

**УМУМТАЪЛИМ ВА МАХСУС ФАНЛАР (НАЗАРИЙ, АМАЛИЙ,  
ЛАБОРАТОРИЯ МАШҒУЛОТЛАРИ) НИ ЎҚИТИШДА ПЕДАГОГИК  
ЎЙИНЛАРНИНГ ЎРНИ**

*Умарова Шоира Усмановна*

*Қарши шаҳар касб-ҳунар мактабининг*

*Олий тоифали тарих фани ўқитувчиси*

**АННОТАЦИЯ**

Ўйинли технологиялар турли шаклда бўлсада, уларнинг барчаси ўз мазмунига кўра ягона мақсад сари йўналтирилган, яъни улар ўқувчиларнинг назарий билимларини чуқурлаштириш, кенгайтириш, эгалланган назарий билимларидан амалиётда мустақил ва самарали фойдалана олиш кўникмаларини ҳосил қилиш, уларни ижтимоий-иқтисодий муносабатларни уюштиришга тайёрлаш, ижтимоий фаолликни шакллантириш, етук ахлоқий сифатларни таркиб топтириш, теран ва соғлом фикр, кенг дунёқараш эгаси бўлган комил шахсни камол топтиришдан иборат вазифани ҳал этади.

**Калит сўзлар:** Методик маҳоратни ошириш, Анъанавий таълим шакллари, Якка тартибдаги таълим шакли, Ноанъанавий таълим шакллари, Усуллар, Педагогик ўйинлар

Методик маҳоратни ошириш учун тажрибали, илғор ўқитувчи ҳамда муҳандис-педагоглар ўқув машғулотларига кириши, мунтазам равишда журналлар, газеталарда босиладиган мақолаларни ўқиб, картотека тузиши, янги педагогик технологияларни, ўқитишнинг фаол методлари, иш ўйинлари, интерактив методларни ўрганиб, ўз иш жараёнига жорий қилиши зарур. Методик ишларни тўғри ташкил қилиш педагогик маҳоратни оширишнинг муҳим воситасидир. Ҳозирга вақтда Республика таълим муассасаларида ўқитишнинг қуйидаги шаклларида фойдаланилмоқда

***Анъанавий таълим шакллари (синф дарс тизими):***

- ❖ Янги билимларни баён қилиш дарси;
- ❖ Ўтилган материалларни мустаҳкамлаш дарси;
- ❖ Билим, кўникма ва малакаларни текшириш дарси;
- ❖ Кириш ва такрорий умумлаштирувчи дарслар;
- ❖ Аралаш дарс.

***Якка тартибдаги таълим шакли:***

- ❖ Репетиторлик дарси.

***Ноанъанавий таълим шакллари:***

- ❖ маъруза;
- ❖ факультатив;
- ❖ семинар;
- ❖ лаборатория машғулотлари;
- ❖ экскурсия;
- ❖ баҳс-мунохара;

- ❖ давра столи;
- ❖ викторина
- ❖ матбуот конференция ва бошқалар.

*Усуллар ҳар қандай ахборотни (мақсадни) узатиши ва қабул қилиши тарзида қараб қуйидаги турларга ажратилади:*

- ❖ оғзаки усул;
- ❖ кўргазмали усул;
- ❖ амалий усул;

Замонавий таълимни ташкил этишда ролли ҳамда ишбоп ўйинлардан самарали фойдаланишга алоҳида эътибор берилмоқда. ўқувчиларда муайян фаолият юзасидан эгалланган назарий билимларни амалий кўникма ва малакаларга айлантириш, уларда таълимий фаолликни юзага келтириш, уларни ижтимоий муносабатлар жараёнига кенг жалб этишда ролли ҳамда ишбоп ўйинлар ўзига хос ўрин тутди. Бугунги кунда таълим жараёнида қўллаш ниҳоятда қулай бўлган бир қатор ўйинли технологиялар яратилгандир. Ўйинли технологиялар таълим жараёнининг самарадорлигини таъминлаш, талабаларда муайян фаолликни юзага келтириш, шунингдек, билим, кўникма ва малакаларни ҳосил қилишга хизмат қилувчи вақт оралиғини қисқартириш, таълимни жадаллаштиришга ёрдам беради. Қуйидаги ўйин усулларни дарс жараёнида амалга ошириш мумкин.

### **ҚИЗИҚУВЧАН**

*Мақсад: интеллектуал машқ, тез жавоб топиши.*

Бошловчи ўзбек алфавитида кенг тарқалган ҳарфлар бирини айтиб, иштирокчиларга қисқа саволлар билан мурожаат қилади (бир иштирокчига битта савол). Саволга жавоб шу ҳарф билан бошланувчи сўз бўлиши керак. Бу ерда асосийси саволга тез жавоб бериш. Ким саволга 2-3 минут ичида жавоб топа олмаса ёки бошқа сўз билан бошланадиган сўз айтса ўзи бошловчи бўлади ва янги ҳарфни айтиб савол беришни бошлайди.

*Масалан «А» ҳарфи айтилди.*

*Ким у? — Айиқ полвон.*

*Қаерда? — Амазонка оролларида.*

*Нима қиляпти? — Арғимчоқ учаяпти.*

*Ким билан? — Анаконда билан.*

*Ким у анаконда? — Алп паҳлавон.*

*У айиққа ёқадими? — албатта?*

*Бу нима билан тугайди? — Аҳд-паймон билан ва ҳ.к.*

### **СЎЗГА ИШОНТИРИШ**

*Мақсад: ишончли нутқ сўзлаш усулини ўргатиши.*

Иккита иштирокчи чақирилади. Иккаласига гугурт қутиси топширилади. Улардан бирида рангли қоғоз бўлади. Иккала иштирокчи қайси бирларида рангли қоғоз турганини билганларидан сўнг қолган иштирокчиларга шу рангли қути айнан ўзида эканлиги ҳақида ишонтиришга ҳаракат қилинади. Қолганларнинг вазифаси бир-бирлари билан маслаҳатлашган ҳолда

консенсус орқали кимда рангли кути эканлигини аниқлаш. Агар қатнашчилар янглишсалар, бошловчи уларга жазо қўллайди. Масалан, ўриниларида бир минут сакраб туриш. Муҳокама вақтида нотикнинг қайси вербал ҳаракати иштирокчиларни нотўғри қарор қабул қилишга мажбур қилганлигини аниқлаш лозим.

### **ВАЗИР ВА ФУҚАРОЛАР**

*Мақсад: муаммоли вазиятлардан чиқиш*

Гуруҳ иккига бўлинади. Биринчи гуруҳдагилар вазирлар бўлишади. Иккинчи гуруҳдагилар оддий фуқаро. Масалан, биринчи гуруҳдагилар хоҳлаган вазирликнинг вазири эканлигини эълон қилади. Иштирокчилар бир-бирларига қарама-қарши ҳолда ўтирадилар. Фуқаролар ўз вазирларига исталган савол билан мурожаат қилишлари мумкин. Вазирлар эса шароитдан чиқиб кетишлари ва саволга жавоб беришлари керак

### **МЕНИНГ ДАҚИҚАМ**

*Мақсад: гуруҳнинг ишчанлик қобилиятини таҳлил қилиш*

Вақтни аниқ ҳис эта билиш бу-инсонни юқори ишчанлик қобилиятида эканлигини билдиради. Иштирокчилардан тайёрланишлари сўралади. Эркин ўтириб, бўшашиб кўзлар юмилади ва бошловчини тинглашади. Унинг ишораси билан ҳамма ичида секундларни санай бошлайди, бу 60 гача давом этади. «Тўхтатинг» деган бўйруқни эшитишлари билан ҳамма саназдан тўхтади ва тўхтаган сонини эслаб қолади. Агар санок 57-63 атрофида тўхтаган бўлса, ушбу дақиқа инсоннинг ўта ишчанлик вақтини белгилайди.

### **РЕКЛАМА**

Ҳар бир иштирокчи исмлар ёзилган карточкалардан бирини танлаб олади. Кимга даврадаги қатнашчиларнинг исми ёзилган карточка тушган бўлса, шу одамнинг исмини айтмасдан реклама қилиши керак. Бундан ташқари, реклама қилаётган инсонни товар ёки хизмат шаклида намоён қилиш лозим. Агар реклама қилинаётган иштирокчи инсон бўлмасдан ҳолодильник шаклида ёки уй шаклида пайдо бўлганда қандай бўларди?

Реклама қайси қатлам учун мўлжалланганлигини айтиш лозим. Албатта реклама қилинаётган роликда объектнинг энг зарур ва асосий кўрсаткичлари ёритилиши лозим. Реклама вақти 1 минут. Бундан сўнг гуруҳ гап ким ҳақида кетганлигини топиши лозим.

### **КОПТОК ЎЙИНИ**

*Мақсад: тезкорлик билан саволларга жавоб бериш, фикрлаш қобилиятини машқ қилдириш, жойга мослашиш қоидаларини шакллантириш.*

Ўйин қуйидаги кўринишга эга. Иштирокчилар доира шаклида туриб бир-бирларига копток улоқтирадилар. Ким улоқтираётган бўлса савол беради. Коптокни илиб олган саволга жавоб беради. Ўйин турли хил бўлиши мумкин. Копток улоқтираётган бирор нарсанинг номини айтса, коптокни илиб олган шу нарсанинг уч хил ишлатиш йўлини айтиши лозим: Копток улоқтираётган бирор жойнинг номини айтса, коптокни илиб олган шу жойга бориш учун ўзи билан олиб борадиган учта нарсани айтиши керак. Копток улоқтираётган учта сўздан бири: Сув, Осмон, Ер номини айтса, коптокни илиб олган шуларга мос Балик,

Қуш ёки Ҳайвон номини; Копток улоқтираётган ихтиёрий байрам номини айтса, коптокни илиб олган шу байрамга таклиф қилиши мумкин бўлган одамлар номини айтиши лозим.

### СКРЕПКА (қисқич)

**Мақсад:** *Хатоларни тузатиш ва янгиликка интилишни ўргатиш.*

Иштирокчилар 5-6 тадан бўлиб гуруҳларга ажраладилар. Ҳар бирининг кўлида 4 донадан скрепка бўлади. Биринчи топшириқ: улардан тезроқ занжир ҳосил қилиш. (ҳар бир гуруҳ учун ҳамма скрепкаларни ишлатиб битта занжир ҳосил қилиш). Бошловчи занжир ясашдаги минимал ва максимал вақт оралиғини ҳисобга олади. Иккинчи топшириқ: Занжирни тезда бузиш. Шундан сўнг иштирокчиларга занжирни қандай тез ҳосил қилиш ва бузиш масаласини муҳокама қилиш учун 1 минут вақт беради ва ўйин давом эттирилади. Яна вақт бошловчи томонидан ҳисобга олинади. *Муҳокама:* Иккинчи уринишда муҳокамадан кейин қанчалик тез машқ бажарилди? Бу нима билан боғлиқ?

### СИНКВЕЙН

Синквейн(французча)-ўзига хос беш қаторли қофиясиз шеър бўлиб, у ўқувчи сўзи билан турли вариантларда, турли фикрлар орқали ифодаланади ва ўрганилаётган материални яхшироқ англаш учун қўлланилади. Масалан, таянч сўзлардан бири «ОШ» ни қуйидагича таърифланади:

*Синквейн тузиш қоидаси:*

- 1.Биринчи қаторда мавзу (топшириқ) бир сўз (от) билан ифодаланади.
- 2.Иккинчи қаторда мавзуга оид иккита сифат билан ифодаланади.
- 3.Учинчи қаторда мавзу доирасидаги ҳатти-ҳаракатни учта сўз билан ифодаланади.
- 4.Тўртинчи қаторда мавзуга нисбатан (ассоциация) муносабатни англатувчи ва тўртта сўздан иборат бўлган фикр (сезги) ёзилади.
- 5.Охириги қаторга мавзу моҳиятини такрорлайдиган, маъноси унга яқин бўлган битта сўз ёзилади.

1. *Ош*
2. *Тўрғамчи, нўхатли*
3. *Ошни ейиш керак*
4. *Ўлдирса ҳам ош ўлдирсин*
5. *Палов*

### 4 ТА ТАСВИР ЎЙИНИ

Ўйиннинг моҳияти шундан иборатки, талабаларни ўтилган мавзу бўйича эгаллаган билимлари мустаҳкамланади ва уларни фикрлашга чорлайди. Бу ўйинга гуруҳнинг барча талабаларини ёки бир нечасини жалб қилиш мумкин. 4 та тасвир ўйини қуйидагича: дафтарни варағи 4 га бўлинади ва ҳар бир ҳосил бўлган катакчаларга саволлар ёзилган бўлади. Масалан,

1. Тенгламалар системаси қандай кўринишда бўлади? Жавоб:	2. Тенгламалар системасини берилиш усулларини санаб беринг. Жавоб:
--	--

<p>3.Қўйидаги масалани тенглама-лар системаси ёрдамида ечинг. Савол: 14 м матодан 4 та эркаклар ва 2 та болалар пальтосини тикиш мумкин. Агар 15 м матодан 2 та эркаклар ва 6 та болалар пальтоси тикиш мумкин бўлса, битта эркаклар ва битта болалар пальтосини тикиш учун неча метр мато керак бўлади. (жавоб: 2,7 м ва 1,6 м)</p>	<p>4. Тенгламалар системасига доир ўзингиз мисол тузинг.</p>
--	--

Хулоса қилиб шунни такидлаш лозимки ўйинли технологиялардан фойдаланишда бир қатор психологик хусусиятлар ҳам намоён бўладикки, бунинг оқибатида ҳар бир ўқувчи ўзининг шахсий имкониятларини намоёниш эта олади, ижтимоий ҳаётда ўзи эгаллаган ўринни барқарорлаштиради, ўз-ўзини бошқариш кўникмаларини ҳосил қилади. Ўйинли технологиялар нафақат назарий билимларни мустаҳкамлаш, уларнинг амалий кўникма ва малакаларга айланишини таъминлабгина қолмай, балки ўқувчиларда муайян ахлоқий, иродавий сифатларни ҳам тарбиялашга ёрдам беради.

**Фойдаланилган адабиётлар рўйхати:**

- 1.Ишмухамедов Р. Инновацион технологиялар ёрдамида таълим самарадорлигини ошириш йўллари. - Т. 2009.
- 2.А.Абдуқодиров,Р.Ишмухаммедов.“Таълимда инновацион технологиялар” Т.2008
- 3.С.Усмонов. “Педагогик технология асослари” Т.:2004
4. <<http://ziyonet.uz>> - Таълим портали ЗиёНЕТ