

РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В РАЗВИТИЕ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

Мухаммад Файзуллаев

Профессор Бухарского государственного университета

Орипова Маржона

Студентка Бухарского государственного университета

Аннотация: В данной статье широко раскрыто влияние дидактических игр на умственное, физическое и духовное развитие детей. Также в нашу статью включены виды игр и сделан вывод о том, чему учат детей такие игры.

Annotatsiya: Ushbu maqolada didaktik óyinlar bolalarning aqliy, jismoniy, ma'naviy rivojiga ijobiy ta'siri keng ochib berilgan. Óyin turlari hamda ulardan foydalanish qoidalari batafsil bayon etilgan.

Annotation: This article widely reveals the influence of didactic games on the mental, physical and spiritual development of children. Our article also includes types of games and concludes what such games teach children.

Ключевые слова: дидактические игры, развитие, терапия, технология, общение, активность, задача, обучающие игры, игры на смекалку, условия игры.

Kalit sózlar: didaktik óyinlar, rivoj, terapiya, texnologiya, muloqot, aktivlik, orgatuvchi oyinlar, zukko oyinlar, oyin shartlari.

Key words: didactic games, development, therapy, technology, communication, activity, educational games, games of wit, games conditions.

Сегодня, в век прогресса научно- педагогической литературы учитель может найти много рекомендаций по использованию игр в процессе учебно-воспитательной деятельности учащихся. Игра является одним из инструментов активации познавательных способностей учащихся, воспитания у них устойчивого интереса и потребности в интеллектуальной деятельности, совершенствования и успешности обучения в целом. Игра является механизмом перевода знаний с уровня поверхностного ознакомления на уровень обобщения опыта. Игра - очень важный вид деятельности учащихся и студентов при их успешном обучении.

В методической литературы достаточно много лестных отзывов о дидактических играх, особенно о детских. В частности:

- В. А. Сухомлинский писал " Игра - это искра , зажигающая огонёк пытливости и любознательности".

- О значении и роли игры, наверное, никто не может сказать лучше, чем Эйнштейн: Теоретическая физика ничто по сравнению с детской игрой".

- П. Ф. Каптерев считал, что " Простота детских игр обманчива, это явление все знают, но не все понимают";

- Л. С. Выготский писал о том, что " Отношение игры к развитию - это отношение обучения к развитию. Игра - источник развития";

О. С. Газман рассматривал игру так - " На рубеже 6 - 12 лет у детей появляются новые психологические образования и изменяется социальная ситуация развития, также происходит смена определяющих это развитие видов деятельности - игровая деятельность успевает ведущее место учебной. Однако, это вовсе не означает, что переступив порог школы, дети перестают играть. Игры по прежнему не теряют для них своей привлекательности и занимают значительное место в режиме жизнедеятельности, выступая, во -первых, как форма , в которой наиболее успешно может осваиваться содержание учебной деятельности; во-вторых как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности школьника в среде сверстников";

- Ш. Амонашвили утверждает, что " в играх ученики начальной школы реализуют не только разнообразные впечатления и знания, но и свои основные духовные потребности. Именно это открывает взрослым широкие возможности для использования мощнейшего потенциала игры в целях оптимизации процесса образования школьников ";

- Э. Эриксон писал " Систематическое обучение и воспитание, поощрение взрослыми учебного и трудового инициативу. Если при обучении ученик не получает удовольствия от работы, не испытывает гордости за то, что хотя бы что-то одно он сделал своими руками действительно хорошо, может привести к формированию чувств неполноценности. Ситуацию успеха проще создать в игровой деятельности детей с учебными целями";

- В. И. Слободчиков выделяет " в начале ступени персонализации происходит кризис детства, когда ребенок меняется и становится более трудным в воспитательном отношении, т.к. меняется главный вид деятельности: от игры в школу перешли к реальным учебным занятиям, и ребенок учится ради признания и одобрения значимых для него другими. Переживание собственной успешности в учёбе как соответствия тому социальному статусу, на который претендует ребёнок и проявляется главным показателем его как субъекта социальных отношений. Структура учебной деятельности включает в себя задачи, учебные действия, контроль и оценку. Принятие ребенком этого выступает как критерий готовности к школьному обучению. Это становится возможным при особом типе общения с высоким уровнем производительности: в опере непосредственную предметную ситуацию и сознательно принимаемые задачи, правила, требования. Все это проще и доступнее сделать через игровые задания, где взрослый (учитель) обеспечивает сотрудничество и поддержку в

приобщении к изучению реальности. Освоение теоретических знаний в процессе учебной деятельности наиболее эффективно тогда, когда оно сочетается с игрой";

Вышеперечисленные высказывания позволяют сделать выводы о том, что дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности учащихся. Она вызывает у них живой интерес к процессу познания, в которой участники представляют объем предстоящих трудностей, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создаёт радостное настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Игровые технологии являются одной из увлекательных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики проблему мотивации учебной деятельности.

Понятие «игровые технологии» включает довольно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает четкой поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, мы можем всю учебную деятельность подчинить правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.

Педагогические игры классифицируются по следующим принципам:

- по виду деятельности (двигательные, умственные, трудовые);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, развивающие),
- по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации).
- по структуре (игры-упражнения, игры-соревнования).

Суть педагогических игр заключается в их выполняемых функциях, которые сводятся к следующим:

- **развлекательная функция**, т.е. пробудить интерес к чему-либо;
- **коммуникативная функция**, в коллективной игре, мы учим детей общению, взаимодействию, взаимоотношению, взаимоуступкам. Для достижения этих целей используются групповые задания, работа в парах;

- разыгрывая художественные произведения, мы включаем учащихся в систему общественных отношений, где игровые технологии выполняют **функцию социализации**. Играя, ребенок усваивает нормы человеческого общения. Так же учащимся на уроках можно предложить поиграть во взрослую жизнь, например «Стань учителем», «Оцени своего товарища», «Корректно сделай замечание»

- **функция самореализации** выражается в том, что каждый ребенок должен уметь высказывать свое мнение, даже если оно не совпадает с мнением учителя, автора произведения. Здесь игровые технологии переплетаются с проектной деятельностью. Можно предложить детям написать письмо герою или автору, дописать произведение. Дети играют в критиков, становятся советчиками, пытаются решить конкретные затруднения героя, тем жизненные самым проверяют свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаются и самоутверждаются;

- **диагностическая функция** игр предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ученика: интеллектуальные, эмоциональные. Ведь ребенок ведет себя в игре на максимуме проявлений;

- **игро-терапевтическая функция** игровых технологий заключается в использовании игры, как средство преодоления различных трудностей возникших у учащегося в поведении, общении, учении. Эффект игровой терапии учащиеся максимально получают в ролевой игре, т.к. реализуется воспитательная цель.

Дидактическая игра как самостоятельный вид деятельности имеет определенную структуру. Ее структура это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Структура дидактических игр состоит из следующих составных элементов:

- а) дидактические задачи,
- б) игровые действия,
- в) правила игры,
- г) подведение итогов.

Дидактическая задача определяется целью обучающегося и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Игровые действия - основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные задачи.

Правила игры. Их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности ребенка познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданиями. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей, значит, и учебным процессом.

Подведение итогов. Проводится сразу по окончании игры, это может быть подсчет очков, выявление детей, которые лучше выполнили игровые задания, определение команды победительницы и так далее. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, особенно подчеркнуть успехи отстающих детей.

Необходимо помнить, что дидактическая игра это игра только для детей. Для взрослого она способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный, но желаемый эффект.

Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Игра позволяет включить в активную познавательную деятельность большее число учащихся. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задача познавательной деятельности.

Трудно переоценить воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на ребенка. В играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребенка, готовность включается в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Использованная литература:

1. Арутюнов Ю.С. Деловая игра "Выбор руководителя" Текст/Ю.С. Арутюнов/ М. Знание, 1990 г.
2. Бобровская Г. В. Активизация словаря младших школьников/ Г.В. Бобровская // Начальная школа -2002 г.
3. Борисов Н.В. Педагогические условия развития функции самореализации личности старшеклассников в учебе- деловой игре.
4. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. Текст учебное пособие (В.М. Букатов) М. Флинта , 1997,-96 с.
5. Береговая Э. М. Принципы организации текста как игровой момент// Русская филология. Уч.зап. Смоленского гос.пед.ун-та. 1999- С.32-38.
6. Файзуллаев М.Б. Дидактические игры. Бухара, издательство «Дурдона»,2019 г.