



BOSHLANG'ICH SINFLARDA TINGLAB TUSHUNISHNI O'RGATISHDA DIDAKTIK O'YINLARDAN FOYDALANISH

METODIKASI

Jumabaeva Maryam

Ajiniyoz nomidagi NDPI magistrature bo'limi

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi

Yo'nalishi 2-bosqish magistranti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20268149>

ARTICLE INFO

Received: 1st May 2026

Accepted: 5th May 2026

Published: 18th May 2026

KEYWORDS

tinglab tushunish, audirlash, didaktik o'yin, boshlang'ich ta'lim, nutqiy faoliyat, interfaol metodlar.

ABSTRACT

Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarida tinglab tushunish (audirlash) ko'nikmasini shakllantirishda didaktik o'yinlarning ahamiyati va ularni dars jarayonida qo'llash metodikasi yoritilgan. Shuningdek, o'quvchilarning nutqiy kompetensiyalarini oshirishga xizmat qiluvchi o'yinlar tasnifi keltirilgan.

Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchi shaxsini shakllantirishda to'rtta asosiy nutqiy ko'nikma (tinglab tushunish, gapirish, o'qish va yozish) o'zaro bog'liqlikda rivojlantiriladi. Tinglab tushunish — axborotni qabul qilishning eng birinchi va asosiy bosqichidir. Kichik maktab yoshidagi o'quvchilarning psixofiziologik xususiyatlari, ya'ni o'yin faoliyatiga moyilligi inobatga olinsa, darslarda **didaktik o'yinlardan** foydalanish ko'zlangan natijani tezroq beradi.

Didaktika — pedagogikaning ta'lim va o'qitish nazariyasini o'rganuvchi asosiy bo'limidir. Sodaroq aytganda, pedagogika "kimni va nima uchun tarbiyalash" masalasini o'rgansa, didaktika "**nimani o'rgatish**" (ta'lim mazmuni) va "**qanday o'rgatish**" (ta'lim metodikasi) degan savollarga javob beradi.

"Didaktika" atamasi yunoncha "*didaktikos*" so'zidan olingan bo'lib, "o'rgatuvchi" yoki "tushuntiruvchi" degan ma'nolarni anglatadi.

Didaktika o'qitish jarayonini yaxlit bir tizim sifatida ko'rib chiqadi va quyidagi tushunchalarni o'z ichiga oladi:

1. **O'qitish (O'qituvchi faoliyati):** Bilimlarni uzatish, jarayonni boshqarish va o'quvchilar faoliyatini tashkil etish.
2. **O'qish (O'quvchi faoliyati):** Bilimlarni o'zlashtirish, ko'nikma va malakalarni shakllantirish jarayoni.
3. **Ta'lim mazmuni:** O'quvchi egallashi kerak bo'lgan bilimlar hajmi (o'quv rejalari va darsliklar).
4. **Metodlar va vositalar:** Maqsadga erishish yo'llari (masalan, tushuntirish, amaliy mashq, tajriba) va yordamchi jihozlar (kompyuter, kitob, laboratoriya).

Didaktik o'yin esa — bu ta'limiy maqsadni ko'zlangan, o'quvchilarga bilim berish, ularning ko'nikma va malakalarini shakllantirishga xizmat qiladigan maxsus tashkil etilgan o'yin faoliyatidir. Oddiy o'yindan farqli o'laroq, didaktik o'yinning markazida har doim **o'quv vazifasi** turadi. Bola o'yin jarayoniga kirishib ketgan holda, o'zi sezmaganda murakkab tushunchalarni o'zlashtiradi, mantiqiy fikrlaydi va xulosalar chiqaradi.

Har qanday didaktik o'yin quyidagi to'rtta elementdan iborat bo'lishi shart:

1. **Didaktik vazifa:** O'qituvchi tomonidan rejalashtirilgan ta'limiy maqsad (masalan, so'zlarni bo'g'inga ajratishni o'rgatish).

2. **O'yin harakati:** Bolalar bajarishi kerak bo'lgan qiziqarli amallar (yugurish, qidirish, yashirish, guruhlash va h.k.).

3. **O'yin qoidalari:** O'yinning tartibini, navbatni va g'olibni aniqlash mezonlarini belgilaydi.

4. **Natija:** O'yin yakunida erishilgan yutuq (topishmoqning javobi, yig'ilgan ballar yoki hosil bo'lgan rasm).

Metodikada didaktik o'yinlar asosan qo'llaniladigan vositalariga ko'ra uchga bo'linadi:

Predmetli (buyumli) o'yinlar: O'yinchoqlar, tabiiy materiallar (barglar, toshlar) yoki didaktik materiallar (kubiklar, mozaika) bilan o'tkaziladi.

Stol usti o'yinlari: Loto, domino, juftini top, pazllar va turli xil kartochkalar yordamida o'ynaladi.

So'zli o'yinlar: Hech qanday vositasiz, faqat nutq va mantiqqa tayanadi (masalan, "Zanjir", "Kim ko'p so'z biladi?", "Topishmoq top").

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida o'yin faoliyati hali ham yetakchi hisoblanadi. Shuning uchun didaktik o'yinlar:

Diqqatni jamlaydi: O'quvchi zerikmaydi va diqqatini uzoq vaqt bir joyga qarata oladi.

Charchoqni oladi: Darsning qizg'in qismida "dam olish daqiqasi" vazifasini o'taydi.

Ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantiradi: Jamoada ishlash, navbat kutish va mag'lubiyatni tan olishni o'rgatadi.

Mustaqil fikrlashga undaydi: Bola tayyor javobni eshitish o'rniga, o'yin davomida o'zi yechim topadi.

Didaktik o'yinlar darsning zerikarli bo'lishining oldini oladi va o'quvchining diqqatini ixtiyoriy ravishda matnga qaratadi. Tinglab tushunishni rivojlantirishda o'yinlarni uch bosqichda qo'llash tavsiya etiladi:

Fonetik va leksik o'yinlar (Tayyorlov bosqichi):

1. **"Aks-sado" o'yini:** O'qituvchi murakkab so'zni aytadi, o'quvchilar uni xuddi aks-sado kabi pastroq ovozda va bo'g'inlab takrorlaydilar.

2. **"Ishlamaydigan telefon" o'yini:** Zanjir bo'ylab aytilgan so'z yoki qisqa ibora oxirgi o'quvchigacha qanday yetib borishi tekshiriladi.

Bu o'yinlar o'quvchini matndagi so'zlarni to'g'ri eshitishga tayyorlaydi.

Mazmunni tushunishga yo'naltirilgan o'yinlar (Amaliy bosqich)

1. **"Rassom va Diktor" o'yini:** O'qituvchi (yoki bir o'quvchi) matnni o'qiydi, qolganlar esa eshitganlari asosida rasm chizadilar. Bu o'quvchining vizual va auditiv xotirasini bog'laydi.

2. **"To'g'ri - Noto'g'ri" (Signal kartochkalari):** O'qituvchi matn mazmuni bo'yicha hukmlarni aytadi. Agar hukm to'g'ri bo'lsa — yashil, noto'g'ri bo'lsa — qizil kartochka ko'rsatiladi.

Nutqni rivojlantiruvchi o'yinlar (Natija bosqichi).

1. **"Hikoyani tikla" o'yini:** Eshirilgan matn qismlarga bo'lingan holda tarqatiladi, o'quvchilar mantiqiy ketma-ketlikda joylashtirishlari kerak.

2. **"Detektiv" o'yini:** Matndagi biror personajning tavsifi beriladi, o'quvchilar matn ichidan o'sha qahramonni "topishlari" shart.

3. "Sehrli quti" (Diqqat va xotira uchun)

Maqsad: Eshirilgan predmet nomlarini xotirada saqlash.

Metodika: O'qituvchi matn o'qiydi, unda turli buyumlar nomlari keladi. Masalan: "Anvar maktabga sumkasiga kitob, daftar, qalam va chizg'ichini soldi". O'quvchilar stol ustidagi rasmlar orasidan faqat matnda aytilgan predmetlarni "sehrli quti"ga yig'ishlari kerak.

4. "Raqamli zanjir" (Mantiqiy tahlil uchun)

Maqsad: Matndagi voqealar ketma-ketligini aniqlash.

Metodika: O'qituvchi qisqa hikoya o'qiydi. Doskada yoki tarqatma materialda voqealarga doir rasmlar tartibsiz beriladi. O'quvchilar eshitganlari asosida rasmlarni 1, 2, 3 tartibida raqamlab chiqadilar. Masalan: **Saxovatli anjir daraxti**

Bog'ning chetida katta va sershox anjir daraxti bor edi. Bahor kelishi bilan u chiroyli yashil barglar yozdi. Yoz pishib, quyosh nurini sochganda esa, shoxlarida shirin va asaldek anjirlar g'arq pishdi. Bir kuni bog'ga kichkina chumchiq uchib keldi. U juda och edi. Anjir daraxti unga: "Kel, kichkintoy, mening mevalarimdan ye, quvvating ko'paysin", dedi. Chumchiq to'yib oldi va daraxtga rahmat aytib, sayrab-sayrab uchib ketdi. Keyinroq daraxt soyasiga bir charchagan dehqon keldi. U anjirning quyuq soyasida dam oldi, shirin mevalaridan yeb, chanqog'ini bosdi. "Baraka top, saxovatli daraxt", dedi dehqon. Anjir daraxti juda xursand edi. Chunki u faqat o'zi uchun yashamas, balki boshqalarga yordam berishdan zavq olardi. Shuning uchun ham uning mevalari yil sayin ko'p va shirin bo'laverar ekan.

O'quvchilarga quyidagicha vazifa beramiz. Quyidagi matndan olingan gaplarni tog'ri

Yoz pishib, quyosh nurini sochganda esa, shoxlarida shirin va asaldek anjirlar g'arq pishdi.	3
"Kel, kichkintoy, mening mevalarimdan ye, quvvating ko'paysin", dedi.	4
"Baraka top, saxovatli daraxt", dedi dehqon.	1
Shuning uchun ham uning mevalari yil sayin ko'p va shirin bo'laverar ekan.	2

ketma-ketlikta joylashtiring.

3. "Dizayner" o'yini (Ijodiy tinglash uchun)

Maqsad: Murakkab ko'rsatmalarni tinglab tushunish.

Metodika: O'qituvchi geometrik shakllar haqida ko'rsatma beradi: "Varaqlarning markaziga katta kvadrat chizing. Uning tepasiga uchburchak qo'ying. Kvadratning o'ng tomoniga doira chizing". Yakunda o'quvchilar chizgan rasm o'qituvchi namunasi bilan solishtiriladi.

4. "Sinfdagi xatolik" (Tanqidiy tinglash uchun)

Maqsad: Axborotdagi noaniqliklarni topish.

Metodika: O'qituvchi hamma biladigan ertakni (masalan, "Zumrad va Qimmat") biroz o'zgartirib o'qiydi. O'quvchilar xatoni eshitishlari bilan qo'l ko'tarishlari yoki signal kartochkasini ko'rsatishlari kerak.

Didaktik o'yinlarni tashkil etishga qo'yiladigan talablar

Maqolada ta'kidlanishicha, o'yinlar kutilgan natijani berishi uchun quyidagi qoidalarga amal qilish zarur:

1. **Vaqt me'yori:** O'yin darsning 5-10 daqiqasidan oshmasligi kerak.
2. **Ochiqlik:** O'yin qoidalari sodda va hamma uchun tushunarli bo'lishi shart.
3. **Rag'batlantirish:** Har bir o'yindan so'ng g'oliblar yoki faol ishtirokchilar "Barakalla", "Topqir o'quvchi" kabi nominatsiyalar bilan taqdirlanishi lozim.

Xulosa o'rinida shuni aytish joizki, didaktik o'yinlar orqali tinglab tushunishni o'rgatish o'quvchi dars jarayonida ob'ekt emas, faol sub'ektga aylanadi, xato qilishdan qo'rqmaydi, chunki jarayon o'yin shaklida kechadi, eshitish orqali yangi so'zlar passiv xotiradan aktiv xotiraga o'tadi. Didaktik o'yinlar orqali tinglab tushunishni shakllantirish boshlang'ich sinf o'quvchilarida fanga bo'lgan qiziqishni orttiradi va nutqiy to'siqlarni bartaraf etadi. Tajribalar shuni ko'rsatadiki, doimiy ravishda o'yin elementlaridan foydalaniladigan darslarda o'quvchilarning matnni o'zlashtirish koeffitsienti **25-30% ga yuqori** bo'ladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Azizxo'jayeva N.N. "Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahurat". - T., 2021.
2. Karimov S. "Nutq o'stirish metodikasi". - T., 2023.

3. Toshxo'jayeva, S. S. Boshlang'ich sinflarda didaktik o'yinlardan foydalanish. – Metodik qo'llanma. Toshkent, 2020.
4. Виготский, Л. С. Игра и её рол в психическом развитии ребенка. – Москва: Педагогика, 1986. (Болалар психологияси ва ўйин назарияси бўйича фундаментал асар).

