

MAKTABLARDA TA'LIM O'YINLARINING AHAMIYATI

Jurayev Shavkat Abdulvoxidovich

Samarqand davlat tibbiyot universiteti « Yukumli kasalliklar» kafedrasida katta o'qituvchisi

Israilova Soxiba Buribayevna

Samarqand davlat tibbiyot universiteti «Jamoat salomatligi va sog'liqni saqlash menejmenti» kafedrasida katta o'qituvchisi

Absoatova Zuhra Eshmo'min qizi

Tibbiy pedagogika fakulteti Xalq tabobati va Oliy hamshiralik ishi yo'nalishi 304- guruh talabasi
Tel: 99 1003232

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada ta'lim jarayonidagi o'qitish metodlari ularning o'qituvchi faoliyatidagi ahamiyati va roli hamda ta'lim jarayonini sifatli va to'g'ri tashkil qilish orqali o'quvchilarda yuksak bilim va barkamol tarbiya olish yo'llari haqida fikr mulohaza yuritilgan.

KALIT SO'ZLAR

Pedagogik mahorat, ta'lim, metod, barkamol shaxs, tafakkur, innovatsion ta'lim.

АННОТАЦИЯ

В данной статье раскрываются значение и роль методов обучения в образовательном процессе и их роль в деятельности учителя, а также пути получения высоких знаний и всестороннего образования у учащихся путем качественной и правильной организации учебного процесса. Обсуждается учебный процесс.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Педагогическое мастерство, образование, метод, совершенная личность, мышление, инновационное образование.

THE IMPORTANCE OF EDUCATIONAL GAMES IN SCHOOLS.

ANNOTATION

In this article, the importance and role of teaching methods in the educational process and their role in the teacher's work, as well as the ways of obtaining high knowledge and well-rounded education in students through the quality and correct organization of the educational process are discussed.

KEY WORDS

Pedagogical skills, education, method, perfect personality, thinking, innovative education.

KIRISH.

Bugungi kunimiz har qachongidan ko‘proq bilim olishning yangi bosqichlarga intilishi va o‘z samarasini oshirishni talab qilmoqda. Hozirgi vaqtda umumiy o‘rta ta‘lim maktablari o‘qtuvchilari oldida turgan eng muhim va dolzarb vazifa har bir o‘quvchilarning ilm olishga qiziqishlarni va ularning tassavurlarni kengaytirishdan iborat. Bu ishni amalga oshirish uchun o‘qtuvchi pedagogik maxorat va yangi pedagogik texnologiyalardan foydalanishni bilish kerak.

ADABIYOTLAR TAHLILI METODOLOGIYA

Davlatimiz boshlig‘ining tashabbuslari va sa‘y harakatlari natijasida “2017-2021-yillarda maktabgacha ta‘lim tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi qarori asosida maktabgacha ta‘lim tizimini yanada rivojlantirish va takomillashtirish, uning moddiy-texnika bazasini yanada rivojlantirish, maktabgacha ta‘lim tashkilotlarining ko‘lamini va tarmog‘ini kengaytirish, o‘z kasbiy faoliyatini chuqur biladigan pedagog xodimlar va bilan ta‘minlash, bolalarni maktabgacha ta‘limiga tayyorlash sifatini va son jihatdan ko‘paytirish, ta‘lim va ta‘rbiyani tubdan yaxshilash, ta‘lim-tarbiya faoliyatiga zamonaviy interfaol ta‘lim darsliklari va texnologiyalarini joriy etish, yoshlarni har tomonlama; ma‘naviy, intellektual, axloqiy, estetik va jismoniy sog‘lom rivojlantirish uchun yetarlicha shart-sharoitlar yaratish maqsadida qaror joriy etildi.

MUHOKAMA

Hozirgi zamon o‘qtuvchisi o‘zining imkoniyatlarni imkon boricha dars jarayonini o‘yinli musobaqa shaklida o‘tkazishga e‘tibor qaratmog‘i lozim. Shularni inobatga olgan holda quydagi ta‘lim o‘yinlarni aytib o‘tishimiz mumkin:

- “Baliq ovlash” o‘yini. Sinf xonadagi doskaning yon tomoniga daryo tasviri, keyingi tarafga akvarium surati tasvirlanadi. Dengizda baliqlar bo‘ladi. O‘quvchilar daryodagi baliqlardan birini qarmoq yordanida olib uni orqa tarafidagi savollarga o‘zining javoblarini keltirib o‘tadi. Berilgan savolga javobi to‘g‘ri bo‘lsa baliqni akvariumga, agar to‘g‘ri javob berolmasa daryoga yana joyiga tashlab yuboradi

- “Raketa” o‘yini. Devoriy gazetadek qilib doskaga raketaning tasviri chiziladi, yoki, uchta raketa qo‘lda qog‘ozdan tayyorlanib, savollar yozilgan to‘rtburchak kartochkalar ilinadi. Raketa kosmosga uchish uchun o‘z yuklaridan xoli bo‘lishi zarur. O‘quvchilar uchta guruhga ajratiladi. Qaysi guruh a‘zolari savollarga to‘g‘ri va aniq javob bersa kartochkalar olib tashlanadi. Savolga to‘g‘ri javob berilmay qolgan kartochka raketaning ichida qoladi va u yerdan osmonga ko‘tarila olmaydi. Yangi mavzuni tushuntirish paytida raketa yetib borgan sayyoradan kelgan ma‘lumotlar sifatida mavzu tushuntirilsa qiziqarliroq bo‘ladi .

- “To‘g‘ri - noto‘g‘ri” o‘yini. O‘qtuvchilar savollarni o‘quvchilarga noan‘anaviy shaklda berishlari ham mumkin bo‘ladi. Berilgan mantiqiy savolga o‘quvchi faqat to‘g‘ri yoki noto‘g‘ri deb javob berishi mumkin bo‘ladi. O‘zbekistonning poytaxti Toshkentdir - to‘g‘ri.

- “Xotira mashqi” o’yini, bu o’yinda tezkorlik va zukkolikni yanada oshirish maqsadida, aslida eng birinchi dars faoliyatini boshlagan sinfda qo’llash mumkin bo’ladi. O’qituvchi o’quvchidan ismini so’raydi va shu ism bilan boshlanuvchi harfga oid biror adib nomini aytadi. Masalan, Avazbek - Alisher Navoiy, Bahodir - Zahiriddin Muhammad Bobur, gulbahor - Gulxaniy kabi tarzda tashkil etiladi.

- “Bo’g’in” o’yini. O’quvchilarning tezkorlik bilan fikrlashlari, o’zining lug’at boyligini aniqlash va sinab ko’rish maqsadida o’tkaziladi. Bunda birinchi aytilgan so’zning oxirgi bo’g’ini keyingi so’zning birinchi bo’g’iniga to’g’ri kelishi kerak bo’ladi. Maktab tabrik, rassom - somsa va hokazo.

- “Mo’jizalar maydonchasi” o’yini. Sinfidagi bolalarning joylashuviga qarab uch guruhga bo’linib olinadi. Har bir ajratilgan guruhga alohida o’tilgan mavzulardan kelib chiqqan holda savol beriladi. Har bir guruhdan dastlab sardorlar doskaga chiqariladi. O’qituvchi doskaga o’tilgan kundalik mavzularga aloqador atamaning harflariga teng doirachalar chizadi. Eng birinchi chiqqan o’quvchi o’zi xohlagan katakchanning harfini ochib ko’radi. Agar dastlab ochilgan katakchadayoq qaysidir o’quvchida javob hozir bo’lsa javobni aytishi, yoki keyingi o’quvchi boshqa bir katakchani ochib davom ettirishi zarur. Katakchalarni ochishda o’quvchilarga savol berilmaydi, o’quvchi o’qituvchidan ketma-ketlikda o’zi istagan katakchani ochishni so’rab murojlat qilishi kerak. Atama topilgunga qadar o’yin davom ettiriladi .

- “Maqol” o’yinida o’quvchilarni tafakkurini oshirish va maqollarni bilish darajasini yanada rivojlantirish maqsadida o’tkaziladi. Bolalarga o’yin shartini aytmagan holda talabgor o’quvchilarni doskaga chaqirib oladi. O’quvchilar xohishiga ko’ra doskaga chiqishi mumkin. O’qituvchi birinchi o’quvchiga chiroyli yasalgan karopkani qo’liga beradi, o’quvchi maqol aytib uni yonidagi sinfdoshiga beradi. Karopkani olgan o’quvchi maqol aytib yana keyingi sherigiga beradi.

Maqol bilmagan yoki aytilgan maqolni takrorlagan o’quvchi joyiga borib turadi. O’yinso’nggi o’quvchi qolguncha davom ettiriladi. Oxirgi qolgan o’quvchi g’olib bo’lish uchun maqol aytib ko’radi va karopkani ochib ichidagi o’qituvchi tayyorlagan sovg’aga ega bo’ladi.

- “Ustunchalar” o’yini. Shu metod o’tilguncha bo’lgan mavzularni eslash va takrorlash, chaqqonlik va tez bilan fikrlash qobiliyatlarini o’stirish uchun ayni tavsiya etiladigan o’yin. O’quvchilar daftar varog’ini istagingizga qarab 2, 3, 4 yoki 5 ta ustunchaga bo’lishadi. Ustunchalar tepa qismiga mavzu yozib qo’yiladi. Har bir ustunchaga belgilashingizga qarab 5 tadan yoki 7 tadan mavzuga oid termini yozish qo’yish kerak. Birinchi tayyor bo’lgan bo’lgan uch o’quvchini yozuv taxtasiga taklif etasiz. Ular barchasini to’g’ri va bexato bajarishgan bo’lsa qo’shimcha baho bilan rag’batlantirishingiz mumkin bo’ladi.

- “Kim g’olib ?” o’yini. Ushbu o’yin o’quvchilarni o’tilgan mavzu yuzasidan olgan bilimlarini yanada mustahkamlashga undaydi. Asosiysi, o’quvchilar ham g’oliblik uchun, ham ko’proq bilim olish uchun kurashadilar. O’quvchilarni ikki guruhga bo’lasiz va nomlaysiz. Ularga o’tilgan mavzu yuzasidan ketma - ket ma’lumot aytishlarini aytasiz va tayyorgarlik ko’rishlari uchun ma’lum vaqt ajratasiz. Qaysi guruh a’zolari mavzu yuzasidan ko’proq va mazmunli ma’lumotlar aytgan bo’lsa g’olib deb e’lon qilasiz.

- “So‘zdan so‘z yasash” o‘yini. Bu ta‘lim metodida o‘quchi qiz-yigitlarni so‘z boyligini o‘stirishga, qayta eslashga va tezkor fikrlashni rivojlantirishga ko‘maklashadi. Yozuv taxtasiga o‘qituvchi tomonidan bir so‘z yozib qo‘yiladi. Keyin esa o‘qituvchi ma‘lum vaqt o‘tgandan keyin ana shu so‘z harflaridan foydalangan holda boshqa so‘z yasashlarini kerakligini topshiriq qilib beradi. Ajratilgan vaqtda qaysi o‘quvchi ko‘proq so‘z yoza olgan bo‘lsa, shu o‘quvchi g‘oliblikni qo‘lga kiritadi va mukofotlanadi. Zanjir -zax, zira, arz, ariza, jar, ranj.¹

Ta‘lim olish jarayonida maktab o‘quvchilariga ta‘lim o‘yinlari samarasiga quydagicha ta‘rif berishimiz mumkin:

- o‘yin faoliyati orqali shaxsning o‘qishga, mehnatga bo‘lgan qiziqishi ortadi;
- o‘yin davomida shaxsning muloqotga kirishishi ya‘ni, kommunikativ muloqot madaniyatini egallashi uchun yordam beriladi;
- shaxsning o‘z iqtidori, qiziqishi, bilimi va o‘zligini namoyon etishiga imkon yaratiladi;
- hayotda va o‘yin jarayonida yuz beradigan turli qiyinchiliklarni yengish va mo‘ljalni to‘g‘ri olish ko‘nikmalarining tarkib topishiga yordam beradi;
- o‘yin jarayonida ijtimoiy normalarga mos xulq-atvorni egallash, kamchiliklarga barham berish imkoniyati yaratiladi;
- shaxsning ijobiy fazilatlarini shakllantirishga zamin tayyorlaydi; insoniyat uchun ahamiyatli bo‘lgan qadriyatlar tizimi, ayniqsa,
- ijtimoiy, ma‘naviy-madaniy, milliy va umuminsoniy qadriyatlarni o‘rganishga e‘tibor qaratiladi;
- o‘yin ishtirokchilarida jamoaviy muloqot madaniyatini rivojlantirish ko‘zda tutiladi.

O‘qituvchi-pedagog avval o‘quvchini individual (yakka tartibdagi), so‘ngra guruhli o‘yinlarga tayyorlashi va uni o‘tkazishi, o‘yin muvaffaqiyatli chiqqandan so‘ng esa, ularni ommaviy o‘yinlarga tayyorlashi lozim. Chunki o‘quvchini didaktik o‘yinli mashg‘ulotlarda faol ishtirok etishlari uchun zaruriy bilim, ko‘nikma va malakalarga ega bo‘lishlari, bundan tashqari, guruh jamoasi o‘rtasida hamkorlik, o‘zaro yordam vujudga kelishi lozim

XULOSA

Hozirda ta‘lim sohasida amalga oshirilayotgan, barcha islohotlarning mazmun-mohiyati bir narsaga, ya‘ni ta‘limning sifatini oshirish, dars jarayonida kam kuch sarflab, ko‘proq samaradorlikka erishishga qaratilgan. Biz ham ushbu nazariyani esdan chiqarmagan metodologik manbalardan foydalanib, belgilangan mavzu yuzasidan interfaol dars ishlanmalar, mavzu mazmunini ochib beruvchi turli ta‘lim o‘yinlarni mazmunini ochishga harakat qildik. O‘quvchilar diqqatini dars jarayoniga jalb qilish, berilayotgan ma‘lumotlarni ular ongiga tez va oson yetib borishini ta‘minlash maqsadida, axborot texnologiyalari faolligini birinchi darajaga olib chiqishga harakat qildik.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “2017-2021-yillarda maktabgacha ta’lim tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi qarori 29.12.2016 yildagi PQ-2707-son.
2. Rajabova I. Adabiyot darslarini interfaol usullarda tashkil etish. – Toshkent: Tamaddun, 2010.
3. Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi qonuni. – T: 1997 yil
4. Respublikasining “Kadrlar tayyorlash milliy dasturi”. – T: 1997 yil
5. O‘zbekiston Respublikasining Prezidentining Farmoni “Ta’lim va tarbiya va kadrlar tayyorlash tizimini tubdan isloh qilish, barkamol avlodni voyaga yetkazish to‘g‘risida”. – T: 1997-yil 6-oktabr.
6. Уралов Ш.М., Жураев Ш.А. Исраилова С.Б. « О влиянии факторов окружающей среды на качество жизни и здоровье молодежи» Vol. 1 No. 3 (2022): SO‘NGI ILMIY TADQIQOTLAR NAZARIYASI, N3, 2022/9/13,С. 6-13,
8. Уралов Ш.М., Жураев Ш.А. Исраилова С.Б «О влиянии занятий физической культуры на качество жизни студентов» Vol. 1 No. 3 (2022): SO‘NGI ILMIY TADQIQOTLAR NAZARIYASI, N3, 2022/9/13,с.14-19,
9. Buriboevna I. S. OLIY O‘QUV YURTLARIDA “JAMOAT SALOMATLIGI VA SOG‘LIQNI SAQLASH” FANINI O‘RGANISH VA O‘TKAZISH //BARQARORLIK VA YETAKCHI TADQIQOTLAR ONLAYN ILMIY JURNALI. – 2022. – С. 370-373.,
10. Buriboevna I. S. SOG‘LIQNI SAQLASHGA MOLIYAVIY RESURSLARNING SARFLANISHINI O‘RGANISH //Eurasian Journal of Medical and Natural Sciences. – 2022. – Т. 2. – №. 3. – С. 49-54.
11. Dustova, Gulzoda, and Israilova Soxiba. "TIBBIYOT OLIY O‘QUV YURTLARIDA SOG‘LOM TURMUSH TARZI HAQIDA TA‘LIM BERISHNING O‘ZIGA XOS XUSUSIYATLARI." Eurasian Journal of Academic Research 2.12 (2022): 754-759.