

**BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN
FOYDALANISH ORQALI O'QUVCHILAR QIZIQISHINI ANIQLASH
YO'LLARI**

Qalandarova Yulduz G'ayrat qizi

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang'ich ta'lim)

1-kurs magistranti

Ilmiy rahbar: p. f. f. d(PHD), dotsent Norqobilova Rayxona Davlatovna

Annotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning qiziqishlarini aniqlashning pedagogik-metodik asoslari tahlil qilinadi. Boshlang'ich sinf o'quvchisi o'z qiziqishini har doim ham bevosita so'z bilan ifodalay olmaydi. U ko'proq o'yin, tanlov, harakat, rasm chizish, hikoya tuzish, savol berish, rolli vaziyatlarda qatnashish va guruhli faoliyat orqali o'z moyilligini namoyon qiladi. Shu sababli o'yin texnologiyalari o'quvchi qiziqishini aniqlashda samarali diagnostik vosita sifatida qaraladi. Maqolada didaktik, rolli, ijodiy, harakatli va musobaqali o'yinlar orqali o'quvchilarning fanlarga, faoliyat turlariga, muloqot shakllariga hamda ijodiy topshiriqlarga bo'lgan qiziqishini aniqlash yo'llari tahlil qilinadi. Shuningdek, L.S. Vygotskiy, D.B. Elkonin, J. Piaget, A.N. Leontyev va Sh.A. Amonashvili qarashlari asosida o'yin faoliyatining bola rivojlanishidagi o'rni yoritiladi.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyalari, o'quvchi qiziqishi, didaktik o'yin, rolli o'yin, pedagogik diagnostika, motivatsiya, ijodiy faollik, kuzatish, individual yondashuv.

Kirish. Boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning qiziqishini aniqlash ta'lim jarayonini samarali tashkil etishning muhim shartlaridan biridir. Chunki qiziqish bolaning o'qishga munosabati, darsdagi faolligi, topshiriqni bajarish istagi, mustaqil

savol berishi va ijodiy harakatlarida namoyon bo‘ladi. Agar o‘qituvchi o‘quvchining nimaga qiziqishini bilsa, u dars mazmunini moslashtiradi, individual yondashuvni kuchaytiradi va bolaning ichki imkoniyatlarini ochishga erishadi. Aksincha, o‘quvchilarning qiziqishi hisobga olinmasa, dars tashqi tomondan tartibli ko‘rinsa ham, ayrim bolalar ichki jihatdan passiv bo‘lib qolishi mumkin.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchisi uchun o‘yin tabiiy faoliyat shaklidir. Bola o‘yin orqali atrof-muhitni anglaydi, tengdoshlari bilan munosabatga kirishadi, o‘z qobiliyatini sinaydi, turli rollarni bajaradi va ichki qiziqishlarini namoyon qiladi. Shu sababli o‘yin texnologiyalari faqat darsni qiziqarli qilish vositasi emas, balki o‘quvchini chuqurroq bilish, uning qaysi faoliyat turiga moyilligini aniqlash va ta‘lim jarayonini shunga mos yo‘naltirish imkoniyatidir.

L.S. Vygotskiy bola rivojlanishida o‘yin faoliyatining muhimligini alohida ta‘kidlagan. Uning qarashlariga ko‘ra, o‘yin bola uchun shunchaki ermak emas, balki rivojlanishning muhim maydonidir. Bola o‘yinda real hayotdagi rollarni, munosabatlarni va qoidalarni o‘zlashtiradi. Demak, o‘yin jarayonida o‘quvchining tafakkuri, nutqi, ijtimoiy xulqi va qiziqishlari tabiiy ravishda ko‘rinadi. D.B. Elkonin ham o‘yinni bolaning psixik rivojlanishida yetakchi faoliyat sifatida talqin qilgan. Uning fikricha, ayniqsa rolli o‘yinlar orqali bola kattalar hayotidagi munosabatlarni modellashtiradi, o‘zini turli ijtimoiy vaziyatlarda sinab ko‘radi. Bu qarash boshlang‘ich ta‘limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o‘quvchilarning qiziqishini aniqlash uchun nazariy asos bo‘lib xizmat qiladi.

J. Piaget esa bolalar tafakkurining rivojlanishini faol harakat, tajriba va o‘zaro munosabat bilan bog‘lagan. Uning qarashidan kelib chiqib aytish mumkinki, o‘quvchi o‘yinda faqat tayyor bilimni qabul qilmaydi, balki o‘z tajribasi orqali biladi, sinaydi va xulosa chiqaradi. A.N. Leontyev faoliyat nazariyasida shaxs rivoji uning faoliyati bilan bog‘liqligini asoslagan. Bu nuqtayi nazardan o‘yin — o‘quvchining ichki motivatsiyasi va qiziqishini ko‘rsatadigan faoliyat shaklidir. Sh.A. Amonashvili esa insonparvar pedagogika doirasida bolaga ishonch, hurmat va erkin ifoda imkoniyati berilganda

uning tabiiy qobiliyatlari ochilishini ta'kidlaydi. O'yin aynan shunday erkin va qulay muhit yaratadi.

Asosiy qism. Boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilar qiziqishini aniqlashda eng avvalo o'qituvchi o'yinni maqsadli tashkil etishi kerak. O'yin faqat bolalarni xursand qilish, darsni jonlantirish yoki vaqtni to'ldirish uchun qo'llansa, uning diagnostik qiymati past bo'ladi. O'yin boshlanishidan oldin o'qituvchi nimani kuzatishini aniq belgilashi zarur: o'quvchi qaysi topshiriqqa tez kirishadi, qanday rol ni tanlaydi, yakka yoki guruhda ishlashni afzal ko'radimi, ijodiy topshiriqlarda faolmi, mantiqiy masalalarda qiziqadimi, harakatli o'yinlarda o'zini qanday tutadi, savol beradimi, tashabbus ko'rsatadimi, qiyinchilikda davom etadimi yoki chekinadimi.

Didaktik o'yinlar o'quvchilarning fanlarga bo'lgan qiziqishini aniqlashda samarali vositadir. Masalan, "Kim tez topadi?", "Matematik domino", "So'z zanjiri", "Ortiqchasini top", "Mantiqiy juftlik", "Rasmga qarab hikoya tuz" kabi o'yinlar orqali o'qituvchi bolaning qaysi faoliyat turiga ko'proq moyilligini bilib oladi. Matematik o'yinlarda tez va zavq bilan qatnashgan o'quvchi sonlar, tartib, hisoblash, mantiqiy munosabatlarga qiziqishi mumkin. So'zli o'yinlarda faol bo'lgan bola esa nutqiy, adabiy, hikoya qilish va ifodali gapirish faoliyatlariga moyil bo'lishi ehtimol. Rasmi va tasviriy o'yinlarda faol bo'lgan o'quvchilarda esa badiiy-estetik qiziqish, tasavvur va ijodiy yondashuv kuchliroq namoyon bo'ladi.

Rolli o'yinlar o'quvchilarning ijtimoiy va kommunikativ qiziqishlarini aniqlashda muhim. "Do'kon", "Kutubxona", "Shifokor", "O'qituvchi va o'quvchi", "Sayohatchilar", "Tabiat himoyachilari" kabi o'yinlarda bola o'ziga yaqin rol ni tanlaydi. Kimdir yetakchi rol ni xohlaydi, kimdir yordamchi rol ni ma'qul ko'radi, ayrim o'quvchilar esa kuzatuvchi bo'lib qoladi. Bu holatlar o'qituvchi uchun muhim pedagogik ma'lumot beradi. Masalan, doim tashkilotchilik rol ini tanlaydigan bola yetakchilikka moyil bo'lishi mumkin, doim rasm chizish yoki bezashni tanlaydigan

bola ijodiy-amaliy faoliyatga qiziqadi, hikoya qilishni tanlaydigan bola nutqiy faoliyatda o'zini erkin his qiladi.

Ijodiy o'yinlar o'quvchilarning tasavvuri va kreativ qobiliyatini aniqlashga yordam beradi. "Ertakni davom ettir", "Sehrlı buyumni tasvirla", "Agar men qush bo'lsam...", "Yangi sayyora yaratamiz", "Rasmga nom qo'y", "Qahramonga maktub yoz" kabi o'yinlar bolalarning ichki dunyosi, tasavvur doirasi va nutqiy faolligini ochadi. Bunday o'yinlarda o'quvchi tayyor javobni emas, o'z fikrini yaratadi. O'qituvchi esa kim noodatıy g'oya aytayotgani, kim hikoya tuzishga qiziqayotgani, kim obrazlı fikrlayotgani va kim o'z fikrini ifodalashda qiynalayotganini kuzatadi.

Harakatlı o'yinlar ham qiziqishni aniqlashda e'tibordan chetda qolmaslıgı kerak. Boshlang'ich sinf o'quvchilari orasida harakat orqali o'rganishga moyil bolalar ko'p uchraydi. "Top va yugur", "Belgini tanla", "Shaklnı top", "Ranglar bo'yicha guruhlan", "Tabiat obyektlarını ajrat" kabi o'yinlar orqali bola bilimni harakat bilan bog'laydi. Bunday o'yinlarda faol qatnashadigan o'quvchilar amaliy, jismoniy va ko'rgazmalı faoliyat orqali yaxshiroq o'rganishi mumkin.

Musobaqalı o'yinlar o'quvchilarning natıjaga intilishi, tezkor fikrlashi va raqobatga munosabatını aniqlaydi. Biroq bu turdagi o'yinlardan ehtiyotkor foydalanish kerak. Chunki ayrim o'quvchilar musobaqada faol bo'lsa, boshqalari yutqazishdan qo'rqib chekinishi mumkin. Shuning uchun o'qituvchi faqat g'oliblarnı emas, ishtirok, harakat, fikr bildirish va urinishni ham rag'batlantirishi lozim. Aks holda o'yin qiziqishni aniqlash o'rniga ayrim bolalarda o'ziga ishonchsizlikni kuchaytiradi.

Guruhlı o'yinlar o'quvchilarning hamkorlikka bo'lgan qiziqishini aniqlashga xizmat qiladi. Guruhda kim tashabbus ko'rsatadi, kim boshqalarnı tinglaydi, kim vazifani bajarmay chetda qoladi, kim kelishuvga yordam beradi — bularning barchasi o'quvchining ijtimoiy qiziqishlari haqida ma'lumot beradi. Masalan, "Birgalikda ertak tuzamiz", "Jamoaviy rasm", "Guruhda masala yechish", "Tabiatni asrash rejasi" kabi o'yinlarda o'qituvchi nafaqat yakuniy natıjani, balki jarayonni ham kuzatishi kerak.

O‘yin texnologiyalaridan foydalanish orqali qiziqishni aniqlashda kuzatuv varaqasi yuritish foydali. Unda o‘quvchining qaysi o‘yinda faol qatnashgani, qanday rolni tanlagani, individual yoki guruhda faolroq bo‘lgani, nutqiy, mantiqiy, ijodiy yoki harakatli topshiriqlardan qaysi biriga qiziqqani qayd etiladi. Masalan, jadvalda “matematik o‘yinlarda faollik”, “nutqiy o‘yinlarda ishtirok”, “rolli o‘yinda tanlagan roli”, “ijodiy takliflar”, “guruhdagi muloqot”, “qiyinchilikka munosabat” kabi ustunlar bo‘lishi mumkin. Bu oddiy kuzatuv keyingi darslarda individual yondashuvni tashkil etishga yordam beradi.

Biroq bir marta o‘tkazilgan o‘yin asosida o‘quvchi haqida yakuniy xulosa chiqarish noto‘g‘ri. Bola o‘sha kuni charchagan, tortingan, guruhidan norozi bo‘lgan yoki topshiriqni tushunmagan bo‘lishi mumkin. Shuning uchun qiziqishni aniqlash muntazam, turli o‘yinlar va turli fanlar kesimida olib borilishi kerak. Faqat shunda o‘qituvchi o‘quvchining haqiqiy moyilliklarini aniqlay oladi.

O‘yin orqali aniqlangan qiziqish keyingi ta‘lim jarayonida ishlatilmasa, uning foydasi kamayadi. Masalan, o‘qituvchi bir o‘quvchining hikoya tuzishga qiziqishini sezsa, unga matn yaratish, ertak davom ettirish, og‘zaki taqdimot kabi topshiriqlarni ko‘proq berishi mumkin. Matematik o‘yinlarda faol o‘quvchiga mantiqiy masalalar, hisoblash o‘yinlari, boshqotirmalar tavsiya etiladi. Tabiatga oid rolli o‘yinlarda faol bola kichik ekologik loyiha yoki kuzatish topshirig‘iga jalb qilinadi. Ana shunda o‘yin diagnostika vositasidan rivojlantiruvchi vositaga aylanadi.

Xulosa. Boshlang‘ich ta‘limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o‘quvchilar qiziqishini aniqlash samarali pedagogik yo‘nalish hisoblanadi. Chunki o‘yin bolaning tabiiy faoliyati bo‘lib, unda o‘quvchi o‘zini erkinroq namoyon qiladi. O‘yin jarayonida uning fanlarga, faoliyat turlariga, muloqot shakllariga, ijodiy topshiriqlarga va guruhli ishlarga bo‘lgan qiziqishi ko‘rinadi.

Didaktik o‘yinlar fanlarga bo‘lgan qiziqishni, rolli o‘yinlar ijtimoiy va kommunikativ moyillikni, ijodiy o‘yinlar tasavvur va kreativlikni, harakatli o‘yinlar amaliy faoliyatga qiziqishni, guruhli o‘yinlar esa hamkorlik va jamoaviy ishlashga

munosabatni aniqlash imkonini beradi. Biroq o‘yin maqsadli tashkil etilishi, o‘qituvchi kuzatuv bilan birga olib borilishi va natijalar pedagogik tahlil qilinishi shart.

L.S. Vygotskiy, D.B. Elkonin, J. Piaget, A.N. Leontyev va Sh.A. Amonashvili qarashlari shuni ko‘rsatadiki, o‘yin bola rivojlanishining tabiiy va kuchli vositasidir. Demak, boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalari faqat qiziqarli metod emas, balki o‘quvchini tushunish, uning qobiliyatini aniqlash va individual rivojlanish yo‘lini belgilashga xizmat qiladigan muhim pedagogik vositadir.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Vygotsky L.S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978.
2. Elkonin D.B. *Psixologiya igry*. Moskva: Pedagogika, 1978.
3. Piaget J. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge, 2001.
4. Leontyev A.N. *Faoliyat. Ong. Shaxs*. Moskva: Politizdat, 1975.
5. Amonashvili Sh.A. *Insonparvar pedagogika asoslari*. Moskva: Amrita-Rus, 2002.
6. Abdullayeva B.S. *Boshlang‘ich ta’limda zamonaviy pedagogik texnologiyalar*. Toshkent: Fan va texnologiya, 2020.
7. Ishmuhamedov R., Yuldashev M. *Ta’lim va tarbiyada innovatsion pedagogik texnologiyalar*. Toshkent: Nihol, 2016.