

DIDAKTIK O‘YINLAR ORQALI O‘QUVCHILARNI FANGA QIZIQISHINI OSHIRISH

Tajiboyeva Kumushoy Ro'zimboyevna

*Qorqalpog'iston Respublikasi Beruniy tumani MMTBga qarashli
11-umumta'lim maktabi psixologi*

Annotatsiya: Ushbu maqolada “O‘yin” tushunchasining mazmuni ochib berilgan bo‘lib, asosiy e‘tibor o‘yinning mohiyatiga qaratilgan, mavzuga qiziqishni oshirish vositasi sifatida qaralgan. O‘quvchilarga hayotda, darsda mavzuga qiziqishini o‘yin orqali rivojlantirish vositasi sifatida ishlatishga misollar keltirilib, o‘yin o‘quv jarayoniga qanday ta’sir qilishi mumkinligi ko‘rsatilgan.

Kalit so‘zlar: o‘yin, didaktik o‘yin, kognitiv faoliyat, ijodiy faoliyat.

KIRISH

O‘quvchilarni maktab fanlariga qiziqтира olmaslik va qolib shaklidagi ma’lumotlar orqali fanlarni o‘zlashtirish bugungi kunning eng asosiy muammoli masalalaridan biridir. O‘quvchilarni fanga qiziqtirish va ularning hayot davomida bilim olishlari uchun imkoniyatlar yaratish biz o‘qituvchilarga bir qancha vazifalar yuklaydi. Masalan: 1) darslarni tashkil etishda o‘quvchilarning psixologik holatlarini muntazam tahlil qilib borish zarur; 2) qolib shaklidagi ma’lumotlardan foydalanmaslik; 3) an’anaviy dars shaklini noan’anaviy dars shakliga o‘tkazish; 4) mavzularni o‘quvchilarga tushuntirishda o‘yin shaklidagi metodlardan foydalanish shular jumlasidandir. O‘quvchilarning fanlarni o‘zlashtira olmasligi ularning to‘g‘ri, mantiqiy fikrlarni ifoda eta olmaslik bugungi maktab muammosidir. Sababi shunday ko‘rinib turibdi, o‘quvchilar ba’zi fanlarni to‘liq o‘zlashtira olmaydi. Bunday holatda o‘qituvchilar o‘ziga o‘quvchilarni fanni o‘rganishga va ularning qiziqtirishini oshirish uchun nima qilish kerak degan savolni berishi kerak bo‘ladi. O‘quvchilarni bu jarayonga jalb qilish uchun qanday vositalar yordamida o‘quv jarayonini tashkil etishimiz maqsadga muvofiq ekanligini tahlil qilishimiz kerak. Kognitiv qiziqish, o‘rganish motivi sifatida, quyidagilarni talab qiladi. O‘quvchilar mustaqil faoliyat orqali bilimlarni o‘zlashtirish jarayoni va an’anaviy ta’lim o‘quvchilarning fanga bo‘lgan qiziqishning pasayishiga olib keladi. Yangi mavzularni o‘zlashtirish, bilim olish, yangi mavzularga mustaqil kirish, qiyinchiliklarni yengib o‘tish muvaffaqiyatsizlik tuyg‘usini keltirib chiqaradi, ya’ni qiziqish uchun xos bo‘lgan hissiy qabul qilish pasayadi.

Olimlar tomonidan bir qancha tahlillar olib borilgan bo‘lib, ularning hammasida mustaqil shaklda olingan bilimlar yetarli darajada bo‘lmasligi aytilgan. Chunki o‘quvchi barcha mavzularni ham mustaqil shaklda o‘zlashtira olmaydi. Biz

tomonimizdan tahlil qilingan ma'lumotlar shuni ko'rsatadiki 0 qiyin mavzuni ham o'quvchilarga o'rgatish jarayonida ko'ngil ochish prinsipidan, ya'ni mavzuni o'yin shaklidagi texnologiyadan foydalanib tashkil etsangiz o'quvchida mavzuni o'zlashtirish uchun zo'riqish paydo bo'lmaydi va mavzuni oson o'zlashtirib oladi. O'yinlar o'quvchilarga mativatsiya beradi. Sizga aniq bir ma'lumotni keltirishim mumkin. O'yin o'ynash uchun faqat o'quvchi bo'lishi shart emas, balki kattalar ham o'yinga qiziqadi. O'yin shaklidagi dars mashg'ulotlar o'quvchilarda mavzuni eslab qolish uchun osonroq bo'lgan haqiqat desak bo'ladi. Bugungi kunda zamon faollashib bormoqda. Maktab ta'limini ham faollashtirish uchun shakl va usullarni o'zgartirishga to'g'ri keladi. Ta'lim o'yinlari o'quvchilarning kognitiv faoliyatini faollashtirish vositasi bo'lib qoladi va o'quvchilarning aqliy faoliyatini tarbiyalash uchun xizmat qiladi.

Yaxshiyamki, o'quvchilarning ruhiy holatlari doimo faol holatda bo'ladi. Bilim olish uchun esa ta'lim tizimidagi o'yin shaklidagi darslar o'quvchilarni fanga bo'lgan qiliqishlarini uyg'otadi. O'yin davomida o'quvchilar o'z kuchlarini, ya'ni aqliy faoliyatini mashq qildiradi, ular qobiliyat va ko'nikmalarini rivojlantiradilar va o'z imkoniyatlarini tekshiradilar. Bu o'quvchilar tomonidan o'rganadigan bilimlarni



o'zlashtirish jarayonini soddalashtirishga yordam beradi.

V.A.Suxomlinskiyning fikricha: o'yinsiz to'laqonli ruhiy rivojlanish yo'q va bo'lmaydi ham. O'yin derazada aks etgan katta yorug'lik singari bolaning ruhiyati va qalbiga hayotiy oqimlar, g'oyalar va atrof muhit haqidagi tassavurlarni singdiradi. O'yin bu-bilimga nisbatan bo'lgan muhabbat, qiziqish, yorug'ligi uchqunini hosil qiladi[2]. O'yin vazifalari maktab o'quvchilari orasida e'tibor, xotira, mantiqiy fikrlashni rivojlantirishga yordam beradi. O'yinlar o'quvchilardan uyushqoqlik, o'yin qoidalarini o'zlashtirish qobiliyatini talab qiladilar, o'z manfaatlarini jamoaning manfaatlariga birlashtiradilar. O'yinlar hatto eng o'zlashtira olmaydigan o'quvchilarda ham diqqatni jalb qilish va fikrni jamlashga yordam beradi.

Dastlab, o'quvchilar faqat o'yinga, so'ngra o'quv materialiga qiziqish bildirishadi. O'yin o'quvchilarning ijodiy faolligini shakllantirishga, shaxsiy fazilatlarini rivojlantirish va takomillashtirishga yordam beradi, o'quvchilarning qiziqishini chuqurlashtiradi va rivojlantiradi. Iqtidorli bolalarni aniqlashga yordam beradi va kam o'zlashtiradigan o'quvchilarni o'zlariga bo'lgan ishonchini oshiradi. Shuni alohida takidlash joizki, o'yinni tanlash va foydalanishda bolaning yosh xususiyatlarini albatta hisobga olish kerak.

Barcha davr olimlari ham o'quvchilarga dars mashg'ulotlarini o'rgatishda o'yinlardan foydalanib tashkil etish ularning bilim olish qobiliyatlarini rivojlantirishi, fanga bo'lgan qiziqishlarini oshirishi mumkin. Aynan shu fikrlardan kelib chiqib, dars jarayonida o'quvchilar mavzuni yaxshi o'zlashtirishlari uchun quyidagi o'yinlardan foydalanish maqsadga muvofiq deb hisoblaymiz. 1) o'quvchining aql va idrokini rivojlantirish; 2) kognitiv, o'quv va didaktik ahamiyatga ega bo'lish. Didaktik o'yinlarning tarbiyaviy ahamiyati o'yinning eng muhim qonuniyatlariga asoslanadi. O'quvchilarning faoliyati - hayoliy vaziyat asosida harakat qilish istagiga o'tadi. Xayoliy vaziyat o'quvchilarda didaktik qoidalarni o'yinlar jarayonida o'zlashtirishga, ya'ni o'zini shu jarayonga moslashtirishga xizmat qiladi. Men o'quvchilarni aqliy faoliyat vaqtida epchilik, zukkolik ko'rsatishini kutaman. Har qanday didaktik o'yinning markazida qandaydir "sir" natijaning noma'lumligi yotadi.

O'yin jarayoni o'quvchilarni bir-biri bilan o'zaro hamkorlikda ishlashga olib keladi. Uning motivi faoliyat jarayonidan quyidagilarga o'tadi. O'quvchilar musobaqada g'alaba qozonish, jamoasi bilan ahil ishlash yoki aql-idrok musobaqasida shaxsiy chempion bo'lishni xohlaydi. Didaktik o'yinni qo'llash samaradorligi uning muntazam qo'llanilishidan, shuningdek, odatiy didaktik mashqlar bilan birgalikda o'yin dasturining yo'nalishidan kelib chiqadi. Shunday qilib, 6-sinfda informatika va axborot texnologiyalari darslarida quyidagi o'yinlardan foydalanish mumkin. "Kim ko'proq so'z biladi?" va "Obyektlarning o'zgarganlarini toping". O'quvchilar guruhlariga bo'linadi. Har bitta guruh o'zining nomiga ega bo'ladi. Bu yerda o'qituvchi o'yin-kulgida nutq so'zlaydi. O'yinning vazifasi "Kim ko'proq so'z biladi?"-guruhdagi o'quvchilar informatika va axborot texnologiyalari fanida foydalanadigan

soʻzlarni qogʻozga yozadilar. Oʻqituvchi esa keyingi topshiriqni beradi. Endi bu soʻzlarning ruscha va inglizchasini yozing. Bu bilan oʻqituvchi oʻquvchilarning rus va ingliz tilini yaxshi oʻrganishiga alohida urgʻu beradi. Guruhlar informatika va axborot texnologiyalari fanidan koʻp va toʻgʻri yozilgan soʻzlar asosida baholanadi.

“Obyektlarning oʻzgarganlarini toping” oʻyining maqsadi-kompyuterdagi amaliy dasturlarning obyektlari oʻzgartirilib qoʻyiladi. Oʻquvchilar esa shu oʻzgarishni topib oʻz holiga qaytarish kerak boʻladi. Masalan: (Matn prosessorida hujjatlarni qayta ishlash boʻlimi boʻyicha elektron varaqning rangini qoraga oʻzgartirib qoʻyadi. Formula yozish uchun formula obyekti yashirib qoʻyiladi). Bir qancha mavzuga mos boʻlgan topshiriqlarni qoʻyish mumkin.

Shunday qilib, oʻyinlar shaklida taqdim etilgan bunday mashqlar bizga quyidagi ishlarni bajarish imkonini beradi. Birinchidan, didaktik oʻyin informatika va axborot texnologiyalari fanidan terminlarni muntazam yodlab yurishni va oʻquvchilarning dars jarayonida faol boʻlishiga undaydi. Ikkinchidan, materialning oʻziga xos xususiyatlarini hisobga olgan holda xotirani mustahkamlashga, fan boʻyicha koʻnikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Uchinchidan, oʻyin oʻquvchilarning passivligini yengish vositasi boʻlib xizmat qiladi, shuningdek oʻquvchilarning aqliy faoliyatini ragʻbatlantiradi, eʼtiborini rivojlantiradi va kognitiv boʻlishiga olib keladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Mingboyev, U.X. Pedagogical conditions for the formation of communicative competencies of students of vocational schools using interactive teaching methods // International Journal on Integrated Education. Volume 3, Issue XII, December 2020. Page 345-347.
2. Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям/ В. А. Сухомлинский. — Изд. 2-ое. — Киев: Радянска школа, 1972. -244 с.
2. SOME METHODOLOGICAL ISSUES OF THE FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE OF STUDENTS_ USING EDUCATIONAL ONLINE ...MU Xujayevich - European Journal of Research and Reflection ..., 2019 - idpublications.org
3. The Usage of interactive teaching methods in formation of communicative competencies of students. U Mungboyev - Scienceweb academic papers collection, 2021 - scienceweb.uz
5. Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям/ В. А. Сухомлинский.