

Бошланғич синфда ўйинлар воситасида ўқувчилар ижодий фаолиятини шакллантириш

Кучкинов Абдумалик Юлдошевич

Термиз давлат университети ҳузуридаги халқ таълими ходимларини қайта тайёрлаш ва уларнинг малакасини ошириш ҳудудий маркази катта ўқитувчиси,

Урунова Фазилат Эргашевна

Узун тумани 19-сон умумий ўрта таълим мактаби ўқитувчиси,

Ахмедова Орзигул Боратовна

Шўрчи тумани 7-сон умумий ўрта таълим мактаби ўқитувчиси,

Бабаярова Барно Ботировна

Денов тумани 73-сон умумий ўрта таълим мактаби ўқитувчиси

Шаманов Рустам Абсаматович

Жарқўрғон тумани 51-сон умумий ўрта таълим мактаби ўқитувчиси

Бошланғич таълимда ўйин ижодий фаолиятнинг бир шаклидир. Бунда ўқувчи ижтимоий ва моддий борлиқни билиш ҳамда англаш асосида эмоционал — хиссий, интеллектуал-ахлоқий ривожланади. Ўйинлар, уларнинг инсон тараққиётидаги ўрни ҳақида психология, этнография, маданият, педагогика фанларида бир қатор тадқиқот ишлари олиб борилган.

XIX асрнинг охирида немис олими К. Гросс ўйинларни тизимли ўрганишга ҳаракат қилган бўлса, немис психологи К.Бюллер ўйинларни «қониқиш ҳосил қилувчи» фаолият сифатида тадқиқ этади. Л.С. Виготский, А. Н. Леонтьевлар фикрича, ўйинларни назарий жиҳатдан ижтимоий табиатига кўра маълум фаолиятига йўналтирилганлиги билан боғлаб, тадқиқ этган бўлсалар, Д.Б.Элконин шахс хулқини бошқаришни таркиб топтириб, уни такомиллаштирувчи фаолият сифатида талқин этадилар. Лекин ўйинларни ягона ва энг муҳим асосий хусусияти унинг таълимдаги ахамиятлилигидир.

Ўйинларда боланинг хулқи эркин шаклланади ва ижтимоийлашади. Ўйинларнинг энг муҳим жиҳати унинг икки тамонлама характерга эгаллиги бўлиб, унинг драматик санъатга ҳам мослигидир. Бир тамондан ўйин иштирокчилари уни амалга оширишда муайян ностандарт вазифалар билан боғлиқ ҳақиқий фаолиятни бажарсалар, иккинчи тамондан эса ўйинлар бу фаолиятнинг аксарият пайтларида маъсулиятни ҳис этган ҳолда ҳақиқий вазиятлардан четга чиқувчи шартли хусусият ҳам касб этадилар. Демак, ўйинларнинг икки тамонлама вазифани бажариши унинг ривожланувчи натижага эга бўлишига сабаб бўлади. Ўйин фаолияти элементларидан таълим жараёнида кенг фойдаланилади. Улар ишбоп ойинлар, дедактик ўйинлар, ролли ўйинлар, компьютер ўйинлари шулар жумласидандир.

Ишбоп ўйинлар касб фаолияти предмети ёки ижтимоий мазмунини қайтадан яратиш шакли бўлиб, амалиётнинг ана шу турига хос муносабатлар тизимини моделлаштиришдир. Ишбоп ўйинларни ўтказишда унинг қатнашувчилари фаолиятини махсус (ўйин тарзида) имитатсия моделида ривожлантиришдан иборатдир. Ўйинларнинг характерига кўра ўқув жараёни ўйинлари тадқиқотчилик ўйинлари, бошқарув ва аттестацияга доир ўйинлар турига бўлинади. Ўқув жараёнига доир ўйинлар ўқув предметлар бўйича истиқболда касбий фаолиятини тўғри ташкил этиш ва шахсни мақсадга мувофиқ шакллантиришга шарт-шароитлар яратади. Ана шу шарт-шароитлар натижасида

олинган янги билимлар келгуси касбий фаолиятни тўғри йўлга қўйишга ёрдам беради. Маълумки, таълим ҳамкорликка асосланиб, жамоавий характер касб этади; касбга хос фаолият қоидалари ва жамоанинг ижтимоий қоидаларига мос холда амалга ошади. Ана шу маънода таълимнинг дидактик ва тарбиявий аҳамияти ўзаро бирлашиб, ўйин фаолияти шаклида ўқувчиларнинг фаоллиги ортади. Ишбоп ўйинларда тавсия этилган муаммоли топшириқ мақсадга мувофиқ диалогик мулоқот асосида иштирокчиларни рағбатлантиради, қизиқишларини орттиради, эмоционал рух пайдо қилади.

Дидактик ўйинлар таълимий мақсадларни амалга оширадиган ва уларга мослаштирилган бўлади. Дидактик ўйинлар тизимидан биринчи марта мактабгача жараёнида фойдаланишга доир Ф.Фрибел ва М.Монтисорилар ишлаб чиққан бўлса, бошланғич таълим учун О. Дикроли тадқиқотлар олиб борган. 60-70 йиллардан бошлаб фақат бошланғич таълимда эмас, умумий ўрта таълимда ҳам фойдаланила бошлади. 80-йилларда айниқса, ишбоп ўйинлар кенг тарқала бошланди. Ишбоп ўйинларнинг асосий хусусияти ўйин режасининг ўқув мақсадига йўналганлигидадир. Чунки ўқув мақсади ўйин вазифалари доирасида этилади. Демак, ўйинлар болаларнинг асосий фаолият тури бўлиб, у орқали кичик мактаб ёшдаги ўқувчилар ҳаётни, борлиқни, теварак- атрофни ўрганадилар ва унга мослашадилар. Ўйин пайдо бўлиши учун қуйдагилар муҳим саналади: — ўйин иштирокчилари билан бўлган мулоқатдан қониқиш ҳиссининг пайдо бўлиши; — табиийлик, эмоционал ҳиссиётнинг вужудга келиши; — ўйин давомида ўқувчиларнинг ўзининг табиий эhtiёжларини қондиришга ҳаракат қилиши ва ҳоказолардир. Ижтимоий- психологик аҳамияти жиҳатидан ўйинлар асосан иккита вазифани бажаради; — маълум ижтимоий билимларни эгаллаш; — зарур ижтимоий қоидаларни шакллантириш. Шунингдек, муаммо нуқтаи назардан ёндашганда, ўйинлар ўқувчининг ижодий фаолиятини фаоллаштириш билан унинг ижодий қобилиятини ўстиради.

Маълумки, болалар ўйинининг сифати ва самарадорлиги унда иштирок этувчиларнинг ҳаётини кузатишлари ва шахсий тажрибасига бевосита боғлиқ бўлади. Бунда онглилик, ташаббускорлик ва иродалик каби сифатлар аҳамият касб этади. Шу сабабли турли ижтимоий- психологик тавсифга эга ўйинларнинг ўқув жараёнида фойдаланиш, шак-шубҳасиз ўз самарасини кўрсатади. Айнан фаол ўқитиш методлари ҳам ана шундай ўйинларга таянилган холда ташкил этилади. Ҳар бир ўйин бир неча дақиқадан тортиб, ундан кўпроқ вақт давом этиши мумкин ва унда иккита боладан тортиб то ўн ўқувчигача иштирок этади. Масалан, «ишбоп ўйинлар» ёки «бошқарув» деб юритилувчи ўйинлар билим ва кўникма ҳосил қилишга қаратилган бўлади. Мазкур ўйинларнинг назарий ва амалий жиҳатдан моҳиятини бир қатор олимлар Я.М.Бельчиков, М.М.Бирштейн, В.Н. Бурков, Ю.В.Геронимус, 83 В.Я.Платов, Б.Қодиров, В.М.Каримова, Р.Суннатова, З.Нишонова ва бошқалар ўз тадқиқотларида баён қилиб ўтганлар. Улар ўз илмий ишларида гуруҳ шароитида замонавий ўқитишнинг педагогик ва психологик технологиялари устида фикр юритар экан, хусусан, «Ишбилмонлик» ўйинларини ўтказиш методикасига доир бир қатор қимматли фикрларни билдирдилар. «Ишбоп» ўйинларни фаол ўқитиш методларидаги ўрнини (айниқса кичик мактаб ёшидагилар учун) яққол тасаввур этиш учун методлар мажмуини келтириб ўтамиз. Фаол ўқитиш методларининг оддий классификациясини рус олими Н.Н.Козленко қуйидагича тавсифлайди: «Фаол ўқитиш методларига» «Ишбилмонлик» ўйинларидан ташқари реал вазиятларни таҳлил қилиш ва ролли ўйинларни такомиллаштириш жараёни киради». В.М.Каримованинг таъкидлашича, «фаол ўқитиш методларига, энг аввало, баҳс, мунозара йўли билан ва малакалар ҳосил қилиш тушунилади...». В.Я.Платов фаол ўқитиш методлари қуйидаги реал вазиятли ўйинлардан иборат, деб таъкидлайди: 1.Ролли ўйинлар 2.Иммитатив ўйинлар 3.Фаолиятга қаратилган ташкилий ўйинлар 4. «Ишбилармонлик» ўйинлари В.Я.Платов фикрича «Ишбоп» ёки «бошқарув» деб аталувчи ўйинларнинг қуйидаги асосий қирралари мавжуд: 1. Объект моделининг мавжудлиги 2. Роллар мавжудлиги 3. Қарор қилиш жараёнида ролли мақсадларнинг тафовути 4. У ёки бу ролларни бажарувчи иштирокчиларнинг бир-бирига таъсири. 84 Ролли ўйинларда энг аввало, иштирокчи шахс сифатида ўзлигини намоён қила бошлайди. Фаол ўқитиш методлари таркибига кирувчи имитацион

ўйинлар қаторига бошқарув ўйинларини ёки ролларни тақсимлаш вазиятларини киритиш мумкин. «Ишбилармонлик ўйинлар» мутахассисларни ўқитишда ва уларнинг касбий сифатларини такомиллашувига хизмат қилади. «Компьютерли ишбилармонлик» ўйинлари шундай психологик вазиятлар мажмуи, бунда ўйин иштирокчилари бир вақтнинг ўзида ҳам ўйин иштирокчилари бир вақтнинг ўзида ҳам ўйин иштирокчиси, ҳам кузатувчи бўлиш имкониятларига эга бўлади. Ишбоп ўйинлар кенг маънода шундай усул турики, бунда турли ишлаб чиқариш вазиятларида, бошқарув қарорларини қабул қилиш имитация қилинади ва бу ўйин шартлари бир гуруҳ инсонлар орасида ЭҲМ билан мулоқот тартибидаги иш режимида ўйналиши мумкин. «Ишбоп ўйинлар»- фаол ўқитиш методларидан бўлиб, у реал ўрганилаётган объектни тўғри англаш мақсадида таҳсил олувчининг у ёки бу вазиятни ўйин ҳолида талқин қилишга қаратилган усулдир. Ишбилармонлик ўйинлар кенг тарқалган ўйин методларидан бўлиб, улар моҳияти жиҳатдан маълум образларга кириш, ўша образга хос бўлган ҳиссиётларни ўз бошидан кечиришни тақозо этади.

Шундай қилиб ишбилармонлик ўйинлари қўллаш соҳалари ниҳоятда кўп. Ўқув мақсадларида компьютердан фойдаланган ҳолда қўлланиладиган ишбилармонлик ўйинлари ўқувчиларнинг ҳаётида тўғри мавқега эга бўлишлари, ўзи истаган, орзу қилган ҳаётий вазиятларни яратишга ўргатади ва ундайди, энг асосийси ишлаб чиқариш жараёнида ўзини эркин мулоқотга осон киришувчи шахс, билимдон мутахассис сифатида намоён қилишга замин яратади. Ишбилармонлик ўйинларининг тузилиши. 1 -босқич Тайёрланиш босқичида бошланғич синф ўқувчилари ҳар хил ҳолатли масалаларни ечишнинг назарий асосларини ўрганадилар. Объект сифатида ўйин модели, ўйин ҳолатлари иштирокчилари мажбуриятлари, ўйин ўтказиш тартиб ва қоидалар ҳамда ўқувчилари билимини баҳолаш тизими билан танишилади. Кўрғазмали қуроллар, керакли кўрсатмали материаллар дарс учун тайёрланади. Айрим масалалар мустақил ўрганилади. 2- босқич. Кириш қисми. Ишбоп ўйинида гуруҳлар ташкил қилинади, лидерлар танланади, иштирокчиларга роллар тақсимланади. Ходимлар танлашда қатнашчилар анкета сўрови ёрдамида аниқланади. Лавозимларга тайинлашда буйруқ лойиҳаси кўриб чиқилиб ва юқоридан тасдиқланади. Рол тақсимоти қатнашчиларнинг шахсий жиҳатларидан ва солоҳиятидан келиб чиққан ҳолда эксперимент усули ёрдамида белгиланиши мумкин. Бу билан қатнашчиларнинг шахсий жиҳатлари ва салоҳиятлари белгиланган ролларга мос келиб ўйин юқори даражада ўтади. 3 босқич. Ўйин жадвалини амалга ошириш, бир томондан барча гуруҳларни бир хил юклар билан таъминлаб, иккинчи томондан вазифаларни тақсимлаб қарорлар қабул қилиш жараёнини тезлаштиради ва уларнинг гуруҳларида муҳокама қилиш ишлари олиб борилади. 4 босқич. Хулоса чиқариш босқичи, ўйин натижаларини таҳлили раҳбар томонидан ёки иштирокчилар томонидан олиб борилади. Иштирокчилар томонидан баҳолаш жараёни олиб борилганда эркин суҳбат шаклида ўтказилиб, ўқитувчи таҳлил йўналишини бошқариб ва тузатишлар киритиб туради. Ишбилармонлик ўйинларининг ғолиблари эълон қилинади. Қабул қилинган бошқарув қарорларининг асосий жиҳатлари ва ўзига хос хусусиятлари кўрсатилади, бунда катта иқтисодий самара берадиган, қабул қилинган, муҳим қарорлар алоҳида таъкидланади. Ўйин гуруҳлари раҳбарларининг таваккал қилишдан ишбилармонлиги гуруҳ умумий балини белгилашда ҳисобга олинади ҳамда камчиликларни бартараф этиш бўйича маслаҳатлар берилади. Ишбилармонлик ўйинидан олинган натижалар бўйича ўқув жараёнини ташкил этиш бўйича маслаҳатлар таклиф қилинади. Ишбоп ўйинларининг белгилари: — бошқарув объекти ва муҳитнинг модели ва мавжудлиги. — ролларнинг мавжудлиги. - қарор қабул қилишда ролларнинг фаолият мақсадларининг фарқлилиги. -иштирокчиларнинг ўзаро муносабати. -умумий мақсаднинг мавжудлиги. — жамоа бўлиб қарорлар ишлаб чиқиш. -ўйин давомида қарорлар тизимини тадбиқ қилиш. -қарорларнинг кўп вариантлилиги. -ҳиссий зўриқишни бошқариш. -ўйин иштирокчиларини жамоа томонидан алоҳида баҳолаш. Интеллектуал-ижодий ўйинлар ҳам ижодкорлик фаолиятини ривожлантиришда муҳим аҳамият касб этади. Ўйинда шахсининг коммуникатив сифатлашни ривожлантириш интеллектуал саводхонлиги, зийраклиги,

қарорлар қабул қилишда таълим зукколикни ривожлантириш, халқ ижодкорлигига оид билимларга эга бўлиши, синфдаги салоҳиятли ўқувчиларни аниқлаш ва уларни рағбатлантиришга оид мақсад ва вазифалар қўйилади. Телеўйинларда намоёиш этиладиган «Ўйла, изла, топ», «Олтин тож» кабилар шулар жумласидандир. Кичик мактаб ёшидаги ўқувчиларнинг интеллектуал даражасини ривожлантириш учун синфда ва синфдан ташқари машғулотларда шундай ўйинларни ташкил қилиш мумкин. Ўйин етти турда ўтказилиши мумкин. Ҳар бир турда ўқувчилар билими баллар асосида баҳоланиб боради. Мусобақа саккизтадан икки гуруҳ ўқувчи киритилади. Биринчи турга 5 балл, иккинчи турга 10 балл, учинчи турга 15 балл ва ҳоказо тарзда баҳоланади. Ўйлаш учун ҳар бир саволга 2-3 секунд вақт ажратилади. Нотўғри жавоб берилса, кузатувчи ўқувчилар жавоб берадилар. Ҳар бир тўғри жавоб бали учун шу балл ёзилган жетон топширилади. Тўртинчи турдан сўнг муסיқали танаффус ташкил этиш мумкин. Еттинчи тур охирида гуруҳда қолган ўқувчилар йиққан балларга қараб улар рағбатлантирилади. 1-тур ўйин саволлари қуйидагича бўлиши мумкин:

1. Дунёда энг катта кўл (Каспий денгизи)
2. Қорақалпоғистон Республикаси пойтахти (Нукус)
3. Ўзбекларнинг энг машҳур рақси номи (Андижон полкаси)
4. «Сеҳрли қалпоқча» романининг муаллифи (Х.Тўхтабоев)
5. «Шайтанат» романининг бош қаҳрамони (Асадбек)
6. Ўзбек таомномасида энг азиз таом (палов)
7. «Ўзбекистон» шеърининг муаллифи (Х.Олимжон)

Ўйин ниҳоясида баллар йиғилади ва ғолиблар тақдирланади. Мазкур ўйин бир томондан ўқувчиларнинг билимини намоён қилиб, унинг интеллектуал салоҳиятини аниқлашга ёрдам берса, иккинчи томондан гуруҳларнинг жамоа бўлиб бирлашиши, ақлий тафаккурнинг шаклланиши, ахлоқий хулқ атворининг таркиб топишига йўллайди. Зеро, ўқувчи интеллектининг илмий салоҳиятининг ривожланишига асос бўлади ва унинг шахс сифатида шаклланишида муҳим роль ўйнайди. муаммони ҳал этувчи ва бошқаларни ўзига эргаштирувчи шахс саналади. Роллар ўйнаб бўлинганидан сўнг унинг муҳокамаси бошланади. Унда барча гуруҳ аъзолари иштирок этадилар ва уларнинг ҳар бири ўзи турли ролларга кира олишини синаб кўради, яъни бунда ҳар бир шахснинг ўзидаги ва бошқалардаги кўрсатмаларни ҳис қилишига имконият туғилади.

Фойдаланилган адабиётлар рўйхати

1. Абдиқодирова Ф. Педагогик технологиялар ва уларнинг бошлангич таълимдаги самарадорлиги. «Педагогик маҳорат» журнали. -Бухоро, 2008.-№
2. Азизхўжаева Н.Н. Педагогик технологиялар ва педагогик маҳорат.Т.: Ўзбекистон ёзувчилар уюшмаси адабиёт жамғармаси, 2006.
3. Алихонов С. Математика ўқитиш методикаси.Т.: Ўқитувчи,2001.
4. Ахмедов М., Абдурахмонова Н.,Жумаев М. Математика: умумий таълим мактабларининг 1-синф учун дарслик./ 3-нашри.-Т.: «Турон-иқбол», 2009.
5. Афонина С.И. Математика ва гўзаллик.-Т.: "Ўқитувчи",1987.-220 б