. Но если ребёнок использует технологии для творчества - рисует, создаёт истории, конструирует виртуальные миры, - воображение может активно развиваться. Очень важно сохранять баланс между цифровыми технологиями и обычной игрой. Детям нужны конструкторы, книги, рисование, лепка, игры на улице и общение со сверстниками. Именно в таких играх ребёнок чаще проявляет самостоятельность и фантазию.

Роль родителей и педагогов. Родители и воспитатели должны помогать ребёнку правильно использовать цифровые технологии. Взрослым важно контролировать время, которое ребёнок проводит за экраном, выбирать полезные игры и объяснять правила безопасного поведения в интернете. Нельзя полностью запрещать технологии, потому что они уже стали частью современной жизни. Но необходимо учить детей пользоваться ими разумно. Педагоги могут сочетать цифровые средства с традиционными играми и творческими заданиями. Например, после просмотра обучающего мультфильма дети могут нарисовать героев, придумать продолжение истории или разыграть сценку.

#### Пример из практики в ДОО

Во время практики в ДОО можно было заметить, как цифровые технологии влияют на игровую деятельность детей. В одной из старших групп воспитатель использовал интерактивный экран для просмотра обучающего мультфильма о

животных. Дети с интересом смотрели видео, отвечали на вопросы и повторяли названия животных. После просмотра воспитатель предложил детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Зоопарк». Дети сами распределили роли: кто-то стал ветеринаром, кто-то - зрителем, а кто-то изображал животных. Они строили «клетки» из конструктора, придумывали истории и общались друг с другом. Во время наблюдения стало заметно, что после использования цифрового материала дети быстрее включились в игру, стали активнее обсуждать сюжет и проявлять больше интереса. Однако некоторые дети старались просто повторять увиденное в мультфильме и меньше придумывали что-то своё. Поэтому воспитатель задавал дополнительные вопросы, чтобы развивать фантазию детей: «А какое животное может жить в вашем зоопарке ещё?», «Что случилось с животным?», «Как ему помочь?».

Этот пример показывает, что цифровые технологии могут быть полезны для развития детей, если использовать их вместе с обычной игрой, творчеством и живым общением.

Мнение известных ученых:

Василий Сухомлинский: Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий.

Лев Выготский: Игра - ведущая деятельность ребёнка.

Альберт Эйнштейн: Воображение важнее знания, потому что знание ограничено.

Заключение. Цифровые технологии оказывают большое влияние на игру и воображение ребёнка. Они могут как помогать развитию, так и мешать ему. Всё зависит от того, сколько времени ребёнок проводит с гаджетами и как именно он их использует. Если технологии применяются правильно, они помогают обучению, развитию мышления и творчества. Но если ребёнок полностью заменяет живое общение и обычную игру экраном, это может отрицательно повлиять на воображение и развитие личности.

Поэтому главная задача взрослых - научить детей разумно использовать цифровые технологии, сочетая их с активной игрой, творчеством и общением.

### **Использованная литература**

1. Лев Выготский Психология развития ребёнка. — Москва: Просвещение, 1984.
2. Даниил Эльконин Психология игры. — Москва: Педагогика, 1978.
3. Василий Сухомлинский Сердце отдаю детям. — Москва: Просвещение, 1981.
4. Мария Монтессори Помоги мне сделать это самому. — Москва, 2000.
5. ЮНЕСКО. Влияние цифровых технологий на развитие детей. — 2021.

6. Рафиқова, Р. А. (2025). Возможности STEAM-технологий в преподавании естественно-научных предметов в средних классах. *Research Focus*, 4(Special Issue 2), 58-65.
7. Anatolievna, R. R. (2023). On the importance of sensory education in infancy. *Journal of Advanced Scientific Research (ISSN: 0976-9595)*, 3(2).
8. Anatolievna, R. R. (2023). On the importance of sensory education in infancy. *Journal of Advanced Scientific Research (ISSN: 0976-9595)*, 3(2).
9. Рафиқова, Р. А., & Пайзибаева, Р. (2024). Инклюзия как возможность раскрытия творческого потенциала ребенка с ОБЗ (на примере выдающихся людей). *Science and Education*, 5(12), 293-299. Рафиқова, Р. А. (2024). Особенности внедрения инклюзивного образования в дошкольных организациях Республики Узбекистан. *Science and Education*, 5(11), 276-280.
10. Nuritdinova, G. I. Q., & Kamalova, A. (2026). O‘SMIR YOSHDAGI BOLALARNING IJTIMOY KOMPOTENTLIGI. Mahalliy va xalqaro konferensiyalar platformasi, (2), 27-29.
11. Ismatullayeva, S. T. Q., & Kamolova, A. O. (2026). Pedagoglarni kasbiy rivojlanishlarida nazariy va amaliyotning ahamiyati. *Science and Education*, 7(2), 540-542.
12. Avazjon o‘g‘li, A. R., & qizi KHOLIKOV, K. A. O. (2026). O‘ZBEKISTONDA MILLIY MAKTAB MUOMMOSI BOSQICHLARI VA UNING ZAMONAVIY YECHIMLARI. *TADQIQOTLAR*, 77(2), 136-140.
13. Mutalov, S. X. O. G. L., & Kamolova, A. O. Q. (2026). Bola tarbiyasida iqtisodiy va ekologik tarbiyaning ahamiyati va o‘rni. *Science and Education*, 7(2), 255-259.
14. Abduqodirov, A. A. O. G. L., & Kamolova, A. O. Q. (2025). Muzeylarning inson ongiga ta’siri va ijtimoiy roli. *Science and Education*, 6(3), 191-194.
15. Yuldashev, J., & Xayrullayeva, N. J. (2026). O‘qituvchi shaxsiyati ta’lim va tarbiya samaradorligining asosiy omili. *Science and Education*, 7(4), 580-585.
16. Yo‘ldashev, J., & Xoljigitov, D. (2025, November). МАТЕМАТИКА О‘QITUVCHILARI UCHUN RAQAMLI KOMPETENSIYALARNI SHAKLLANTIRISH ZARURATI. In *Scientific practical conference (Vol. 1, No. 1, pp. 459-462)*.