

BOSHLANG'ICH SINFLARDA DIDAKTIK O'YINLARDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI

Kurtbayeva Ogulsapdi Xemra gizi
NDPI Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi
2-guruh talabasi

Annotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarning rivojlanish jarayonida didaktik o'yinlardan foydalanish usullari, darsga bo'lgan qiziqishini va dars samaradorligini oshirish usullari haqida ma'lumot berilgan.

Kalit so'zlar: didaktik o'yinlar, maktab, o'quvchilar, o'qituvchilar, aqli rivojlanish, boshlang'ich sinf, bilim, tarbiya.

O'rta maktabgacha yoshdagi bolalar dars davomida didaktik o'yinlar va musobaqalardan zavqlanishadi.

1-sinf o'quvchilarini maktabga va o'qishga qiziqtirish uchun didaktik o'yinlarning ahamiyati katta. Shu sababdan ham yosh bolalar o'yin o'ynab yurgan paytlari, 1-sinfga qadam qo'yadilar va shu sababli ularning bilimga bo'lgan ishtiyoqi o'yin orqali singdirilsa, yaxshi natijalarga erishiladi. Darsimizning davomiyligini o'shirish uchun o'yin bilan cheklanib qolmasdan, balki nazariy bilim ham berib borilishi lozimdir. Har bir o'qituvchi darsning 45 daqiqasida quyidagi amallarni bajarsa, muvaffaqiyatli hisoblanadi.[1.5.]

1. Tashkiliy davr -3 daqiqa
2. O'tilgan mavzuni takrorlash 5 daqiqa
3. Yangi mavzu uchun – 15 daqiqa
4. Mavzuni mustahkamlash – 10 daqiqa
5. O'quvchilarni rag'batlantirish, o'quvchilarni baholash 10 daqiqa
6. Uyga vazifa -2 daqiqa

Shunda o'quvchilarning bilim darajasi ham o'shadi. O'quvchilar faoliyati quyidagi elementlarga ega: o'yin masalalari, aqlini rivojlantiruvchi o'yinlar, o'quv faoliyati bilan bog'liq yechimlari bo'lgan masalalar. Natijada o'quvchilar o'yin mazmuniga ko'ra yangi bilimlarga ega bo'ladilar. Yanada didaktik o'yinlar o'quvchilarda fanlarga bo'lgan qarayishlarini, qizig'ishini, faoligini uyg'otadi, har bir o'quvchini individual ishjangleligini, ephilligini rivojlantirish imkonini beradi, bilim darajasini o'shiradi. Didaktik o'yinlardan faqat bir fandan emas, aksincha, barcha fanlarda qo'llash imkonini beradi. Bu o'qituvchining ish tajribasiga bog'liq bo'ladi. Didaktik o'yinlarni zamonaviy texnologiyalar yordamida amalga oshirish mumkin, buning uchun o'qituvchi kompyuterning barcha funktsiyalarini, zamonga mos ravishda yaxshi bilishi kerak. Shu, ko'rnishda dars o'tilsa xato bo'lmas edi, chunki hozirgi yosh

bolalar bog'cha yoshidanoq kompyuter texnologiyalaridan foydalanishga ishtiyoqmand bo'ladi va ko'p narsalarni bilishadi. Didaktik ta'limning ahamiyati bolalarning qanday munosabatda bo'lishi bilan emas, balki har bir o'quvchi uchun undan foydalanish samaradorligi bilan belgilanadi.[1.9] Didaktik o'yinlarning samaradorligi, birinchidan, ulardan to'g'ri foydalanishga, ikkinchidan, o'yin dasturining didaktik harakatlar bilan birgalikda maqsadga yo'naltirilganligiga bog'liq. Masalan, o'ng- bilim faoligini rivojlantirish masalasini hal qilishda, asosiy muammo o'quvchining mustaqil fikrlashini rivojlantirish zarur. O'qituvchi darsda didaktik o'yinni boshlashdan oldin o'quvchilarga o'yinning mazmunini, qoidalarini, oxiri nimadan iboratligini tushintirishi lozim. Masalan:

“Aqilni charxlash” o'yinni. [1.57]

O'yinning maqsadi: ko'paytirish va bo'lish bilan bog'liq amallar haqidagi bilimlarni mustahkamlash

O'yin jihozlari: 3 bayroqchalar.

O'yinning borishi. Doskaga qator nomlari yoziladi va o'quvchilar soni teng bo'linadi. O'qituvchi har bir qator oxirida o'tirgan o'quvchiga ishora qiladi. O'qituvchi son aytadi. Masalan, 1-qatorga 6 soni, 2-qatorga 4 soni, 3-qatorga 5soni. Bayroqchani olgan o'quvchi $6 \times 1 = 6$ deb bayroqchani oldingi partada o'tirgan o'quvchiga uzatadi.

$$12 \cdot 2 = 24, 24 \div 3 = 8, 8 \cdot 5 = 40, 40 \div 4 = 10$$

O'quvchilar natija qaysi son bilan tugasa, shu son bilan boshlanadigan ifoda tuzishi kerak bo'ladi. Bayroqcha 1-partaga kelganda, oxiridagi o'quvchi 6 soni bilan tugaydigan ifoda bilan o'yinni yakunlashi kerak. Qaysi qatorning bayroqchasi oldingi parta yetib tez kelsa, o'sha qator g'olib bo'ladi. G'olib qatorning nomi yozilgan joyga bayroqchani biriktirilib qo'yiladi.

Biz bu o'yinni matematika darsida ko'rsatishimiz mumkin, chunki ular matematik amallarni bilan ishlanadi. Shunday qilib, didaktik o'yinlar bolalarning bilim olishlari uchun qulay sharoitlarni yaratadi va bilimga qiziqishni rivojlantirishga yordam beradi. Krossvordlar, viktorinalar, aqliy hujum, test, savol javob o'yinlari va shunga o'xshash o'yinlar psixolog maslahati orqali o'tkaziladigan o'yinlardir. Didaktik o'yinlarning asosiy xususiyatlari: intellektual, faol, aqli hujum, aralash o'yinlardir. Bu o'yinlar o'quvchilarda aqliy, jismoniy, axloqiy, psixologik, estetik, etika, mehnat, qadrlash va boshqa sohalarni rivojlantirishga yordam beradi. Didaktik o'yinlarni tanlashda o'quvchilarga bilim va tarbiya berishning quyidagi tartib qoidalari bor.

1. Didaktik o'yinlar yaratish va ulardan foydalanish

2. Tanlangan har bir o'yin o'quvchilarni samarali tarbiyalash bilan bir qatorda intellektual jihatdan takomillashtirish va rivojlantirishga mo'ljallangan bo'ladi.

3. Didaktik o'yinlarni tanlash musiqa ta'limining aniq maqsad va vazifalaridan kelib chiqqan holda amalga oshiriladi.[1.21]

Xulosa qilib aytadigan bo'lsak, ona tili va savod o'rgatish fanida didaktik o'yinlardan foydalanish bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarining muloqot ko'nikma va malakalarini shakllantirishga xizmat qiladi va o'quvchilarning bilim saviyasini oshirishga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. Atayeva . N, Salayeva.M, Hasanov.S. Umumiy pedagogika . T.2013y
2. Zunnunov.A, Maxkamov.U. Didaktika (Ta'lim nazariyasi) O.O'YU uchun qo'llanma T.sharq 2006 y
3. Internet.uz
4. [www.standart . uz](http://www.standart.uz)