

BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARI RIVOJLANISHIDA O'YINLARNING AHAMIYATI

Normurodova Hilola

Termiz davlat pedagogika instituti 4-bosqich talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13905799>

Annotatsiya. Mazkur maqolada Boshlang'ich sinf o'quvchilari rivojlanishida o'yinlarning ahamiyati, o'yinlarining mohiyati va ularning turlari haqida fikr-mulohazalar keltirib o'tilgan. Maqola davomida asosli xulosalar keltirib o'tilgan.

Kalit so'zlar: Boshlang'ich ta'lim o'quvchilari tafakkuri, o'yinlarning ahamiyati, o'yinlarining mohiyati.

THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE DEVELOPMENT OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Abstract. This article discusses the importance of games in the development of primary school students, the essence of games and their types. Reasonable conclusions are made throughout the article.

Key words: primary education students' thinking, the importance of games, the essence of their games.

ЗНАЧЕНИЕ ИГР В РАЗВИТИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Аннотация. В данной статье рассматривается значение игр в развитии учащихся начальных классов, сущность игр и их виды. На протяжении всей статьи сделаны обоснованные выводы.

Ключевые слова: мышление учащихся начальных классов, значение игр, сущность их игр.

O'yin ham mehnat va ta'lim kabi insonning asosiy faoliyat turlaridan biri bo'lib, bizning mavjudligimizning g'aroyib fenomenidir.

Inson amaliyotida o'yin faoliyati quyidagi funksiyalarni bajaradi:

- kundalik ishlardan chalg'ish uchun ovunmoqlik (maza qilish, qiziqish uyg'otish, ilhomlantirish - bu o'yinning asosiy funksiyasidir);
- kommunikativlik: muloqot diayektikasini o'zlashtirish;
- inson amaliyoti poligoni sifatida o'yinda o'zini ko'rsatish;
- o'yin – terapiya: hayot faoliyati davomida paydo bo'ladigan turli to'siqlardan oshib o'tish;
- tashhislovchi: o'yin jarayonida o'zini anglash, normal hatti-harakatlardan chetlanganlikni aniqlanishi;
- korreksiyalash funksiyasini bajarishi: shaxsiy ko'rsatkichlar tarkibiga pozitiv o'zgarishlarni kiritish;
- millatlararo kommunikatsiyalar: barcha insonlar uchun yagona bo'lgan ijtimoiy-qadriyatlarni o'zlashtirish;
- ijtimoiylashuv: jamiyat munosobatlari tizimiga kirgizish, insoniyatning umumiy yashash normalarini o'zlashtirish[8,B.192].

Faoliyat sifatida o'yin tarkibiga uzviy ravishda rejalashtirish, maqsadni amalga oshirish

hamda shaxs o'zini subyekt sifatida o'zligini nomoyon etishdagi natijalari tahlili kiradi. O'yin faoliyatining motivi uning ixtiyoriyligi, tanlash imkoniyati va musoboqa elementlari, o'zlikni nomoyon qilishga bo'lgan talabni qanoatlantirishi bilan ta'minlanadi.

Jarayon sifatida o'yin tarkibiga: a) o'yinchilar tomonidan o'ziga olingan rol; b) bu rollarni amalga oshirish vositasi sifatida o'yin harakatlari; v) predmetlarni o'yinlarda qo'llanilishi, ya'ni real buyumlarni o'yinlardagi ma'lum bir shartlar bilan almashtirilishi; g) o'yinchilar o'rtasidagi real munosabatlar; d) mazmun – o'yinda shartli ravishda qabul qilingan muhit sohasi kiritiladi.

O'yin ta'lim berish metodi sifatida, keksa avlodning yosh avlodga o'z tajribalarini o'tkazish maqsadida qadimdan foydalanib kelingan. O'yinlarning keng qo'llanilishini xalq pedagogikasida, maktabgacha va maktabdan tashqari muassalarda kuzatish mumkin.

Zamonaviy umumiy o'rta ta'lim maktablarida o'yin faoliyatidan quyidagi holatlarda foydalaniladi:

- tushuncha, mavzu va hattoki o'quv predmetining ba'zi bo'limlarini o'zlashtirish uchun mustaqil texnologiyalar sifatida;

- nisbatan keng ko'lamli bo'lgan texnologiyalar (ba'zida sezilarli darajadagi muhim) elementi sifatida;

- mashg'ulot (dars) yoki uning qismi (kirish, tushuntirish, mustahkamlash, mashqlar, nazorat) sifatida;

- sinfdan tashqari ishlar texnologiyasi sifatida (masalan, svetafor, quvnoq startlar va boshqalar).

“O'yin pedagogik texnologiyalari” tushunchasi o'zida yetarli darajada keng bo'lgan metodlar va turli pedagogik o'yinlar shaklidagi pedagogik jarayonning tashkil qilish usullarini jamlaydi.

Eng avvalo o'yin ta'limda muloqot vositasi va hayotiy tajribani to'plashdagi murakkab ijtimoiy-madaniy fenomen hisoblanishini e'tibordan chetda qoldirmaslik lozim.

Psixolog va pedagoglar tomonidan o'yinda eng avvalo tasavvur qilish, obrazli tafakkur qobiliyatining rivojlanishi aniqlangan [11, B.102].

Bola o'yin davomida hayotiy obrazlardan foydalanish qobiliyatiga ega bo'ladi, bu esa o'z navbatida keyingi murakkab ijodiy faoliyatga o'tishda asos bo'lib xizmat qiladi. Bundan tashqari tasavvurning rivojlanishi muhimligi o'z o'zidan ravshan, chunki uningsiz eng oddiy inson faoliyatining amalga oshishi ham mumkin emas.

O'yin bolalarning boshqa odamlar bilan o'zaro munosabatlarini rivojlanishida ham katta ta'sir ko'rsatadi. Bundan tashqari, o'yin davomida o'zaro munosabat va o'zaro harakatlarni amalga oshira turib qoidalarini o'zlashtiradi, tengqurlari bilan o'ynaganda u o'zaro tushunish tajribasiga ega bo'ladi, o'z harakatlari va maqsadini tushuntirishni, ularni boshqa bolalar bilan kelishilgan holda olib borishga o'rganadi.

Bolaning keyingi hayoti davomida bunday sifatlar qanchalik zarur ekanligini tushuntirib o'tirishni hojati bo'lmasa kerak, birinchi navbatda maktabda, u yerda bola tengdoshlarining katta jamoasiga qo'shilishi, o'qituvchining sinfdagi tushuntirishlariga diqqatini qaratishi, uyga berilgan topshiriqlarni bajarishda o'z harakatlarini nazorat qilishi lozim.

Shunday qilib, qoidali va ijodiy o'yinlar o'rtasidagi farqlar quyidagilarda nomoyon bo'ladi: ijodiy o'yinlarda bolalarning faolligi o'ylangan g'oyani amalga oshirishga qaratilgan bo'ladi,

qoidali o'yinlarda eng asosiysi – masalani yechishga, qoidalarni bajarishga qaratilgandir.

Fanning metodikasi uchun darsda o'quv o'yinlarining o'rni haqidagi savol juda muhim hisoblanadi. Ayonki, mazkur holat bo'yicha aniq tavsiyalar berishning imkoniyati yo'q. Darsning borishida o'yinning o'rni hamda uning davomiyligi ko'pgina faktorlarga bog'liq, ularni mashg'ulotni rejalashtirishda hisobga olish zarurdir. Bu faktorlar quyidagilardan: o'quvchilarning ta'lim olganlik darajasiga, ma'lumotga o'zlashtira olish darajasiga, o'zlashtiriladigan materialning murakkablik darajasiga yoki boshqa tillardan kirib kelgan materialni nazoratda bo'lishligiga hamda o'quv mashg'ulotining aniq maqsadlari va vazifalaridan iboratdir.

Shaxs rivojlanishining o'smirlik bosqichiga o'tish yorqin jismoniy va ma'naviy o'sish, bilish uchun qiziqishni kengayishi, o'zini baholashga bo'lgan intilish bilan tavsiflanadi. Bu jarayonlarni amalga oshirishda sport, harakatlantiruvchi, intellektual, rolli o'yinlar o'z o'rniga egadir. Birinchi o'ringa ijodiy va rolli o'yinlar ilgari suriladi. Buni o'smir hayotida muloqot ahamiyatining o'sishi bilan tushuntirish mumkin.

Shu sababli ta'limning o'rta bo'g'inida o'quv jarayoni samarasini oshiradigan vositalar – musobaqa-o'yinlar, konkursli-o'yinlar hisoblanadi. Bular oddiy o'yinlardan shu bilan farq qiladiki, unda albatta musoboqa elementlari ishtirok etadi. Predmetga qiziqishi bo'lmagan ba'zi o'quvchilar uchun, musoboqali-o'yinlar qiziqishni uyg'otishda turtki bo'lib xizmat qilishi mumkin. Shuning uchun, sinflarda bunday o'yinlardan foydalanish turg'un diqqatga ega bo'lmagan va predmetga qiziqishi past o'quvchilar uchun sezilarli samara beradi.

Umumiy o'rta ta'lim maktablarida har bir o'quvchining darslarda faol qatnashishini ta'minlovchi mashg'ulot shakllari alohida o'rinni egallaydi. Bu masalalarni ta'limning o'yinli shakllari texnologiyasi orqali muvaffaqiyatli hal etish mumkin.

O'yin tashqi tomondan tashvissiz va yengil ko'rinadi. Aslida esa, u o'yinchidan maksimum energiya sarflashini, fikrlashni, o'zini tuta bilishni, mustaqil harakat qila olishni talab etadi.

Ta'limning o'yinli shakllari bilim o'zlashtirilishini barcha darajalaridan foydalanishga imkon beradi, masalan, ijodiy-izlanish faoliyati. Ijodiy-izlanish faoliyati juda samarali hisoblanib, unda o'quvchi ta'lim olishning usullarini o'zlashtiradi.

O'yin ko'pfunksionaldir. Biz o'yinlarning faqat didaktik, ta'lim beruvchi, rivojlantiruvchi funksiyalariga to'xtalib o'tamiz.

Didaktik o'yinlar – bu atamani bevosita o'yinlarga nisbatan ishlatish mumkin, chunki u maqsadli ravishda didaktikaning bo'limiga kiradi.

Hozirgi vaqtda metodik adabiyotlarda yetarli miqdordagi, u yoki bu tasnifiy mezonlariga mos keladigan ta'limiy o'yinlarning tasnifiy va tizimlashtiruvchi ko'rinishlari mavjud. Masalan, ular quyidagilarga bog'liq bo'lishi mumkin:

- ta'limiy o'yinlarning maqsad va vazifalari;
- o'tkazilish shakllari;
- tashkillashtirilish usullari;
- murakkablik darajasi;
- ishtirokchilar sonining tarkibi.

O'tkazilish shakliga ko'ra o'yinlar quyidagilarga bo'linadi: predmetli, harakatlanuvchan, syujetli yoki holatli, rolli, musoboqa-o'yin, intellektual o'yinlar (rebuslar, krossvordlar,

viktorinalar), o'zaro ta'sir qiluvchi (kommunikativ, interfaol) o'yinlar.

Tashkil qilinishiga ko'ra o'yinlar kompyuterli va kompyutersiz, yozma va og'zaki, tayanchli va tanchsiz, imitatsion-modellashtiriluvchi va kreativ hamda boshqalar.

Barcha o'quv o'yinlari, amallarining bajarilishidagi murakkablik darajasiga qarab, oddiy (yakka) va murakkab (ko'p) holatli larga, o'tkazilish vaqtiga qarab, ular davomli va davomli bo'lmaganlarga bo'linadi.

Ishtirokchilarning tarkibiy soniga qarab, o'yinlar yakka tartibdagi, juftliklardagi, guruhlardagi, komandali va jamoalilarga bo'linadi. Ma'lumki, qayd etilganlardan birinchisi, ya'ni yakkatartibdagi o'yinlar o'quvchilarga nisbatan yakkatartibdagi yondashuvni amalga oshirilishini va ta'lim oluvchini ma'lumot manbasi bilan "muloqotini" nomoyon etadi. Qolgan o'yinlarda esa, sheriklarni bir-birlari bilan muloqot qilishi, masalan, xorijiy tillarni o'rganish jarayonida yakka tartibdagi kabi tabaqalashtirilgan yondashuvning amalga oshishi mumkin.

O'quvchilar intellektni rivojlantiruvchi, bilish faolligini oshiruvchi bir necha o'yinlar guruhi mavjud.

I guruh – predmetli o'yinlar, o'yinchoqlar va predmetlar bilan manipulyatsiya qilish sifatida. O'yinchoqlar – predmetlar – orqali bolalar shakllarni, rangni, hajmni, materialni, hayvonot dunyosini, odamlar dunyosini va boshqalarni bilishadi, o'rganishadi.

II guruh – ijodiy, syujetli-rolli o'yinlar, ularda syujet – intellektual faoliyat shaklidir.

"Baxtli tasodif", "Zakovot" va boshqa shu kabi intellektual o'yinlar. Ma'lumotlar – o'quv ishlarida bilish tavsifiga ega, lekin, eng avvalo darsdan tashqaridagi ishlarda u muhim tarkibiy qismidir.

Kichik maktab yoshidagi bolalarda rol o'yinlar katta ahamiyat kasb etadi. Ular shu bilan tavsiflanadiki, o'quvchi o'ynab turib, o'ziga ma'lum bir aniq rolni oladi va tasavvur qilinadigan holat bo'yicha, aniq bir insonni odatlarini takrorlab, harakatlarni amalga oshira boshlaydi. Syujetlarni turli-tuman bo'lishligiga qaramasdan, uning ortida bitta va faqat bitta mazmun yashiringan bo'ladi – inson faoliyati va insonlarning jamiyatdagi munosobatlari.

Kichik maktab yoshidagi bolalar o'z o'yinlari davomida, ularni real hayotda jalb qiladigan insonlarning sifatlariga ega bo'lishga harakat qilishadi. Shu sababdan bolalarga qahramonlik, botirlik, ochiqko'ngillilik bilan bog'iq bo'lgan rollar yoqadi. O'quvchilar haqiqiy hayotda bajara olmayotgan ishlarini ifodalashga harakat qilishib, o'z-o'zlarini rol o'yinlarda tasvirlay boshlashadi. Masalan, o'zlashtirishi past bo'lgan o'quvchi o'ziga yaxshi o'zlashtiradigan o'quvchi rolini oladi. Bunday o'yindagi ijobiy holat shundan iboratki, yaxshi o'quvchi bo'lish uchun zarur bo'lgan talablarni bola o'z oldiga qo'ya boshlaydi. Shunday qilib, rol o'yinni boshlang'ich sinf o'quvchisini o'z-o'zini tarbiyalovchi usuli sifatida qarashimiz mumkin.

III guruh o'yinlari – bolalarni bilish faolligini rivojlantiruvchi vosita sifatida foydalaniladi – tayyor qoidalardan iborat o'yinlar bo'lib, ular odatda *didaktik o'yinlar* deb ataladi.

Qoidaga ko'ra, ular o'quvchidan jumboqni yechishni, topishmoqni topishni, eng asosiysi – predmetni bilishni talab qiladi. Didaktik o'yin qanchalik mahoratli tuzilgan bo'lsa, didaktik maqsad shunchalik mohirona yashiringan bo'ladi. O'yinda joylashtirilgan bilimlarni o'quvchi o'zi bilmagan holda, beixtiyoriy ravishda, o'ynab turib o'zlashtiradi.

IV guruh o'yinlari – quruvchilikka, mehnat qilishga, texnikaga, konstruktorlikka doir o'yinlar. Bu o'yinlar kattalarning kasbiy faoliyatini aks ettiradi. Mazkur o'yinlarda o'quvchilar

yaratuvchanlik jarayonini o'zlashtirishadi, ular o'z ishlarini rejalashtirishga, kerakli materiallarni tanlashga, o'zini va boshqalar faoliyati natijalarini tanqidiy baholashga, ijodiy masalalarni yechishga o'rganadilar. Mehnatdagi faollik bilishga bo'lgan faollikni oshiradi.

V guruh o'yinlari, intellektual o'yinlar bo'lib – ruhiy doiraga ta'sir ko'rsatuvchi o'yin-mashqlar, o'yin-treninglardir. Bu o'yinlar musoboqalarga asoslangan bo'lib, taqqoslash yo'li orqali o'ynayotgan o'quvchilarga ularni tayyorgarligi darajasini, mukammallikka erishish yo'llarini ko'rsatadi, ya'ni bilishga bo'lgan faolliklarini oshiradi.

VI guruh o'yinlari – alohida guruh o'yinlari bo'lib, ular harakatlanuvchi o'yinlar deb ataladi. Ular kichik maktab yoshida sezilarli o'rinni egallaydi. Bolaning organizmi o'suvchan bo'lganligi sababli u har doim harakatni talab qiladi. Bolalar rohatlanib to'p o'ynashadi, chopishadi, sakrashadi. Turli harakatlar modda almashinuviga, qon aylanishiga va nafas olinishini yaxshilanishiga yordam beradi. Harakatlantiruvchi o'yinlar shaxsiy sifatlarini shakllanishiga ta'sir ko'rsatadi: ularda iroda, fikrlash, jasurlik rivojlanadi. Jamoaviy sport o'yinlari va musoboqalar jamoada harakatlanish ko'nikmasini, o'rtog'ini qo'llab-quvvatlanishni, sinf va maktab sha'ni uchun kurashishni rivojlantiradi.

Lekin, o'qituvchi va sardor musoboqalar bolalarning o'yin faoliyatini tashkillashtirishda samarali vosita ekanligi unutmagan holda uning mahsuldorligini oshirish uchun alohida tayyorgarlik ko'rishni talab qilishligini esda saqlashlari zarur. Hech qachon musoboqalar maqsad bo'lib qolishligiga yo'l qo'ymaslik, ular faqat bir istak uchun – birinchi o'rinni egallash, sovg'a olish harakatida bo'lmasliklari lozim. Bu holda u salbiy jihatlarni: man-manlikni, hasadni va boshqalarni shakllantiradi. O'quvchilar musoboqalarini samarali o'tkazilishini muhim shartlari bo'lib quyidagilar:

Ular jamoaviy faoliyat sifatida tashkillashtirilishi; buning uchun musoboqa shartlari alohida bolalarga emas, balki barcha ishtirokchilar oldiga qo'yilishi lozim;

Erishilgan natijalarni to'g'ri hisob-kitobini olib borilishi: o'z natijalarini nisbatan yaxshilab borayotgan bolalarni rag'batlantirib, ularni muvaffaqiyatlarini baholab borish;

Tarbiyaviy samarani baholash – musoboqa jarayonida o'quvchilar o'zlashtirgan munosabatlar shakllari va ko'nikmalari; bunday baholashda o'yindagi barcha ishtirokchilar g'olib bo'lishi mumkin;

O'yin faoliyatining barcha oltita ko'rinishidan foydalana olgan o'qituvchi, o'quvchilarning o'quv-biluv faoliyatini tashkillashtirishda juda katta miqdordagi usullariga ega bo'lgan bo'ladi.

REFERENCES

1. Ahmedova M., Abdurahmonova N., Jumayev M. Matematika 1-sinf uchun darslik. "Turon-Iqbol" 2014.
2. Abdurahmonova N., O'rinboyeva L. Matematika 2-sinf uchun darslik. "Yangiyo'l Poligraf Servis". 2014y
3. Burxonov Sh., Xudoyorov U. Matematika 3-sinf. "Sharq" nashriyoti. 2014. 206-b.
4. Bikbayeva N.U., Yangibayeva E., Girfanova K.M. Matematika 4-sinf. "O'qituvchi" nashriyoti. 2013, 206-bet.
5. Гурова Л.Л. Психология мышления. – М.: ПЕР СЭ, 2005. – С. 47.

6. Гуткина Н.И. Психологическая подготовка детей к школе в группе развития // Активные методы в работе школьного психолога. М., 1990. – С. 58.