**министЕрСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ**

**КыргызСКОЙ РеспубликИ**

**КЫРГЫЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**ИМ. И.АРАБАЕВА**

**КЫРГЫЗСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ**

**Диссертационный совет Д 13.13.008**

**На правах рукописи**

УДК 371:371.031:371.382

**ИМАНКУЛОВА СААДАТ ЭСЕНБАЕВНА**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКЕ АДЕП НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени

кандидата педагогических наук

**Бишкек – 2015**

Работа выполнена на кафедре педагогики Кыргызского государственного университета имени И.Арабаева

**Научный руководитель:** доктор педагогических наук, профессор

**Калдыбаева Айчүрөк Токтополотовна**

**Официальные оппоненты:** доктор педагогических наук, профессор

**Анаркулов Хабибулла Файзуллаевич**

кандидат педагогических наук, доцент

**Карагозуева Гүлзат Жеңишбековна**

**Ведущая организация:** кафедра педагогики Ошского государственного университета. Адрес: 723500, город Ош, ул. Ленина, 331.

Защита диссертации состоится 22 мая 2015 года в 15.00 часов на заседании

диссертационного совета Д 13.13.008 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора (кандидата) педагогических наук при Кыргызском государственном университете им. И. Арабаева и Кыргызской академии образования по адресу: 720026, г. Бишкек, ул. Раззакова, 51.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке Кыргызского государственного университета им. И.Арабаева.

Автореферат разослан 22 апреля 2015 года.

**Ученый секретарь заседания**

**диссертационного совета,**

**доктор педагогических наук, доцент Дюшеева Н.К.**

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ**

**Актуальность исследования.** В настоящее время система образования направлена на творческое развитие принципов гуманизации и демократизации процессов обучения и воспитания. Учебный процесс на всех ступенях в средних общеобразовательных школах, ориентированный на интенсивное развитие познавательной деятельности учащихся, обновляется, разработаны новые программы и концепции. В начальных классах, являющихся основной ступенью учебного процесса, в связи с качеством знаний, умений и навыков как эффективное средство всестороннего развития личности учащегося выступает дидактическая игра.

Путем применения дидактических игр на уроках предмета «Адеп» реализуются в жизнь формирование нравственного сознания и этических понятий у учащихся начальных классов, воспитание нравственности, разработка нравственно-этических убеждений, решение навыков, привычек и умений, соответствующих человеческому поведению и общественным ценностям.

Дидактическая игра развивает когнитивную, социальную, эмоциональную и творческую способность. При помощи игры дети учатся общаться друг с другом, принимать решения, сохранять определенные правила, управлять самим собой, сотрудничать, считаться с мнением других, учитывать и уважать их пожелания, а также выполнять что-либо с особым вниманием и доводить до конца начатое дело, так как в играх не просто идет речь о ценностях, также посвящены упражнения применению их в жизни. Если учитывать вышеуказанные преимущества игр, то игра на уроке не просто напрасно занимает время, а наоборот, способствует продуктивности обучения.

Но в начальных классах при обучении предмета «Адеп» не используются в достаточной степени возможности активизации дидактических игр. В основном, в учебном процессе многих школ при восприятии информации и усвоении материала преобладает репродуктивность.

В трудах известных психологов-педагогов Ш.А. Амонашвили, Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, Я.А. Коменского, Н.К. Крупской, А.А. Люблинской, А.С. Макаренко, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинского, А.П. Усовой, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина отмечается, что у учащегося начальных классов существут потребности во взаимодействии со сверсниками, социальной активности и рассматривать себя в качестве субъекта общественных отношений. Рассматривая игру как необходимую форму, отвечающую интересам и природе деятельности учащегося, великий чешский педагог Я.А. Коменский отмечает: «Игра – важная сознательная деятельность, развивающая все способности учащегося; в игре расширяются и обогащаются понятия об окружающей среде, развивается словарный запас; в совместных играх ребенок сближается с ровесниками» [Коменский, Я.А. Избранные педагогические сочинения / Я.А. Коменский. – М., 1982. – Т. 2. – С. 223].

Ученый-педагог И.Б. Бекбоев говорит: «Без игры не научишь никого ничему, потому что игра придает обучению личностный характер. В этой связи в учебном процессе необходимо уделять важное значение игре, без этого обучение будет безчувственным, неинтересным [Бекбоев, И.Б. Теоретические и практические вопросы технологии личностно ориентированного обучения. – Бишкек: Бийиктик, 2011 – С. 340.], этнопедагог А. Алимбеков отмечает: «Игра активно используется в качестве проверенного средства в многовековой практике воспитания всех народов мира, имеющего свойства всестороннего развития ума, знания, логического и творческого мышления детей. Познавательное и воспитательное свойство игры для детей кыргызы тоже знали издревле, и развивали и совершенствовали с количественной и качественной стороны. Многие кыргызские народные игры основаны на развитие у детей познавательного опыта, культуры мышления» [Алимбеков, А. Образовательные традиции кыргызского народа. – Бишкек: Педагогика, 2001. – С. 40.].

Возможности игровой деятельности всесторонне исследовали кыргызские ученые А. Алимбеков, Х.Ф. Анаркулов, Н.А. Асипова, А.Т. Аттокуров, А.В. Волкотрубова, Т.А. Джороев, А.Т. Исакова, Э.М. Мамбетакунов, А.Ж. Муратов, М.Л. Мухарова, С. Токторбаев, С.К. Рысбаев, Т.Э. Уметов.

К сожалению, в вышеупомянутых трудах не рассмотрен вопрос использования дидактических игр на уроках «Адеп». Неразработанность в достаточной степени теоретических и педагогических основ и способов путей использования игр, их организации на уроках «Адеп» в начальных классах выявили следующие **противоречия**:

− несоответствие между реформированием системы образования в Кыргызской Республике и состоянием организации учебного процесса в современной школе;

− между особым значением использования дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах и научной неразработанностью данной проблемы;

– разница между уровнем использования дидактических игр для повышения качества обучения на других предметах и уровнем применения их на уроках «Адеп».

В связи с этими противоречиями появилась проблема разработки эффективных педагогических условий по использованию дидактических игр на уроках “Адеп” в начальных классах, что натолкнуло на проведение научного исследования на тему «Педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп начальных классов».

**Связь темы с крупными научными программами (проектами) или основными научно-исследовательскими работами.** Диссертационная работа связана с планом-программами научно-исследовательских работ кафедры педагогики имени И .Арабаева.

**Цель исследования:** определить и экспериментально проверить эффективность педагогических условий использования дидактических игр на уроке адеп в начальных классах.

Для реализации цели поставлены следующие **задачи**:

1. Теоретический анализ содержания понятия «Дидактическая игра» и изучение возможностей активизации учебной деятельности учащихся.
2. Классификация дидактических игр в соответствии с их целью в учебном процессе начальных классов, систематизация их структурных компонентов.
3. Определение педагогических условий использования дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах.
4. Разработка методики реализации педагогических условий использования дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах.
5. Проверка путем эксперимента эффективности определенных педагогических условий и обобщение результатов.

**Научная новизна и теоретическая значимость исследования:** теоретически охарактеризовано содержание понятия «дидактическая игра» и исследованы их возможности в активизации учебной деятельности школьников; классифицированы дидактические игры по цели урока, систематизированы их структурные компоненты в процессе обучения начальных классах; определены педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп и показаны пути его реализации; разработана модель педагогических условий использования дидактических игр в начальных классах и экспериментально проверена ее эффективность.

**Практическая значимость исследования** определяется тем, что разработана модель педагогических условий использования дидактических игр; разработана и внедрена программа спецкурса «Использование дидактических игр в начальных классах» для студентов по специальности педагогика и методика начального образования и комплекс дидактических игр, с систематизацией задач для их использования учителями на уроке адеп, для учителей разработаны методические рекомендации по включению и использованию дидактических игр в процесс обучения младших школьников.

**Основные положения, выносимые на защиту:**

1. Целенаправленное использование дидактических игр имеет возможности активизации учебной деятельности учащихся. Формирование у учащихся начальных классов нравственного сознания и понятий посредством использование дидактических игр на уроках «Адеп», воспитание нравственно-этического сознания, разработка этических убеждений, реализуется в жизнь решение навыков, привычек и умений, соответствующих в поведении человеческой и общественной ценности.

2. Успешность учебного процесса начальных классов зависит от целенаправленной классификации дидактических игр и правильного выбора его структурных компонентов, к ним относятся идея игры, правила, игровые действия, познавательное содержание и дидактическая задача, средства, результат игры.

1. Педагогические условия использование дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах: по подготовке к проведению учителем дидактических игр: психологическая подготовка учащихся к игре; благоприятная и доброжелательная атмосфера; совместная деятельность учащихся во время игры; организация и проведение игры; инструкция, правила игры; устранение сложного регламентирования игры; создание условий для появления творческой способности учащихся. Технические условия: пространство для свободного передвижения, наличие классной комнаты; средства: бумага, цветные краски, карандаши, маркеры, ножницы; технические средства обучения (компьютер, проектор, интерактивная доска); карточки, кубики, тексты, рисунки.
2. В качестве пути реализации педагогических условий использования дидактических игр на уроках «Адеп» считается правильная организация и проведение дидактической игры.
3. Результаты педагогического эксперимента доказывают правильность и достоверность цели, выбранной логики и методов исследования.

**Личный вклад соискателя:** классифицированы дидактические игры, применяемые на уроках «Адеп» в начальных классах и определены структурные компоненты; определены педагогические условия использования дидактических игр на уроках «Адеп», разработаны пути их реализации и посредством эксперимента проверена эффективность; разработан спецкурс для студентов специальности педагогика и методика начального образования «Использование дидактических игр в начальных классах» (40 часов); составлена система заданий и подготовлен сборник дидактических игр для учителей начальных классов.

**Апробация и подтверждение результатов исследования:** Ход и результаты диссертационной работы обсуждены на заседаниях кафедры педагогики Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева, на международных и республиканских научно-методических и научно-практических конференциях, Вестниках: Вестник физической культуры (Алматы, 2010); «Инновационное развитие образования и науки: Перспективы и проблемы» (Иссык-Кульская область, 2010); Вестник Кыргызского Национального университета имени Ж. Баласагына (Бишкек, 2011); «Проблемы и перспективы развития педагогического образования» (Бишкек, 2011); «Наследия просветителей в культуре и образовании и их современность» (Бишкек, 2012).

**Полнота отражения результатов диссертационного исследования в публикациях:** По теме исследования опубликованы 10 научных статей, в том числе одна статья в Республике Казахстан.

**Структура и объем диссертации.** Основная структура диссертации состоит из введения, трех глав и выводов по ним, общих выводов, списка использованной литературы и приложений. Общий объем диссертационной работы составляет 175 страниц, куда входят 9 таблиц, 7 рисунков и 6 приложений. Количество использованных источников − 198.

**ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ**

**В первой главе «Теоретические основы использования дидактических игр в процессе обучения»** рассмотрены роль и место дидактических игр в мировой, русской педагогике, особенно большое значение они имеют в обучении и воспитании учащихся начальных классов, что изучено на основе исследований ученых, также нами изучен вклад в теорию игры кыргызских ученых. Теоретически проанализировано содержание понятия «Дидактическая игра», исследованы возможности активизации учебного процесса. В целях применения дидактических игр в учебном процессе проанализированы их стержень, классификация и структурные компоненты.

Необходимость обязательного применения в учебном процессе дидактических игр А.С. Макаренко отмечал таким образом: «Лучшая игра сходна с лучшей работой. Во всех видах игры, прежде всего, присутствуют рабочая сила и умственная деятельность. Вот поэтому игра и игровые упражнения должны занимать в учебном процессе и воспитательной работе устойчивое место». Если К.Д. Ушинский говорил, что «Для ребенка важную работу надо делать интересно – это первоначальная задача обучения», то великий педагог В.А. Сухомлинский призывает всех педагогов: «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, рисунков, фантазии, творчества. Этот мир должен окружать детей и тогда, когда мы хотим научить их писать и читать».

По мнению А.Т. Аттокурова: «Игра – воспитание уму, эстетике, нравственности, одно из средств психической подготовки детей к будущей жизни. Вместе с этим это сложное социальное, психолого-педагогическое явление, игра – отражение действительности с окружающей средой. В воспитании учащихся начальных классов при применении народных игр особое внимание уделяется научению детей морально-нравственному аспекту, волевым качествам, нормам поведения.

Понимание дидактической игры как средства обучения, целенаправленно используемого в учебно-воспитательном процессе для развития у учащихся начальных классов знаний, умений и навыков, способствует расширению возможностей применения игр, игровых упражнений во время урока.

Дидактическая игра как феномен педагогической культуры выполняет следующие важные функции: социализацию, межнациональное общение, самореализацию учащегося, диагностическая, терапевтическая коррекция, развлечение.

Применение на уроке дидактических игр и игровых упражнений делает учебный процесс веселым, интересным, создает у детей здоровое рабочее настроение, придает облегчение и положительные эмоции при преодолении трудностей в понимании учебных материалов. Учитель может использовать игру на переменах, применяя ее как основное средство создания настроения. В то же время игра может служить средством и при рекомендации полезных советов. Игра не только обучает ребенка, она помогает его развивать. Издавна игра составляет важную часть человеческой жизни, она помогает интересно проводить свободное время, обеспечивать требования к воспитанию, общению, получать информацию извне.

Педагоги акцентировали внимание на то, что игра благотворно влияет на формирование внутреннего духовного мира ребенка и развитие умственных способностей. Развивающийся ребенок, играя, начинает познавать жизнь. Ученые считают, что игра развивает внутреннюю речь и логику. Так как ученику приходится выбрать и выполнить одну из множества возможных операций, которая, по его мнению, является правильной, целенаправленной. Вместе с оказанием влияния на развитие умственной деятельности учащихся игровые упражнения способствуют полезному мышлению, умерять эмоции, мгновенно реагировать на действия соперников и партнёров. В игровой деятельности отдельно рассматриваются условия, больше обеспечивающие активизацию познавательной деятельности, создание интерактивной среды и коммуникативной активности.

Дидактическая игра – это особая деятельность, которая помогает усваивать знания в обучении в специальных, условных обстоятельствах. Дидактическая игра рассматривается как целостная система, каждый ее элемент, определяющий качество структуры, имеет особенности, присущие особо только ей.

На формирование личностных качеств учащегося оказывают влияние дидактические игры, на их основе начинаются важные психические изменения, подготавливающие к переходу к новой более высокой стадии развития. Этим можно объяснить очень большие образовательные и воспитательные возможности игры, и поэтому педагоги и психологи считают игру основной деятельностью учащихся начальных классов.

В активном вовлечении учащихся в учебный процесс дидактические игры имеют множества возможностей, особо является одним из важных средств мотивации к уроку. Появление таких проблемных обстоятельств и создает условие для решения необходимых вопросов. Игры в условиях неизвестности вовлекают учащихся в игру сначала по разным личностным мотивам, затем вводятся в игровую деятельность за счет собственной деятельности. В игре снимаются ограничения в свободе деятельности за совершенные ошибки в качестве материальных и немного моральных ошибок. В связи с взаимопониманием создается благоприятная ситуация для развития атмосферы взаимного доверия и самопознания в педагогическом сотрудничестве, развития целенаправленной коррекции поведения учащегося, формирования благоприятной ситуации для формирования правильного направления в системе умственных ценностей.

В структуре обучения определение места дидактической игры и сочетания элементов игры и учения во многих случаях зависит от правильного понимания зрителями функций и классификаций дидактических игр. Игры очень разнообразны по характеру организации и содержанию, поэтому их сложно классифицировать.

В результате анализа современных игр мы рекомендовали свое отношение к данной проблеме, и систематизировали их с учетом использование игр на уроках «Адеп» в начальных классах.

В исследовании мы отметили, что в педагогике не раз делались попытки исследовать и описать каждый вид игры, классифицировать их с учетом функций детей в их развитии. Для глубокого исследования природы игры, особенностей каждого вида также отметили, что необходимо применять их в учебно-воспитательном процессе в целях педагогического качества для усиления развивающего влияния детских игр.

В данной главе, изучая теоретические основы применения дидактических игр в начальных классах, мы убедились в том, они имеют очень важное место в учебно-воспитательном процессе. Доказав, что дидактические игры являются феноменальным средством в обучении и воспитании, а также развитии детей, мотивируя их особенно на уроках «Адеп», мы попытались всесторонне исследовать и проанализировать их возможности.

Дидактические игры, разделенные по видам деятельности учащихся: игры-путешествия; игры-задания; игры-предложения; игры-загадки; игры-беседы; игры-диалоги можно применять на уроках «Адеп» в следующих случаях: при освоении тем, понятий, правил; в качестве урока, пятиминутных перерывов, фрагментов игр-миниатюр и др.; для закрепления, обобщения, повторения, упражнений, проверки как полные уроки, а на внеклассных мероприятиях (КВН, экскурсия, «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», «Умницы и умники», праздничные игры и др.).

**Вторая глава** «**Условия использования дидактических игр в начальных классах**» состоит из двух параграфов, первый из которых посвящен анализу программ и учебников по предмету «Адеп» в начальных классах.

В условиях современного нравственного кризиса, учитывая острую необходимость для общества образовательно-воспитательной стратегии, в 2010 году разработана «Концепция нравственного и патриотического воспитания молодого поколения, граждан Кыргызской Республики», где прописано, что глубинная цель предмета «Адеп» – формирование нравственных, умных и сознательных граждан, которые в жизни «правильно мыслят, говорят как мыслят и живут как говорят», у которых знания, полученные извне, сочетаются с внутренними убеждениями, умеющих уважать человеческое достоинство» [Концепция нравственного и патриотического воспитания молодого поколения, граждан Кыргызской Республики // Кут билим. − Бишкек, 2010, 20 августа].

На основе анализа учебных пособий, написанных для I-IV-х классов, мы пришли к следующему выводу: в учебниках для 1-2-х классов не даны дидактические игры, только в учебнике для 3 класса дана дидактическая игра на логику «Буриме», а в учебниках 4-х классов представлена игра «Мозговой штурм».

В результате анализа учебной программы и учебника по предмету «Адеп», в связи с тем, что в учебнике придается мало значения дидактическим играм, выявлено, что интерес учащихся к уроку и их достижения находятся на низком уровне. Цель учебной программы – обеспечение здорового состояния внутреннего духовного мира школьников, объяснение им значения нравственных ценностей, формирование правил нравственного поведения.

Вместе с анализом учебной программы и учебника по предмету «Адеп» мы предложили комплекс дидактических игр для учителей в качестве дополнительного пособия, а в целях повышения эффективности использования дидактических игр разработали педагогические условия.

Мы рассмотрели педагогические условия в качестве одного из компонентов, отражающих набор возможностей образовательной и материально-пространственной среды, влияющих на личностные и процессуальные аспекты данной системы, а также обеспечивающих их ээфективное функционирование и развитие, и определили следующим образом: *по подготовке учителя к проведению дидактической игры:* психологическая подготовка учащихся к игре; доброжелательная и благоприятная атмосфера; совместная деятельность учащихся во время игры; организация и проведение игры; инструкция и правила игры; устранение жесткой регламентации игры; создание условий для развития творческой способности учащихся, а к *техническим условиям:* пространство для свободного движения, наличие классной комнаты; средства: бумага, цветные краски, карандаши, маркеры, ножницы и др.; технические средства обучения (компьютер, проектор, интерактивная доска); карточки, кубики, тексты, рисунки.

Эти условия предполагают всесторонний учет способностей, желаний и потребностей, мотивов и интересов учащихся, способствуют развитию и совершенствованию знаний, умений и навыков учащихся, реализации воспитательных задач.

После определения причины низкого уровня мотивации учащихся к уроку «Адеп» мы решили эту проблему при использовании дидактических игр через педагогические условия, определенные в ходе исследования и разработали модель использования дидактических игр в начальных классах (*Рисунок 1).*



**Рисунок 1. Педагогические условия использования дидактических игр в начальных классах**

Эти условия предполагают всесторонний учет способностей, желаний и потребностей, мотивов и интересов учащихся, способствуют развитию и совершенстсвованию знаний, умений и навыков учащихся, реализации воспитательной задачи.

**Третья глава** называется **«Организация педагогического эксперимента и его результаты»**, и направлена на отражение хода и результатов эксперимента.

Эксперимент включает следующие этапы: констатирующий (2008-2009-гг.), формирующий (2009-2010-гг.), контрольный (2010-2012-гг.).

Целью опытно-экспериментальной работы является определение эффективности использования дидактических игр на уроках «Адеп».

Констатирующий эксперимент проведен в средней школе №73 города Бишкек, в школе-гимназии № 4 имени В.И. Ленина города Балыкчи Иссык-Кульской области, средней школе имени Калыгула Эшенкулова села Тору-Айгыр Иссык-Кульской области.

На констатирующем этапе для определения информации о применении дидактических игр на уроках «Адеп» проведен письменный опрос учителей начальных классов экспериментальных школ.

*При опросе учителей задавались следующие вопросы:*

1. У вас имеются понятия о дидактических играх?
2. Вы используете на уроках «Адеп» дидактические игры?
3. Вы присоединяетесь к мысли, что эффективно применять на уроках дидактические игры?
4. Необходимо ли систематически применять на уроках «Адеп» дидактические игры?
5. Каковы причины того, что не применяете на уроках дидактические игры?

Учителя привели следующие причины того, что не применяют на уроках дидактические игры:

1. Отсутствие учебно-методических пособий по дидактическим играм – 25 %.

2. Трудности в отборе игр – 35 %.

3. Низкий уровень знаний об игровых технологиях – 25 %.

4. Непонимание целесообразности применения на уроках «Адеп» дидактических игр – 10%.

5. Затрудняюсь ответить – 5 %.

Результаты ответов на вопросы анкеты даны в виде диаграммы *(Рисунок 2).*

**Рисунок 2. Отношение учителей к дидактическим играм.**

Этапы опытно-экспериментальной работы были направлены на достижение цели образования и обучения, другими словами, реализацию теоретической модели научно-исследовательской работы.

На начальном этапе экспериментального исследования по отношению к контрольным и экспериментальным группам проведена следующая методическая диагностика:

* + - 1. Методика оценивания уровня школьной мотивации (анкета Н.Луксановой)*.* Мы эту методику применили с целью проверки интереса, мотивации учащихся к школе и школьному учебному процессу. Результаты диагностики представлены на следующей *таблице 1*.

**Таблица 1. – Результаты оценки уровня школьной мотивации на констатирующем этапе эксперимента.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сумма баллов** | **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень мотивации к школе** |
| **25-30** | 15 | 9,6 | 18 | 10,7 | **Высокий уровень школьной мотивации** |
| **20-24** | 27 | 17,3 | 34 | 20,1 | **Хорошая школьная мотивация** |
| **15-19** | 48 | 30,8 | 45 | 26,6 | **Положительное отношение к школе** |
| **10-14** | 44 | 28,2 | 52 | 30,8 | **Низкая школьная мотивация** |
| **Ниже 10** | 22 | 14,1 | 20 | 11,8 | **Негативное отношение к школе, школьная дезадаптация** |

* + - 1. С применением методики изучения общей самооценки Г.Н. Казанцевой определили уровень самооценки учащихся*.* Показатели результатов представлены на *таблице 2*.

**Таблица 2. – Результаты опроса по изучению общей самооценки учащихся на констатирующем этапе эксперимента**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сумма баллов** | **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень самооценки учащихся** |
| от -10 до -4 | 66 | 42,3 | 70 | 41,4 | Низкая самооценка |
| от -3 до +3 | 52 | 33,3 | 63 | 37,3 | Средняя самооценка |
| от +4 до+10 | 38 | 24,4 | 36 | 21,3 | Высокая самооценка |

* + - 1. Опросник Джонсона в модификации Е. Туник помогла нам определить уровень творческой способности учащихся
      2. Результаты диагностики представлены на *таблице 3*.

**Таблица 3. – Результаты опроса по определению уровня креативности учащихся на начальном констатирующем этапе эксперимента**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сумма баллов** | **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень креативности учащихся** |
| **40-34** | 10 | 6,4 | 15 | 8,9 | Очень высокий |
| **33-27** | 25 | 16,0 | 28 | 16,6 | Высокий |
| **26-20** | 34 | 21,8 | 38 | 22,5 | Нормальный, средний |
| **19-15** | 41 | 26,3 | 47 | 27,8 | Низкий |
| **14-8** | 46 | 29,5 | 41 | 24,2 | Очень низкий |

В итоге можно сказать, что после обобщения результатов, полученных во время диагностики, отмечено, что в качестве важных проблем для учащихся начальных классов считаются следующие:

1. Повышение уровня мотивации к школе.

2. Повышение уровня самооценки.

3. Развитие творческой способности.

В этой связи определено, что необходимо вводить в программу деятельности педагога работы, направленные на развитие у учащихся уровня мотивации к школе; повышение уровня самооценки; развитие творческой способности.

Перед применением дидактических игр в учебном процессе экспериментальной группы мы в целях определения отношения учащихся к играм провели опрос.

*Опрос учащихся по определению их отношения к играм включает следующие вопросы*:

1. Тебе нравится применение на уроках игры?
2. Сколько раз применяется у вас на уроках игра?
3. Сколько раз ты хотел бы применять на уроках игру?
4. Какая форма игры тебе нравится: индивидуальная, групповая, парная?
5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравятся игры и почему?
6. Твои желания зависят от учителя, применяющего игры?
7. Что тебе больше нравится в игре?
8. Какая польза, по твоему мнению, от игры, применяемой во время урока?

Опрос проводился в экспериментальной группе в начале и конце педагогического эксперимента.

В итоге анкетирования учащихся мы получили следующие результаты:

– применение игр на уроках нравится всем учащимся;

– если игра интересная, многие учащиеся хотят играть на каждом уроке;

– дети хотят играть в групповые формы игр. Причина этого объясняется стремлением учащихся общаться с ровесниками, делиться с ними мыслями, фантазиями, а также повышать свой авторитет среди друзей;

– урок, получивший первое место по видам игр, учитель дает возможность детям инсценировать различные события, уроки, где возможно самим придумать события и др.

Желание учащихся участвовать в игре в основном зависит от отношения их к учителю, в результате учителю необходимо точно продумать свои действия, наблюдать за реакцией учащихся по отношению к действиям и делать заключения.

Если при организации игры не учитываются интересы учащихся, содержание игры не соответствует теме урока или интересам учащихся, то им игра может не понравиться.

При анализе данных вопросов мы не смогли получить ответ на вопрос «Какова польза, по твоему мнению, от игры, применяемой во время урока?», так как они отвечали, что во время урока игры применяются редко.

Ответы анкеты еще раз подтвердили необходимость большего применения дидактических игр на уроках. Соответствие содержания игры, примененной в процессе обучения, с изучаемым материалом показало необходимость создания педагогических условий.

Образцы уроков и дидактические игры, применяемые в формирующем эксперименте, можно увидеть в *приложении 5* диссертации.

Виды предложенных нами дидактических игр различались по содержанию с учебным материалом. Самой основной задачей развивающих игр в процессе обучения – придавать эмоциональную красоту уроку, через что заинтересовывать и повышать познавательную активность учащихся.

В целях определения мотивации учащихся к уроку «Адеп» проведено анкетирование среди учащихся контрольных групп ‒ 156, а экспериментальных групп‒ 169, и результаты их ответов следующие *(таблица 4, рисунок 3).*

**Таблица 4. –Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп» *(результаты констатирующего эксперимента)***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сумма баллов** | **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп»** |
| **22-28** | 21 | 13,4 | 25 | 14,8 | Высокий |
| **18-21** | 33 | 21,2 | 38 | 22,5 | Средний |
| **12-17** | 58 | 37,2 | 56 | 33,1 | Низкий |
| **Ниже 12** | 44 | 28,2 | 50 | 29,6 | Мотивация к предмету не развита |

**Рисунок 3. Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп»**

***(результаты констатирующего эксперимента).***

Как видно на рисунке, на первом этапе, другими словами на констатирующем эксперименте, в двух группах показатели были одинаковые, почти не было разницы.

А на 3-ем этапе эксперимента (контрольный эксперимент) показатели результатов анкетирования были совсем другие. Результаты этого анкетирования можно увидеть на *таблице 5, рисунке 4*.

**Таблица 5. – Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп» *(*результаты *контрольного эксперимента)***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сумма баллов** | **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп»** |
| **22-28** | 27 | 17,3 | 55 | 32,5 | Высокий |
| **18-21** | 35 | 22,4 | 58 | 34,3 | Средний |
| **12-17** | 54 | 34,6 | 36 | 21,3 | Низкий |
| **Ниже 12** | 40 | 25,6 | 20 | 11,8 | Мотивация к предмету не развита |

**Рисунок 4. Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп»**

***(результаты контрольного эксперимента).***

В контрольном эксперименте разница мотивации к предмету «Адеп» повысилась на 15,2 %. Низкая мотивация и неразвитая к предмету мотивация понизились. Процент понижения (низкий уровень – на 13,3 %, а уровень неразвития интереса к уроку – на 13,8 %). Эти показатели подтвердили эффективность нашей методики.

На формирующем этапе эксперимента после систематического использования нами разработок уроков с применением дидактических игр наблюдается рост интереса у учащихся к предмету «Адеп». Этот рост наблюдался в активности, усердии, инициативности, стремительности учащихся на уроках «Адеп», в создании позитивной атмосферы. И в то же время на уроке был виден рост аккуратности, воспитанности, этичности учащихся *(таблица 6).*

**Таблица 6. − Уровень мотивации учащихся к уроку «Адеп» *(результаты формирующего эксперимента).***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Контрольная группа –**  **156 учащихся** | **Процентов (%)** | **Экспериментальная группа –**  **169 учащихся** | **Процентов (%)** | **Уровень мотивации учащихся к предмету «Адеп»** |
| 65 | 41,6 | 92 | 54,4 | Постоянно выполняющие задания |
| 91 | 58,3 | 77 | 45,5 | Не постоянно выполняющие задания |
|  |  |  |  |  |
| 84 | 53,8 | 103 | 60,9 | Активно отвечающие на вопросы во время урока |
| 72 | 46,1 | 66 | 39 | Не отвечающие активно на вопросы во время урока |

Как видно на таблице, уже на втором этапе определенные нами педагогические условия и примененные методы, средства, методические разработки начали давать хорошие результаты. Если количество всегда выполняющих задания в контрольных классах во время урока «Адеп» составляет 41,6%, а в экспериментальных классах - 54,4%, наблюдается рост качественного уровня на 12,8 %. А количество активно отвечающих во время урока в двух классах были разные, в экспериментальных классах повысился на 7,1%.

Для определения уровня знаний учащихся по освоению учебной программы предмета «Адеп» мы на трех этапах нашего эксперимента проводили мониторинг в экспериментальных группах путем тестирования. Его результаты можно увидеть на следующей *таблице 7*.

**Таблица 7. –Мониторинг определения уровня знаний учащихся по освоению учебной программы предмета «Адеп»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Уровень сформированности знаний учащихся по усвоению учебной программы предмета «Адеп»** | **Отметка** | **«5»** | | | **«4»** | | | **«3»** | | |
| **Этапы эксперимента** | **I** | **II** | **III** | **I** | **II** | **III** | **I** | **II** | **III** |
| Количество учащихся в экспериментальной группе | 169 | 49 | 58 | 75 | 56 | 72 | 79 | 64 | 39 | 15 |
| Проценты | % | 29 | 34,3 | 44,4 | 33,1 | 42,6 | 46,7 | 37,9 | 23,1 | 8,9 |

В таблице отражены показатели оценки по пятибалльной системе оценивания уровня знаний на этапах эксперимента, где видны результаты нашей работы.

Постоянная работа по повышению уровня развития познавательных процессов на уроках «Адеп» в начальных классах дала возможность для повышения уровня способности к занятиям и труду во внеурочное время, уровня усвоения материала, качества знаний и познавательной активности учащихся. Учащиеся начали сознательно и ответственно относиться к урокам «Адеп», главное – у них появился интерес к его изучению, они начали делиться с одноклассниками с тем, что они знают по предмету. После проведения тем сдавались контрольные работы, в целях определения уровня усвоения основных понятий проведено тестирование. Результаты показали, что учащиеся хорошо и отлично усвоили темы на уроках, где применялись дидактические игры.

Повысились показатели по темам, где применялись дидактические игры: расширился кругозор, произошло интеллектуальное взаимообогащение, развились эстетический вкус и нравственные качества; овладели умением создания текстов на морально-нравственные, этические темы; появился интерес к традициям и обычаям, устному народному творчеству, культуре родного народа, культуре других народов, проживающих на нашей родине; больше стали обращать внимания на свое поведение и поведение окружающих, стали внимательны к чистоте и порядку.

Подводя итоги, можно сказать, мы доказали в своем исследовании, что введение в учебный процесс начальных классов дидактических игр является основным средством эффективного обучения и повышения познавательной активности и мотивации учащихся.

**ОБЩИЕ ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ**

В нашем диссертационном исследовании изучение теоретических материалов, разностороннее исследование проблемы и апробация их путем эксперимента привели к следующим выводам и практическим рекомендациям:

1. В исследовании определены роль и место дидактической игры в мировой, русской и кыргызской педагогике, особенно важное значение ее в обучении и воспитании учащихся начальных классов.

Несмотря на то, что проводились исследования по проблеме эффективности использованию дидактических игр в учебно-воспитательном процессе начальных классов, нами определено, что недостаточно исследована проблема в педагогической литературе и школьной практике по применению дидактической игры на уроках «Адеп». В этой связи мы в целях решения данной проблемы в теоретической части исследования провели всесторонние исследования. На основе исследования мы доказали, что дидактическая игра имеет возможности для активизации учебно-воспитательного процесса. Повысились показатели по темам с применением дидактических игр: у учащихся кругозор расширился, произошло интеллектуальное обогащение, развились эстетический вкус и нравственные качества; овладели умением составления текстов на морально-нравственные темы; появился интерес к традициям и обычаям, устному народному творчеству, культуре родного народа, культуре других народов, проживающих на родине; начали проявлять внимание к своему поведению и поведению окружающих; стали внимательнее к чистоте и порядку.

1. Применение во время уроков дидактических игр делает учебный процесс интересным и веселым, создает у детей здоровую рабочую обстановку, превнося положительные эмоции, и помогая в преодолении трудностей при понимании учебного материала. Учитель может использовать игру в качестве основного средства и в организации отдыха и развлечений детей.

На основе исследования применение во время урока дидактических игр появилась необходимость классифицировать их в соответствии с их целью и уметь определять их структурные компоненты. Определено, что применение дидактических игр в качественном отношении по педагогическим соображениям в учебном и воспитательном процессе необходимо для глубокого изучения природы, особенностей каждого вида игры, а также для усиления их развивающего влияния. С наличием точно поставленной цели обучения открыто разделяется соответствие дидактической игры с педагогическим результатом, обобщается и характеризуется познавательной направленностью. В соответствии с классификацией дидактических игр изменяются и следующие их структурные компоненты: идеи, правила, игровые действия, познавательное содержание и дидактическая задача игры, оборудование, результат игры.

1. В целях повышения эффективности использования дидактических игр на уроках «Адеп» определены специальные педагогические условия: по подготовке учителей к проведению дидактических игр: психологическая подготовка учащихся к игре; доброжелательная и благоприятная атмосфера; совместная деятельность учащихся во время игры; организация и проведение игры; инструкция, правила игры; ликвидация жесткой регламентации игры; создание условий для развития творческой способности учащихся. К техническим условиям: пространство для свободного передвижения, наличие классной комнаты; средства: бумага, цветные краски, карандаши, маркеры, ножницы; технические средства обучения (компьютер, проектор, интерактивная доска); карточки, кубики, тексты, рисунки.
2. Реализация правильно выбранных педагогических условий обеспечивает развитие и эффективность работы педагогической системы. На основе исследования мы определили в качестве пути осуществления педагогических условий использования дидактических игр на уроках «Адеп» правильную организацию и проведение педагогом дидактической игры.

Организация учителем дидактических игр проводится в двух основных направлениях: определение и диагностирование возможностей введения на уроке дидактической игры; подготовка к проведению дидактической игры.

Для диагностирования игры, определения и оценки возможностей введения на урок той или иной дидактической игры мы посчитали правильным создание вербально-дидактической модели урока. В структуре урока мы предложили три основных модели: модель знания; модель ученика; модель управления.

Эти модели соответствуют всем фундаментальным дидактическим вопросам, появляющимся в учебном процессе: чему учить?, кого учить? как учить?

А подготовка и проведение дидактической игры состоит из четырех этапов: планирование; организация; проведение; анализ.

1. В целях проверки эффективности определенных педагогических условий разработана методика опытно-эскпериментальной работы. Ее основную часть составил педагогический эксперимент. Путем использования дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах на основе определенных педагогических условий вызывали интерес учащихся к уроку, что повысилось качество знаний показал формирующий эксперимент. Модель педагогических условий, разработанных в результате эксперимента, сборник дидактических игр, система заданий может успешно использоваться в деятельности учителей начальных классов.

Эффективность проведенной экспериментальной работы доказана в результате диагностических исследований и деятельности учащихся начальных классов, участвовавших в эксперименте.

На основе исследования мы решили предложить *следующие рекомендации* по применению дидактических игр на уроках «Адеп»:

– необходимо распространить подтвержденные результаты научного исследования по формированию интереса учащихся путем использования дидактических игр на уроках «Адеп» в начальных классах в других школах и в систему образования в целом;

– отмечена необходимость разработки побольше на кыргызском языке методических пособий учителям начальных классов по применению дидактических игр на уроках «Адеп».

**Основные содержание и положения диссертации отражены в следующих публикациях:**

1. Иманкулова, С.Э. Роль дидактической игры в развитии младших школьников [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник физической культуры. – Алматы, 2010. −№2. − С. 107-110.
2. Иманкулова, С.Э. Дидактические игры как средство всестороннего развития личности [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник ИГУ им. К.Тыныстанова. – Каракол, 2010. – №26. − С. 226-230.
3. Иманкулова, С.Э. Дидактические игры на уроках в начальной школе [Текст] / С.Э. Иманкулова, А.Т. Калдыбаева // Вестник ИГУ им. К.Тыныстанова. – Каракол, 2010. – №26. −С. 282-286.
4. Иманкулова, С.Э. Дидактикалык оюндар − окутуунун негизги каражаты катары [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И.Арабаева. − Бишкек, 2010. −№3.− С. 83-85.
5. Иманкулова, С.Э. Роль дидактической игры в формировании познавательной деятельности учащихся в начальных классах [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2010. −№3. – С. 85-88.
6. Иманкулова, С.Э. Использование дидактической игры в учебном процессе начальных классах [Текст] / С.Э. Иманкулова // Материалы международной научно-практической конференции «Проблемы и перспективы развития педагогического образования»// Вестник КГУ им. И. Арабаева. Серия: Педагогика и психология. – Бишкек, 2011.−№1. − С. 204-207.
7. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класстын окуучуларын окутууда дидактикалык оюндарды колдонуунун мааниси [Текст] / С.Э.Иманкулова // Вестник КГУ им. И.Арабаева. − Бишкек, 2011. −№3-2. – С. 58-60.
8. Иманкулова, С.Э. Дидактическая игра – как средство воспитания младших школьников [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КНУ им. Ж.Баласагына. − Бишкек, 2011. −№2. – С. 312-317.
9. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класста колдонулуучу дидактикалык оюндарга мүнөздөмө [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И.Арабаева. − Бишкек, 2011. −№6. – С. 107-109.
10. Иманкулова, С.Э. Башталгыч класстын окуучуларын тарбиялоодо дидактикалык оюндарды колдонуу [Текст] / С.Э. Иманкулова // Вестник КГУ им. И. Арабаева. − Бишкек, 2012. − №2. – С. 272-275.

# Иманкулова Саадат Эсенбаевнанын «Башталгыч класстын адеп сабагында дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары» аттуу темадагы 13.00.01 – жалпы педагогика, педагогиканын жана билим берүүнүн тарыхы адистиги боюнча педагогика илимдеринин кандидаты окумуштуулук даражасын изденип алуу үчүн жазылган диссертациясынын

**РЕЗЮМЕСИ**

**Түйүндүү сөздөр:** оюн, дидактикалык оюн, оюн ишмердүүлүгү, активдештирүү, кызыгуу, мотивация, оюндарды классификациялоо, системалаштыруу, структуралык компоненттер, принциптер, педагогикалык шарттар.

**Изилдөөнүн максаты:** башталгыч класстын «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарын аныктоо жана алардын натыйжалуулугун эксперимент аркылуу текшерүү.

**Изилдөөнүн объекти:** башталгыч класстын окуу процессиндеги дидактикалык оюн.

**Изилдөөнүн предмети:** «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун шарттары.

**Изилдөөнүн методдору:** илимий теориялык-методологиялык изилдөөлөрдү талдоо; нормативдик документтерди окуп үйрөнүү; педагогикалык байкоо, анкета, тестирлөө, аңгемелешүү, мугалимдердин тажрыйбасын үйрөнүү, анализ, синтез, педагогикалык эксперимент, эксперименталдык маалыматты сандык жана сапаттык талдоо.

**Изилдөөнүн илимий жаңылыгы жана теориялык маанилүүлүгү:** «Дидактикалык оюн» түшүнүгүнүн мазмуну теориялык жактан талданды жана окуучулардын окуу ишмердүүлүгүн активдештирүү мүмкүнчүлүктөрү изилденди; башталгыч класстын окуу процессинде дидактикалык оюндар сабактын максатына жараша классификацияланып, анын структуралык компоненттери систематизацияланды; «Адеп сабагында» дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттары аныкталып, аны ишке ашыруунун жолдору көрсөтүлдү; башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын үлгүсү иштелип чыгып анын натыйжалуулугу эксперимент аркылуу текшерилди.

**Изилдөөнүн практикалык маанилүүлүгү:** дидактикалык оюндарды колдонуунун педагогикалык шарттарынын үлгүсү иштелип чыккандыгы; мугалимдер үчүн «Адеп сабагында» пайдалана турган дидактикалык оюндардын топтому, тапшырмалардын системасы жана башталгыч билим берүүнүн педагогикасы жана методикасы адистигинде окуган студенттер үчүн «Башталгыч класста дидактикалык оюндарды колдонуу» атайын курсунун программасы иштелип чыгып, ишке киргизилгендиги; мугалимдер үчүн башталгыч класстын окуучуларын окутуу процессине дидактикалык оюндарды киргизүү, аны колдонуу боюнча методикалык сунуштар иштелип чыккандыгы менен аныкталат.

**РЕЗЮМЕ**

**диссертационного исследования Иманкуловой Саадат Эсенбаевны на тему «Педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп начальных классов» на соискание ученой степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики и образования**

**Ключевые слова:** игра, дидактическая игра, игровая деятельность, активизация, интерес, мотивация, классификация игр, систематизация, структурные компоненты, принципы, педагогические условия.

**Цель исследования:** определить и экспериментально проверить эффективность педагогических условий использования дидактических игр на уроке адеп в начальных классах.

**Объект исследования:** дидактическая игра в учебном процессе начальных классов.

**Предмет исследования:** условия использования дидактических игр на уроке адеп.

**Методы исследования:** теоретико-методологический анализ научных исследований; изучение нормативных документов; педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, беседа, изучение опыта учителей, анализ, синтез, педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ экспериментальных данных.

**Научная новизна и теоретическая значимость исследования:** теоретически охарактеризовано содержание понятия «дидактическая игра» и исследованы их возможности в активизации учебной деятельности школьников; классифицированы дидактические игры по цели урока, систематизированы их структурные компонентыв процессе обучения начальных классах; определены педагогические условия использования дидактических игр на уроке адеп и показаны пути его реализации; разработана модель педагогических условий использования дидактических игр в начальных классах и экспериментально проверена ее эффективность.

**Практическая значимость исследования** определяется тем, что разработана модель педагогических условий использования дидактических игр; разработана и внедрена программа спецкурса «Использование дидактических игр в начальных классах» для студентов по специальности педагогика и методика начального образования и комплекс дидактических игр, с систематизацией задач для их использования учителями на уроке адеп, для учителей разработаны методические рекомендации по включению и использованию дидактических игр в процесс обучения младших школьников.

**SUMMARY**

**dissertation research Imankulova Saadat Esenbayevna’s on the subject "Pedagogical conditions of use of didactic games in initial classes on the example of a lesson Adep" on competition of an academic degree of the candidate of pedagogical sciences in the specialty 13.00.01 – the general pedagogics, history of pedagogics and education**

**Keywords:** game, didactic game, game activity, activization, interest, motivation, classification of games, pedagogical conditions, younger school student, initial class, lesson.

**Research objective:** to define pedagogical conditions of use of didactic games at a lesson Adep in initial classes and to develop their effective ways.

**Object of research:** didactic game in educational process of younger school students.

**Subject of research:** didactic game as means of increase of learning efficiency of younger school students.

**Research methods:** theoretic-methodological analysis of scientific researches; studying of normative documents; pedagogical supervision, questioning, testing, conversation, studying of experience of teachers, analysis, synthesis, pedagogical experiment, quantitative and qualitative analysis of experimental data.

**Scientific novelty and the theoretical importance of research** consists that in the course of theoretical research is profoundly studied the concepts "didactic game"; its classification; didactic games for use at a lesson Adep younger school students taking into account age features of pupils are systematized; the game phenomenon, and also system of training by means of didactic games in teaching Adep is investigated; it is offered approaches to use of didactic games and its realization at a lesson Adep in initial classes; efficiency of pedagogical conditions of use of didactic games for improvement of educational process is experimentally proved.

**The practical importance of research** consists in: to development of methodical recommendations about inclusion of didactic games in process of training of younger school students; systematization of the developed didactic games to the subject "Adep"; to development of a complex of didactic games for use at the lesson "Adep".

The theoretical provisions, practical conclusions, scientific and methodical offers developed experimentally make a basis of solution of problems of use of didactic games for the purpose of improvement of interests of pupils in the lesson "Adep".