

Sinfda o'yindan foydalanish

Muhammadzikiryoyeva Mohigul

FarDU xorijiy til va adabiyoti fakulteti talabasi

Sarvinoz Rahimjonovanning fikriga ko'ra, zamonaviy- pedagogik texnologiyalar mohiyati o'quvchiga bilim berish, ularni to'liq o'zlashtirishdan iborat. Shu jumladan, sinfdagi o'uv o'yinlari o'quv jarayonida o'quvchilarning yuqori faolligini keltirib chiqarishi mumkin. Talabalar o'yinda qatnashganda ularni motivatsiyasi ortadi, bu esa yaxshi ishtirok etish va aloqalarni shakllantirish va o'rganishning ijobiy xotialarini shakllantiish qobiliyatiga olib keladi. Tadqiqotlarga ko'ra shunisi ani bo'ldiki, o'qishda o'yinlardan foydalanish ijtimoiy va hissiy ta'limni rivojlanishiga yordam beradi va talabalarni tavakkal qilishga undaydi. Mashhur ko'p tanlovli kahoot viktorina o'yining bir tadqiqoti shuni ko'rsatadiki, bu o'quvchilarni o'qishga bo'lgan munosabatini yaxshilangan. Misol tariqasida keltirdigan bolsak, bu o'yin asosan talaba o'quvhilar uchun mo'ljalangan bo'ib, har qanday o'quvchilarning darajasiga mos tushishi mumin. Dars davomida doim ham marua bo'lish o'quvchilarni biroz zeriktirishi mumkin. Agar dars davomida o'qtuvchi o'quvchilarni qiziqtirmoqchi bo'lsa darsda bitta yoki ikkita o'yindan foydalanish ma'qul deb o'yliman, albatta darsga aloqador bo'lishi joiz. Yuqorida aytib o'tilgandek, talabalar oyin orqali darsga kirishi ehtimol mativatsiya bo'lishi mumkin, darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi. O.Berdiyeva quyidagicha o'zini fikrini berib o'tgan: Hozigi iqtisodiy o'tish davrida, ta'lim jarayonini isloh etishda , momolar mavjudligini va shu mumolarni hl etishda o'quvchilardan tashabuskorlik va izlanuvchalik, ijodkorlik talab qilinishi hamda ta'lim jarayonida yangi metodlardan foydalanish kerak. R.Safarova va I. Shermatov o'z asarlarida pedagogika fanining mumosi va ulani qanday yechish to'g'risida to'xtalganlar. Ta'lim tarbiya bo'yicha uning samaradorligini oshirish uchn ilmiy jihatdan shaxsni rivojlantirish va uning manfaatlarini uyg'unlashtirish, dunyoqaashini oddiy jihatdan rivojlantirish to'g'risida fikr yuritgalar. Bunda

o'quvchi jamiyat taraqqiyotini faol rivojlantirishda ijtimoiy va siyosiy texnikaviy apparatlardan foydalanib, o'z ustida ko'proq ishlashi ko'rsatib berilgan. M.Nishonaliyev tadqiqotlaridan dasturli texnologik vositalar majmuasi va ularni kompyuter orqali ta'lim jarayoniga tadbiiq etish, o'quvchi shaxsini rivojlantirish orqali ta'lim maqsadiga erishish uchun, ta'lim-tarbiya jarayoni loyhalash axborot va pedagogik texnologiyaning metodlaridan foydalanish o'qtuvchi va o'quvchilarning hamkorlikda faoliyat ko'rsatish imkoniyatlari va vositalari o'quvchilarni ijobiy va shaxsiy jihatlari to'g'risida aytib o'tilgan va shunga amal qilinishi qayd etilgan. Bulardan xulosa tariqasida aytishim mumkinki, har anday bola ham darsga qiziqishi mumkin hattoki, darsga ishtiyoqi yo'q o'quvchi ham. Bunga faqat o'qtuvchining metodiga bog'liq. Agar o'qtuvchi har dasda bir biriga o'xshamagan dars o'tadigan bo'lsa, darsga aloqador savol javob o'rniga qandaydir metodlardan foydalansa, albatda hamma o'quvchlar ham darsga qiziqib boradi faqatgina asta sekinlik bilan. O'quvchlani qiziqtirish va ularni o'rganish tajribasini kuchaytirish uchun sinfda o'yinlardan foydalanish samarali bo'lishi mumkin. Akademikkontseptlarni mustahkamlash , nazariy fikrlashni rivojlantirish va jamoatchilikni rag'batlantirish uchun darslik o'yinlar , interaktiv online o'yinlar, ro'l o'ynash senariylari, savol javob o'yinlari, momolarni hal qilish mashg'ulotlari, til o'rganish hamda rivojlanish o'yinlari kabi turli xil o'yinlarni darsga qo'llash mumkin. Umumiy ravishda aytadigan bo'lsak, darslikka o'yinlarni integrasiylash ta'lim tajribasini kuchaytirish va o'quvchilarni qiziqtirish uchun shu kabilar muhim vosita bo'lishi mumkin.

Adabiyotlar

1. Alisher Navoiy. Lison-ut tayr. Toshkent. 1989
2. Qurgonov D. va boshqa adabiyotshunoslik lug'ati. Toshkent. 2010.
3. Boshlang'ich ta'lim darsliklari. Toshkent. 2020.
4. Google. Baxtiyor uz.