ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧЕНИКОВ НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Каримова Нилуфар Раимжановна
"University of business and science"
нодавлат олий таълим муассасаси
педагогика ва психология кафедраси
в.б.доценти
https://doi.org/10.5281/zenodo.8351240

Аннотация: Ушбу мақолада дидактик ўйин тушунчасининг тарифи, мактабга тайёрланаётган болаларнинг когнитив ривожланишини ўрганиш натижалари ва ота-оналарнинг сўровнома натижалари келтириб ўтилган.

Аннатация: В статье представлено определение понятия дидактическая игра, результат исследования познавательного развития детей подготовительных к школе и результаты проведения анкетирования родителей.

Abstract: The article presents the definition of the concept of didactic game, the result of a study of the cognitive development of children preparatory to school and the results of a survey of parents.

Калит сўзлар: дидактик ўйинлар, тадқиқот, когнетив ривожланиш, ота-оналар

Ключевые слова: дидактические игры, познавательное развитие, исследование, родители

Keywords: didactic games, cognitive development, research, parents.

Мы определили дидактических игр как вид игр с правилами, которые создаются педагогами с целью обучения и воспитания детей. В этом смысле дидактическая игра всегда рискует превратиться в учебную деятельность, лишиться воображаемого контекста, самодеятельного игрового начала. Дети могут играть сами в разученную под руководством взрослого дидактическую игру, но игровую задачу, игровые правила, сюжет и правила в дидактической игре дети получают готовыми. Поэтому ученые и методисты обращают особое внимание практиков на то, что главным принципом при организации дидактической игры должно быть соблюдение игрового таинства, обучающая задача не должна стать важнее игровой.

В дидактической игре используются игровые способы и приемы разрешения познавательных задач. Ролевая дидактическая игра тренирует социальные и коммуникативные навыки детей согласно правилам, установленным в данной игре. В ходе эксперимента в рамках выпускной квалификационной работы мы провели диагностическое исследование познавательного развития детей подготовительных к школе групп по критериям познавательного развития:

1) уровень любознательности, инициативности и интереса к процессу познания (диагностики «Древо желаний» В. С. Юркевич [3] и «Столкновение интересов» Н. И. Гуткиной [4]) и 2) уровень наглядно-образного мышления (диагностики «Нелепицы» и «Пройди через лабиринт» Н. Я. Семаго и М. М. Семаго [5]). Результаты, полученные в

процессе диагностики детей, побудили нас к разработке программы дидактических игр, помогающих развивать умственные способности детей. Основной идеей программы было побуждение детей к самостоятельному обращению к разученным дидактическим играм, минимализация вмешательства взрослого в детскую игру, косвенное стимулирование использования мотивов дидактических игр в сюжетно-ролевой игре дошкольников (например, введение в игры с профессиональной тематикой знаний, полученных при игре в настольно-печатные игры «Путешествие по России», «Лекарственные растения», «Летние и зимние виды спорта, тематических лото и домино «Полезные привычки», «Съедобное и ядовитое» и т. п.) В рамках нашего исследования во время формирующего эксперимента мы разработали алгоритм проведения дидактической игры в группе детского сада.

Алгоритм включает следующие звенья с участием взрослого на этапе знакомства с новой игрой:

1) вводная беседа, в процессе которой детей знакомят с содержанием игры, уточняют представления детей о дидактическом материале;

2) разъяснение педагогом хода и правил игры, уточняющая беседа о запретах, разрешениях и предписаниях;

3) образец игровых действий, предписаний и запретов игры;

4) проведение игры под руководством взрослого;

5) рефлексия дидактической игры, во время которой уточняются игровая задача, игровые правила и действия участников, мера взаимопомощи тем участникам, которые еще не освоили суть игры.

По мнению Е. В. Трифоновой, рефлексивное последействие может стать очень важным звеном для закрепления обучающего эффекта [1]. Обсуждая только что прошедшую игру, педагог стремится помочь детям мысленно прожить все игровое действие с начала до конца. Корректно задавая вопросы о ходе игры и ее результате, воспитатель помогает детям научиться рассуждать и делать выводы. Таким образом, педагог активизирует тот самый автодидактизм игры, который позволит минимизировать вмешательство взрослого при повторной игре, а также при знакомстве с играми того же типа. Например, когда дети усвоили принцип игры в лото, домино, игры — «ходилки», «найди лишнее», «чего не стало?», то при внесении игры с новым содержанием нет необходимости проходить все этапы алгоритма ознакомления, достаточно предложить детям догадаться, что же требует для своего решения новая игровая задача.

С целью привлечения внимания родителей к использованию дидактических игр мы провели анкетирование 50 родителей экспериментальной и контрольной групп. Мы составили вопросы анкеты таким образом, чтобы родители не сообщали нам только о наличии дома разных видов дидактических игр. Главной задачей было акцентирование внимания на том, играют ли дома родители с детьми.

№	Вопросы анкеты	Никогда	Иногда	Часто
1	Играете ли вы дома со своими детьми в настольно-печатные игры типа «лото»?	40 %	30 %	30 %
2	Играете ли вы дома в игры — путешествия,	50 %	40 %	10 %

	квесты?			
3	Играете ли вы в словесные игры типа «Что было бы, если…»?	10 %	80 %	10 %
4	Играете ли в игры — загадки, ребусы, кроссворды?	20 %	60 %	20 %
5	Играете ли вы вместе с детьми в игры со строительным материалом и конструкторами?	20%	60%	20%

При анализе результатов анкетирования мы выявили подгруппу из 5 родителей (10 %), которые дали отрицательные ответы на все вопросы, касающиеся игр с детьми. Двое родителей сказали, что их семьи очень бедны, и поэтому у них дома нет никаких игр, кроме пазлов и конструкторов-лего.

На наш вопрос: «Почему же вы не играете с детьми в словесные игры, загадки, кроссворды, которые не требуют никаких материальных затрат?» эти родители не дали никакого вразумительного ответа. Еще трое родителей из этой подгруппы ответили, что в их доме есть все перечисленные в анкете игры, но они не играют с детьми, потому что им «некогда». Но таких родителей, конечно же, меньшинство. Большая часть родителей ответили, что играют во все перечисленные в анкете игры с детьми время от времени, но всегда озадачены тем, что должны уделять детям внимание. Это проявляется в ответах на 3, 4 и 5 вопросы. 80 % родителей играют в словесные игры типа «Заколдованные буквы», «Фанты», «Живые буквы», «Исправь ошибку», «Задумай число».

Популярными среди детей и родителей являются игры на моделирование воображаемых ситуаций «Что было бы, если бы», «Доскажи словечко», «Путешествия по дому». Таким образом, проведенная нами исследовательская работа показала, что у дидактических игр есть большой потенциал для познавательного развития детей при условии корректного участия взрослых в игре, не допускающего подмены игры с эффектом познания обучением в игровой форме.

Игра «Клички»

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА

Составить предложения.

ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

Игра «Почтальон»

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

огород	парк	море	школа	столовая	зоопарк

гря-ки	доро-ки	пло-цы	кни-ки	хле-цы	кле-ка
кали-ка	бере-ки	фла-ки	обло-ки	пиро-ки	марты-ка
реди-ка	ду-ки	ло-ки	тетра-ка	сли-ки	тра-ка
морко-ка	ли-ки	остро-ки	промока-ка	голу-цы	реше-ка

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

Игра «Сбежавший медведь»

Дидактическая задача: Повторить падежные окончания имен существительных.

Игровая задача: Дополнить рассказ, из которого “сбежал” медведь.

Содержание игры: “Посмотрите на этот рассказ. Видите он с пропусками. Вообще-то это рассказ о медведе, но сам медведь из него сбежал. Пожалуйста, верните слово “медведь” в предложения, заменяя окончания по вопросам”.

Материалы: “Не каждому охотнику довелось повстречать (кого?).... Близко подходить (к кому?) к... опасно. Я видел (кого?)... в зоопарке. В лесу можно наблюдать (за кем?) за... только издали. Лесник рассказал нам много интересного (о ком?) о...”

Игра «Твердый – мягкий»

Цель: создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата». Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: *съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.*

Игра «Отвечай и проверяй»

- Свекла где растет? (на грядке)
- Буквы пишут где? (В тетрадке)
- Что мы утром чистим? (Зубки)
- Одеваем в холод? (шубки)
- Любим мы играть …(в снежки)
- Есть на праздник …(пирожки)

(Что общего в словах? Есть суффикс -к-)

Игровые технологии позволяют создавать благоприятные условия для получения знаний по русскому языку. Они значительно активизируют мышление, внимание, память, повышают интерес к изучаемому материалу, обеспечив при этом легкость усвоения материала. Благодаря игровым технологиям, увеличивается прочность полученных знаний и качество самого обучения возрастает. Игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования. Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к знаниям.

Список использованных литература:

1.Абрашкина, А. В. Дидактическая игра как средство познавательного развития детей дошкольного возраста / А. В. Абрашкина, Т. Н. Галич. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 19 (309). — С.

2.Трифонова, Е. В. Проблема самодеятельной игры в контексте основных идей А. В. Запорожца [Текст]/ //Культурно-историческая психология. — 2006. Т.2. № 1 — С.77–83.

3.Касаткина, Е. И. Игра в жизни дошкольника /Е. И. Касаткина. — М.: Дрофа, 2010. — 176 с.

4.Юркевич, В. С. Развитие познавательной потребности у школьников в процессе обучения [Электронный ресурс] /В. С. Юркевич, С. С. Ермаков //Современная зарубежная психология, 2013. — Т.2, № 2, С.87–100.

5.Гуткина Н. И. Психологическая готовность к школе [Текст] /Н. И. Гуткина. — СПб.: Питер, 2009. — 208 с.

6.Семаго, Н. Я. Диагностический альбом для исследования особенностей познавательной деятельности. Дошкольный и младший школьный возраст [Текст]/ Н. Я. Семаго, М. М. Семаго. — М.: АРКТИ, 2014. — 66 с.

7.Бобаева, З. М. (2021). ФОРМИРОВАНИЕ ТОЛЕРАНТНОСТИ У ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭТНОКУЛЬТУРЫ РАЗЛИЧНЫХ НАРОДОВ. In Диалог культур и толерантность общения (pp. 66-71).

8.Бобаева, З. М. (2023). Педагогические особенности логического мышления младших школьников и пути его развития в процессе обучения. Экономика и социум, (1-1 (104)), 183-191.

9.Бобаева, З. М. РАЗВИТИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ В ЭПОХУ ВОЗРОЖДЕНИЯ ВОСТОКА Бобаева Зиёдахон Махамаджон кизи, магистрант. VOLUME03 ISSUE06 Pages, 31, 34.

10.Бобаева, З. (2023). ИННОВАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ. Boshlang ‘ich sinf o ‘quvchilarida universal ta’lim faoliyatini shakllantirish, rivojlantirish va takomillashtirish nazariyasi va amaliyoti Xalqaro onlayn ilmiy-amaliy konferensiya, 229-232.

11.Бобаева, З. М. РАЗВИТИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ В ЭПОХУ ВОЗРОЖДЕНИЯ ВОСТОКА Бобаева Зиёдахон Махамаджон кизи, магистрант. VOLUME03 ISSUE06 Pages, 31, 34.

12.Karimova, N. (2020). INNOVATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES AT THE UNIVERSITY: INNOVATIVE PORTFOLIO TECHNOLOGY. Theoretical & Applied Science, (10), 352-356.

13.Каримова, Н. Р. (2023). Игра как основа умственного развития ребенка. Science and Education, 4(1), 796-807.

14.Karimova, N. (2020). PEDAGOGICAL POTENTIAL OF THE FOREIGN LANGUAGE DISCIPLINE IN HIGHER EDUCATION FOR DEVELOPING SOFT SKILLS OF STUDENTS. Theoretical & Applied Science, (2), 347-349.

15.Каримова, Н. Р. (2022). Игра-Основной Вид Деятельности Ученика Начальных Класов. CENTRAL ASIAN JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HISTORY, 3(4), 46-50.

16.Каримова, Н. Р. (2023). ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ПОТРЕБНОСТЬ В РАЗВИТИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ. Экономика и социум, (1-1 (104)), 258-264.

17. Каримова, Н. Р. (2022). ЎЙИН АСОСИДА РЕФЛЕКСИВ КЎНИКМАЛАРНИ ШАКЛЛАНТИРИШНИНГ АФЗАЛЛИКЛАРИ. Talqin va tadqiqotlar ilmiy-uslubiy jurnali, 2(14), 89-94.
18.Каримова, Н. Р. (2020). ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНТЕРЕСА К ЗНАНИЯМ. In Актуальные проблемы физической культуры и спорта в современных социально-экономических условиях (pp. 132-135).
19.Каримова, Н. Р. (2020). O'YIN TEXNOLOGIYALARI REFLEXING QILISH UCHUN KO'RSATMALAR. ИННОВАЦИИ В ПЕДАГОГИКЕ И ПСИХОЛОГИИ, (SI-2№ 1).
20.Raimjanovna, K. N. REFLECTIVE ACTIVITIES OF ELEMENTARY PUPILS.