



Academica Globe: Inderscience Research

ISSN: 2776-1010 Volume 3, Issue 6, June, 2022

ТЕМА: ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

THEME: DIDACTIC GAMES FOR ELEMENTARY GRADES

Махамедова Шахноза Абдирашидовна

Студентка Термезского государственного университета

Факультета социальных наук

2-курса Начального образования

Приведены примеры дидактических игр используемых в начальных классах в области образования.

Цель этой статьи улучшать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память, так как игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность, суждение, умозаключение, организованности, выдержки, искусства соблюдать правила игры, подчинять свой кругозор интересам коллектива.

Ключевые слова:

дидактика, игра, слова, ребенок, преподаватель, буква, доска, друг, учащиеся, команда, педагогика.

«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

Введение

Проходит время, ребенок подрастает, и вот ему уже пора отправляться в первый класс. В школе ему придется встретиться с множеством трудностей, получить большое количество новых впечатлений, принять сознательно иной, чем в семье опыт общения. Все это вызывает много усилий как умственных, так и эмоциональных. Процесс изучения новыми познаниями и навыками будет проходить для ребенка проще и эффективнее, если учителя сумеют внести в него определенную долю игры. Эта форма разумной деятельности приходит для ребенка привычной, а потому помогает ему преодолеть трудности, ожидающие его в первые годы обучения.

Игра представляется главным видом деятельности ребенка, начиная практически от рождения. Вообще термин «игра» охватывает в себя многообразные виды деятельности. Именно она играет огромную роль в развитии и формировании умственных, эмоциональных, физиологических и творческих способностей ребенка. Игра помогает улучшать память, мышление, воображение, внимание. Одиночная игра формирует индивидуальные особенности ребенка, представляет его с характеристиками и свойствами тех или других предметов. Игра в команде приучает ребенка к социальной жизни, общественным ролям и отношениям среди



людей. Ролевые игры помогают учащемуся изучать нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Таким образом, можно дать игре точное определение. Игра представляет собой характер деятельности, в которой человек свободно принимает участие и получает удовольствие и возможность исследовательского поведения.

Игра — самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Девочки играют в куклы, для подготовки к роли жены и матери, мальчики — в машинки, чтобы стать главным автолюбителем в семье. и все школьные преподаватели выбирают в игре с учениками серьезную дидактику. зачем же? Очевидно, потому, что в бесчисленных определениях игровой деятельности подчеркивается нехватка практической направленности, ориентации на результат. А обучение, как учит педагогика, — это целенаправленная деятельность, которую преподаватель по роду своей специальности призван организовывать. Однако это несогласие снимается, как только мы добавляем понятие «дидактическая», «педагогическая» игровая деятельность, ибо в таком случае цель задается учителем.

Взгляды на игру педагогов и ученых

Учитывая большое значение игр в формировании личности, ученые и педагоги многих стран исследуют сущность игры, ее происхождение, развитие и значение, Представители зарубежных теорий игры (Бюхер, Спенсер, Калоцца, Гросс, Шиллер, Торндайк и др.) объясняли сущность игры с идеалистических позиций. Например, как форму реализации избытка энергии (Бюхер, Спенсер), как врожденное стремление к деятельности, служащей для подготовки к жизни (Калоцца, Гросс), как удовольствие (Шиллер), как наследственный инстинкт, строго лимитирующий воспитательные возможности (Торндайк) и др.

Большинство зарубежных теоретиков называли игры спонтанными, считали их «чистым проявлением природы». Одним из первых сделал попытку материалистически обосновать происхождение игры **Г.В.Плеханов**. Он доказал, что труд предшествует игре, и что игра ребенка является отражением окружающего его объективного мира. В ходе исторического развития общества вначале была охота, а потом уже возникли игры в охоту ради удовлетворения этой потребности.

И.П.Павлов доказал, что в животном мире с возникновением человека произошла чрезвычайная прибавка к механизмам нервной деятельности, к первой сигнальной системе действительности, которая является общей и для человека и для животного: прибавилось слово, речь, составляющие вторую сигнальную систему. Так и у ребенка в игре формируются условные рефлексы в тесной взаимосвязи первой и второй сигнальных систем, при решающем влиянии воспитания как организованного педагогического процесса.

В русской прогрессивной педагогике, характерной чертой которой всегда было стремление развить творчество и активность ребенка, игре придавалось большое значение.

Писатели-демократы **Н.Г.Чернышевский** и **Н.А.Добролюбов** также искали новые средства и методы борьбы с недостатками в воспитании подрастающего поколения. Они рассматривали игру как одно из действенных средств нравственного, физического и



умственного воспитания, подчеркивали связь детских игр с окружающей детей жизнью. Н.Г.Чернышевский считал в воспитательном отношении наиболее ценными народные игры и развлечения, придавал также большое значение играм взрослых как лучшему отдыху.

Игра по Гориневскому.

Гориневский подчеркивал важность выбора сюжета игр для детей и сняли с требованиями современной общественной жизни. В процессе подвижных игр у детей воспитываются морально-волевые качества, поэтому игра является средством формирования личности ребенка. Придавая серьезное значение эмоциям, возникающим у детей в игре, как оздоровительному компоненту, Гориневский считал радость и веселье одним из обязательных условий игровой деятельности, без которых игра теряет для детей свой смысл. Гориневский предъявлял серьезные требования к методике проведения подвижных игр, требуя от воспитателя эмоциональности, эстетики движений, индивидуального подхода к ребенку,, точного соблюдения правил игры. Он ставил вопрос о целесообразности введения в игры элементов доступного детям соревнования, исключающего, однако, азарт, возбуждение, недоброжелательность друг к другу.

Дидактические игры представляют возможность улучшать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требует не только умственных, но и волевых усилий - организованности, выдержки, искусства соблюдать правила игры, подчинять свой кругозор интересам коллектива.

«Найди картинке ее домик»

Цель:активизировать знания ребят о гласных и согласных звуках.

Для этой **игры-соревнования** понадобятся два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком – эмблемой на крыше, другой – с голубым и комплект предметных картинок.

ребятам предлагается, подходя по очередности к столу педагога, брать одну из картинок, назвать изображенный на ней предмет и, подчеркнув в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картина помещается в один или другой домик. Игра длится до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

«Сколько звуков в слове?

Цель:улучшать фонематический слух

преподаватель читает стихи С.

Женщина сдавала багаж:

Диван,

Чемодан,



Саквояж
Картину,
Корзину,
Картонку
И маленькую собачонку.

ребятам раздаются рисунки с изображением упомянутых предметов. преподаватель обращается к каждому из них с вопросом: сколько звуков в слове? Давайте скажем это слово вместе.

«Правильно – неправильно»

Цель:выучить опознавать буквы, рассматривая их внешний вид.

Для игры понадобится комплект карточек-букв сделанных печатным шрифтом в правильном и неправильном (перевернутом либо зеркальном) исполнении.

Между участниками игры может быть организовано командное либо индивидуальное первенство, в ходе которого определяется, кто же вернее и быстрее всех поделит карточки на группы – с правильно и неправильно написанными буквами.

«Построим дом»

Цель:учить слышать звук [р] в и искать его место в слове.

преподаватель говорит, что собирается изобразить дом, и рисует одну стену. учащиеся должны назвать части дома, которые необходимо дорисовать. Называть можно только те слова, в которых имеется звук [р]: крыша, чердак, карниз, рама, крыльцо, труба. Все называемые предметы преподаватель схематично обрисовывает на доске.

«Договори слово»

Цель:вырабатывать умение деления слова на слоги, обучить выделять закрытый слог.

ши__на вет__ка

ти__на сум__ка

лод__ка шу__ка

«Цепочки слов»

Цель:преподаватель выкладывает на наборном полотне какое-нибудь слово. учащиеся читают его, после чего закрывают глаза. В это время преподаватель переменяет в слове букву и предлагает ребятам открыть глаза, быстро прочесть слово и сказать, что изменилось.

преподаватель выкладывает на доске слово из букв разрезной азбуки и предлагает обратить его в новое слово, изменив, припрятав или добавив одну букву. Например, от слова «май» в соответствии с правилами игры можно получить слова: **май – мак – рак – лак – лук – сук – суп – суд – сад – сам – сама – мама – Маша – наша – кашка – каша – кошка** и т. изучив трехзвуковые слова, школьники переходят к четырех- и пятизвуковыми словами.



Academica Globe: Inderscience Research

ISSN: 2776-1010 Volume 3, Issue 6, June, 2022

«Зрительный диктант»

Цель: рассматривание геометрических фигур, формирование пространственных изображений детей.

учащимся предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расположены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, обязаны расстановить на площадке в такой же последовательности, будто в образце, геометрические фигуры более большого размера и наименовать их.

Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справляется с заданием.

«Строим дом»

Цель: рассматривание геометрических фигур, формирование пространственных изображений детей.

Мы построили просторный
Четырехэтажный дом,
И для всех своих игрушек
Место в доме мы найдем.
В доме окошки есть и двери,
Крыша крашеная есть...
тут вселятся игрушки.
неплохо им будет здесь!

После прочтения стихотворения преподаватель говорит:
сейчас будем строить дом
На радость новоселам,
чтобы любой становился в нем
Счастливым и веселым!

После этих слов из разнообразных геометрических фигур, ученики на партах, у доски строят дом. далее именуют геометрические фигуры, отвечают на вопросы: Каких фигур больше?

«Приставка»

Цель: укрепить обретенные знания о приставках.

На доске записаны слова:

Делать, сделать, написать, писать, подписать, вез, отвез. Вывез, привез, занес, нес, перенес, вынес.

При указании на слова, в которых имеется приставка, учащиеся поворачиваются друг к другу лицом и обмениваются хлопками, если в словах приставки нет, учащиеся приседают.

«Суффикс»

Цель: укрепить обретенные знания о суффиксах.

На доске написаны слова:



Гора – горка, лес – лесок, поле – полюшко, сом – сомище, внук – внучек, город – городок, мяч – мячик, слово – словечко.

При указании на слово, в котором нет суффикса, детки приседают. Если в слове имеется суффикс – поднимают руки вверх

«Эхо»

Цель игры: изучение классификации согласных.

детки стают в две линии лицом друг к другу. Один учащийся громко выговаривает звонкий согласный. Другой, будто эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. если назван звонкий непарный согласный, ведущий показывает на это – учащийся убывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре верно назвали согласные.

если было задано на дом, познакомиться с понятием тембра голоса, то уместно будет проверить задание, поиграв в конкурс пародистов..

«Передай кубик»

Цель:укрепить знание ряда чисел.

На первую парту любого ряда ставится пластмассовый разноцветный кубик.

По сигналу преподаватели кубик передается каждому учащемуся по очереди, с названием чисел по порядку, пока не вернется обратно на первую парту. далее точно так же передают кубик с названием чисел по убыванию, называя любое предшествующее число.

Ряд, окончивший передачу кубика первым, побеждает.

Игра повторяется 2-3 раза.

«Зрительный диктант»

Цель:рассматривание геометрических фигур, формирование пространственных изображений детей.

учащимся предлагается взглянуть на наборное полотно, где слева направо расположены 3 – 5 геометрических фигур. Две команды под музыкальное сопровождение 1 – 2 минуты, обязаны расставить на площадке в такой же последовательности, будто в образце, геометрические фигуры более крупного размера и назвать их.

Выигрывает та команда, какая быстро и без ошибок справляется с заданием.

«Придумай предложение»

Цель:преподаватель произносит какую-нибудь фразу, а ребенок повторяет ее и продолжает.

Хорошо, если в игре принимает участие несколько учеников. Тематика может быть самой разнообразной. 2 класс тема «Путешествие по Узбекистану». преподаватель может предложить ребятам собрать чемоданы в дорогу:

«Я собираюсь в дорогу, забираю чемодан...»

1 ученик: «Я собираюсь в дорогу, забираю чемодан, кладу в него рубашку...»



2 ученик: «Я собираюсь в дорогу, забираю чемодан, кладу в него рубашку, брюки...»

3 ученик: «Я собираюсь в дорогу, забираю чемодан, кладу в него рубашку, брюки, свитер...»

4 ученик: «Я собираюсь в дорогу, забираю чемодан, кладу в него рубашку, брюки, свитер, расческу...»

затем каждый играющий дополняет к фразе свое слово, и т.

«Сочини рассказ»

Цель: учащимся предлагается придумать рассказ. Один из участников игры должен сказать первую фразу, другой – повторить её и добавить следующую, и т.

1 ученик: «Жил-был в Антарктиде пингвин.

2 ученик: «Жил был в Антарктиде пингвин. Однажды он сходил на прогулку» и т.

Используемые литературы

1. Андреева Е. А. Лучшие в мире загадки и трехминутные развивающие игры для детей. – М.: РИПОЛ классик, 2006. – 320 с.
2. Волкова С.И. Тетрадь с математическими заданиями. – М.: Просвещение, 1993. – 158 с.: ил.
3. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.
4. Ковалько В. И. Младшие школьники на уроке: 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы). – М.: Эксмо, 2007. – 512 с.
5. Кудыкина Н.В. дидактические игры и занимательные задачи. – К.: «Ряданська школа», 1990. – 142 с.
6. Панкратова Н.В. Развитие речи младших школьников //Нач. школа. № 6, 2001 г.
7. Тупичкина Е.А. Игра стимулирует воображение и фантазию детей.// Нач. школа. .№ 11, 1992 г.
8. Федин С. Н. Веселые игры и головоломки. От 4 до 9 лет. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 240 с.: ил.
9. Haqberdiyeva S. T. TA'LIM JARAYONIDA KOMPETENSIYAVIY YONDASHUVNING MOHIYATI VA BILIMLARNI O 'ZLASHTIRISH JARAYONINING OQUV FAOLIYATIDAGI AHAMIYATI //E Conference Zone. – 2022. – C. 23-28.
10. Haqberdiyeva S. T. IMPROVING THE TEACHING METHODS OF BIOLOGY IN GENERAL SECONDARY SCHOOLS ON THE BASIS OF A COMPETENCY-BASED APPROACH //Academicia Globe: Inderscience Research. – 2022. – T. 3. – №. 03. – C. 132-136.
11. Haqberdiyeva S. T. The role of pedagogy and psychology in improving the methodology of teaching biology based on a general approach to secondary schools //Texas Journal of Multidisciplinary Studies. – 2022. – T. 6. – C. 115-118.
12. Abduvaitovna B. M. THE IMPORTANCE OF DIDACTIC GAMES IN THE FORMATION OF INTERDISCIPLINARY TEACHING COMPETENCIES //E Conference Zone. – 2022. – C. 70-75.



Academica Globe: Inderscience Research

ISSN: 2776-1010 Volume 3, Issue 6, June, 2022

13. Abduvaitovna B. M. The role of pedagogy and psychology in improving the methodology of teaching mathematics in general secondary schools on the basis of a competency-based approach //Journal of Pedagogical Inventions and Practices. – 2022. – T. 6. – C. 37-40.
14. Tursunaliyevna X. S. NEW INNOVATIVE IDEAS IN TEACHING BIOLOGY //Journal of Ethics and Diversity in International Communication. – 2021. – T. 1. – №. 1. – C. 31-32.