

Сторожева Валентина Николаевна

учитель

Виноградова Вероника Владимировна

учитель

МБОУ «СОШ №64»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: в статье рассматриваются особенности использования дактилологии и жестовой речи как взаимодополняющих средств формирования словаря у младших школьников с нарушениями слуха и интеллекта, обосновывается необходимость полимодального подхода с учётом индивидуальных возможностей учащихся. Анализируются функции дактилологии как вспомогательного инструмента закрепления буквенного состава слова и жестовой речи как наглядного средства установления связи между словом и значением, а также приводятся данные исследований, подтверждающие эффективность их сочетания в коррекционно-развивающем обучении.

Ключевые слова: дактильная речь, жестовая речь, словарный запас, младший школьный возраст, нарушения слуха, нарушения интеллекта.

Использование дидактических игр в начальной школе следует рассматривать не только как дополнительный метод обучения или способ разнообразить урок. Это полноценный педагогический инструмент, который помогает объединить образовательную деятельность с естественной потребностью младших школьников играть, общаться, исследовать и самостоятельно открывать новые знания.

В младшем школьном возрасте ребенок еще сохраняет ярко выраженный интерес к игровой деятельности. Игра остается для него понятным, эмоционально

привлекательным и привычным способом взаимодействия с окружающим миром. Поэтому включение игровых приемов в уроки делает процесс обучения более доступным, живым и психологически комфортным.

Г.Ш. Бердиева [1] отмечает, что применение дидактических игр позволяет учителю поддерживать устойчивое внимание детей и создавать положительное отношение к учебной работе. Когда ребенок получает задание в форме игры, оно воспринимается не как вынужденная обязанность, а как интересная задача, требующая смекалки, наблюдательности и самостоятельных действий. Благодаря этому учащиеся меньше боятся ошибиться, активнее высказывают свои предположения и охотнее участвуют в обсуждении. Ошибка в игровой ситуации обычно воспринимается не как неудача, а как этап поиска правильного решения. Это особенно важно для младших школьников, поскольку страх получить отрицательную оценку нередко становится причиной пассивности, неуверенности и нежелания отвечать у доски.

Учебная мотивация младших школьников представляет собой сложное явление, включающее познавательные интересы, эмоциональное отношение к школе, стремление к успеху, желание получить одобрение взрослых и потребность в общении со сверстниками. Для полноценного развития мотивации недостаточно только объяснять детям важность знаний. Необходимо создать такие условия, при которых сам процесс учения будет вызывать интерес и положительные эмоции. Именно дидактические игры помогают решить эту задачу. Они поддерживают любознательность, стимулируют активность и не позволяют учебной деятельности превратиться в однообразное выполнение упражнений.

Особенно большое значение игры имеют в тех случаях, когда школьникам необходимо усвоить отвлеченные, сложные или недостаточно наглядные понятия. Например, грамматические правила, математические закономерности, природоведческие термины или логические связи могут показаться детям трудными для понимания. Однако если представить учебный материал в виде соревнования, путешествия, загадки, поиска сокровищ, ролевой ситуации или командного задания, он становится более конкретным и эмоционально окрашенным. Ребенок

не просто запоминает правило, а применяет его в действии, сравнивает варианты, делает выбор и видит результат собственных решений.

Теоретическое обоснование использования игры в обучении можно найти в культурно-исторической концепции Л. С. Выготского. Ученый рассматривал игру как особую область развития, в которой ребенок способен действовать на более высоком уровне, чем в обычной повседневной ситуации. Во время игры школьник берет на себя определенную роль, соблюдает установленные правила, контролирует свое поведение и решает задачи, которые могут быть сложнее его привычных действий. Таким образом, игровая деятельность создает условия для формирования зоны ближайшего развития.

При поддержке учителя и одноклассников ребенок постепенно осваивает новые способы мышления и поведения, а затем начинает использовать их самостоятельно. Дидактическая игра отличается от обычной свободной игры тем, что имеет четкую образовательную цель. Ее содержание, правила и ход подбираются таким образом, чтобы учащиеся в процессе игровых действий закрепляли конкретные знания, умения и навыки. Это может быть повторение изученных букв, тренировка навыков счета, развитие речи, закрепление правил правописания, расширение словарного запаса или формирование умения классифицировать предметы. Важно, чтобы игра не превращалась в развлечение, не связанное с темой урока. Ее игровые элементы должны быть подчинены учебной задаче и помогать достигать планируемого результата.

Одним из главных принципов организации дидактических игр является доступность. Задание должно соответствовать возрасту, уровню подготовки и индивидуальным возможностям детей. Если правила окажутся слишком сложными, а выполнение задания потребует знаний, которыми учащиеся еще не владеют, игра вызовет растерянность и снизит интерес. С другой стороны, чрезмерно простая игра быстро наскучит и не обеспечит необходимого интеллектуального развития. Поэтому учителю важно соблюдать баланс между посильностью и определенной степенью сложности.

Хорошая дидактическая игра должна содержать элемент вызова, но при этом давать ребенку возможность добиться успеха. Не менее важным является принцип целенаправленности. До проведения игры педагог должен определить, какую именно задачу она решает. Например, одна игра может быть предназначена для первичного знакомства с новым материалом, другая – для его закрепления, третья – для проверки знаний, а четвертая – для повторения и систематизации изученного.

Кроме того, необходимо продумать продолжительность игры, количество участников, последовательность действий, критерии оценки и способ подведения итогов. Четкая организация помогает сохранить рабочий темп урока и не допускает превращения занятия в хаотичную деятельность. Большую роль играет активное участие детей. В дидактической игре школьники не должны оставаться пассивными слушателями. Им необходимо действовать: выбирать ответы, составлять слова и предложения, передвигаться по игровому маршруту, работать с карточками, объяснять свое решение, задавать вопросы, распределять обязанности внутри команды. Чем больше самостоятельности получает ребенок, тем выше его заинтересованность и тем прочнее усваивается учебный материал.

Важным результатом становится не только правильный ответ, но и сам процесс рассуждения, поиска и принятия решения.

По мнению О. А. Захаровой [2] психологическое воздействие дидактических игр имеет комплексный характер. Прежде всего они способствуют развитию произвольного внимания. Ребенку необходимо сосредоточиться на правилах, следить за ходом игры и вовремя реагировать на изменения ситуации. Одновременно тренируется память, поскольку учащиеся запоминают условия, последовательность действий, учебные термины, примеры и ответы одноклассников. Игры, связанные с поиском закономерностей и сравнением объектов, развивают логическое мышление, умение анализировать, группировать, устанавливать причинно-следственные связи и делать выводы.

Особое значение имеют игры, направленные на развитие пространственного воображения. Они могут включать работу со схемами, маршрутами, геометрическими фигурами, планами и различными моделями. В ходе таких заданий дети учатся ориентироваться на плоскости, понимать взаимное расположение предметов, мысленно изменять их положение и представлять результат своих действий. Эти умения в дальнейшем оказываются полезными не только на уроках математики, но и при изучении окружающего мира, технологии, изобразительного искусства и других дисциплин.

Дидактические игры помогают формировать и социальные навыки. При командной работе дети учатся слушать друг друга, распределять обязанности, договариваться, учитывать мнение партнеров и вместе двигаться к общей цели. Игровые правила формируют представление о справедливости, очередности, ответственности и необходимости соблюдать установленные условия. Учащиеся пробуют себя в разных ролях: капитана команды, ведущего, помощника, эксперта, контролера или участника. Это способствует развитию коммуникативной компетентности и помогает детям лучше понимать особенности взаимодействия в коллективе.

Исследования и педагогические наблюдения показывают, что на уроках, построенных исключительно на объяснении и выполнении однотипных упражнений, часть учащихся постепенно утрачивает интерес. Дети могут становиться пассивными, механически переписывать задания, отвлекаться и испытывать отрицательные эмоции. Игровые элементы, напротив, способны существенно повысить включенность класса.

Список литературы

1. Бердиева, Г. Ш. Возможности развития учебной мотивации у учащихся начальных классов посредством дидактических игр / Г. Ш. Бердиева // Экономика и социум. – 2026. – № 2–2 (141).
2. Захарова, О. А. Использование дидактических игр для повышения учебной мотивации в начальной школе / О. А. Захарова // Молодой ученый. – 2025. – № 4 (555). – С. 229–233.