

O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ORQALI O'QUVCHILARNING DARS DAGI FAOLLIGINI OSHIRISH

*Sanayeva Lola Olimjon qizi,
O'zbekiston-Finlandiya pedagogika instituti talabasi
lolasanayeva@gmail.com*

Annotatsiya. Ushbu maqolada o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishlarini oshirishda o'yin texnologiyasidan foydalanish va o'quvchilar ongida o'yinning ta'siri haqida so'z boradi.

Kalit so'zlar. O'yin texnologiyasi, nutq o'stirish, boshqotirmalar, didaktik o'yinli texnologiyalar.

OYUN TEKNOLOJİLERİNİ KULLANARAK ÖĞRENCİLERİN SINIFTAKİ AKTİVİTELERİNİN ARTIRILMASI

*Sanayeva Lola Olimjon'un kızı,
Özbekistan-Finlandiya pedagoji enstitüsü öğrencisi*

Özet. Bu makalede öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmak için oyun teknolojisinin kullanımından ve oyunların öğrencilerin zihinleri üzerindeki etkisinden bahsedilmektedir.

Anahtar kelimeler. Oyun teknolojisi, konuşma tanıma, bulmacalar, didaktik oyun teknolojileri.

ПОВЫШЕНИЕ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА КЛАССЕ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

*Санаяевой Лолы Олимджон кызы,
студентка Узбекско-Финского педагогического института*

Аннотация. В данной статье говорится об использовании игровых технологий для повышения интереса учащихся к уроку и влиянии игры на сознание учащихся.

Ключевые слова. Игровые технологии, распознавание речи, головоломки, дидактические игровые технологии.

INCREASING THE ACTIVITY OF STUDENTS IN THE CLASS BY USING GAME TECHNOLOGIES

*Sanayeva Lola Olimjon's daughter,
student of Uzbekistan-Finland pedagogical institute*

Abstract. This article discusses the use of game technology to increase students' interest in the lesson and the impact of games on students' minds.

Keywords. Game technology, speech enhancement, puzzles, didactic game technologies.

Hozirgi kunda mamlakatimizda ta'lim tizimiga yo'naltirilayotgan katta hajmdagi investitsiyalar O'zbekistonning eng ilg'or mamlakatlar qatoridan joy olishiga zamin yaratmoqda. O'zbekistonning kelajakda buyuk davlat bo'lishiga hissa qo'shadigan ijodkor yoshlarni yetishtirishda boshlang'ich ta'lim poydevor vazifasini bajaradi. Boshlang'ich sinf o'qituvchilarining asosiy maqsadi – ta'lim oluvchilarda umumiy o'rta ta'limni davom ettirish uchun zarur bo'lgan savodxonlik, bilim, malaka va ko'nikmalar asoslarini shakllantirishga qaratilgan. Bolaning ongi va tafakkuri endi shakllanib kelayotgan boshlang'ich sinflarda o'qituvchilarning mahorati, ularning

zamonaviy texnologiyalarni ta'lim jarayoniga samarali tadbqiq eta olishi, ilg'or pedagogik tajribalardan mohirona foydalana olishi, ta'lim berishning yangi va zamonaviy usullarni ishlatishi juda muhim ahamiyat kasb etadi [1;19 b.].

Boshlang'ich sinf darslarida bolalarni darsga qiziqitirishimiz uchun turli ta'limiy o'yinlardan foydalansak maqsadga muvofiq bo'ladi. Chunki bola o'yin orqali fanga qiziqib boradi va shu fanni yaxshi o'zlashtiradi. O'yin bolaning kelajakdagi o'quv, mehnat faoliyati, kishilarga munosabatining qay darajada shakllanib borishini belgilaydi. Bola o'z o'yinida oldin kattalar mehnatiga taqlid qiladi. O'yinda yosh organizmga xos bo'lgan talab va ehtiyojlar qoniqtiriladi. Hayotiy faollik yaratiladi. Birdamlilik, tetiklik, quvnoqlik tarbiyalanadi. Boshqa faoliyat turlari bo'lgani singari o'yin jarayoniga bolaning butun shaxsiyati, uning psixik bilish jarayonlari, irodasi, hissiyoti va ta'sirchanligi, ehtiyoj va qiziqishlari jalb etiladi, o'yinda bola faol harakat qiladi, gapiradi, o'z bilimlarini yuzaga chiqarib bera oladi [2; 50 b.].

Ko'pincha bolalar murakkab yoki katta hajmli materialni o'rganishda e'tiborlarini tarqatib yuborishadi va darsga diqqatini jamlay olmaydilar. Aynan shunday hollarda qiziqarli voqea yoki o'yin lahzalari bilan ularning e'tiborini jalb qilish kerak. Bu bolalarning diqqatini o'rganilayotgan materialga qaratishga, muammoli, izlanish va tadqiqot usullarini birlashtirgan ishlarni mustaqil bajarishga yordam beradi.

Har bir o'qituvchi o'yinlardan faqat darsning u yoki bu bosqichida foydalanish mumkin. O'yin texnologiyalaridan foydalangan holda o'quvchilarning darsdagi faolligini oshirish o'qituvchilar uchun zamonaviy va samarali usullardan biridir. Bunday yondashuv o'quv materiallarini qiziqarli va tushunarli qilib, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi. O'yin texnologiyalari o'quvchilarning diqqatini jalb qilish, tanqidiy fikrlashni rivojlantirish va yangi ma'lumotlarni o'zlashtirishga yordam beradi. Bunda quyidagi usullardan foydalanish mumkin:

1. Interaktiv o'yinlar

Edukativ o'yinlar: Fanlarga oid mavzularni o'z ichiga olgan o'yinlar o'quvchilarning mavzuni chuqurroq tushunishlariga yordam beradi. Kvestlar va sarguzasht o'yinlari: Ma'lum bir mavzu atrofida guruhlarda yoki individual ravishda bajariladigan topshiriqlar o'quvchilarning faol ishtirokini talab qiladi.

2. Qo'llanma va mobil ilovalar.

Ta'lim ilovalari: Matematika, til o'rganish, fan va boshqa sohalar bo'yicha ilovalar o'quv materiallarini o'zlashtirishni osonlashtiradi. Interaktiv doska va ilovalar: Darslarni yanada interaktiv va jozibali qilib, o'quvchilarning qatnashishini oshiradi.

3. Rol o'ynash va simulyatsiyalar.

Rolli o'yinlar: O'quvchilar berilgan vazifalarni turli rollarda bajarish orqali o'rganishadi, bu esa ijtimoiy ko'nikmalar va jamoada ishlash qobiliyatini rivojlantiradi. Simulyatsiya o'yinlari: Real hayot vaziyatlarini o'yin shaklida modellashtirish, murakkab konsepsiyalarni amaliy mashg'ulotlar orqali tushunishga yordam beradi.

4. Gimifikatsiya.

Rag'batlantirish tizimlari: Ballar, yulduzlar, medallar kabi rag'batlantirish elementlari o'quvchilarni dars jarayonida faol ishtirok etishga undaydi. Reyting va tanlovlar: O'quvchilarning o'zaro raqobati va muvaffaqiyatlarini ta'kidlash, ularni yanada ko'proq harakat qilishga ruhlantiradi. O'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning darsdagi faolligini oshirish, ularning o'qishga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartirishi mumkin. O'qituvchilar turli o'yinlar va gimifikatsiya elementlarini muntazam ravishda dars jarayoniga kiritib, ta'lim samaradorligini oshirishlari mumkin. [3; 200 b.].

Didaktik o'yinli ta'lim texnologiyasining o'ziga xos jihati, an'anaviy ta'limdagidan farq qilib, boshlang'ich sinf o'quvchilarining mustaqilligi va o'quv fani faoliyatini ta'qiqlamasdan, balki belgilangan maqsadga yo'naltirish o'quv faoliyatini hamkorlikda tashkil etishni talab etadi. Darsning barcha bosqichlarida o'yin usullaridan foydalanish majburiy emas. Darslarda turli ta'limiy o'yinlardan foydalanish mumkin. Masalan, o'qish savodxonligi darsida o'quvchilarning o'qish tezligini oshirish uchun dars davomida quyidagi ishlarni amalga oshiramiz.

Dars boshlangunga qadar doskaga bugun o'qiladigan matndagi ayrim gap va so'zlarni bosma harflar bilan yozib, uni vaqtincha berkitib qo'yamiz. O'quvchilar kitoblarni ochib bugungi o'qiladigan matnni ko'zdan kechiradilar va doskada yozilgan so'z yoki gapni matndan tez topishga harakat qiladilar. Partaga avvaldan savol yoki topshiriqlari bor kartochkalar tarqatiladi. O'qituvchining ruxsati bilan bolalar kartochkalarda yozilgan savol- topshiriqlarni o'qiydilar va matn ichidan shu savol topshiriqqa mos javob izlaydilar.

"Tez o'qish musobaqasi"ni o'tkazish bolalarga alohida qiziqish uyg'atadi. Bunda har qaysi bolaning matnni bir vaqtda o'qishni boshlashi, matnni oxirigacha ma'lum vaqtda bola matnni ichida o'qib tugatishi lozimligi aytiladi. Birinchi bo'lib o'qib bo'lgan belgilab boriladi va o'qiganlarini og'zaki gapirib berishga tayyorlanib o'tiradi. Musobaqada g'olib bo'lganlar yulduzcha bilan taqdirlanadi. Bu o'yin o'quvchilarni o'qish tezligini oshirishga yordam beradi.

2-3-sinflarda matematika fanidan misollarni tez fikrlash hamda natijani chiqara olish, og'zaki hisob- kitob ishlarini hech qanday cho'plarsiz, yordamsiz olib borish. Masalan, o'qituvchi 240 sonini aytsa, o'quvchilar 8 bilan 30 ning ko'paytmasi ekanligini aytishi, va shu zaylda 10 bilan 200 ning ko'paytmasi, 140 bilan 50 sonining yig'indisi kabi og'zaki misollar beradi. Shu tariqa o'quvchilar sonning to'ldiruvchilarini aytishlari mumkin. Bu o'yin orqali o'quvchilarda sonning tarkibi bo'yicha bilim va og'zaki qo'shish-ayirish, bo'lish-ko'paytirish ko'nikmalari mustahkamlanadi. Bolalarni e'tibori tarqoqligi sababli ularning diqqatini jamlash maqsadida yana bir o'yinimizni ham amalga oshirish mumkin.

Bu **"Tez javob o'yini"** bunda o'qituvchi qator oralab yurib, o'quvchilardan birini turg'izadi va qandaydir nomni aytadi. O'quvchi shu turga kiruvchi javob topib aytishi lozim. Javob uchgacha sanagunga qadar aytilishi kerak. Javob berolmagan o'quvchi o'yindan chiqadi. Masalan, o'qituvchi biror geometrik figura nomini aytsa, o'quvchilar ham geometrik figuralarga misollar keltirishi kerak. Bunday o'yin davomida o'quvchilarda hozirjavoblik, mustaqil fikrlash malakalari rivojlanadi, ular atrof-muhitni sinchikovlik bilan kuzatishni o'rganadi, atrofda bo'layotgan voqea-hodisalarga qiziqishi ortadi.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishlarini oshirishda o'yin texnologiyasining roli katta. O'yinlar o'quvchilarning ijodiy tafakkurni rivojlantirishga, o'z-o'zini boshqarishga, o'z-o'zini anglashga, o'z fikrini bayon eta olishga zamin yaratadi. Boshlang'ich sinflarda interfaol metodlar ta'limiy o'yinlardan foydalanish o'quvchilarni mustaqil fikrlashga, ijodiy izlanish va mantiqiy fikrlash doiralarini kengaytirish bilan birga ularni darslarda o'rganganlarini hayot bilan bog'lashga, qiziqishlarini oshirishga yordam beradi. Yana shuni ham aytib o'tishimiz kerakki, o'yin rivojlantiruvchi amaliyot, sababi: bolalar o'yin jarayonida rivojlanadilar.

Foydalanilgan adabiyotlar :

1. «Ta'lim to'g'risida» gi Qonun. 2020. 9-modda.
2. A.Zikiryayev va boshq. O'quvchilar bilimini tekshirishda innovatsion texnologiyalar. «Xalq ta'limi» jurnali, 2001, 6-son. 19-bet.
3. O.D.Raximov, O.M.Turg'unov, Q.O.Mustafaev, H.J.Ro'ziev Zamonaviy ta'lim texnologiyalari /Toshkent, "Fan va texnologiya nashriyoti", 2013y., 200 bet.
4. G.Mardonova «Boshlang'ich sinflarda ta'lim-tarbiya takomillashtirish» , «Sharq» 1998.
6. www.ziyounet.com