

DIDAKTIK O‘YINLARDAN FOYDALANIB BOSHLANG‘ICH SINFLAR O‘QUVCHILARIDA MASHG‘ULOTLAR OLIB BORISH

Umarov Nurbek Irkinovich

SamDUKF Pedagogika va tillarni o‘qitish fakulteti Maktabgacha va
boshlang‘ich ta‘lim, sport kafedrasida assistent o‘qituvchisi

Annotatsiya

Ushbu maqolada didaktik o‘yinlarning o‘quvchilar faolligini oshirishda, boshlang‘ich darslarida didaktik o‘yinlardan samarali foydalanish usullari hususida so‘z boradi va misollar yordamida tahlil etiladi.

Kalit so‘zlar. Didaktik o‘yin texnologiyasi, samaradorlik, ziyraklikka, ishtirok.

Аннотация

В данной статье рассказывается о методах эффективного использования дидактических игр в повышении активности учащихся в начальных классах и анализируется их с помощью примеров.

Ключевые слова. Дидактическая игровая технология, эффективность, интеллект, участие.

Annotation

This article talks about the methods of effective use of didactic games in increasing student activity in primary classes and analyzes them with the help of examples.

Keywords. Didactic game technology, efficiency, intelligence, participation.

Hozirgi kunda ta‘lim jarayonida o‘yinlardan foydalanib, ta‘limning samaradorligini ko‘tarishga bo‘lgan qiziqish, e‘tibor kundan-kunga kuchayib bormoqda. Zamonaviy texnologiyalar, qo‘llanilgan o‘yinlar mashg‘ulotlar o‘quvchilar egallayotgan bilimlarni o‘zlari qidirib topishlariga, mustaqil o‘rganib, tahlil qilishlariga, darsni qiziqarli o‘tkazishga qaratilgan. O‘qituvchi bu jarayonda shaxs va jamoaning rivojlanishi, shakllanishi, bilim olishi va tarbiyalanishiga sharoit yaratadi, shu bilan bir qatorda, boshqaruvchilik, yo‘naltiruvchilik vazifasini bajaradi. Bugungi kunda ta‘lim muassasalarining o‘quv tarbiyaviy jarayonida



pedagogik texnologiyalardan foydalanishga alohida e'tibor berilayotgani bejizga emas.

O'yinni tizimli o'rganishga urinishni birinchi bo'lib, XIX asrning oxirida nemis olimi K.Gross amalga oshirdi. U o'yinda kelajakda yashash uchun kurash sharoitlariga nisbatan instinktlarning ogohlantirishi bo'lib o'tadi, deb hisoblagan ("Ogohlantirishlar nazariyasi"). K.Byuler o'yinni "funktional huzur" olish uchun bajariladigan faoliyat sifatida ta'riflaydi. Z.Freyd izdoshlari o'yinda chuqur instinktlar yoki intilishlar ifodasini ko'radilar. O'yinning barcha bunday talqinlarida biologizatorlik yondashuvi mavjud. O'quv jarayoni to'g'ri tashkil etilgandagina o'quvchilarni bilim olish va kreativlik, jamoda ishlay olish, hamkorlik qilishga ruhlantirish mumkin. O'quvchilarni taajjublantirish, ularni o'quv materiallarini o'zlashtirishga qiziqtirish va ongli tarzda yaratuvchilikka undashda o'yinlar alohida ahamiyatga ega. Bunday o'yinlarni tashkil etishni imkon qadar boshlang'ich sinflardan boshlash lozim. Pedagoglar hamda psixologlarning ta'kidlashicha, o'quvchining o'zi qiziqmasa, egallagan bilimlari uning hissiyotlariga ijobiy ta'sir ko'rsatmaydi va intellektual jihatdan rivojlantirishga xizmat qilmaydi. Shuningdek, o'quvchilar mazkur bilimlarni o'zlashtirish jarayonida sinfdoshlari bilan manfaatli hamkorlik o'rnatolmaydi. O'yinlar va o'yinlarga asoslangan o'quv mashg'ulotlari kutilgan samaradorlikka erishish imkoniyatini berishi uchun ularni amalga oshirish jarayonida qanday vazifalarni yechish mumkinligi pedagogik jihatdan to'g'ri belgilanishi lozim.

Ta'limda o'quvchilarning psixologik holatini yaxshilash, ularni turli zo'riqishlardan asrash, bilimlarini turli o'yinlar orqali mustahkamlab borish muhim ahamiyat kasb etadi. Bunda o'quvchilarni ziyraklikka, chaqqonlikka hamda fikrni to'g'ri va aniq ifoda etishga qaratilgan o'yinlardan foydalanish mumkin. Shu bilan birga, tanlangan o'yinning o'tilayotgan mavzuga mos kelishi, qulayligi, ko'zlangan natijaga olib kelishi ham muhim mezonlardan sanaladi. Bu esa o'qituvchining kasbiy mahoratiga, maqsadni to'g'ri belgilay olishiga ham bog'liq. Ta'lim jarayonida motivlar hosil qilishda didaktik o'yinlarning o'rni beqiyosdir. O'yinsiz tom ma'nodagi aqliy rivojlanish bo'lishi mumkin emas. O'yin o'quvchilarda bilimga ishtiyoq va qiziqishni uyg'otadigan uchqundur.

O'yin – o'quvchilarni bilish, ijod qilish, ma'naviy-intellektual jihatdan rivojlantirish vositasidir. O'yin yordamida o'quvchilar oldiga yangi olam ochiladi. O'yindan foydalanmay, o'quvchilarni to'laqonli rivojlantirish imkonsizdir. O'yin jarayonida o'quvchilar o'zaro munosabatlar tizimini o'zlashtirib, hamkorlikka kirishadi,



rivojlanadi, shaxs sifatida shakllanadi. O‘yin murakkab ijtimoiy-madaniy hamda didaktik hodisa sifatida alohida qimmatga ega bo‘lib, ko‘plab falsafiy madaniy, pedagogik-psixologik tadqiqotlar obyekti bo‘lgan. O‘yinlarning o‘ziga xos xususiyatlari sifatida ularning alohida pedagogik qimmatga egaligi, erkinligi va ixtiyoriyligi e’tirof etiladi. O‘yinlar amaliy yo‘naltirilgan bo‘lib, kafolatlangan natija olishga xizmat qilishi bilan alohida pedagogik qimmatga ega. O‘yinlar ko‘p vazifali bo‘lishi bilan bir qatorda turli-tuman mazmun va ko‘rinishga egaligi bilan ham ajralib turadi. O‘yinlarni tasniflashga nisbatan turli yondashuvlar mavjud. Ularning asosiy qismi o‘yinlarning mavjud qismlaridan kelib chiqqan holda amalga oshirilgan. Ko‘plab mutaxassislar o‘yinlarni uchta katta guruhlarga bo‘lib tavsiflashga uringan:

- ✓ tayyor va qat‘iy qoidalarga asoslangan o‘yinlar;
- ✓ qoidalari aynan o‘yin jarayonining o‘zida shakllantiriladigan erkin o‘yinlar,
- ✓ qisman qat‘iy va qisman o‘yin jarayonida shakllanadigan qoidalarga asoslanadigan o‘yinlar.

Biroq yuqoridagi ko‘rsatkichlar shartli xarakterga ega bo‘lib, har bir o‘yin jarayoniga ijodiy yondashish imkoniyati mavjud. Bu jarayonda ishtirokchilar muayyan qoidalarga amal qilishi talab etiladi.


O‘yinning mustaqil shakllari sifatida quyidagi guruhlarni ajratib ko‘rsatish mumkin: barcha turdagi bolalar o‘yinlari; bayram o‘yinlari; xalq o‘yinlari; teatrlashtirilgan o‘yin harakatlari; o‘yin treninglari va mashqlari; o‘yin shaklidagi so‘rovnomalar va testlar; badihago‘ylikka asoslangan o‘yinlar; musobaqalar, bahs-munozaralar, qarama-qarshi kurashlar, raqobatlashishga asoslangan o‘yinlar, tanlovlar, estafetalar; to‘y an‘analari, o‘yinga asoslangan urf-odatlar; aldash yo‘li bilan o‘ynaladigan o‘yinlar, yutuqli o‘yinlar, sovrinli o‘yinlar; karnavallar, o‘yin shaklidagi kimoshdi savdolari va sh.k.

Quyida 3-sinf « O‘qish savodxonligi » darslarida qo‘llash mumkin bo‘lgan didaktik o‘yinlar mazmuni bilan tanishtiramiz. Shu bilan birga, o‘yinni o‘tkazish tartibini bir soatlik texnologik xarita misol tarzda keltiramiz. Shuni eslatib o‘tish joizki, ona tili va o‘qish darslarida qo‘llash uchun tavsiya qilinayotgan didaktik o‘yinlardan foydalanishda qat‘iy chegara mavjud bo‘lmay, boshqa yuqori sinflarga ham moslashtirib foydalanish mumkin. Tinch o‘yinlarga quyidagilarni kiritish mumkin: “To‘rtta burchak” o‘yini , “To‘g‘ri-noto‘g‘ri” o‘yini, “Menga so‘z bering” o‘yini “Topag‘on ”, “Noto‘g‘ri jumla” “Sohil koptogi” “Harflarni top” “Davom ettir” ,



“Zanjir”, “O‘yin – topishmoq”. Bu Pedagogik amaliyot jarayonida qo‘llanilgan ushbu o‘yinlarning ayrimlaridan misollar keltiramiz:

TEXNOLOGIK XARITA

Vaqt	Bajariladi-gan ishlar mazmuni	Qo‘llaniladigan o‘yinlar	Ish jarayoni	Foydalaniladi-gan vositalar
3 -sinf. O‘qish savodxonligi. 10-mavzu: Aql va Davlat .				
5 daqiqa	Tashkiliy qism	Navbatchi axboroti.	Salomlashish, davomatni aniqlash, bugungi mavzuni e‘lon qilish, navbatchi o‘quvchi axborot beradi.	Kompyuter, videoprojektor (televizor), plakatlar, videorolik, multimedia
5 daqiqa	O‘tgan mavzuni takrorlash va uyga vazifani tekshirish	“To‘rtta burchak” o‘yini	To‘rtta o‘quvchi sinf xonasining to‘rt burchagida raqamlar qo‘yilib joylanadi, sinf xonasining o‘rtasidagi o‘quvchi bitta raqam aytib chaqiradi va o‘tgan mavzu yuzasidan savol beradi, javob berolgan o‘quvchi joyiga o‘tiradi javob berolmagan o‘yinni davom ettiradi	Qog‘oz, plomaster qalam
18 daqiqa	Yangi mavzu bayoni	Amaliy mashg‘ulot	Aql va Davlat ertagi haqida ma‘lumot beriladi hamda audioertagini tinglanadi.	Aql va Davlat audioertagini tinglash. 
4 daqiqa	Yangi mavzuni mustahkamlash	To‘g‘ri-noto‘g‘ri” o‘yini.	O‘qituvchi savollarni an‘anaviylikdan qochgan holda berishi ham mumkin. Berilgan savolga o‘quvchi faqat to‘g‘ri yoki noto‘g‘ri deb javob beradi. Misol uchun: 1. Qadim zamonda, Marg‘ilon tomondan Aql bilan Davlat bo‘lgan ekan. 2. Bir kuni Aql bilan Davlat ikkovlari katta shaharga borishibdi. 3. Davlatning buyrug‘i bilan bolaning har bir otgan toshi tilla, har bir kesagi gavhar bo‘lib yerga tushaveribdi. 4. Podsho va uning odamlari qayerdan kelayotganini qidira boshlabdi.	
4 daqiqa		“Menga so‘z bering” o‘yini	O‘quvchilar ertak bo‘yicha fikrlarini tahlil qilish. Bu metodda har bir o‘quvchi ertak haqida bittadan gap aytishi kerak, so‘ng umumlantirib har bir o‘quvchining o‘zi ertak bo‘yicha fikrlarini so‘zlab beradi.	



4 daqiqa	O'quvchilarni baholash	Rag'batlantirish	Fa'ol ishtirok etgan o'quvchilar rag'batlantiriladi	O'quvchini baholash
3 daqiqa	Uyga vazifa	Reja tuzish	Ertak mazmuniga mos reja tuzing va ertak asosida rasm chizing.	Albom, Qalam, daftar .

XULOSA:

O'quvchi dastlabki bilim oladigan maskani maktab ekanligi barchamizga ma'lum. Shu bois, ta'lim — tarbiyaning aynan maktab davridan qattiq nazorat ostiga olinishi katta ahamiyatga ega. O'quvchilarning har bir darsni mukammal o'zlashtirishi muhim o'rin tutadi. O'quvchilarning darsga bo'lgan e'tibor va intilishlarini shakllantirish o'qituvchi oldidagi dolzarb, ayni paytda muqaddas vazifadir. O'qituvchi faoliyati bilan bog'liq bo'lgan har bir darsga puxta tayyorgarlik ko'rish va uni namunali darajada tashkil etish bugungi kun o'quvchisini ta'lim jarayonining faol sub'ektiga aylantiradi. O'quv materialini takrorlovchi o'yinlar, Bilimlarni nazorat qiluvchi o'yinlar. O'qituvchi o'rni bilan ulardan foydalansa, muvaffaqiyatlarga erishib, o'quvchilarning e'tiboriga tushishi aniq. Ta'limning ta'sirchanligi haqida o'ylash muallimning faoliyatiga mezon bo'lishi kerak.

Foydalangan adabiyotlar ro'yxati

1. Абдурахманов Ф.И., Рахимова. И.И. Психологическая характеристика компьютерной игры, как вида игровой деятельности. Сборник материалов
2. Ментс, М. ван. Эффективное использование ролевых игр в тренинге / М. ван Ментс. – СПб.: Питер, 2001. – 208 с.
3. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. «Издательство ГОУ-ВПО УГТУ-УПИ» - Екатеринбург, 2006. 32 с.
4. Parpiev O.T. Pedagogik o'yin turlari va ularga qo'yiladigan talablar // Kasbhunar ta'limi. – 2009. 22-24 bet.
5. Узнадзе Д.Н. Основы экспериментальной психологии. – М., 1965.
6. Выготский, Л. С. Мышление и речь. М.-Л.: Соцэкгиз, 1934.
7. Леонтьев А. А., Леонтьев Д. А., Соколова Е. Е. Предисловие // Леонтьев А. Н. Деятельность, сознание, личность. — М.: Смысл, 2005.
8. Тюнникова С.М. Использование игры в учебно-воспитательной работе мастера производственного обучения. Мет.реком-ции. М.: 1990.-60 с
9. Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. – Кострома, 1991.

10. Крутецкий В.А. Психология обучения и воспитания школьников. Книга для учителей и кл. рук-лей. М., «Просвещение»,1976.

11. Борзова Л.П. Дидактические игры как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении нового материала на уроках истории (на материале истории России XIX века): Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2000. – 18 с.

12. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: "Высшая школа", 1991.

13. Тюков А.А. Психология развития в комплексе современной антропологии. – Львов, 1983.

14. Parpiyev O.T AMALIY O‘YINLAR VA ULARNING DIDAKTIK IMKONIYATLARI . "Экономика и социум" №7(86) 2021.

