

Толобекова З.Ш., Мамажанова А.А.

ДИДАКТИКАЛЫК ОЮНДАРДЫН НЕГИЗГИ ТҮШҮНҮКТӨРҮ
ЖАНА АНЫН АДАБИЯТ САБАГЫНДА КОЛДОНУЛУШУ

Толобекова З.Ш., Мамажанова А.А.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ЕЕ
ПРИМЕНЕНИЕ НА УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ

Tolobekova Z., Mamajanova A.

THE BASIC CONCEPTS OF DIDACTIC GAMES AND ITS
APPLICATION IN THE LITERATURE LESSON

УДК: 028.1

Бул макалада дидактикалык оюндун негизги түшүнүктөрү берилген жана окутуу ыкмасы карата башталгыч класстарда окуу сабактарында колдонулушу көрсөтүлгөн. Окуу процессинде дидактикалык оюндарды колдонуу заманбап окуу чөйрөсүндө актуалдуу деп эсептейбиз. Оюн ар дайым окуучунун өнүгүшүнө, жашына жана кызыкчылыктарына дал келет. Оюнда окуучунун ой жүгүртүүсү жана фантазиясы, эмоционалдуулугу, активдүүлүгү, баарлашууга болгон муктаждыгы даана байкалат. Бул зарыл болгон көндүмдөрдү пайдалуусуна жана жакшыртууга алып баруучу элементтерди камтыйт. Алар окуу процессин кызыктуу кылгандыктан, окуучулардын мотивациясын жана окуу натыйжалуулугун жогорулатат. Окуучулар оюндун негизинде материалды жакшыраак үйрөнүшөт жана аларды билим алууга түрткү берет. Ошондуктан, башталгыч мектеп окуучулардын окутуу процессинде оюн технологиясы окутуунун алдынкы технологиялардын бири болуп саналат деп ойлойбуз.

Негизги сөздөр: дидактикалык оюндар, окуу сабагы, окутуу, башталгыч мектеп, технология, көндүмдөр, мотивация, натыйжалуулук, айлана-чөйрө, муктаждык.

В данной статье даны основные понятия дидактической игры и показано ее применение в процессе обучения в начальной школе. В настоящее время применение дидактических игр в учебном процессе является актуальным в современной учебной среде. Актуальность заключается в том, что игра всегда точно соответствует его развитию, возрасту и интересам. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В ней заложены элементы, ведущие к появлению и совершенствованию нужных навыков и умений. Поскольку игры делают процесс обучения увлекательным, они повышают мотивацию учащихся и эффективность обучения. Учащиеся лучше усваивают материал во время игры, что мотивирует их учиться. Поэтому одной из ведущих технологий обучения у младших школьников является игровая технология обучения.

Ключевые слова: дидактические игры, урок чтения, обучение, начальная школа, технология, навыки, мотивация, эффективность, среда, потребность.

This article gives the basic concepts of the didactic game and shows its application in the learning process in elementary school. Currently, the use of didactic games in the educational process is relevant in the modern educational environment. The relevance lies in the fact that the game always corresponds exactly to his development, age and interests. The game clearly shows the peculiarities of the student's thinking and imagination, his emotionality, activity, and the developing need for communication. It contains elements leading to the emergence and improvement of the necessary skills and abilities. Because games make learning fun, they increase student motivation and learning effectiveness. Students learn the material better during the game, which motivates them to learn. Therefore, one of the leading learning technologies for younger students is the game learning technology.

Key words: didactic games, reading lesson, learning, elementary school, technology, skills, motivation, efficiency, environment, need.

В современном образовании применение дидактических игр актуально. Поскольку это делает процесс обучения интереснее и увлекательнее, игры помогают ученикам лучше понять материал и мотивировать их к тому, чтобы получить знания.

Целью нашей работы является анализ «дидактической игры» как метода обучения и ее реализация на уроках чтения в начальной школе.

Методология. Анализ психолого-педагогической, научно-методической литературы, государственных образовательных стандартов, нормативных документов, материалов научно-практических конференций и анализ источников, предоставленных в Интернет-ресурсах.

Период начальной школы - самый ответственный этап в образовании детства школьников. В этот возраст учащиеся активнее и обладают большими потенциальными возможностями, что сказывается на всестороннем развитии учеников. В связи с этим необходимо применять на уроках активные методы обучения и одним из решений являются игровые технологии обучения.

Игра представляет собой наиболее доступный вид деятельности для учащихся начальной школы, так как с помощью нее перерабатывается информация, полученная из окружающего мира. Каждому возрасту учащегося на основании его развития и интересам соответствуют определенные игры. При применении игровых технологий у учащихся формируются мышления и воображения, проявляется его эмоциональность, активность и развивающаяся потребность в общении. В игре заложены элементы, которые способствуют появлению и совершенствованию необходимых навыков и умений [1].

Участие в играх учащихся начальных классов развивает их настойчивость, способствует самоутверждению, стремлению к успеху и мотивирует их к познанию мира. В играх совершенствуется мышление, учащиеся учатся планировать, прогнозировать и выбирать альтернативные решения ситуации.

Гальперин П.Я., В.Л. Данилова, Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. Вопрос в своих работах исследовали природу и сущность игры, ее применение в процессе обучения. У каждого свои подходы и определения сущности детской игры, такие как: формы общения (Лисина М.И.), форма деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых (Эльконин Д.Б.) [6], либо как проявление и условие умственного развития (Пиаже Ж.).

Дидактические игры на уроках чтения имеют огромную актуальность в современной обучающей среде. Они делают процесс обучения более интересным и захватывающим, помогают ученикам лучше усваивать материал и снимать стресс, связанный с изучением новой информации.

Рассмотрим, как влияет игра на обучение учащихся начальной школы на уроках чтения. Использование игр на уроках чтения способствует развитию у учеников навыков анализа, синтеза, критического мышления, а также способствует развитию творческого мышления и воображения. Они помогают учащимся лучше понимать и воспринимать прочитанное, улучшают память и внимание.

Дидактические игры также способствуют формированию позитивного отношения к учебе и учебному процессу в целом. Ученики чувствуют себя более уверенно и заинтересованно, что повышает их мотивацию и эффективность обучения.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках чтения является актуальной проблемой обучения, и эффективное ее использование помогает обогатить урок и сделать процесс обучения более интересным, динамичным и продуктивным.

Решение этой проблемы обусловлена потребностью учителей начальных классов в использовании дидактических игр на уроках чтения, как средство развития детей младшего школьного возраста [2].

Дидактическая игра – специально разработанная игра, которая используется в процессе подготовки, чтобы повысить интерес учащихся к учебным материалам и повысить их навыки усвоения [5].

Дидактическая игра для уроков чтения это специально разработанная учебная игра, которые помогают учащимся развивать навыки чтения и литературного анализа.

Основные понятия дидактических игр включают: цель игры, задания, форма игры, участники и обратная связь.

Цель игры. Цель игры должна быть четко определена и соответствовать учебным целям урока.

Задания. Дидактические игры предполагают выполнение определенных заданий, которые помогают учащимся закрепить знания и навыки чтения.

Форма игры. Игры могут быть различными по форме: настольные игры, ролевые игры, кроссворды, конкурсы, игры-диалоги и другие.

Участники. Игры могут проводиться как индивидуально, так и в группах.

Обратная связь. После завершения игры важно провести обсуждение результатов и дать обратную связь учащимся.

Применение дидактических игр на уроках чтения:

1. Игры для повышения интереса к чтению - например, игры-квесты, где учащиеся должны находить информацию в тексте, игры-головоломки, где необходимо раскрыть смысл непонятных слов.

2. Игры для развития навыков чтения - игры-пазлы, где учащиеся должны составить логическую цепочку событий, игры-детективы, где нужно анализировать текст и находить ключевую информацию.
3. Игры для обсуждения прочитанного - игры-дебаты, где дети могут высказывать свое мнение о прочитанном тексте, игры-викторины, где проверяется уровень понимания и запоминания прочитанного.

Давайте на примере.

Пример 1. Посмотрим использование дидактической игры «Чтение с эмоциями». Приводим учащимся примеры словосочетаний или предложения:

Например: птицы прилетели, наступила весна, пойдете играть и т.д. И попросим учащихся прочитать их:

- спокойно;
- радостно;
- громко;
- тихо;
- грустно;
- с раздражением;
- со страхом;
- с издевкой;
- со злостью.

Напишем в разных углах класса какие эмоции проявляются при данном чтении.

Целью данной игры будет научить учащихся:

1. Умение читать выразительно.
2. Передавать голосом чувства и эмоции.
3. Различать эмоции на основе интонации.
4. Классифицировать эмоции на основе интонации.

Для данной дидактической игры можно подбирать самостоятельно различные фразы, пословицы, поговорки, скороговорки.

Пример 2. Создание слов из частей.

На карточках будут разные слоги. В начале игры карточки перемешаем и предложим учащимся сложить из них слова. Кто больше слов создаст. Также можно написать 20 слов так, чтобы начало слова было на одной карточке, а окончание на другой карточке. После этого необходимо перемешать карточки и дать задание ученикам сложить из них слова.

Выше мы описали примеры использования дидактических игр на уроках чтения.

Давайте посмотрим применение дидактических игр на примере конспекта урока.

Пример 3. План конспекта урока чтения по теме «С.Я. Маршак «Ты эти буквы заучи...»

Цель урока:

Совершенствование навыков чтения; повторение алфавита; развитие умения отвечать на вопросы по заданному тексту полными ответами.

Формирование навыков выразительного чтения: развить у учащихся мыслительные операции и творческие способности.

Воспитывать у учащихся интерес к чтению, любовь к книгам.

Тип урока. Комбинированный урок.

Ход урока

I. Организационный момент.

II. Актуализация опорных знаний

1. Примеры для развития речи. Проговариваем с учащимися слова.

2. Скороговорки. Проговариваем с учащимися скороговорки.

III. Постановка цели и задач урока.

Мотивационная деятельность. Для мотивации учащихся к уроку и повышения интереса поиграем с учащимися игру «Составь алфавит».

Игра «Составь алфавит». (парная и групповая работа).

- Вырезаем локомотив и вагоны с буквами.
- Расставляя буквы, запоминаем алфавит.



Рис. 1. Локомотив с буквами для игры «Составь алфавит».

Учащиеся составляют алфавит в паре или в группах. Разбить учащихся класса на четыре группы и дать задание собрать буквы:

- 1 группе: буквы от А до Ж;
- 2 группе: от З до О;
- 3 группе: от П до Ч;
- 4 группе: от Ш до Я.

По окончании работы каждая группа прочитает собранные буквы по алфавиту.

В конце игры звучит песня «АБВГДейка».

IV. Закрепление.

Работа с произведением С. Я. Маршака «Ты эти буквы заучи...».

Знакомство учащихся с писателем. Биография С.Я. Маршака.

В 1887 году в городе Воронеже родился Маршак Самуил Яковлевич. Его отец работал на заводе, он своим детям всегда рассказывал что-то интересное и познавательное. Будущий писатель вспоминал отца с большой любовью.

С. Я. Маршак писать небольшие тексты начал в 4 года, в 11 лет он уже написал настоящие большие произведения. Самуил Яковлевич увлекался иностранными языками, хорошо особенно знал английский, так как учился в школе в Англии.

В 1923 году писатель стал начал работать в театре для юных зрителей в городе Петрограде и начал выпускать первые сказки для детей в стихах «Пожар», «Сказка о глупом мышонке», «Усатый полосатый», «Детки в клетке» и многие другие.

Работа с произведением С.Я. Маршака «Ты эти буквы заучи...»:

1. Рассмотрите иллюстрации на страницах 82 и 83.
2. Ответьте на вопросы:

- Сколько сказочных героев мы видим и назовите их. (Лиса Патрикеевна, Волк, Кот в сапогах, Емеля, Василиса Прекрасная, Красная Шапочка, Заяц)
 - В каких сказках они встречаются?

Сказочные герои пришли послушать, как вы умеете читать. Давайте мы прочитаем им стихотворение С.Я. Маршака «Ты эти буквы заучи...».

Выразительно прочитаем стихотворение и ответим на вопросы:

- О каких ключах говорится в стихотворении С.Я. Маршака?
- Что это за ключи?
- Почему буквы являются ключами?

V. Физминутка. Чударики – Самолет.

VI. Продолжение работы по теме.

Если мы хотим - много знать,

Нужно книжечки читать.

Чтобы книжку прочитать,

Мы должны алфавит знать.

Теперь, когда вы знаете буквы русского алфавита, вы окунетесь в удивительный мир интересных книг.

1. Поиграем с учащимися в Игру в «прятки слов». Инструкция игры: найдите «лишнюю» букву в слове и прочитайте полученное слово. Например: слова – сова (лишняя буква – л); крошка – кошка и т.д.

Работа в парах: придумайте слова с лишней буквой.

VII. Рефлексия/оценивание.

Подведение итога урока.

Домашнее задание.

Вывод. Использование в процессе обучения дидактических игр повышает интерес учащихся к учебному материалу и улучшает их усвоения знаний и навыков.

На основе выше сказанного можно сделать вывод применение дидактических игр на уроках чтения помогает учащимся легче усваивать знания, развивают навыки чтения, а также улучшают коммуникативные и аналитические способности.

Мы можем перечислить, какие возможности дают в обучении использование дидактических игр:

1. Мотивация к обучению: дидактические игры это одно из захватывающих и интересных способов представления материала, что помогает ученикам более активно включаться в учебный процесс.

2. Развитие навыков чтения: игры могут способствовать развитию различных аспектов чтения, таких как скорость чтения, понимание прочитанного, анализ текста и т. д.

3. Формирование богатого словарного запаса: многие игры могут включать в себя работу со словами, что помогает расширить словарный запас учеников.

4. Развитие критического мышления: игры могут поощрять анализ текста, критическое мышление и способность сравнивать и конструировать аргументы.

5. Социализация: дидактические игры при групповом обучении могут способствовать развитию коммуникативных навыков, сотрудничества и уважения к мнению других.

6. Индивидуализация обучения: игры могут быть адаптированы под разные уровни навыков чтения и потребности учеников, что позволяет индивидуализировать процесс обучения.

7. Уменьшение стресса: дидактические игры создают дружественную обстановку на уроке, что помогает уменьшить стресс учеников.

8. Запоминание информации: дидактические игры, основанные на повторении и визуализации, могут способствовать улучшению запоминания учебного материала учащимися.

Литература:

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. – М., 2009. – 541с.
2. Оморокова М.И. Чтение в начальных классах: Методическое пособие / М.И. Оморокова. – Тула: Издательство Родничок, 2010. – 124 с.
3. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый. – Москва, 2016. – 238 с.
4. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: учебник для студентов пед. учищ. и колледжей / И.П. Подласый. – Москва: ВЛАДОС, 2018. – С. 229
5. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры. / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 2007.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 2010. - 268 с.