



ВЫРАЖЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Ярашов Мардон Джобирович

преподаватель Бухарского
государственного университета

m.j.yarashov@buxdu.uz

Аннотация: Помогая учащимся начальной школы сконцентрировать свои мысли, вовлекая их в 1-часовой урок, повышается их уровень мастерства. Использование различных игр в учебном процессе повышает интерес учащихся. В данной статье рассказывается о дидактических играх, которые можно использовать в ходе урока и их подаче с помощью цифровых технологий.

Ключевые слова: обучение, эффективность, дидактическая игра, цифровая технология, метод, знание, умение, компетенция, усвоение, учебный процесс, задание.

Abstract: Helping elementary school students to concentrate their thoughts by involving them in a 1-hour lesson increases their level of mastery. The use of various games in the educational process increases the student's interest. This article talks about didactic games that can be used in the course of the lesson and how to give them through digital technologies.

Key words: education, efficiency, didactic game, digital technology, method, knowledge, skill, competence, mastering, educational process, assignment.



Образование-это планомерный процесс, посредством которого учитель передает детям знания, умения и навыки, эти знания, умения и навыки приобретаются учащимися и закрепляются ими.

Процесс обучения-это процесс обогащения памяти детей, роста их речи и мышления. Это процесс, который происходит с использованием различных методов и приемов.

Игра-деятельность, укоренившаяся в сознании детей, эта их деятельность, в зависимости от видов игр, в определенной степени отражает предметную действительность, жизнь. Игра-это определенное продолжение и закрепление учебной деятельности, проходящей на занятиях. Эксперименты показывают, что игра-необходимая потребность младших школьников.

Дидактическая игра-это методика воспитателя, которая будет направлена на достижение определенных образовательных целей, то есть на выявление, закрепление пройденного учебного материала и его совершенствование. Конкретная цель при проведении каждой дидактической игры определяется, например, как выполнение метода расчета, то есть конкретного дидактического задания. Дидактическое задание составляет часть общей цели урока.

Каждая дидактическая игра будет иметь те же правила, что и любая игра. При несоблюдении этих правил теряется значимость игры как игры, то есть учебно-воспитательная и психологическая значимость игры. Правила игры вводятся в игровое задание. Игровое задание-задание, которое учитель дает учащимся в форме объяснения того, как проводится игра, кто считается победителем и т. д.

Для обучения младших школьников начальным математическим понятиям целесообразно, если учитель использует наиболее доступные методы обучения.

Значение дидактических игр в этом очень велико. Поэтому знания, передаваемые учащимся, организуются в виде игры в соответствии с их возрастными особенностями. Из этого следует, что в процессе игр учащиеся легко усваивают



материал, представленный в учебнике по математике, который трудно усвоить, и при этом учатся наблюдать за окружающей средой, событиями, сравнивать их, рассуждать о них, делать из них правильные выводы и обосновывать свои выводы. Заинтересовать учащихся математикой и добиться правильного приобретения ими знаний, умений, навыков будет целесообразно посредством дидактических игр.

Дидактическую игру" умеешь правильно ходить " организуют следующим образом: класс делится на две равные группы учащихся. Раздаточные материалы с номерами, написанными для обеих групп учащихся, размещаются на полу классной комнаты в отдельных местах, на ширине ступенек, в удобном положении, чтобы они могли свободно передвигаться, не мешая друг другу. Членам группы объясняется правило дидактической игры. Дидактическую игру начинают ученики группы номер один. Они медленно двигаются по бедрам, когда им разрешают начать игру. То есть они идут по числам 1, 2, 3, 4, 5, а затем возвращаются, то есть в стиле 5, 4, 3, 2, 1. Таким образом, дидактическая игра продолжается до тех пор, пока все участники групп не будут ее выполнять.

Время на эту дидактическую игру назначается исходя из количества учащихся в классе. Дидактическая игра успешно выполняется учащимися, обладающими определенными навыками счета чисел справа и наоборот. Не дает ожидаемого результата у учащихся, не имеющих навыков счета чисел справа и в обратном порядке. После этого они могут даже расстроиться. Это не должно пугать. Многократное применение даже в процессе последующих занятий дает ожидаемый эффект. Эта дидактическая игра для учащихся может быть выполнена не только на занятиях под руководством учителя, но и свободно использоваться как во внеурочное время, так и в процессе выполнения домашних заданий дома. Следует отметить, что это не обязательно должна быть бумага формата А4 и цветные маркеры, можно также использовать цветные мелки, которые используются просто как пишущие инструменты на классной доске. Не все ученики в классе могут быть очень



активными. Некоторые ученики в классе очень робкие. Их все время осуждают за то, что они не могут раскрыть свое "я". Такие учащиеся могут даже не всегда участвовать в процессе дидактических игр, которые организуются в ходе урока. Такие ученики могут, не обращая внимания на окружающих, рисовать на асфальте дома, вынимая цветные мелки, которые со временем становятся письменным инструментом на доске, и самостоятельно закрепляют свои знания.

Иногда случается так, что педагог использует такую дидактическую игру только в процессе ознакомления с однозначными числами-ю может не использовать в процессе ознакомления с двух-трехзначными числами. Но учащиеся обогащают свои знания, используя эти дидактические игры самостоятельно дома или в перерывах между занятиями. Главное, чтобы мы, учителя, умели правильно подбирать дидактические игры для каждого урока и учить учащихся.

Считаем, что на уроке математики 1 класса ожидаемый результат даст, если при ознакомлении учащихся с темой “сложение в 10” использовать дидактическую игру “тихо”.

“Дидактическая игра” Джим “ также выполняется в группах. Также выполняется организация дидактической игры” Джим “ в соревновательном стиле. Эта дидактическая игра может быть выполнена в двух видах.

В 1-м раунде: рисуется круг. В центре круга пишется +2. А за пределами круга пишутся числа. Вокруг внешнего круга =

затем записывается сумма чисел, заданных в центре внутреннего круга, к числам, заданным за пределами внутреннего круга.

Во 2-м раунде: в центре круга даны задания на разделение числа 2 в 10, и они должны выполнить это задание в том же стиле, что и бусинки, уложенные на нить. Например: если задано значение $10-2=$, оно записывается как 8, 6, 4, 2 в меньших кружках после $=$, заданного вне круга.



На уроке математики 2 класса, начиная с темы “сложение и вычитание в пределах 100”, рекомендуем использовать дидактическую игру “активная группа” с целью проверки и закрепления знаний о сложении и вычитании чисел в пределах 100 в процессе сборки и раздачи оборотных тетрадей.

Дидактическая игра” активная группа ” может проводиться как индивидуально в каждом ряду, так и организовываться коллективом класса. Вращающиеся тетради в процессе сборки учитель задает вопрос ученику, сидящему за последней партой в ряду. Например: учитель: Зарина к числу 2 прибавьте число 3. Зарина берет блокнот в руки, отвечая на вопрос, сказав 5, и передает Блокнот своему товарищу Дилшоду, сказав ему добавить 2 к номеру 5. Дилшод кладет тетрадь поверх тетради Зариной, отвечая на вопрос как 7, и передает тетради следующему читателю, Нурбеку, говоря, что к числу 2 прибавьте число 2. Эта дидактическая игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны вращающиеся тетради. Многократное использование этой дидактической игры даже в процессе занятий дает ожидаемый результат.

По мере того, как у учащихся формируется навык нахождения суммы с помощью этой дидактической игры, можно также заменить ее заданиями на нахождение вычитания. Например: учитель: сколько, если мы вычтем число 2 из числа 9 Дилдоре, сидящему в последней партии ряда? Дилдора берет в руки тетрадь, говоря, что 7, и передает тетрадь своему товарищу Шахнозе, говоря, сколько будет, если мы вычтем число 2 из числа 6. Шахноза кладет тетрадь деб 4 поверх тетради Дилдоры и передает тетради следующему читателю, шейде, который спрашивает, сколько будет, если мы вычтем число 2 из числа 8. В 3-4 классах это также можно сделать с помощью операции деления и умножения. В этом случае, даже если они имеют некоторый уровень знаний о таблице умножения до 9, было бы целесообразно начать с умножения до 2 из-за отсутствия навыков. После того, как навык сформирован на всех этапах, можно использовать один этап выполнения заданий в процессе сборки поворотной книги, а также второй этап выполнения заданий в



процессе распределения. В этих дидактических играх определяются и поощряются победившие группы. Каждая дидактическая игра обязательно даст ожидаемый эффект, если после ее применения будут выявлены и поощрены победители.

Разумное использование логических задач в интересе учащихся к математике также дает ожидаемый эффект. Логические вопросы заставляют студентов думать, исследовать и проявлять творческий подход. Например:

-Надир вычислил 10 из 10 и сделал еще 10. Как это сделал Надир? (Снял перчатки).

- Дилмурод принес на тарелку 4 конфеты. Раздавал конфеты товарищам. Затем на тарелке осталась 1 конфета. Как? (Одному товарищу подарили конфетную тарелку).

Подводя итог, можно сказать, что в настоящее время с выходом нового поколения учебников освоение математики в начальных классах стало гораздо более сложным процессом. Некоторая сложность учебников может снизить энтузиазм учащихся к обучению. Поэтому давайте не позволим учащимся утолить свою страсть к знаниям, а вместо этого эффективно и уместно использовать дидактические игры с помощью цифровых технологий на уроках математики в начальных классах с целью повышения их интереса и развития вычислительных навыков. Это один из важнейших факторов подготовки зрелого персонала на уровне сегодняшнего спроса.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Yunus, Y., & Yarashov, M. (2023). Effectiveness of experimental work aimed at forming general labor skills in students based on gender equality and differences. In E3S Web of Conferences (Vol. 420, p. 06011). EDP Sciences.
2. Jobirovich, Yarashov Mardon. "Advantages of the Introduction of Digital Technologies into the Educational Process." Pindus Journal of Culture, Literature, and ELT 7 (2021): 17-20.



3. Jobirovich Y. M. The Role Of Digital Technologies In Reform Of The Education System //The American Journal of Social Science and Education Innovations. – 2021. – T. 3. – №. 04. – C. 461-465.
4. Jobirovich, Yarashov Mardon. "TOOLS OF USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN PRIMARY EDUCATIONAL COURSES." EUROPEAN JOURNAL OF MODERN MEDICINE AND PRACTICE 2.4 (2022): 119-123.
5. Jobirovich, Y. M. (2024, February). BOSHLANG 'ICH SINF MATEMATIKA DARSLARIDA MATNLI MASALALAR USTIDA ISHLASH. In International Conference on Adaptive Learning Technologies (Vol. 1, pp. 5-8).
6. Jobirovich, Y. M., & Otabekovna, R. N. (2024, February). 3-SINFLARDA GEOMETRIK MATERIALLARNI O'RGATISH ME'ZONLARI. In International Conference on Adaptive Learning Technologies (Vol. 1, pp. 27-32).
7. Jobirovich, Y. M. (2024, February). MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA MATEMATIK TASAVVURLARNI SHAKLLANTIRISH TA'LIMINING ASOSIY DIDAKTIK TAMOYILLAR. In International Conference on Adaptive Learning Technologies (Vol. 1, pp. 22-26).
8. YARASHOV, M. (2023). The Process of Creative Organization of Primary School Mathematics Education through Digital Technologies. ЦЕНТР НАУЧНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ (buxdu.uz), 30(30).
9. Yarashov, M. (2023). BOSHLANG 'ICH TA'LIM FANLARINI RAQAMLI TEKNOLOGIYALAR ORQALI INTEGRATSİYALASH. Прикладные науки в современном мире: проблемы и решения, 2(8), 46-49.
10. Olloqova, O. (2023). BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARIDA PRAGMATIK KOMPETENSIYANI SHAKLLANTIRISHDA BADIY MATN TAHLILINING AHAMIYATI. Прикладные науки в современном мире: проблемы и решения, 2(8), 25-29.



11. Mamanazarovna, O. O. (2023). Formation Of Students' Pragmatic Competence in Mother Language Classes on The Basis of the "4k" Model. Journal of Pedagogical Inventions and Practices, 24, 33-36.
12. Olloqova, O. (2023). KOMMUNIKATIV MASHQLAR ORQALI O 'QUVCHILARDА PRAGMATIK KOMPETENSIYANI RIVOJLANTIRISH. Theoretical aspects in the formation of pedagogical sciences, 2(17), 134-140.
13. Mamanazarovna, O. O. (2023). FORMING PRAGMATIC COMPETENCE THROUGH TEACHING STUDENTS TO COMMUNICATION. Horizon: Journal of Humanity and Artificial Intelligence, 2(5), 720-723.
14. YUSUFZODA, S. MATEMATIKA DARSLARIDA MANTIQIY FIKRLASHNI RIVOJLANTIRISH O'QUV JARAYONI SIFATINI OSHIRISH ASOSI SIFATIDA. EDAGOGIK AHORAT, 59.
15. Yusufzoda, S. (2024). BIRINCHI SINFDA GRAFIK MALAKALARINI TAKOMILLASHTIRISHDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH. ЦЕНТР НАУЧНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ (buxdu. uz), 45(45).
16. Hamroyev, A. R. (2021). Designing students' creative activity in primary school mother tongue education as a methodological problem. Middle European Scientific Bulletin, 11.