

Методы Использования Различных Дидактических Игр И Средств Для Формирования У Учащихся Технического Творчества В Инженерной Графике

Ортыков Ойбек Акбаралиевич, доцент,
Ташкентский институт текстильной
и легкой промышленности
Республика Узбекистан, г. Ташкент
E-mail: oybek.ortikov1984@mail.ru

ABSTRACT

В данной статье показана эффективность занятий черчением и способы повышения интереса учащихся к этому предмету. Также на примерах показаны методы и игровые технологии, которые можно использовать в ходе занятия. Показана возможность развития творческих способностей учащихся с помощью игровых технологий.

ARTICLE INFO

Received: 1st March 2023
Revised: 1st April 2023
Accepted: 6th May 2023

KEYWORDS: методика,
технология,
дидактический,
программный,
пространственный,
кружозор, общение,
обучение, умение,
материал.

Одним из важных требований к организации современного образования является достижение высоких результатов в короткие сроки, не затрачивая при этом слишком больших умственных и физических усилий. Предоставление обучающимся конкретных теоретических знаний в короткий срок, формирование у них умений и компетенций к определенной деятельности, а также контроль за деятельностью учащихся, оценка уровня приобретенных ими знаний, умений и компетенций требует от педагогического коллектива высокого педагогического мастерства и образования. учитель требует нового подхода к ним-процессу.

Одним из факторов развития сферы образования является внедрение новых современных технологий обучения. Помимо знаний, приобретаемых по специальности, учитель должен иметь педагогические и психологические знания, необходимые педагогические минимумы, являющиеся суммой новых педагогических технологий и методов обучения. Известно, что профессия учителя очень требовательна. . Прежде чем преподавать, учитель прежде всего готовится к уроку, показывает свои педагогические способности ученикам, используя отведенное время, стремится дать образование и обучение по своему предмету. Стоит сказать о необходимости внедрения новых педагогических технологий для проведения занятий в соответствии с требованиями настоящего времени. Мы знаем, что 21 век – это век технологий, поэтому необходимо эффективно использовать технические средства и программы, организовывать различные дидактические игровые технологии через различные слайды, прилагать усилия, чтобы процесс урока был эффективным. Развитие науки и техники предъявляет высокие требования к различным областям человеческой деятельности,

знаниям людей, технической культуре и политехническому образованию, и они неразрывно связаны с изобразительной деятельностью по использованию в учебном процессе дидактических игровых технологий для повышения уровня знаний учащихся. студенты, мы можем узнать о его достижениях и мастерстве предмета. С помощью этих игр мы не только увеличим пространственное воображение учащихся относительно того, какими знаниями они обладают, но и разовьем их интерес к этому предмету. Добиться хороших результатов можно, используя дидактические методы, соответствующие психическим изменениям учащегося. Дидактические игры в основном ориентированы на чтение рисунка. Их можно использовать в середине урока, чтобы создать в сознании учащихся графическую концепцию, но не следует отклоняться от материалов программы, запутываясь в игре. При создании дидактических игр необходимо разделить каждое занятие на определенные части, определить понятия и умения, которыми необходимо овладеть, а затем заранее спланировать игру, связанную с этапами занятия, и следовать общей направленности занятия. быть гармонизированы. Только тогда эти игры могут оказать положительное влияние на графическую грамотность учащихся. В общеобразовательных школах рисование имеет большое значение для развития у учащихся пространственного воображения, зрительного восприятия, зрительной памяти, смекалки и творческих способностей.

СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАЧИ РЕАЛИЗУЮТСЯ ЧЕРЕЗ
ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА

через игровую деятельность повышается интерес человека к
учебе и работе

в ходе игры оказывается помощь человеку вступить в общение, то
есть приобрести культуру коммуникативного общения

создается возможность для человека проявить свой талант,
интерес, знания и индивидуальность

помогает приобрести навыки преодоления различных трудностей,
возникающих в жизни и в процессе игры, и правильно добиваться

в процессе игры создается возможность приобретать поведение
в соответствии с социальными нормами и устранять недостатки

планируется развивать культуру коллективного общения
участников игры

планируется развивать культуру коллективного общения
участников игры

Игры будут преследовать разные цели. Они используются в дидактических, воспитательных, деятельностно-развивающих и социализирующих целях. Дидактическая цель игры направлена на расширение круга знаний, познавательную деятельность, применение знаний, умений и навыков в

практической деятельности, развитие общеобразовательных навыков и умений, развитие трудовых навыков.

На воспитание будут направлены конкретные подходы, точки зрения, сотрудничество в формировании духовного, эстетического и мировоззрения, коллективизм, умение влиться в коллектив, общение.

Игры, развивающие деятельность, направлены на развитие внимания, памяти, речи, мышления, навыков сравнения, сопоставления, нахождения сходства, выдвижения гипотез, воображения, творческих способностей, сопереживания, рефлексии, нахождения оптимального решения, мотивируют учебную деятельность.

Социализационные игры предполагают приобщение к нормам и ценностям общества, привыкание к условиям окружающей среды, контроль над страстями, самоконтроль, обучение общению, психотерапию.

Уделяется внимание изучению системы важных для человечества ценностей, прежде всего социальных, духовно-культурных, национальных и общечеловеческих ценностей;

В какой степени учащийся может усвоить учебный материал в результате используемых технологий в ходе преподавания предмета на уроках рисования, используемых методических средств, проведенных бесед.

Выражая 3 принципа золотого правила: во-первых, у человека нет знания о том, чего он раньше не чувствовал, во-вторых, правильность и точность знания зависит от показаний органов чувств, в-третьих, чувства являются самым надежным средством памяти. «Один очевидец лучше, чем 10 человек, которые рассказывают то, что слышали»

Вывод из вышеизложенного - уроки рисования проходят в игровой форме.

Используя технологии, мы можем прийти к следующим результатам и выводам:

Перед игрой целесообразно дать учащимся некоторые навыки, проведя упражнения с деталями, описываемыми одним и двумя видами, а затем использовать детали, описываемые двумя и тремя видами. Это также повышает интерес учащихся к игре.

Все записи учащихся должны быть сохранены, а все допущенные ошибки должны быть объяснены. Дайте студентам небольшой шанс сэкономить время. т. е. «считаю от одного до пяти» следует предупреждать.

Также возможно выполнение игры в рамках игры, то есть в качестве домашнего задания учитель может сделать модель из деталей, выполненных в игровой технологии дома, а на следующем занятии учащиеся могут быть оценены и мотивированы на основе этих модели;

Заключение

Если бы подготовка учителя, то есть его знания и педагогическое мастерство всегда были на необходимом уровне, а интерес, концентрация и память ученика всегда были на высоком уровне, то можно было добиться высокого результата даже при использовании любого метода в учебном процессе. Но эти показатели быстро меняются, и вести педагогический процесс с учетом этих изменений является одним из самых необходимых условий. В противном случае намеченная цель образовательного процесса не может быть достигнута.

Модели геометрических поверхностей удобно делать из пенопласта или дерева. Тогда становится проще делать в них такие элементы, как отверстия, канавки, каналы. Прежде чем начать эту творческую конструкторскую игру, учитель может разделить виды выбранной детали на геометрические поверхности и изготовить их модели с помощью учащихся и сотрудничества учителя труда.

В образовательном процессе мы можем добиться развития потенциала наших учащихся, используя различные дидактические игровые технологии, чтобы заинтересовать учащихся данным предметом. Также мы должны разработать эффективные способы обучения, поддержания порядка и дисциплины, не увлекаясь вышеупомянутой игрой и не превращая урок в игру.

Список Литературы

1. Oybek O. Designing clothing fabrics with defined porous //European science review. – 2017. – №. 3-4. – С. 105-106.
2. Ortikov O. A., Musaev N. M., Musaeva M. M. The Impact of Variable Rapport and Number of Transition of Threads in the Interweaving on the Air Permeability of Fabrics //Young Scientist USA. – 2017. – С. 37-42.
3. Ортиков О. А., Абдурахимова Ф. А., Халилова Х. Э. ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ ТРЁХМЕРНОМУ ТЕХНИЧЕСКОМУ МОДЕЛИРОВАНИЮ ЭЛЕКТРОННЫХ МОДЕЛЕЙ ПРЕДМЕТОВ //Точная наука. – 2019. – №. 65. – С. 19-20.
4. Ортиков О. Оптимизация натяжения нитей на ткацких станках с микропрокладчиками //Scienceweb academic papers collection. – 2017.
5. Ортиков О. А. ИССЛЕДОВАНИЯ НАТЯЖЕНИЯ НИТЕЙ ОСНОВЫ В ТКАЦКОГО СТАНКА //Электронный периодический рецензируемый научный журнал «SCI-ARTICLE. RU». – 2019. – С. 157.
6. Ортиков О. А. УРАБОТКА НИТЕЙ В СТРОЕНИИ ТКАНЕЙ МЕЛКОУЗОРЧАТОГО ПЕРЕПЛЕТЕНИЯ //Электронный периодический рецензируемый научный журнал «SCI-ARTICLE. RU». – 2019. – С. 21.
7. Ортиков О. Changes in the Cleaning Efficiency of Cotton from Small and Large Contaminants //Scienceweb academic papers collection. – 2021.
8. Ортиков О. The Effect of Drying Temperature on the Cleaning Efficiency of Cotton //Scienceweb academic papers collection. – 2021.
9. Ортиков О. Dynamics of plane motion of a rigid body //Scienceweb academic papers collection. – 2021.
10. Maxammatovna, S. S. (2022). Methods of Solving Some Problems of Teaching Engineering Graphics. Spanish Journal of Innovation and Integrity, 7, 97-102.
11. Sindarova, S. M. (2021). O'yinli texnologiyalardan foydalanish orqali o 'quvchilarning bilim, ko 'nikma va malakalarini shakllantirish (chizmachilik fani misolida). Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences, 1(11), 686-691.