

## BOSHLANG`ICH SINIF DARSLARI JARAYONIDA DIDAKTIK O'YINLAR VA ULARNING AHAMIYATI

**Tulaganova Shoxista Egamberdiyevna**

*Jizzax vil Do'stlik tumani 1- maktab boshlang'iich sinf o'qituvchisi*

**Annotatsiya:** *maqolada matematika darslarida didaktik o'yinlarning ahamiyati haqida fikrlar bayon etilgan.*

**Kalit so'zlar:** *pedagogik texnologiya, ta'lim, muammoli vaziyat, ta'lim metodi, muammoli ta'lim.*

Ma'lumki, har qanday tilni o'rgatish, avvalo shu tildagi so'zlarni o'zlashtirishdan boshlanadi. O'rganilgan so'zlarni boshqa so'zlarga bog'lab, so'z birikmalari va gaplar tuzush orqali ular asta-sekinlik bilan nutq jarayoniga olib kiritiladi: o'yin kichik maktab yoshidagi maktab o'quvchilar faoliyatida asosiy o'rinni egallaydi. Bolalarning yosh va psixologik xususiyatlaridan kelib chiqib aytadigan bo'lsak, o'yin dunyoni va o'zlikni anglashda, bog'lanishli nutqni o'stirishda asosiy vosita hisoblanadi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari aqliy va jismoniy faoliyatini tashkil qilish va rivojlantirish mazmunida didaktik o'yinlar alohida ahamiyat kashf etadi. Didaktik o'yinlar o'quvchilarning ma'naviy va axloqiy kamolotida, ularning barkamol inson bo'lib kamol topishida ulkan tarbiyaviy ta'sir qudratiga egadir.

Didaktik o'yinlar davomida bolalar jamoa bo'lib ishlashga, birgalikda ijod qilishga, hamkorlikda ishlashga va mustaqil ishlashga o'rganadilar. Bu jarayonda o'quvchilarda intizomlilik, inoqlik va o'z navbatida erkin fikr yurita olishlari kuzatiladi. Ma'lumki 1-sinfga qabul qilinib, maktab ostonasida ilk qadam qo'ygan bolaning faoliyatida o'yin asosiy o'rinni egallaydi. O'yin ularning eng sevimli mashg'uloti bo'lib, ular har qanday mashg'ulotni o'yin bilan uyg'unlashtirishga harakat qiladilar. Shunday ekan o'qituvchi o'quvchi faoliyatidan ularning sevimli mashg'uloti - o'yinni siqib chiqarmasdan, undan maqsadga muvofiq foydalanish bilan ta'lim jarayonining samaradorligini oshirishga imkon beradi.

O'yin - bola hayotining uzviy qismidir. O'yin orqali bola atrof - muhit, tabiat hodisalari, manzaralari, buyumlar, o'simliklar, hayvonlar dunyosi bilan tanishadi.

Boshlang'ich ta'lim davrida o'quvchilarning aqliy va jismoniy faoliyatini tashkil qilishda didaktik o'yinlar alohida ahamiyatga ega. Darslarida didaktik o'yinlardan foydalanish o'quvchilar zehni o'stirish, tez hisoblash ko'nikmalarini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Didaktik o'yinlar jarayonida o'quvchilar o'yin qoidalariga qat'iy rioya qilishga o'rganadilar, inoqlik his-tuyg'ulari, dunyoqarashlari shakllanib boradi.

Ta'lim jarayonida didaktik o'yinlar o'quvchilarning xususiyatiga ko'ra tashkil etilishi kerak. Bu esa ularga bilim berishni yengillashtirishga, ko'rgazmalilikni ta'minlashga qaratilgan bo'lib, o'quvchilarni toliqtirmaslik, zeriktirmaslik imkonini yaratadi.

Didaktik o'yinlarni xilma-xil tarzlarda tashkil qilish mumkin. Qo'g'irchoqlar, o'yinchoqlar, rasmlar va tarqatmalar, turli geometrik shakllardan ham foydalanish mumkin. Didaktik o'yinlar maqsadiga ko'ra 4 omilni o'z ichiga oladi:

1. O'yinning vazifasi.
2. O'yinning harakati.
3. O'yinning qoidasi.
4. O'yinning yakuni.

Har bir didaktik o'yinni boshlashdan oldin o'quvchilarga o'yinning qoidasi, mazmuni, yakuni nimadan iborat ekanini o'qituvchi tomonidan tushuntiriladi. O'quvchilar uni tushunib, anglab, shu asosda harakat qiladilar.

Boshlang'ich ta'limda didaktik o'yinlarga axborotlarni tashuvchi manba sifatida qaraladi. Dars jarayonida didaktik o'yinlarni tashkil etish o'quvchilar o'rtasida muloqot qilish, diqqatni jamlash va o'z navbatida hozirjavoblik kabi xislatlarni shakllantirishga xizmat qiladi. Boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yindan muntazam ravishda foydalanish ta'limda tabiiy sharoitni yaratadi bu esa o'quvchilarni dars davomida erkin faoliyat olib borishlariga imkoniyat yaratadi. O'yindan samarali va olib borilayotgan darsning mazmuniga mos holda foydalanish o'quvchiga dars davomida berilayotgan manbaalarni mustaqil o'zlashtirishini, ijodiy tafakkurini o'stiradi. O'yin o'quvchilarni yashirin imkoniyatlari va fanga bo'lgan qiziqishini ochib beradi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari ta'lim olishlarida dars jarayonini didaktik o'yinlar asosida tashkil etish va shu o'yinlarni ko'rgazmali qurollar bilan boyitish o'quvchilarni hozirjavoblikka, zeharli bo'lishga, har bir ishda tashabbus ko'rsatishga va fanga chuqur qiziqish bilan nazar solishga undaydi. Shuningdek, dars jarayonida olgan nazariy bilimlarini amaliyotda tadbiq qilishga va yanada ko'proq o'qishga undaydi. Natijada kelajakda komil inson bo'lib yetishishida g'oyat katta tarbiyaviy ta'sir ko'rsatadi.

"Zukkolar" o'yini.

O'yinning maqsadi:

Ko'paytirish va bo'lishga doir amallar yechish malakalarini mustahkamlash.

O'yin jihozi: uchta bayroqcha.

O'yinning borishi: Qatorlararo o'tkaziladi. Qatorlar nomi doskaga yoziladi va o'quvchilar soni teng bo'linadi. O'qituvchi har bir qatorning oxirida o'tirgan o'quvchiga bayroqchani beradi. O'qituvchi son aytadi. Masalan: 1- qatorga 6 soni, 2-qatorga 4 soni, 3-qatorga 5 soni.

Bayroqchalarni olgan o'quvchi  $6 \cdot 1 = 6$  deb bayroqchani oldingi partadagi o'quvchiga uzatadi.

$$12 \cdot 2 = 24; 24 : 3 = 8; 8 \cdot 5 = 40; 40 : 4 = 10.$$

O'quvchilar natija qaysi son bilan tugasa, shu son bilan boshlanadigan ifoda tuzishi kerak bo'ladi. Bayroqcha 1-partaga kelganda oxirgi o'quvchi 6 soni hosil bo'ladigan ifoda bilan o'yinni yakunlashi kerak bo'ladi. Qaysi qatorning bayroqchasi birinchi partaga tez

yetib kelsa, o'sha qator g'olib bo'ladi. Go'lib qatorning nomi yozilgan joyda bayroqchalar birlashtirilib qo'yiladi.

"Bu qaysi shakl?" o'yini.

O'yinning maqsadi: Geometrik shakllar bilan tanishtirish. Ularga ta'rif berish malakasini oshirish. Og'zaki nutqini rivojlantirish.

O'yin jihozi: Konvertlarga solingan geometrik shakllar.

O'yinning borishi: Doskaga bir o'quvchi chiqadi. Konvertdagi shaklni qaysi ekanini ko'rib olib, o'quvchilarga murojaat qiladi. "Qo'limdagi geometrik shaklning uch tomoni uch burchagi bor, uning tomonlari xar xil uzunlikda bo'lishi ham mumkin. Bu qaysi shakl?"

Shaklga to'g'ri ta'rif bergan va shaklning nomini to'g'ri topgan o'quvchi rag'batlantiriladi.

"Kosmos bahodiri kim?" oyini.

O'yinning maqsadi:

- 1) O'quvchilar kasb tanlashga qiziqtirish.
- 2) O'quvchilarni tez fikrlashga o'rgatish,

O'yin mazmuni: Sinf taxtasi yoniga har bir guruhdan bittadan uchta o'quvchi chiqariladi. Ular bittadan kartochka olishadi. Kartochkalarga to'rt amal ichida misol yozilgan bo'ladi. Qaysi o'quvchi o'z qo'lidagi misollarni tez va to'g'ri bajarsa, shu o'quvchi fazogir, ikkinchi bo'lib bajargan o'quvchi uchuvchi va oxirida bajargan o'quvchi esa haydovchi sanaladi.

Demak, didaktik o'yinlar bolalar faoliyatini rivojlantiribgina qolmay, ularning fikrlarini bir joyda to'plab, tez va aniq bayon etishga, mashg'ulotlar jarayonida o'zaro hamjihatlikda faol harakat qilishga undaydi. Dars jarayonida jo'shqin vaziyatni yuzaga keltiradi. Eng muhimi bolalardagi iqtidor, salohiyat, maqsadga intiluvchanlikni yuzaga chiqaradi.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. Farberman B.L. Ilg'or pedagogik texnologiyalar. - Toshkent: «Fan» nashr., 2017.
2. G'afforova T. va boshqalar. Ta'limning ilg'or texnologiyalari. - Qarshi: 2013.
3. Saidahmedov N. Pedagogik amaliyotda matematika darslarida yangi pedagogik texnologiyalarni qo'llash. Toshkent: «Fan» nashr., 2017.