

**ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА УЧАЩИХСЯ  
ПОСРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ**

***Набиева Гульнора Марифовна***

*Учительница начальных классов общеобразовательной  
Школы -1 города Андижан*

**Аннотация.** Активное использование передовых педагогических технологий в образовательном процессе, повышение эффективности обучения, анализ и внедрение в практику - одна из актуальных задач сегодняшнего дня. Чрезвычайно важно развивать мышление, сознание, мировоззрение учащихся, превращать их из свободных слушателей в свободных участников. В данной статье раскрывается идея повышения познавательного потенциала учащихся путем использования дидактических чтений в процессе обучения.

**Ключевые слова.** начальное образование, творческая деятельность, дидактические игры, интеллектуальный потенциал.

Сегодня особое внимание уделяется системе образования и обучения. потому что наше завтрашнее будущее и уверенность в руках будущей молодежи, поэтому основные условия и внимание сосредоточены на начальном образовании. поскольку подготовка к уроку осуществляется в сотрудничестве учителя и ученика, необходимо, чтобы обе стороны были готовы к уроку, благодаря обучению их знания увеличиваются и прогрессируют. в процессе обучения за счет сотрудничества учителя и учащихся повышается самостоятельность мышления требовательных учащихся, а в процессе самостоятельной работы расширяется объем знаний учащегося. Несравнима роль дидактических игр в привлечении к занятию игра является неотъемлемой частью жизни ребенка. через игру ребенок знакомится с окружающей средой, природными явлениями, ландшафтами, предметами, растениями, животными.

дидактические игры могут быть созданы по-разному. куклы, игрушки, картинки и раздаточные материалы, а также различные геометрические фигуры. По назначению дидактические игры включают:

1. производительность игры.
2. действие игры.
3. правило игры.
4. конец игры.

Перед началом каждой дидактической игры учитель объясняет правила, содержание и окончание игры, например, можно взять игру «Подсказки». цель игры состоит в том, чтобы выполнить одношаговые задачи устно. в этом нам

нужно оборудование, +, -, ' операций. Сначала учитель читает условие задачи и объясняет учащимся, как это сделать, а учащиеся завершают задачу, говоря, какое действие использовать.

пример: у покупателя 6 желтых и 3 красных ручки. Сколько всего карандашей? студенты говорят, что вы должны использовать действие «+»

в сарваре было 7 книг. Три из них он отдал своему брату Сколько книг осталось в шкафу? студенты говорят, что они должны использовать действие «-» и решить задачу.

В качестве подкрепления вышеперечисленных вопросов учащимся задается вопрос о том, как использовать действия «+», «-».

Используя на уроке дидактические игры, мы повышаем интеллектуальный потенциал речевых навыков учащихся.

примеры дидактических игр

**«тихая» игра**

Цель игры: определить и проверить знания и умения учащихся о знаках «+», «-» в десятке. играется в игре

игровое оборудование: раздаточные материалы с номерами, примеры, таблицы. Ход игры: на доску вывешиваются таблицы, написанные на доске мелом. игра идет без звука. показывает 7 и 5 по указанию учителя. учащиеся думают и показывают 2 раздаточного материала. игра продолжается так.

игра «Ошибки невежества»

Цель игры: развивать у учащихся знания, умения и навыки, процесс самостоятельного мышления о знаках «+», «-» в десятке.

Ход игры: на доске написаны выражения. по одному ученику из каждого ряда выходит к доске и исправляет свои ошибки.

$$10-7=4 \quad 10-3=6 \quad 7-3=5$$

$$3+2=6 \quad 4+3=8 \quad 4+1=6$$

**Игра «кто ловчее».**

Цель игры: развивать навыки быстроты реакции, находчивости. игровой инвентарь: 2 корзинки с вышитыми яблоками 12-6; 2+8; 7+5; 4+8; 10-3 и "яблоки" написаны на столе. К доске выходят 2 ученика. начинает говорить все выражения о «яблоках» на столе и кладет их в корзину. Учащиеся, которые не найдут определение выражения правильно, не смогут добавить его в корзину. Выигрывает тот ученик, который кладет в корзину больше всего яблок.

**"Что это за форма?" игра.**

Цель игры: познакомить с геометрическими фигурами. развивать умение их определять. развитие устной речи. игровой инвентарь: геометрические фигуры в конвертах.

Ход игры: к доске выходит один ученик. смотрит на фигуру на конверте и

поворачивается к ученикам. "Геометрическая фигура в моей руке имеет три стороны, и ее стороны могут быть разной длины. Что это за фигура?" будет отменено

### **Кто исследователь космоса? месяц**

Цель игры: 1 Заинтересовать учащихся профессией. 2, кажется, заставляет студентов думать быстрее

содержание игры:

К доске выходят три ученика, по одному от каждой группы. они получают по одной карточке. Пример будет написан на карточках. ученик, быстро и правильно выполняющий примеры в руке, является космонавтом, второй ученик - пилотом, а третий ученик - водителем.

### **Игра «умный калькулятор».**

Цель игры: развивать у учащихся быстрые навыки.

содержание игры:

На классной доске написан торт в три колонки с примерами действий. Учитель удаляет по одному ученику из каждой группы. каждый выполняет экземпляр в столбце, которому он принадлежит. тот, кто решит первым, будет проверен. если он решает правильно, он считается опытным бухгалтером.

### **Игра по сбору яблок.**

оборудование: магнитная доска, доска для письма, картинка яблони, цвет фрукта из плотной бумаги и корзины, количество яблок равно количеству учеников в классе, а корзины равны количеству рядов.

На обратную сторону плода яблони приклеивается плакат с изображением яблони, который крепится к магнитной доске. примеры написаны на обратной стороне яблока простым карандашом. вы можете написать другой вместо готового примера для использования в каждом уроке. в игре будет 3 группы. каждой группе дается одна корзина. i студент из каждой группы решает примеры. Побеждает та группа, которая решит больше примеров.

использование инновационных технологий в ходе урока путем включения дидактических игр в каждый урок повышает понимание и интерес к уроку. и эти процессы являются актуальными задачами сегодняшнего дня

### **ЛИТЕРАТУРА**

- 1.. Еремин Алексей Константинович: "педагогические технологии"
2. А. Мирзаахмедов. «Нетрадиционные занятия в повышении активности учащихся» // Журнал языкового и литературного образования.
3. Начальное образование 2020
4. Ж.Г.Юлдошев, С.А.Усманов. «педагогическая.технология. основы», т., учитель, 2004 г.
5. Юлдошев Ж.Г. "Подходы новой техники, проблемы, решения», журнал народного просвещения, 1999, № 4.
6. Бекбоева Н. Теория обучения начальной математике.
7. [www.ziyonet.uz](http://www.ziyonet.uz)
8. [www.tdpu.uz](http://www.tdpu.uz)
9. [www.edu.uz](http://www.edu.uz)
10. [www.pedagog.uz](http://www.pedagog.uz)