



ЗНАЧЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Ongarbaev Janbolat Muxanovich

*Nukus shaxar 12-son umumta'lim maktabida
Matematika o'qituvchisi*

Аннотация: В данной статье описывается значение дидактических игр на уроках математики и их преимущества. Также обсуждаются преимущества использования современных информационных технологий в обучении математике и интерактивных методов обучения математике и методы их эффективного использования.

Ключевые слова: образование, технология, дидактические игры, математика, метод.

Введение: Формирование всесторонне развитой личности остается одной из актуальных задач, стоящих сегодня перед нашим обществом. Молодое поколение, сидящее сегодня на школьных местах, – это наши преемники, которые завтра возьмут наше дело из наших рук, продолжат нашу жизнь и передадут ее следующему поколению, хозяевам великого будущего Узбекистана. Внедрение на уроках математики начальных классов педагогических технологий, способных полностью удовлетворить требования современности, является требованием современности.

Дидактические игры играют особую роль в организации умственной и двигательной деятельности учащихся в период начального обучения. Использование дидактических игр на уроках математики важно для развития интеллекта и навыков быстрого счета учащихся. В процессе дидактических игр учащиеся учатся соблюдать правила игры, развивают чувство интеллекта и мировоззрение.

В ходе игры реализуется мышление наряду с органами чувств, отражается определенное мировоззрение. Сознательное понимание этих новых идей также является уникальным открытием для ребенка. Воображение здесь играет важную роль. Ребенок младшего школьного возраста может представлять в уме разные ситуации. В условиях обучения в школе к воображению ребенка предъявляются определенные требования. Создавая разные истории, придумывая сказки, выражая ситуации различных персонажей, дети неосознанно используют знакомые сюжеты и графические образы. Но в большинстве случаев ребенок использует эту информацию и объединяет ее для создания новых образов – новых сторон своего характера. Непрерывная деятельность воображения во время игры является важным направлением понимания ребенком окружающего и адаптации к социальной действительности.

С помощью игры дети получают много информации. Эта информация поступает в сознание ребенка добровольно, без принуждения. Поэтому он может



сделать незаинтересованного активным, невежественного — знающим, а неуклюжего — ловким.

Игровая форма обучения является основным средством усвоения уроков учащимися младшего школьного возраста. Возможности игры в учебно-тренировочном процессе привели к специальному изучению учеными дидактических игр.

Дидактическая игра – это вид игры, который помогает приобрести, обобщить, закрепить новые знания, активизировать познавательный процесс, приучить детей раннего возраста к учебной деятельности. Дидактическая игра – сложное, многогранное явление. В дидактических играх не только приобретаются знания, формируются умения, но и развиваются все психические процессы детей.

Дидактические игры – это вид игр, основанных на правилах, специально созданных педагогами с целью обучения и воспитания детей. Обобщенные способы мыслительной деятельности воплощаются в дидактических играх, все познавательные процессы направляются на интеллект, начинают формироваться внутренние планы действий. Одной из основных особенностей дидактических игр является наличие четкой цели и соответствующего педагогического эффекта. «Дидактическая игра – это специальная игра, предназначенная для обучения и преподавания; — соревнование между игроками, ограниченное определенными правилами (условиями), преследующее определенную цель (достижение, приз). Дидактическая игра как форма обучения состоит из обучения (обучения) и игры (развлечения). Учитель учит, а ученики осваивают урок посредством игры и развивают свою математическую компетентность посредством полученных знаний.

Дидактические игры должны быть организованы с учетом особенностей материала. Разнообразие всех игр должно образовывать четкую систему, включающую различные развивающие игры младших классов. Учитель должен следить за тем, чтобы школьники выполняли дидактические игровые действия, решали задачи, выполняли действия интересного содержания, направленные на умственную деятельность и вызывающие двигательную активность ребенка. Благодаря им в процессе мышления развиваются особенности анализа и сравнения. Значение дидактических игр в образовательном процессе состоит в том, что они служат обучению, воспитанию и развитию знаний учащихся, а положительные эмоции, возникающие во время игр, активизируют учащихся, укрепляют их память и внимание. В ходе игры учащиеся могут выполнять многие действия, упражнения и решать задачи, сами того не подозревая, при этом внимание детей концентрируется на игре, формируются навыки выполнения



игровых действий, преодоления трудностей и переноса имеющихся знаний в новую среду.

Дидактическая игра как средство воспитания и обучения выступает организующей частью урока. В процессе игры развиваются самостоятельность, инициатива и творческая активность. Это помогает учиться и закреплять знания. Например, в играх «Сформируем узор» и «Построим домики и посадим вокруг него рассаду» раздела «Сравнение вещей по разным показателям» дети «Большой-маленький», «Высокий-маленький», возьмите на вооружение такие понятия, как «Толстый – худой». В изучение этого раздела также включены игры, влияющие на математическую речь учащихся.

С помощью таких игр, как «Конец», «Противоположно», «Сложение» педагог вводит в речевой резерв учащихся вышеуказанные математические понятия и учит их процессу составления простого вывода. Успешное освоение многих видов деятельности связано с формированием у учащихся дистанционных представлений, умением определять равновесие вещей по отношению к себе, знанием своего положения по отношению к различным источникам. Они умеют рисовать книгу в указанном направлении, различая правую и левую страницы, верх и низ бумаги. Поэтому дети должны регулярно и систематически тренироваться в таких направлениях игровой деятельности. На эту цель направлены игры «Построим комнату для машиниста» и «Формы, рассчитанные на большие воздушные расстояния». В этих играх дети на основе показов осваивают такие понятия, как «слева», «право», «между», «слева, справа», «справа налево», «вверх», «вниз».

Мы построим дом и посадим рядом с ним дерево.

Дидактическая цель: Обобщение и систематизация числового и дальнего мышления у детей. Научите их сравнивать вещи по разным показателям.

Образовательные инструменты. Для строительства домиков и дорожек из цветной бумаги делают 14 косых разрезов, 7 синих треугольников для елочки, 2 грибочка, трафарет (модель) (1 в большой шляпке с полной ножкой и 1 с тонкой ножкой в шляпа).

Содержание игры. Учитель предлагает одному из учеников построить высокий домик (из бумаги, разрезанной по диагонали) сначала на магнитной доске, а другому, сидя за партами, а затем низкий домик. Требуется посадить низкую ель вокруг высокого дома (из треугольников и косых сечений), а высокую ель - рядом с низким домом. Учащиеся должны сделать две разрезанные по диагонали дорожки из бумаги от передней части высокого дома к нижнему. Этот коридор расширяется возле высокого дома и появляется перед низким домом.



Перед высокой елью необходимо посадить гриб с большой шляпкой с полной ножкой, а перед невысоким домиком - гриб с маленькой тонкой ножкой.

Построим аквариум для рыбок.

Дидактическая цель: Формирование у детей числового и дальнего воображения.

Образовательные инструменты. Для начала вам нужно подготовить 10 рыбок разного размера (6 желтых и 4 красных) и 4 листа бумаги. Эти картинки в дальнейшем будут использоваться при счете, сложении и вычитании чисел, проведении игр «Математическая рыбалка».

Содержание игры. Перед уроком дети вырезают из бумаги маленькие и большие вырезы. На уроке математики воспитатель предлагает детям за партами на магнитной доске сделать аквариум для других (сделать его из разрезанной картонной бумаги), положить в аквариум сначала больших рыб, затем маленьких и посчитать, сколько больших, сколько маленьких, сколько красных, сколько желтых, требуется посчитать, сколько плавает вверху аквариума и сколько внизу. Одна из рыб плавает слева направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз.

Заключение: *В заключение можно сказать, что организация дидактической игровой деятельности является весьма эффективным способом развития интереса к математике как к относительно сложному предмету. В этом случае усвоение материалов урока становится легче и развивается математические компетенции.*

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. *Abduraximova Dilara Karimovna. (2023). ISSUES OF WIDE IMPLEMENTATION OF FINANCIAL TECHNOLOGIES IN THE GLOBAL FINANCIAL MARKET. European Journal of Interdisciplinary Research and Development, 20, 67–76. Retrieved from <http://ejird.journalspark.org/index.php/ejird/article/view/797>*
2. *Атаходжаева, Г. А. (2017). Возможности комплексного медикаментозного лечения эндотелиальной дисфункции у больных с хронической сердечной недостаточностью и метаболическим синдромом. Журнал теоретической и клинической медицины, (1), 59-63.*
3. *Abdurakhimova, P. D. THEORETICAL AND PRACTICAL FOUNDATIONS OF BANKING INNOVATIONS'IMPACT ON ECONOMIC DEVELOPMENT OF COUNTRIES.*
4. *Xolmanova, Z. (2020). Kompyuter lingvistikasi. Nodirabegim.: -Toshkent, 247.*
5. *Abduraximova Dilara Karimovna. (2023). THE NEED TO INTRODUCE FINANCIAL TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF THE BANKING SERVICES*



- MARKET. Academia Science Repository, 4(05), 54–62. Retrieved from <http://academiascience.com/index.php/repo/article/view/439>*
6. Сабирова, Н. Э. (2018). *ОСОБЕННОСТИ СИМВОЛОВ ОБРЯДОВЫХ ПЕСЕН, СВЯЗАННЫХ С ДРЕВНИМИ КУЛЬТАМИ. In INTERNATIONAL SCIENTIFIC REVIEW OF THE PROBLEMS AND PROSPECTS OF MODERN SCIENCE AND EDUCATION (pp. 73-74).*
7. Abduraximova Dilora Karimovna. (2023). *BANK INNOVATIONS AND THEIR IMPACT ON THE ECONOMY. Open Access Repository, 10(11), 44–50. Retrieved from <https://www.oarepo.org/index.php/oa/article/view/3717>*

