

DARS JARAYONIDA O'YIN METODLARI ORQALI DARS SAMARADORLIGINI OSHIRISH

A.Odilov - katta o'qituvchi

Samarqand davlat universiteti

Tayanch so'zlar: pedagogik texnologiya, muloqot texnikasi, rolli o'yinlar va mashqlar.

Ключевые слова: педагогические технологии, техника диалога, ролевые игры и упражнения.

Key words: pedagogical technologies, technique of dialogue, role play and exercises.

Ma'lumki, ta'lim-tarbiya jarayoni katta avlod tomonidan o'z bilim va tajribalarini o'sib kelayotgan yosh avlodga o'rgatishdan iborat bo'lib, bu jarayon, asosan, inson hayoti uchun zarur axborotlarni avlodlardan avlodga uzatish shaklida amalga oshiriladi.

Yangi axborotlar orasidagi turli bog'liqliklarni ochish orqali o'yin metodlaridan foydalanish dars samaradorligini oshirishga yordam beradi. Shunday ekan, pedagogik texnologiya insonga oldindan belgilangan maqsad bo'yicha ta'sir o'tkazish faoliyati hisoblanadi va o'quvchini mustaqil o'qishga, bilim olishga, fikrlashga o'rgatishni kafolatlaydigan jarayondir.

Zamonaviy sharoitda ta'lim amaliyotida amaliy-innovasion xarakterga ega o'yinlardan samarali foydalanilmoqda. **O'yin** – kishilik faoliyatining muhim turi hamda ijtimoiy munosabatlarni mazmunining bolalar tomonidan imitatsiyalash (ko'chirish, taqlid qilish) asosida o'zlashtirish shakli sanaladi. Dastlab **“o'yin”** tushunchasining mohiyatini anglab olish talab etiladi. Amaliy o'yinlar – muayyan amaliy harakatlarning tashkil etilishini imitatsiyalash imkoniyatini beradigan o'yinlar.

Ta'lim amaliyotida qo'llaniladigan amaliy o'yinlar o'z-o'zidan didaktik xususiyat kasb etadi, shu sababli ular ko'p holatlarda “didaktik o'yinlar” deb yuritiladi [2:12].

Kishilik tarixiy taraqqiyotining barcha davrlarida ham o'yin subyekt faoliyatining eng birinchi va muhim turi sifatida tan olingan. Binobarin, shaxs faoliyatining muhim turlari – mehnat, o'qish bilan birga o'yin ham uning shakllanishi va rivojlanishida muhim ahamiyat kasb etadi. O'yinlar vositasida katta avlod tomonidan to'plangan hayotiy tajriba, o'zlashtirilgan bilim, turmush tarzi va ijtimoiy munosabat asoslari, madaniy qadriyatlar yosh avlodga izchil uzatib kelingan [1:23].

O'yin shaxsning tarbiyalash, rivojlantirish, unga ta'lim berish xususiyatlariga ega. Mavjud xususiyatlari tufayli o'yinlar qadim-qadimdan xalq pedagogikasining muhim asoslaridan biri bo'lib kelmoqda. Bevosita o'yinlar bolalarda idrok, sezgi, xotira, tafakkur, nutqni rivojlantirishga yordam berish orqali ularni ma'naviy-axloqiy, aqliy, jismoniy va estetik jihatdan tarbiyalashga xizmat qiladi. “Maktabgacha yoshdagi bola o'yin faoliyatida o'qish va mehnatga tayyorlanadi. Yosh ulg'aygan sari o'yinning roli biroz kamayib boradi. O'yinlarning tarbiyaviy ahamiyati bolaning butun hayoti davomida saqlanib qoladi” [1].

Agarda jismoniy xatti-harakatlarni rivojlantirishga xizmat qiladigan o'yinlar bolalarda chaqqonlik, epchillik, chidamlilik, qat'iylilikni tarbiyalasa, intellektual, konstruksiyali o'yinlar ularni o'ylashga, fikrlashga, mantiqiy tafakkur yuritishga o'rgatadi.

Zamonaviy pedagogikada o'yinlar ta'lim jarayonining samaradorligini oshirish, ta'lim oluvchilarning o'quv-bilish faolligini kuchaytirish maqsadida quyidagi tarzda qo'llaniladi: Ta'lim amaliyotida qo'llaniladigan amaliy o'yinlar o'z-o'zidan didaktik xususiyat kasb etadi, shu sababli ular ko'p holatlarda “didaktik o'yinlar” deb yuritiladi. Shuningdek, ushbu o'yinlarning bir nechta sifatlarini ko'rib chiqsak:

- tushuncha, mavzu va alohida bo'lim mohiyatini o'zlashtirishda alohida texnologiya sifatida;
- pedagogik texnologiyalarning elementi sifatida;
- o'quv mashg'uloti shakli yoki uning bir qismi sifatida;
- sinf (auditoriya) dan tashqari ishlardan biri (“Zakovat”, “Bilimdon”, “Huquq fani bilimdoni” va boshqalar sifatida).

O'yinning mohiyati va tuzilishi ma'lum ko'nikma, malaka, qobiliyat va sifatlarning har bir ishtirokchida butun o'yin davomida shakllanishini ta'minlaydi. Ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishda o'qituvchi pedagogik vazifalarini ssenariyda aniq ifodalay olishi zarur.

O'yin faoliyatining psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, o'zining hayotda o'rnini belgilash, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishdan iborat asosiy ehtiyojlarni qondirish imkoniyatini yaratadi.

O'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda, faoliyat turi sifatida belgilanadi hamda o'yin jarayonida shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi.

O'quv faoliyatining asosiy motivi – bu o'quv-bilish motivi bo'lsa, o'quv faoliyatining eng muhim motivatsiyasi esa talabada o'zi tanlangan va asoslarini o'zlashtirayotgan kasbga bo'lgan qiziqishi sanaladi. Talaba o'quv jarayonidagi egallagan bilimlaridan, kasbiy malakalari va ko'nikmalaridan hissiy jihatdan qoniqa olishi lozim. Bu vazifani hal qilishda o'qitish jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish alohida ahamiyat kasb etadi. O'yinli texnologiyalari, shuningdek, talabalarning ijodiy qobiliyati va kreativ tafakkurini o'stiradi. Pedagogik maqsadda foydalanilayotgan o'yinlar o'yin texnologiyalari deb nomlanadi.

O'yin texnologiyalari (o'yin ta'limi) – ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirishning barcha ko'rinishlari: bilim, ko'nikma, malaka hamda hissiy-baholovchi faoliyat jarayonini hosil qilishga yo'naltirilgan shartli o'quv vaziyatlarini ifodalovchi shaxsga yo'naltirilgan ta'lim (pedagogik texnologiya) turlaridan biri

O'quv mashg'ulotlaridan o'yinlar va o'yinli vaziyatlarni qo'llash quyidagi asosiy yo'nalishlarda amalga oshiriladi:

- didaktik maqsad talabalar oldiga o'yinli topshiriq shaklida qo'yiladi;
- o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysundiriladi;
- didaktik o'quv materialdan o'yin vositasi sifatida foydalaniladi;
- o'quv faoliyatida didaktik vazifani o'yin vazifasiga aylantiruvchi musobaqa elementi qo'llaniladi;
- muvaffaqiyatli bajarilgan didaktik topshiriq o'yin natijasi sanaladi.

Har qanday o'yinlar kabi pedagogik jarayonlarda foydalaniladigan o'yinlar ham o'zining aniq maqsadi va natijasi-ga ega bo'ladi.

Ta'lim muassasalarida ko'p holatlarda rolli va kasbiy xarakterga ega ishbilarmonlik o'yinlari foydalaniladi. Muhimi pedagogik maqsadlarda qo'llaniladigan o'yinli texnologiyalarining asosini talabalarning **faollik va tezkorlikka asoslangan faoliyati** tashkil etadi [3:24].

Pedagogik o'yinlar yangi o'quv materialini o'zlashtirish, mustahkamlash, talabaning ijodiy qobiliyatini rivojlantirish, umumiy kasbiy tayyorgarlik ko'nikma, malakalarini shakllantirish kabi masalalarni yechishga qaratiladi. Ular yordamida talabalar turli holatlardan o'quv materialini tushunish, uning negizida ma'lum ko'nikma, malaka va sifatni o'zlashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi.

Mashhur pedagog G.K.Selevko pedagogik o'yinlarni quyidagi tartibda tasniflagan:

1. Didaktik o'yinlar – o'rganilayotgan obyekt, hodisa, jarayonlarni modellashtirish asosida o'quvchilarning bilishga bo'lgan qiziqishlari, faolliklarini oshiradigan o'quv faoliyati turi hisoblanadi. Bu kabi o'yinlar o'quvchilar tomonidan ijtimoiy-foydaliAyni o'rinda o'yin metodikasiga

ko'ra guruhlangan o'yin texnologiyalarining mohiyati xususida so'z yuritiladi.

2. Syujetli o'yinlar – pedagogik voqyelik, hodisalar bayonining muayyan izchilligi va unda ishtirok etayotgan shaxslar faoliyatining o'zaro bog'liqligiga asoslangan o'yinlar sanaladi. Bu kabi o'yinlar odatda pedagogik muammolarning yechimini izlash, ta'im-tarbiya jarayonida yuzaga kelgan muammoli vaziyatlarni bartaraf etish, shaxsni qayta tarbiyalash maqsadida qo'llaniladi.

3. Rolli o'yinlar – ma'lum bir shaxsning vazifa va majburiyatlarini bajarishdagi ruhiy holati, xatti-harakatlar mohiyatini ochib berishga yo'naltirilgan o'yinlar, ularda rollar majburiy mazmuni bilan taqsimlanadi. Rolli va ishbilarmonlik o'yinlari o'quvchilarni muayyan jarayonga tayyorlash, ularda ma'lum hayotiy voqyelik, hodisalar jarayonida bevosita ishtirok etish uchun dastlabki ko'nikma-malakalarni hosil qilishga xizmat qiladi. Ta'lim jarayoni ishtirokchilari (m: o'quvchilar, ota-onalar, pedagogik jamoa a'zolari, ta'lim muassasalarining rahbarlari, jamoatchilik tashkilotlarning vakillari va b.) sifatida turli rollarni bajarish talabalariga pedagogik faoliyat mazmuni bilan yaqindan tanishish imkoniyatini yaratadi, o'quvchilarga ma'lum faoliyatni samarali tashkil etishga nazariy, amaliy, eng muhimi, ruhiy jihatdan tayyorlanishga yordam beradi.

4. Ishbilarmonlik o'yinlari – ma'lum faoliyat, jarayon yoki munosabatlar mazmunini yoritish, ularni samarali, to'g'ri, oqilona uyushtirishga doir ko'nikma, malaka hamda sifatlarni o'zlashtirish maqsadida tashkil etiladigan o'yinlar. Bu turdagi o'yinlar ta'lim oluvchilarda aniq faoliyat yo'nalishida zarur BKM va sifatlarni shakllantirish yoki rivojlantirish maqsadida tashkil etiladi. Shu jihatdan ishbilarmonlik o'yinlari ishlab chiqarish jarayoni, kasbiy faoliyatining modellashtirilishini anglatadi. Ishbilarmonlik o'yini talabalarda kasbiy sifatlarni hosil qilish bilan birga shaxsiy sifatlarni ham tarbiyalaydi, ularning ijtimoiylashuvini ta'minlaydi.

5. Imitasion o'yinlar – ishlab chiqarish korxonalari, ish

o'rinlari, firmalar, tashkilotlarda xodimlar tomonidan amalga oshiriladigan faoliyatni imitatsiyalash (taqlid qilish, ko'chirish) asosida talabalarni muayyan amaliy yoki kasbiy faoliyatga samarali tayyorlashga yo'naltiradigan o'yinlar. Bu turdagi o'yinlar ssenariyasi, syujetidan tashqari, imitatsiya jarayon, obyektlarning tarkibiy tuzilmasi va ahamiyatini to'la ochib berish maqsadida modellashtiriladi. Imitasion o'yinlar jarayonida ta'lim oluvchilar muayyan operatsiyalarni, m: masalalar yechish, ma'lum bir usulni o'zlashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi.

6. Dramatik o'yinlar (psixologik va ijtimoiy dramalar) – psixologik hamda ijtimoiy masalalarni hal qilishga yo'naltirilgan o'yinlar bo'lib, ular tashkil etilishi, metodik xususiyatlariga ko'ra rolli va ishbilarmonlik o'yinlariga yaqin. Odatda psixologik va ijtimoiy xarakterdagi dramatik o'yinlar jamoadagi muhitni yaxshilash, shaxslararo munosabatlarning ijobiy bo'lishiga erishish, muloqotga kirisha olish, jamoada yagona birlikni qaror toptirish, o'zgalarning ruhiy holatini to'g'ri baholash, og'ir vaziyatlarga uch kelgan subyektlarga yordam ko'rsatish hamda samarali, unumli faoliyat ko'rsatish uchun zarur sharoitni yaratishga xizmat qiladi.

O'yin texnologiyalarining metodik ta'minoti loyiha, o'yinning mezonlari, ish qog'ozlari (metodik ko'rsatmalar), o'yin mohiyatini yorituvchi hujjatlar (ssenariy) kabilardan iborat [2:14].

Xulosa qilib aytganda, qayd etilgan o'yin metodlari o'qituvchi tomonidan musiqa darslari jarayonida qo'llanilsa maqsadga muvofiq bo'ladi. O'qituvchi tomonidan o'zi o'qitayotgan musiqa fanining har bir mavzusi, har bir dars mashg'uloti bo'yicha tuzilgan yuqoridagi kabi o'yin metodlari unga fan predmetini yaxlit holda tasavvur etib yondoshishga, tushunishga yaxlit o'quv jarayonining boshlanishi, maqsadidan tortib, erishiladigan natijasiga ko'ra ta'lim samaradorligini oshirishga yordam beradi [4:8].

Adabiyotlar

1. Axmedov Sh. Uzluksiz ta'lim, fan va ishlab chiqarishning integratsiyalashuvi. -T.: 2005. (BMI).
2. Isakulova N. va boshq. «O'quv jarayonida ta'lim texnologiyalaridan foydalanish uslubiyati». -Toshkent: «Fan», 2013.
3. Saidaxmedov N. Yangi pedagogik texnologiyalar. -T.: «Moliya», 2003.
4. «Ta'lim samaradorligini oshirish yo'llari» mavzusidagi seminar trening materiallari. -T.: 2002.

РЕЗЮМЕ

Maqolada maktab o'quvchilarining dars jarayonida o'rganishi lozim bo'lgan bir qancha o'yin metodlaridan foydalanish masalalari yoritilgan. Musiqa madaniyati darslari jarayonida yoshlarning milliy musiqiy o'yinlarga bo'lgan qiziqishlarini rivojlantirishning ilmiy-nazariy asoslari haqida fikr yuritilgan.

РЕЗЮМЕ

В статье изучаются игровые методы на уроках по музыкальной культуре в общеобразовательных школах. Рассматриваются также научно-теоретические основы воспитания молодежи, развитие в них интереса к национальным музыкальным играм на занятиях по музыке.

SUMMARY

The article is devoted to the study of games at the lessons in musical culture at secondary schools. The author investigates scientific - theoretical bases of the youth's education, development of their interests to national games at the lessons in music.

TECHNIQUES OF TEACHING PHRASEOLOGICAL UNITS

R.K.Rzaeva – a senior teacher

A.Jienbaeva - a student

Nukus state pedagogical institute named after Ajiniyaz

Таянч сўзлар: луғат таркиби, ўқитишнинг самарали методлари ва усуллари, фразеологик бирликлар, идиомалар, мақол ва маталлар, тасвирлаш, кластер, Венна диаграммаси, контекстлаштириш, кейс-стади.

Ключевые слова: словарный состав, эффективные методы и приёмы обучения, фразеологические единицы, идиома, пословицы и поговорки, описывать, кластер, диаграмма Венна, контекстуализация, кейс-стади.

Key words: vocabulary, effective methods and techniques of teaching, phraseological units, idioms, proverbs and sayings, to describe, cluster, Venn diagram, contextualization, case-study.

English is largely treated as an academic subject in the secondary schools, colleges and higher educational institutions. As a result, the search of various effective methods in teaching English as a foreign language is one of the actual problems for many linguists and methodologists in our country and in other countries. The requirement for effective language teaching is increasing immensely, teaching English today requires new approaches, methods and techniques, using information-communicative technologies.

In the Decree of the President of the Republic of

Uzbekistan Sh.M.Mirziyoyev №2909 "On measures of further development of the system of higher education" adopted on April 20 in 2017 it is emphasized the importance of "establishing close perspective partnership relations with leading foreign educational establishments, wide implementation into educational process of innovative pedagogical technologies, curriculums and materials based on international educational standards" [1:4].

Teaching vocabulary is very important in learning English. Vocabulary is a special discipline included into Cur-