



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Назарова Умидахон Шаматовна

*Учитель начальных классов школы N 39 Мархаматского района
Андижанской области.*

Аннотация: В данной статье будут рассмотрены важные аспекты использования игр в образовательной деятельности учащихся начальных классов, реформы, реализуемые в системе образования в начальных классах и использование информационных технологий в образовательном процессе. в деталях.

Ключевые слова: информационные технологии, обучение, информационно-коммуникативные, развивающие игры.

Известно, что внедрение передовой педагогики и новых информационных технологий в образование для начальных классов не только повышает эффективность воспитательной деятельности, но и за счет применения достижений науки на практике формирует у старшеклассников свободное и логически мыслящее, всесторонне развитое мышление. имеет принципиальное значение в воспитании духовного человека.

Сегодня желание использовать игры в начальных классах и использовать информационные технологии в образовательном процессе возрастает с каждым днем. Одна из основных причин этого заключается в том, что до сих пор в традиционном образовании учащихся учили только приобретать готовые знания, а использование современных технологий позволяет им осуществлять поиск приобретаемых знаний, учиться и свободно мыслить, анализировать, даже окончательные выводы учатся генерировать сами собой. В этом процессе педагог создает среду для совершенствования, развития, обучения и воспитания человека, а значит, одновременно выполняет функцию управления и руководства. Сегодня очень полезно использовать игры в образовательной деятельности в младших классах. Например, «Мозговой штурм», «Мыслительный штурм», «Сети», «Синквейн», «ВВВ», «Пятый плюс», Начните со многих игр, таких как «6x6x6», «Дебаты», «Ролевая игра», «Работа в малых группах», «Снежок», «Зигзаг», «Последнее слово будет за мной» широко используются между занятиями. Он показывает положительный результат, если его использовать в младших классах для повторения игровых заданий или занятий по закреплению. Выбор того или иного вида игрового задания зависит от вида урока, уровня подготовленности учащихся к выполнению игрового задания, их знаний, условий свободной творческой работы, умения быстро восстанавливать



в памяти изученное, уровень совершенствования творческих способностей также должен быть неразрывно связан.

В ходе игр, используемых в образовательной деятельности в начальных классах, дети приучаются быть организованными и уметь максимально экономить время. Игры, проводимые между начальными классами, способствуют воспитанию и развитию у молодежи чувства дружбы, братства, трудолюбия. Дети борются за честь своих друзей, ряд, в котором они находятся, и честь своего класса в таких играх, как «Кто в лучшем ряду», «Цепочка», «Лестница», «Пусть знающий продолжает считать». . Задание выполняется учеником одного ряда или несколькими учениками, или целым рядом, при этом стоящие в одном ряду соревнуются со учениками, стоящими в другом ряду. Обычно молодые люди подбадривают своих партнеров, если их друзья четко и правильно выполняют задание, то очень радуются и гордятся этим. Также следует сказать, что во время игры у детей не возникает негативных чувств типа ревности или перегрева. Развивающие игры помогают воспитывать творческую личность, ведь каждое повторение игры требует нового подхода к поставленной задаче. Необходимость ее решения порождает творческие поиски. В играх, проводимых в начальных классах, воспитываются такие самые необходимые произвольные качества, как трудолюбие, настойчивость, умение доводить начатое до конца. Например, в игре «Круговые примеры» необходимо решить все шесть примеров, иначе невозможно точно узнать, соответствует ли последнее число первому. Поэтому это активизирует молодежь, и они не уходят с примера. В игре типа "магазин" работа не заканчивается "покупкой" игрушек, но и пока вы не посчитаете цену нескольких игрушек и не подумаете сколько денег вам нужно чтобы "вернуть" к выходу оно того стоит. Дети выполняют сложные математические действия в игре «Веселые квадраты». В этом случае учащиеся должны выполнить несколько действий, сравнить результаты, ломать голову над возможными результатами и отвергнуть неверный расчет.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Абдуллаева Х.А., Бикбаева Н.У. и другие. Запор начального образования. Начальное образование. 1998.
2. Маматова Г. Использование передовых педагогических технологий. Начальное образование. 2004.
3. Гаффорова Т., Нуриллаева Ш., Хайдарова О. Дидактические материалы по родному языку и чтению для начальных классов.- Т.: «Учитель», 2004.
4. Толипова Ю. Технологии кооперативного обучения. Начальное образование. 2002.