

## BOSHLANG'ICH SINFLARDA DIDAKTIK O'YINLARDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI

*Muhabbat Saimova Nortojoyevna*

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining 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'yin, aqliy rivojlanish, amaliy faoliyat, qobiliyat, rag'bat.

Kichik maktab yoshida bolalar didaktik o'yinlarni (syujetli, predmetli, musoboqali) rohatlanib o'ynashadi. Ularda faoliyatning quyidagi elementlari mavjud: o'yinli masala, o'yinli motivlar, masalalarni o'quv faoliyati bilan bog'liq yechimlari. Natijada o'quvchilar o'yin mazmuniga ko'ra yangi bilimlarga ega bo'lishadi. O'quv-biluv masalalarini to'g'ridan-to'g'ri qo'yilishidan farq qilgan holda, didaktik o'yinda u bolaning o'zini o'yinli masalasi sifatida nomoyon bo'ladi. Uni yechish usullari esa o'quv-biluv faoliyatiga tegishli hisoblanadi. Buni quyidagi misolda qarab chiqamiz. O'quvchilar "Biz turistlarmiz" nomli didaktik o'yinni o'ynashadi. Uning ma'nosi shundan iboratki, bolalarni turistlar guruhining marshrut yo'lini kartada belgilashga o'rgatish. Uni to'g'ri belgilagan har bir o'quvchi turist belgisini oladi. O'quvchilarning o'z oldilariga qo'yadigan masala – turistlar o'yinini o'ynash. O'yin motivi – turist belgisini olish uchun to'g'ri marshrutni tanlash. Bunday o'yin shu bilan tavsiflanadiki, uning faollik shakli kattalar tomonidan aniqlanadi va o'yin qodalarini ko'rinishida bolalar oldiga qo'yiladi. "Biz turistlarmiz" o'yinining asosiy qoidalari quyidagilardan iborat: "Marshrutni aytayotgan o'qituvchini diqqat bilan eshiting va uni o'z kartangizda joylashtiring. U kartada ko'rsatilgandan so'ng, uni namunadagi bilan solishtiring". Shuni qayd etishimiz lozimki, o'yinda va undan keyin o'yin motivlarida bilishga qarab siljish ro'y berishi mumkin. Masalan, "Biz turistlarmiz" o'yinidan keyin o'quvchilar ko'plab savollar bilan o'qituvchiga va boshqa katta yoshdagilarga murojaat qila [300] boshlashdi, kitoblardan mos ma'lumotlarni izlasha boshlashdi, ya'ni ularda o'yin sifatida taqim etilgan masala o'quv masalasiga aylandi. Bolalar hodisalar doirasidagi ma'lumotlar bilan chegaralanib qolmasdan, o'yin faoliyati bilan bog'liq yangi tushunchalarni egallashga (kompas, topografik belgilar va boshqalarni) faol harakat qilishadi. To'plangan bilimlar tizimlashtirilib, kichik maktab yoshidagi bolalar ta'limga nisbatan o'z faoliyatlarini qayta moslashtirishadi. Endi u nafaqat o'yinlar nuqtai-nazaridan, balki o'yin davomida paydo bo'lib, rivojlangan o'quv-biluv qiziqishlari bilan birgalikda amalga oshiriladi. Demak, didaktik o'yinlar bolalar tomonidan bilimlarni o'zlashtirish uchun qulay bo'lgan shart-sharoitni paydo qiladi va bilish uchun qiziqishni rivojlanishiga ko'maklashadi. Eng yaxshi didaktik o'yinlar mustaqil ta'lim olish

prinsipida tuzilgan, ya'ni, shunday tuzilganki, ularning o'zi o'quvchilarni bilim va ko'nikmalarga ega bo'lishlariga qarab yo'naltiradi. Ma'lumki, ta'lim olish ikkita komponentni o'zida jamlaydi: kerakli ma'lumotni to'plash va to'g'ri yechimni qabul qilish. Bu komponentlar o'quvchilarda didaktik tajribani ta'minlaydi. Lekin, tajribaga ega bo'lish ko'p vaqtni talab qiladi. O'quvchilarda "bunday tajribaga ega bo'lish"ni ko'paytirish, ularni mustaqil ravishda bu ko'nikmalarga ega bo'lish mashqlariga o'rgatishdan iboratdir. Bunga psixologik tavsifdagi rivojlantiruvchi o'yinlarni kiritish mumkin: krossvordlar, viktorinalar, boshqotirmalar, rebuslar, kriptogrammalar va boshqalar. Didaktik o'yinlar o'quvchilarda predmetga nisbatan qiziqishni uyg'otadi, har bir o'quvchini individual qobiliyatlarini rivojlantirish imkoniyatini beradi, bilish faolligini tarbiyalaydi. Didaktik o'yinning muhimligi, u bolalar tomonidan qanday reaksiya qilinishi bilan emas, balki u yoki bu masalani yechish har bir o'quvchi uchun tadbir qilinishining samaraliligi bilan aniqlanadi. Didaktik o'yinlarning natijaviyligi, birinchidan, ulardan tizimli ravishda foydalanishga, ikkinchidan, o'yinlar dasturining oddiy didaktik mashqlar bilan birgalikda maqsad sari yo'naltirilganligiga bog'liq. Masalan, bilish faolligini rivojlantirish muammosini hal etishda, o'quvchining mustaqil tafakkurini rivojlantirish asosiy masala deb hisoblanishi zarur. [301] Har bir didaktik o'yinni boshlashdan oldin o'quvchilarga o'yinning qoidasi, mazmuni, yakuni nimadan iborat ekanini o'qituvchi tomonidan tushuntiriladi. O'quvchilar uni tushunib, anglab, shu asosda harakat qiladilar. Masalan, "Ishoralar" o'yini. O'yinning maqsadi: Bir amalli masalalarni og'zaki yechish ko'nikmalarini rivojlantirish. O'yin jihozi: "-", "+" belgilari. O'yinning borishi: O'qituvchi masalani o'qiydi, o'quvchilar esa masalani qaysi amal bilan yechish kerak bo'lsa o'sha "ishora"ni ko'rsatadilar. Masala: 1. Salimning 2 ta qora va 4 ta qizil qalami bor. Hammasi bo'lib nechta qalami borligini qaysi amaldan foydalanib topamiz? O'quvchilar "+"ni ko'rsatadilar. Masala og'zaki yechiladi. 2. Nigorada 6 daftar bor edi. 3 tasini ukasiga berdi. Nigorada nechta daftar qoldi? Mustahkamlash: O'qituvchi "+", "-" qo'shish, ayirish belgilari qachon qo'yilishini so'rab, ularning bilimini mustahkamlaydi. "Jim" o'yini O'yinning maqsadi: O'quvchilarning o'n ichida "+", "-" belgilari haqidagi bilim va malakalarini oshirish, sinash. O'yin guruhlarda o'ynaladi. O'yin jihozi: Raqamli yozilgan tarqatmalar, misollar, jadval. O'yinning borishi: Jadvallar doskaga osib qo'yiladi, doskaga bo'r bilan yoziladi. O'yin ovoz chigarmagan holda o'tkaziladi. O'qituvchi ko'rsatkich bilan 7 va 5 ni ko'rsatadi. O'quvchilar o'ylab 2 yozilgan tarqatmani ko'rsatadilar. "Bilmasvoyning xatolari" o'yini O'yinning maqsadi: o'quvchilarning o'n ichida "+", "-" ishoralari haqidagi bilimlarini mustahkamlash, bilim va malakalarini, mustaqil fikrlash qobiliyatini o'stirish. O'yinning borishi: Doskaga ifodalar yoziladi. Har bir qatordan bittadan o'quvchi doskaga chiqadi va xatolarini tuzatadi.  $10-7=4$   $10-3=6$   $7-3=5$  [302]  $3+2=6$   $4+3=8$   $4+1=6$  "Kim epchil" o'yini. O'yin maqsadi: Hozirjavoblik, topqirlik malakalarini oshirish. O'yin jihozi: 2 ta savatcha ifodalar yozilgan olmalar  $12-6$ ;  $2+8$ ;  $7+5$ ;  $4+8$ ;  $10-3$  va hakoza. Stol ustida

"olmalar" yozib qo'yiladi. Doskaga 2 o'quvchi chiqadi. Stol ustidagi "olmalar"dagi ifodalarning natijalarini aytib savatga sola boshlaydilar. Ifodaning qiymatini to'g'ri topmagan o'quvchi ularni savatga sola olmaydi. Qaysi o'quvchi savatga ko'p "olma" tergan bo'lsa, o'sha o'quvchi g'olib bo'ladi. "Zukkolar" o'yini. O'yinning maqsadi: Ko'paytirish va bo'lishga doir amallar yechish malakalarini mustahkamlash. O'yin jihozi: uchta bayroqcha. O'yinning borishi: Qatorlararo o'tkaziladi. Qatorlar nomi doskaga yoziladi va o'quvchilar soni teng bo'linadi. O'qituvchi har bir qatorning oxirida o'tirgan o'quvchiga bayroqchani beradi. O'qituvchi son aytadi. Masalan: 1- qatorga 6 soni, 2-qatorga 4 soni, 3- qatorga 5 soni. Bayroqchalarni olgan o'quvchi  $6 \cdot 1 = 6$  deb bayroqchani oldingi partadagi o'quvchiga uzatadi.  $12 \cdot 2 = 24$  ;  $24 : 3 = 8$   $8 \cdot 5 = 40$  ;  $40 : 4 = 10$  O'quvchilar natija qaysi son bilan tugasa, shu son bilan boshlanadigan ifoda tuzishi kerak bo'ladi. Bayroqcha 1-partaga kelganda oxirgi o'quvchi 6 soni hosil bo'ladigan ifoda bilan o'yinni yakunlashi kerak bo'ladi. Qaysi qatorning bayroqchasi birinchi partaga tez yetib kelsa, o'sha qator g'olib bo'ladi. Go'lib qatorning nomi yozilgan joyda bayroqchalar biriktirilib qo'yiladi. "Bu qaysi shakl ?" o'yini. O'yinning maqsadi: Geometrik shakllar bilan tanishtirish. Ularga ta'rif berish malakasini oshirish. Og'zaki nutqini rivojlantirish. O'yin jihozi: Konvertlarga solingan geometrik shakllar. [303] O'yinning borishi: Doskaga bir o'quvchi chiqadi. Konvertdagi shaklni qaysi ekanini ko'rib olib, o'quvchilarga murojaat qiladi. "Qo'limdagi geometrik shaklning uch tomoni uch burchagi bor, uning tomonlari xar xil uzunlikda bo'lishi ham mumkin. Bu qaysi shakl?". Shaklga to'g'ri ta'rif bergan va shaklning nomini to'g'ri topgan o'quvchi rag'batlantiriladi. Demak, kichik maktab yoshida, o'yinlardan bolalarning o'quv va mehnat faoliyatini yengillashtiruvchi va tashkil etuvchi vosita sifatida foydalanish mumkin. Ta'lim jarayonida o'yin elementlari o'quvchilarda ijobiy emotsiyalarni yuzaga keltirib, ularning faolligini oshiradi. Kichik maktab yoshidagi o'quvchilar, o'yin tavsifiga ega, mehnatga taaluqli topshiriqlarni qiziqish bilan bajaradilar. O'yin faoliyati bolalarni ruhiy hayotining barcha tomonlarini shakllanishida, masalani qo'yilishida va harakatlanish usullarini tanlashda yordam beradi.

#### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Tolipov O', M.Usmonboyeva. Pedagogik texnologiya: nazariya va amaliyot. T. 2015-yil.
2. Aliev A. O'quvchilarning ijodkorlik qobiliyati. –Toshkent: O'qituvchi, 2016.
3. Boboyeva Yu.K. Hozirgi zamon umumiy ta'lim maktabida o'qitish metodlari. - Toshkent:O'qituvchi,2017