



BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA TANQIDIY TAFAKKUR KO'NIKMALARINI INTERFAOL METODLAR YORDAMIDA SHAKLLANTIRISH

Azizjonova Asilabonu

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti magistri

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15656726>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 01-June 2025 yil

Ma'qullandi: 07-June 2025 yil

Nashr qilindi: 13-June 2025 yil

KEY WORDS

tanqidiy tafakkur, ko'nikma, interfaol metodlar, o'quvchi, o'yin, ijodiy-izlanish, o'quvchi

ABSTRACT

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'p funksionaldir. 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) holatlilarga, 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.

Boshlang'ich sinf yoshidagi bolalarda rolli 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.

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, rolli 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 qoidalaridan 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, mukammalikka 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 boshlang'ich sinf 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 sifatlarni

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:

ularni 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.

O'quvchilarda bunday qobiliyatlarni rivojlantirilishi o'quv matnlarini ma'no jihatidan qayta ishlanishida muhim ahamiyat kasb etadi. Matn rejasini tuzish uchun, uning har bir qismidan asosiysini ajrata bilish, assotsiatsiyalarni topish, ularni eslab qolish kerak.

Xulosa. Boshlang'ich sinf 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 rolli o'yinlarda tasvirlay boshlashadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Ismoilova M. Noan'anaviy ish uslublari orqali bolalarning ijodiy qobiliyatlarini o'stirish yo'llarini axtaryapmiz: Tajriba minbari // Maktabgacha tarbiya. 2015. №2. 44-46 b.
2. Aslonova M. A. Ta'lim jarayonida harakatli o'yinlardan foydalanish. Monografiya – Toshkent – 2009. 166b.
3. Ibragimov R. Boshlang'ich sinf o'quvchilari bilish faoliyatini shakllantirishniig didaktik asoslari. Monografiya – Toshkent – 2005. 144b.
4. Ibragimov G. N. Interfaol o'qitish metodlari va texnologiyalari asosida talabalarning kreativlik qobiliyatlarini rivojlantirish. Dissertatsiya – Toshkent – 2017. 154b.
5. Shodmonqulova S.R. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'qish savodxonligini rivojlantirishda pirls topshiriqlaridan foydalanish metodikasi. Academic Research in Educational Sciences Volume 3 | Issue 4 April, 2022 https://t.me/ares_uz Multidisciplinary Scientific Journal