

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARI UCHUN O'YINLARNING SINF DAGI AHAMIYATI

Muxtorova Saboxat Axrorovna

Samarqand shahri, Jonmboy tumani, 33-maktab o'qituvchisi

Annotatsiya. Ushbu maqolada bolalar uchun o'yinlarning ahamiyati yoritib berilgan. Shuningdek, bolalar uchun ba'zi sinf guruhlari o'yinlarining ahamiyati ko'rsatilgan.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, o'yinlar, fikrlash, o'rganish, o'qitish, hamkorlik, tasavvur

Annotation. This article highlights the importance of games for children. Also the importance of some classroom group games for children is shown.

Key words: primary education, games, thinking, learning, teaching, cooperation, imagination

Аннотация. В данной статье подчеркивается важность игр для детей. Также показана важность некоторых классных групповых игр для детей.

Ключевые слова: Начальное образование, игры, мышление, обучение, сотрудничество, воображение

Bolalar uchun sinf o'yinlari - ularni o'rganishga va ijodiy fikrlashga qiziqtirishning ajoyib usuli. Agar sinf g'ayratli va jo'shqin bolalar bilan to'la bo'lsa, ularni diqqatni jamlash oson ish emas. Biroq ularni qiziqarli o'yinlar bilan tanishtirish ularni dars va mashg'ulotlarga jalb etish, o'quv jarayonida faolligini oshirishda ijodiy yo'l bo'lishi mumkin. O'yinlar bolalarning rivojlanishi uchun muhimdir. Raqamli texnologiyalarning keng qo'llanilishi bilan bolalar va yoshlar tez-tez o'yin o'ynashni boshlashdi. "O'yin bolalar rivojlanishining o'zagida yotadi" (Grey & MacBlain, 2015, 213-bet). O'yin orqali yosh bolalar hamkorlik, muloqot, til va boshqalar kabi ko'plab ko'nikmalarga ega bo'lishadi. Bodnar (2020) ta'kidlashicha, bolalar uchun o'yin nafaqat zavq uchun, balki ularning akademik muvaffaqiyati bilan chambarchas bog'liqdir [1]. Talabalarning aql-zakovatini rivojlantirish va ularning o'rganish qobiliyatini oshirish. Ingliz tilidagi o'yinlarni o'rgatish o'quvchilarning kuzatish, xotira, tasavvur, fikrlash va boshqa intellekt omillarini rivojlantirishi mumkin. Muayyan o'yin faoliyati orqali o'quvchilarning aql-zakovati bevosita o'rganish qobiliyatiga o'tkazilishi mumkin. O'yinlar odatda intellektual tarkibiy qismlarni o'z ichiga oladi, masalan, kuzatish va tahlil qilish, taxmin qilish, tasavvur qilish va hokazolarni o'z ichiga oladi. Talabalar o'ynash, gapirish va qo'shiq aytish jarayonida til bilimlarini mustahkamlashlari, malakalarini oshirishlari va o'z qobiliyatlarini rivojlantirishlari mumkin. [2]

O'yinlar orqali bolalarda tanqidiy fikrlashni rivojlantirishga yordam beradigan xususiyatlar rivojlanadi:

1. Bolalar yaxshiroq qaror qabul qilishni o'rganadilar.

2. Bolalar o'yinni o'ynashda turli xatolarga yo'l qo'yishadi va ular xatolaridan saboq oladilar.

3. Bolalar murakkab muammolarni hal qilish uchun yangi g'oyalarni ishlab chiqishni o'rganadilar.

4. O'yin o'ynash orqali bolalar analitik fikrlashni o'rganadilar va murakkab muammolarni soddalashtiradilar; qismlarga ajratishni o'rganishlari mumkin.

5. Bolalarning kognitiv qobiliyatlarini rivojlantirish.

6. Bolalar tez fikrlashni o'rganadilar, shuningdek, kelajakda o'zlari uchun foydali strategik rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlantirishlari mumkin.

7. O'yinlar bolalarga muammolarni hamkorlikda hal qilishga yordam beradi.

8. Bolalar o'z dunyoqarashidan tashqarida fikrlashni va innovatsion echimlarni topishni o'rganadilar.

Sinfda bolalar uchun foydali bo'lgan ba'zi guruh o'yinlari mavjud.

"Baliq ovlash" o'yini. Sinfdagi bolalar ikki yoki uch guruhga bo'lingan. Bunda sinf doskasining bir tomoniga dengiz rasmi tushirilgan plakat, ikkinchi tomoniga esa akvarium surati tushirilgan plakatlar (guruhlar soniga qarab ikki yoki uchta) osilgan. Dengiz surati tushirilgan plakatda bir qancha baliqlar bo'ladi. Guruh ishtirokchilaridan biri dengizda baliq tutadi va uning orqasida tanqidiy fikrlash savollarini oladi va bu savolga guruh bo'lib javob beradi. Agar javob to'g'ri bo'lsa, baliqni akvariumga qo'yishadi, noto'g'ri bo'lsa, baliqni dengizga qo'yib yuborishadi. O'yin oxirida qaysi guruh akvariumida ko'proq baliq bo'lsa, g'olib deb hisoblanadi. Bu o'yin orqali o'quvchilar o'z dunyoqarashidan tashqarida fikrlashni va innovatsion yechimlarni topishni o'rganadilar. Bundan tashqari, ular muammolarni hamkorlikda hal qilishni o'rganadilar.

"Kim hakam" o'yini. Sinfdagi bolalar ikki yoki uch guruhga bo'lingan. Bunda o'quvchilardan diqqat, tezkorlik va tezkorlik talab etiladi. Bolalar o'z fikrlarini tezda to'plashga harakat qilishlari kerak. O'qituvchi ba'zi ma'lumotlarni o'qiydi. Har bir guruh to'g'ri ma'lumot uchun qizil kartochka va noto'g'ri ma'lumot uchun sariq kartochka ko'tarishi kerak. Ruqsat etilgan nazoratchi natijalarni aniqlashga yordam beradi. Bu o'yin orqali o'quvchilar tez diqqatlarini jamlaydilar, ko'p xatolarga yo'l qo'yadilar va xatolaridan saboq oladilar.

"Men nima qilardim?" o'yini. Sinfdagi bolalar guruhlariga bo'lingan. Har bir guruhga kundalik hayotda uchraydigan turli ijtimoiy-iqtisodiy muammolar beriladi. Guruh a'zolarining har biri masala yuzasidan o'z fikrini mantiqiy ketma-ketlikda, bir-birini to'ldirib, bayon qiladi va oxirgi ishtirokchi yechimini ko'rsatadi. Ushbu o'yin talabalarga muammolarni hamkorlikda hal qilishga yordam beradi va strategik rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

"Gapsiz plakat" o'yini. Bolalar bir nechta ochiq savollarga ega bo'lgan katta plakatga o'z javoblarini rangli markerlar bilan yozadilar. Har bir guruh o'z fikrlarini rangli markerlarga yozib bo'lgach, o'qituvchi rahbarligida fikr almashiladi. Eng yaxshi innovatsion yechimlar tan olingan. Ushbu o'yin orqali bolalar yangi g'oyalar va fikrlarni o'rganadilar.

"Yashirin so'zni top" o'yini o'quvchilarga yangi so'zlarni eslab qolishlariga qanday yordam berish mumkin? So'zlarni moslashtirish o'yinini sinab ko'ring, Yashirin so'zni toping. Birinchidan, so'zni o'ylab ko'ring, so'ngra o'quvchilarga

unga mos keladigan so'zlarni ayting. Siz o'ylayotgan so'zni taxmin qilish uchun ular o'zlarining mavjud lug'atlaridan foydalanishlari kerak. Misol uchun, agar maxfiy so'z "shaftoli" bo'lsa, siz "pushti" deb aytishingiz mumkin. Keyin ular "flamingo" kabi narsalarni taxmin qilishlari mumkin va siz ularga bu aloqasi yo'qligini aytasiz. Ammo ular "guava" kabi so'zlarni aytganda, bu maxfiy so'z bilan bog'liqligini tushunishingiz mumkin.

"101 va undan keyin" o'yini. Matematika darslaringiz biroz zerikarli eslatma bilan tugashidan xavotirdamisiz? Maqsad iloji boricha 101 ballga yaqinroq bo'lish bo'lgan qiziqarli sinf mashg'uloti bo'lgan 101 va Outning bir necha raundini boshlash haqida nima deyish mumkin. Sinfingizni guruhlariga bo'ling va zarni ifodalovchi g'ildirakka ega bo'ling (ha, har bir sinfda bir nechta zarlar tayyor deb taxmin qilamiz). Har bir guruh navbatma-navbat g'ildirakni aylantiradi va ular raqamni nominal qiymati bo'yicha hisoblashlari yoki uni 10 ga ko'paytirishlari mumkin. Masalan, agar ular beshni aylantirsa, bu raqamni saqlab qolish yoki 50 ga aylantirishni tanlashi mumkin. 101. Berishga harakat qiling. katta yoshdagi talabalar uchun qaror qabul qilishni qiyinlashtiradigan 7 kabi noqulay multiplikativ raqam.

Xulosa qilib aytganda, o'yinlar mantiq, fikrlash va tanqidiy fikrlash bilan bog'liq bo'lgani kabi, strategiyalar o'z ko'nikmalarini joriy etish va amaliyotda qo'llashning qiziqarli va interaktiv usullaridir. Bolalar individual, juftlik yoki guruhlarda ishlaydi va ular har qanday vaziyatda o'yinlardan foydalangan holda tanqidiy fikrlash qobiliyatlari qiziqarli tarzda rivojlanadi.

Ma'lumotnomalar

1. Boshlang'ich ta'limda o'yinga asoslangan ta'limni qo'llash: 2010 yildan 2020 yilgacha jurnal nashrlarini tizimli ko'rib chiqish. 2022 yil iyul Interfaol ta'lim muhitlari DOI:10.1080/10494820.2022.2091611
2. Boshlang'ich maktab ingliz tili o'yinini o'rgatish bo'yicha strategiyani o'rganish Yong Vang. Gumanitar va ijtimoiy fanlar, menejment va ta'lim muhandisligi bo'yicha xalqaro simpozium (HSSMEE 2018) Ijtimoiy fanlar, ta'lim va gumanitar fanlar tadqiqotidagi yutuqlar, 266-jild
3. O'yinga asoslangan ta'lim bilan o'quvchilarni o'quv jarayoniga jalb qilish: asosiy Tushunchalar Surattana Adipat, Kittisak Laksana, Kanravi Busayanon, Alongkorn Asavasovan, Boonlit Adipat. Ta'limda texnologiya xalqaro jurnali. 2021, jild. 4, No 3, 542-552.
4. O'yinga asoslangan ta'lim: amaliyotlar, rollar va pedagogika. Hanghøj, T. (2013). O'yinga asoslangan o'qitish: Amaliyotlar, rollar va pedagogika. O'yin orqali o'qitishda yangi pedagogik yondashuvlarda: o'quv dasturlari integratsiyasi (81-101-betlar). IGI globus.