

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ В
НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ**

Сейтбаева Гульхумар Бахадыр-кызы
Студентка 1-го курса магистратуры факультета
«Теория и методика начального образования»
Нукус ГПИ имени Ажинияза

Аннотация: В данной статье раскрываются способы и эффективность применения игр и игровых технологий на уроках в начальных классах, которые формируют у учащихся творческое мышление, память, внимание, и интерес к усвоению материала.

Ключевые слова: игры, начальная школа, предмет, роль, творческая деятельность, учебный процесс, метод, технология, дидактические игры.

В сегодняшнем современном мире каждая область или каждая вещь развивается и поскольку он становится более современным, к нему приспосабливается молодое поколение. Сегодня в образовании происходят изменения и реформы, и привлечь ученика на урок, определить его интересы или удивить уже непросто. Самый простой и эффективный способ – привлечь ребенка к занятию с помощью игровых технологий, определить свои интересы. Самым важным аспектом игры является то, что в ней есть два главных героя и он подходит для драматического искусства. С одной стороны, участники игры объединяют ее, если они выполняют реальную деятельность, связанную с определенными нестандартными задачами, с другой стороны, игры отвечают за большую часть этих действий, они также приобретают условный характер, отклоняющийся от реальных ситуаций.

Игра удовлетворяет биологические и психологические потребности детей и способствует их психическому, эмоциональному, социальному и нравственному развитию. Разные роли в играх, хоть это и плод фантазии ребенка, дают ему возможность получить глубокое понимание ценностных категорий «хорошо» и «плохо», определить то, что является положительным, что в поведении неприемлемо. [2, с. 3-6]. Игра является основным видом деятельности ребёнка.

Игра-это развивающая форма деятельности, зона самореализации, сотрудничества, содружества, посредник между миром ребёнка и миром взрослого. Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Она

способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через практику, тем самым внося интерес и разнообразие в учебный процесс. В игре ребёнок работает над самим собой. В игре каждый несёт ответственность за себя и за свою команду, старается успешнее и быстрее справиться с заданием.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А. Сухомлинский).

А. Прутченков под игровой технологией понимает «определённую последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности» [4, с.42]

В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как память, креативное мышление, внимательность, ответственность, умение работать в коллективе, настойчивость, уверенность, воображение и помогает формированию умения осознавать и определять свои эмоции. А также она способствует развитию умственной деятельности и познавательный интерес к предмету, помогает учащимся выработать речевые умения, навыки и активизирует мыслительную деятельность. Игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе. Задача учителя- сделать так, чтобы встреча с новым учебным материалом была интересной, радостной и не скучной. Разумно и уместно использовать игры наряду с традиционными методами преподавания.

Известно, что ученики начальной школы процессы урока активно используя интерактивные методы с учетом возрастных особенностей большое значение следует уделить проведению его в игровой форме. При этом от учителя требуется как педагогический, так и психологический подход к ученикам.

Согласно Г.К. Селевко, в современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Цель использования игровой технологии:

-развитие у обучающихся способности самостоятельно мыслить, решать без посторонней помощи простейшие задачи;

- сохранение физического и психического здоровье обучающихся во время учебного процесса;

- формирование позитивного отношения к учебному процессу;

- способствование развития внимания, логики, памяти, творческого воображения;

- повышение общей образованности обучающихся;

- способствование привития познавательного интереса к учебным предметам [3, с. 48]

Сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается. Ценными при этом являются классификации, которые лежат в основе игровой деятельности:

1. Классификация по сущностной игровой основе: игры с правилами; ролевые игры; комплексные игровые системы (например, КВН).

2. Классификация по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры-паузы [1, с. 150].

Например, путем проведения игры **«Составь слова из слов»** на занятиях «Родной язык и чтение». Это способствует увеличению словарного запаса учащихся, развитию их письменной и устной речи, их также учат думать независимо. Условия игры **«Составь слова из слов»**.

Учащиеся класса делятся на две группы и дают названия своим командам. На следующем этапе учитель вывешивает на доску подготовленную для двух команд картинку и слова. Ключевое слово указано под картинкой на доске. Учащиеся составляют предложения, используя ключевые слова. Дается определенное время. Благодаря этой игре учащиеся также развивают навыки групповой работы и обмена идеями.

В настоящее время потребность людей в математике и логическом мышлении возрастает. Поэтому учитель при обучении учащихся начальной школы математическим понятиям может использовать дидактические игры, являющиеся наиболее эффективным и

удобным методом обучения. И в этом процессе учащиеся изучают математику, вместе с окружающей средой, наблюдая за событиями, сравнивая их и делая из них правильные выводы

Например, в 1 четверти 1 класса даётся тема «Сложение и вычитание чисел от 1 до 10». Если процесс урока организован с помощью дидактической игры «**Умеешь ли ты считать?**», урок будет проходить более эффективно.

Описание: ученики делятся на две группы и дают названия своим командам. Из каждой команды выходит один ученик и выполняет условие. Состояние игры

закljučается в следующем: числа пишутся на листах и предъявляются учащимся. Из команды выбранные участники должны привести пример полученного ими номеру. Например, одному из учеников попадает число 9, а другому 4.

1) $5+4=9$

2) $5-1=4$

В игре должны участвовать все ученики из двух команд.

Главное требование к учителю при организации дидактических игр – это научить учеников работать в команде.

Ещё одна игра на уроках математики в начальных классах- это «**Круговые примеры**». Описание: в этой игре учащиеся разделены на 3 группы. Условие игры: каждой группе дается одна задача. В этой игре должны участвовать все участники группы. По окончании условия один участник от группы объясняет учителю ответ на задачу. Учитель выслушивает ответы всех групп и поощряет их.

Также на уроках математики можно использовать игру «**Математический снег**».

Цель: формирование вычислительных навыков, логического мышления, внимательности.

Описание: актуально проводить как при устном счете, так и при обобщении знаний по изученным темам. Ребята, стоящие в одном ряду друг за другом передают снежинку другому ученику и проговаривая любой пример на сложение, вычитание, умножение, деление, а он получивший снежинку составляет пример используя ответ. Например: $3+5=8$, значит, следующий игрок составляет пример, начиная с 8 и т.д. Хорошо проводить эту игру как соревнование между рядами, кто быстрее скатает снежный ком вниз с горы.

Воспитательная ценность дидактических игр очень высока, и эксперименты показывают, что они помогают воспитывать у учащихся сплоченность и дисциплину, поскольку в каждой игре команда учащихся работает вместе для победы. Дидактические игры воспитывают самые необходимые качества, такие как трудолюбие, усидчивость, доведение начатого дела до конца.

Например, в игре «Магазин» учащиеся вместе с покупкой игрушки должны посчитать (сложить) цену игрушки и подумать, сколько сумов должен вернуть продавец. Пример: Анвар купил в магазине плюшевого мишку, а на оставшиеся деньги купил конфеты. Всего у Анвара 30 сумов. Анвар купил плюшевого мишку за 27 сумов. Вопрос: Сколько он получил конфет? Чтобы решить задачу, мы сначала вычтем цену плюшевого мишки из общей суммы Анвара: $30 - 27 = 3$.

Анвару осталось всего 3 сума. Итак, Анвар купил конфеты за 3 сума.

Проверка: $27 + 3 = 30$ ответов на вопросы (3)

На уроках русского языка можно использовать игру «**Назови глаголы**»

Цель. Закрепление понятия о глаголах, отвечающих на вопросы что делать? и что сделать?

Содержание. Играют 2 команды (мальчики и девочки). Одна команда записывает глаголы, отвечающие на вопрос «что делать?», а другая – глаголы, отвечающие на вопрос «что сделать?»

Учитель диктует глаголы, а затем производится проверка записи. Побеждает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

Игра «**Замени одним словом**»

Цель. Закрепление понятия о глаголе, знакомство с фразеологическими оборотами.

Описание: на доске записаны фразеологические обороты, задача – заменить каждый фразеологический оборот одним глаголом, близким по смыслу, например, была такова - убежала.

Материал для игры:

Бить баклуши

Витать в облаках

Душа ушла в пятки

Работать засучив рукава

клевать носом,

выходить из себя,

зарубить на носу и т.д.

Таким образом, работа с учениками младших классов требует от учителя всесторонней умственной и творческой работы. В этом процессе учителю важно обладать теоретическими и практическими навыками, быть зрелым специалистом в своей работе. Учащиеся младших классов образуют группу детей 6-10 лет, которые считаются детьми этого возраста, еще не переставшие играть. В процессе работы с учениками на уроке, когда знания им передаются через игру, не прекращая игровой деятельности, у детей повысится

интерес к учителю и учебе, и им будет легче усваивать предметы. Игровые технологии имеют большое значение в воспитании личности школьника. В этих играх учащиеся работают в группе, этот процесс формирует положительные качества личности учащегося. Самое большое требование при использовании вышеперечисленных видов игр – не пренебрегать воспитательной целью урока и учитывать методические и общепедагогические аспекты принципов обучения. Организовав хорошо спланированный урок, обогащенный дидактическими играми по теме, можно эффективно использовать время и легко достичь уровня эффективного освоения темы.

Список литературы:

1. Dilova N.G. (2021). Formative assessment of students' knowledge—as a means of improving the quality of education. Scientific reports of Bukhara State University. 3:5, pp. 144-155.
2. Коломенских Я. Л. Детская психология. /Я.Л. Коломенских, Е. А. Панько. — Минск, Университетское, 1988, — 223с.
3. Леонтьев А.А. Психология коллективной деятельности в учении // Начальная школа, 2002. № 11. С. 3-6.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.

6. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М., 1996
стр.46 Попова
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966, № 6.
8. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
9. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М., 1996
стр.46 Попова