



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 образовании.

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, исключая, 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 перемещает 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, припятав 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.



«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 встают 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, которая 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. – С. 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. – Т. 3. – №. 03. – С. 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. – Т. 6. – С. 115-118.
12. Abduvaitovna B. M. THE IMPORTANCE OF DIDACTIC GAMES IN THE FORMATION OF INTERDISCIPLINARY TEACHING COMPETENCIES //E Conference Zone. – 2022. – С. 70-75.



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.