

CHIZMACHILIK FANINI O'QITISHDA DIDAKTIK O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH.

O'rinova Shoxista Baxtiyor qizi

Surxondaryo viloyati pedagoglarni yangi

metodikalarga o'rgatish milliy markazi Amaliy fanlar va

maktabdan tashqari ta'lim metodikasi kafedrası o'qituvchisi

E-mail: orinovas984@gmail.com

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada didaktik o'yinlarni o'tkazish texnologiyasi. O'qituvchi avvaldan har bir darsni ma'lum bo'laklarga bo'lib chiqishi va qaysi bo'lakda nima o'tish (o'qitish) hamda u nimadan iborat ekanligini belgilab chiqishi lozim. Bu esa o'quvchilarning ko'nikmalarini rivojlantirish, nazariy bilimlarni amaliyotga tatbiq etish va ularni hayotiy muammolarga tatbiq qilishga yordam beradi.

Kalit so'zlar: didaktik o'yin, chizma, pedagogika, kreativ, interaktiv, kontent, mustaqil ta'lim, elektron resurs va elektron test.

Ma'lumki, bolalar jim o'tirolmaydilar, ular doimo harakatda bo'ladilar, ya'ni o'ynaydilar. O'yin bolalarning tabiiy hamrohi bo'lib, ularga olam-olam hayojonli quvonch keltiradi. Bolalar o'yinlar orqali dunyoni, ya'ni tevarak – atrofni o'rganadi, shu bilan bir qatorda ma'lum darajadagi tarbiyani ham oladi. O'yin orqali mehnat qilishga o'rganadi. O'yin davomida o'zining sevgan qahramoni obraziga kirib, o'zida haqqoniylik, yolg'on gapirmaslik, zehn o'tkirlik, chaqqonlik, kuchli bo'lishlik, bardosh berishlik, tez topqirlik, g'alaba qilishga intilish kabi fazilatlarini tarbiyalaydi.

O'yin qoidalari asrlar davomida xalq tomonidan qonunlashtirilib ularning tarbiyaviy ahamiyatiga ko'p e'tibor berilgan. Shuning uchun maroq bilan ko'p o'ynaydigan bolalar zehni o'tkirligi bilan boshqalardan ajralib turadi.

Umuman olganda, o'yinni go'dak boladan tortib mo'ysafitgacha o'ynashi mumkin. O'yinlarni odamlar o'z yoshiga qarab tanlashadi. Yosh bolalar ko'proq harakat bilan bog'liq o'yinlarni tanlashadi. Chunki, ularning o'sishi, ulg'ayishi buni talab qiladi. Yoshi ulg'aygan sari odamlar asta-sekin ko'proq fikr yuritadigan o'yinlarni tanlashadi.

Talabalarning yuqoridagi fazilatlarini o'rganib, chizmachilik darslariga o'yin elementlarini kiritish lozim. An'anaviy dars jarayonida talabalarning zerikishlarini, charchashini sezish bilan o'qituvchi 5-6 minutlik mavzuga bag'ishlangan o'yin



o'tkazishi lozim. Chizmachilikdan o'tkaziladigan har bir o'yin o'ziga hos ijodiy yondoshishni talab qiladi. Bu yerda o'qituvchi sinfdagi barcha talabalarning diqqatini o'tkaziladigan qisqa muddatli o'yinga jalb qila bilishi katta ahamiyatga ega. O'yinda talaba faol ishtirok etishga, fikr yuritishga, mulohaza qilishga qilgan harakatlari ularning butun his tuyg'ularini ishga soladi. O'yinli qiziqarli va jonli o'tishga ko'p jihatdan o'qituvchining mahoratiga bog'liq hisoblanadi.

Agar o'qituvchi bolalar psixologiyasiga monand yo'l tutib, ular bilan o'ynasa, ya'ni ularning yoshiga hos bo'lgan o'yin elementlardan foydalansa, oliy toifali chizmachilik o'qituvchilarning aytishicha, har bir dars kichik – kichik o'yinlardan tashkil topgan bo'lsa, albatta dars jonli, qiziqarli, mahsulli o'tadi.

Didaktik o'yinlar oddiydan asta – sekin murakkablashtirib tuzilgan bo'lishi, talabalarning aqliy faoliyatini faollashtirishga mo'ljallangan bo'lishi lozim. Didaktik o'yinlar orqali talabalarda quyidagi faoliyatlarni rivojlantirishga e'tibor qaratiladi:

– sekin-asta turli didaktik masalalarni kiritish yo'li bilan aqliy faoliyatidagi ijobiy o'zgarishlarni shakllantiradi;

– aqliy faoliyatida o'yinga bo'lgan qiziqishni rivojlantiradi;

– bitta o'yin chegarasida qator aqliy masalalar majmuasini o'stiradi;

– barcha o'ynayotganlarning hissiy va intellektual tuyg'ularini bitta maqsadga yo'naltiradi;

– talabalarda tartiblilik, tashkilotchilik, maqsad sari intiluvchanlik hislarini tarbiyalaydi. Bunday muammolarni yangi darajada qabul qilish talabalar ongida ko'plab kelayotgan turli axborotlarni singdira olishga olib keladi.

Didaktik o'yinlarni o'tkazish texnologiyasi. O'qituvchi avvaldan har bir darsni ma'lum bo'laklarga bo'lib chiqishi va qaysi bo'lakda nima o'tish (o'qitish) hamda u nimadan ibotat ekanligini belgilab chiqishi lozim. Shunda dars jarayonida o'quvchilarning zerikayotgani, charchayotganligini yoki psixologik o'zgarishlarini sezishi bilan o'quvchilarning o'quv faoliyatiga yangi mazmun kiritish maqsadida mavzuga moslashtirilgan qisqa muddatli didaktik o'yin kiritish zarur bo'ladi. Shunda, o'quvchilarning diqqati yangiliklarga qaratilgan bo'lib, ularning faolligi oshadi. Shunday vaziyatda taklif etilgan o'yin yordamida o'tilayotgan mavzuni o'z vaqtida to'la o'zlashtirilishiga imkon yaratiladi¹.

Masalan, chizmalarni o'qishga bag'ishlangan darsda model va boshqa ko'rsatmali qurollar yordamida modelning berilgan ikkita ko'rinishi bo'yicha uchunchi

¹ Toshpulatov Faxriddin Urolovich CHIZMACHILIK (Geometrik chizmachilik) "KAMOLOT" nashriyoti Buxoro 2023



ko'rinishini aniqlash bosqichlarda tushuntirilgandan keyin o'quvchilarning olgan bilimlarini tekshirish maqsadida qisqa muddatli didaktik o'yin "Kim tez tuzadi" taklif qilinsa, o'quvchilar tomonidan mavzuni qanday o'zlashtirganliklarini amaliy sinab ko'rish imkoniyatiga ega bo'ladi.

1 – o'yin. "Solishtirib aniqlash" didaktik o'yini.

O'yinning sharti. Detallarning ko'rinishlari va yaqqol tasvirlarini o'zaro solishtirish yo'li bilan chizmalarni o'qishga o'rgatish.

Maqsad. O'quvchilarga detallarning ko'rinishlari va yaqqol tasvirlarini o'zaro solishtirish yo'li bilan chizmalarni o'qishni o'rgatish. Ularda tahlil, sintez, taqqoslash va fikrlash qobiliyatlarini, chizmalarni o'qish ko'nikmalarini mustahkamlash.

Jihozlar. Bitta A1 formatda 4 ta detalning ko'rinishlari, xuddi shunday formatda esa o'sha detallarning yaqqol tasvirlari chizilgan ikkita plakat. plakatdagi har bir detalning ko'rinishlari burchagiga 1, 2, 3, 4 raqamlari yozib qo'yiladi, yaqqol tasvirlariga A, B, C, D harflari bitiladi. Chizmalardagi 1 raqamiga A harfi to'g'ri kelmaydigan, ya'ni chalkashtirilgan holda yoziladi. Bunday plakatlar turi bir nechtdan bo'lsa, sinfdagi barcha o'quvchilarning o'yinda ishtirok etish imkoniyati yaratiladi.

O'yinning tafsiloti. O'qituvchi doskaga ikkita o'quvchini chaqirib, ulardan bittasiga yaqqol tasvir chizilgan A detalning ko'rinishlarini topish va doskaga yozib qo'yishni buyuradi. Ikkinchi o'quvchiga esa ko'rinishlari tasvirlangan detalning yaqqol tasvirini topib sinf doskasiga yozib qo'yishni buyuradi. Har qaysi o'quvchi o'zicha mulohaza yuritadi va masalan, birinchi A va 4 ni bir-biriga mos, ular bitta detalning yaqqol tasviri va ko'rinishlari deb, A4 ni yozib qo'yadi. Ikkinchi o'quvchi ham shunday fikrlab, aytaylik 1B ni yozib qo'yadi. Boshqa o'quvchilar ham o'yin shartiga javobni ana shu yo'sinda bajaradilar.

O'qituvchi o'yinni yakunlab, to'g'ri topgan o'quvchilarni g'olib deb e'lon qiladi.

Eslatma. O'yindan oldin bitta va ikkita ko'rinishlar orqali tasvirlanadigan detallar bilan mashqlar o'tkazib, o'quvchilarda bir oz ko'nikma hosil qilish, shundan keyin ikkita va uchta ko'rinishli detallarni qo'llash yaxshi natija beradi. O'quvchilarning hamma yozuvlaridagi xatolari tushuntirilishi kerak. Vaqtning tejash uchun o'quvchilarga javob topishga ozgina fursat berish paytida "birdan beshgacha sanayman" deb ogohlantirish lozim.

2- o'yin. "O'ylab top" didaktik o'yini.

O'yinning sharti. Detalning berilgan ikkita ko'rinishiga qarab uchunchi ko'rinishini topish.



Maqsad. O'quvchilarga chizmalarni o'qish va uning ko'rinishlarini tahlil qilishni, ziyraklik va topqirlikni o'rganish. Ularda chizmalarni o'qish ko'nikmalarini takomillashtirish.

Jihozlar. Detallarning ikkitadan ko'rinishlari sinfdagi hamma o'quvchilarga yaqqol ko'rinadigan kattalikda tasvirlangan plakat – chizmalar. Har bir bosh ko'rinishlar yoniga uchunchi ko'rinishni joylashtirish uchun moslamalar (karmonchalar). Maskur detallarning uchunchi ko'rinishlari chizilib aralashtirib qo'yiladi. O'quvchilar detallarning uchunchi ko'rinishlarini aniqlash paytida ularga ko'maklashish maqsadida, shu detallarning yaqqol tasvirlari yoki modellari tayyor qilinib, yashirib qo'yiladi.

O'yinning tafsiloti. Detallarning ikkita ko'rinishlari tasvirlangan chizma doskaga ilib qo'yiladi. O'qituvchi birini chaqirib, chizmalar ichidan bitta detalning uchunchi ko'rinishini tez topib berishni so'raydi. O'quvchi esa chizmalar orasidan detalning ikkita ko'rinishini o'qib, unga mos uchunchi ko'rinishni topadi va chizmadagi moslamaga joylashtiradi. O'yin shu tatibda davom ettiriladi. O'yin paytida o'quvchilar detallarning uchunchi ko'rinishini topishda qiynlasalar, ularga oldin yashirib qo'yilgan yaqqol tasvirlari yoki modellari ko'rsatiladi va bular ichidan shu ikkita ko'rinishga mos keladigan detalni ko'rsatish so'raladi. Agar o'quvchi to'g'ri topa olsa, detalning uchunchi ko'rinishini aniqlash osonlashadi. O'qituvchi vazifani tez va to'g'ri bajargan o'quvchilarni g'oliblar deb e'lon qiladi.

Eslatma. O'yinni baholashdan oldin bir-biridan katta farq qiladigan detallar tanlanib, ularning ikkitadan ko'rinishlari orqali uchunchi ko'rinishlarini aniqlash mashq qilinsa, keyinchalik detallarning farqi kamaytirilib boriladi va detalning uchunchi ko'rinishini topish osonlashadi. Mashq uchun tanlangan detallarni asta – sekin murakkablashtirib borishga e'tibor berish tavsiya etiladi.

3-o'yin. “Eng to'g'risini topish” didaktik o'yin.

O'yinning sharti. Detalning yaqqol tasviriga mos bir nechta ko'rinishlari orasidan eng to'g'risini topish (2.1-chizma).(9-ilova)

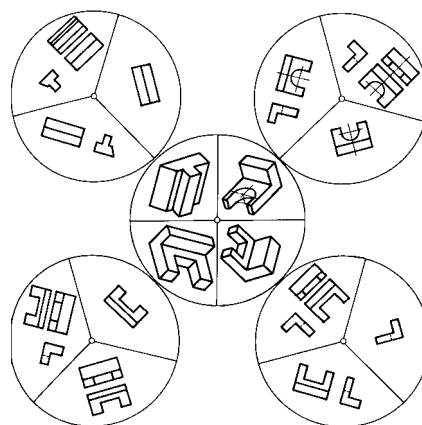
Maqsad. O'quvchilarda chizmalarni o'qish va tahlil qilish masalalarini takomillashtirish, standart talabiga doir bilimlarni tarkib toptirish.

Jihozlar. Diametri 250 mm li beshta doira yasaladi va bittasining diametri to'rtga, qolganlari uchga bo'linadi va markazi bilan tutashtirilib sektorlari hosil qilinadi. To'rt sektorli doiraga to'rtta turli detallarning chizilgan yaqqol tasvirlari qo'yiladi. Uchta sektorli doiralarga har bir detalning uch xil variantdagi ko'rinishlari chizib chiqiladi (1-chizma). To'rt sektorli doiraga qo'zg'almas, qolganlari unga urinadigan hamda



aylanadigan qilib joylashtiriladi. Uch sektorli doiralardagi ko‘rinishlar markazdagi detallarga mos keladigan vaziyatda joylashtirilishi lozim.

O‘yinning tafsiloti. O‘qituvchi o‘rtadagi qo‘zg‘almas doiraga chizilgan to‘rt xil detalning yaqqol tasvirlarini ko‘rsatib, atrofidagi aylanadigan doiralarda tasvirlangan uch xil variantdagi ko‘rinishlar ichidan eng to‘g‘ri, standart talabidagi ko‘rinish (lar)ni topib, o‘rtadagi detalning yaqqol tasviriga moslab aylantirib qo‘yish lozimligi tushuntiriladi. Bu vazifani bajarishda chizmachilikdagi ko‘rinishlarga oid barcha standart talablarni qondiradigan variant tanlanishi zarurligi ta’kidlanadi. O‘quvchilar uch xil ko‘rinishda tasvirlanganlar ichidan eng to‘g‘ri variantni topishga qiynalsalar, ularga standart talabini, ya’ni detalni eng kam ko‘rinish orqali tasvirlashga ahamiyat berish kerakligi eslatib o‘tiladi. Detailarning yaqqol tasvirlariga mos eng to‘g‘ri ko‘rinishlarni birinchi bo‘lib aniqlagan o‘quvchi g‘olib hisoblanadi.²



1-chizma

Umumiy xulosa chizmachilik darslarida hamkorlikda o‘qitish texnologiyalaridan foydalanish haqida umumiy ma’lumotlar berildi.

Chizmachilik fanini o‘qitishda didaktik o‘yin texnologiyalaridan foydalanish usullari ko‘rsatildi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Sh.K.Murodov va boshqalar. Chizma geometriya. Toshkent, “Moliya-iqtisod”, 2006.
2. Toshpulatov Faxriddin Urolovich, Naqqoshlik [Matn] : o‘quv qo‘llanma. - Buxoro: “BUXORO DETERMINANTI” MCHJning Kamolot nashriyoti, 2022.-144 b.

² Xalimov M.K. “Chizma geometriya va muhandislik grafikasi”. –T.: “Voriz”. 2013-y.





3. O. Meyliev, & K. Gofurova (2023). PRIORITY DIRECTIONS FOR THE DEVELOPMENT OF A "GREEN ECONOMY" IN UZBEKISTAN. Science and innovation, 2 (A8), 117-122. doi: 10.5281/zenodo.8298676
4. R.Ishmuhamedov, A.Abduqodirov,A.Pardaev. Tarbiyada innovatsion texnologiyalar.T.,2010
5. Xalimov M.K. “Chizma geometriya va muhandislik grafikasi”. –T.: “Voris”. 2013-y.

