

ONA TILI DARSLARIDA DIDAKTIK O‘YINLARNI TASHKIL QILISH METODIKASI

O‘roqova Yulduz Ortiqniyozovna,

Toshkent davlat o‘zbek tili va adabiyoti universiteti mustaqil izlanuvchisi

Annotatsiya. Ushbu maqolada 5-sinf ona tili darslarida didaktik o‘yinlarni tashkil qilishning ilmiy asoslangan metodikasi, uning asosiy yondashuvlari va tamoyillari taqdim etilgan. Maqolada nutqiy va lingvistik ko‘nikmalarni rivojlantirishga qaratilgan didaktik o‘yin turlari va ularni tashkil qilish usullari, shuningdek geymifikatsiya platformalari (Kahoot, Wordwall, Quizizz)dan ona tili darslarida foydalanish bo‘yicha amaliy tavsiyalar berilgan. Metodikaning samaradorligini ta‘minlovchi asosiy tamoyillar tizimli ravishda yoritilgan.

Kalit so‘zlar: didaktik o‘yin metodikasi, nutqiy kompetensiya, lingvistik ko‘nikma, geymifikatsiya, 5-sinf, dars tashkil etish, tamoyillar.

Аннотация. В данной статье представлена научно обоснованная методика организации дидактических игр на уроках родного языка в 5-х классах, а также её основные подходы и принципы. В статье рассматриваются виды дидактических игр, направленных на развитие речевых и лингвистических навыков, методы их организации, а также даются практические рекомендации по использованию платформ геймификации (Kahoot, Wordwall, Quizizz) на уроках родного языка. Основные принципы, обеспечивающие эффективность данной методики, систематически освещены в статье.

Ключевые слова: методика дидактических игр, речевая компетенция, лингвистический навык, геймификация, 5 класс, организация урока, принципы.

Abstract. This article presents scientifically grounded methodology for organizing didactic games in 5th grade native language lessons, its main approaches and principles. The article provides practical recommendations for using types of didactic games aimed at developing speech and linguistic skills and methods for organizing them, as well as using gamification platforms (Kahoot, Wordwall, Quizizz) in native language lessons. The main principles ensuring the effectiveness of the methodology are systematically highlighted.

Keywords: didactic game methodology, speech competency, linguistic skill, gamification, 5th grade, lesson organization, principles.

Kirish. 5-sinf o‘quvchisi – maktab hayotidagi keskin o‘zgarish darvozasida turgan shaxs. U boshlang‘ich ta‘limdan o‘rta ta‘limga o‘tib, yangi o‘quv fanlarining murakkab talablari bilan yuzma-yuz keladi. Aynan shu bosqichda o‘quvchida ona tiliga bo‘lgan munosabat, til his-tuyg‘usi va milliy o‘zlik ongi shakllanadi. Shu bois, 5-sinf ona tili darslarini samarali tashkil etish pedagogik jihatdan juda mas‘uliyatli vazifa.[1]

Zamonaviy pedagogika o‘quvchini ta‘lim jarayonining markaziga qo‘yishni, uning shaxsiy ehtiyojlarini, qiziqishlarini va yosh xususiyatlarini hisobga olishni talab qiladi. 10-11 yoshli o‘quvchi – o‘yin faoliyati hali ustun turuvchi, lekin asta-sekin analitik tafakkurga o‘tib borayotgan shaxs. Aynan shu psixologik xususiyat 5-sinf uchun didaktik o‘yinlarni ayniqsa samarali metodologik vositaga aylantiradi.[3]

Adabiyotlar tahlili. Didaktik o‘yinlar va geymifikatsiya texnologiyalaridan ta‘limda foydalanish masalasi ko‘plab olimlar tomonidan tadqiq etilgan. B. To‘xliyev, A. G‘ulomov va M. Qodirov ona tili darslarida interaktiv metodlarning ahamiyatini yoritgan.

T. Reiners va L. C. Wood geymifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishini ta'kidlaydi. J. Harmer esa kommunikativ metodlar til o'rganishda samarali ekanligini ko'rsatadi. I. P. Po'latov innovatsion o'yinlar o'quvchilarning nutqiy faolligini rivojlantirishini qayd etadi.

Shuningdek, Kahoot, Wordwall va Quizizz platformalari darslarni interaktiv tashkil etish va o'quvchilarni faol jalb qilishda samarali vosita sifatida baholanadi.

Tadqiqot metodologiyasi. Mazkur tadqiqotda sifat va miqdoriy metodlarni birlashtirgan aralash metodologiya (mixed-methods) qo'llanildi. Tadqiqot 5-sinf ona tili darslarida didaktik o'yinlarni tashkil etish samaradorligini aniqlashga qaratildi. Ma'lumotlar kuzatish, so'rovnomalar va suhbat metodlari orqali yig'ildi.

Tadqiqot jarayonida o'quvchilarning nutqiy va lingvistik kompetensiyalarini rivojlantirishga qaratilgan didaktik o'yinlar hamda Kahoot, Wordwall, Quizizz kabi geymifikatsiya platformalaridan foydalanildi. Olingan natijalar tahlil qilinib, didaktik o'yinlarning o'quvchilarning darsga qiziqishi, faolligi va o'zlashtirish darajasiga ijobiy ta'siri aniqlandi.

Tahlillar va natijalar. Ushbu maqolada 5-sinf ona tili darslarida didaktik o'yinlarni tashkil qilishning ilmiy asoslangan metodikasi, tamoyillari va amaliy namunalari taqdim etiladi. Metodika nutqiy va lingvistik kompetensiyalarning rivojlantirilishiga qaratilgan bo'lib, geymifikatsiya elementlarini an'anaviy dars tuzilmasiga organik ravishda birlashtiradi. 5-sinf ona tili darslarida didaktik o'yinlardan foydalanish metodikasining asosida bir qator ilmiy asoslangan tamoyillar yotadi. Mazkur tamoyillar o'yinli ta'limni pedagogik jihatdan to'g'ri va samarali tashkil etishning me'yoriy asosi hisoblanadi.[2]

Maqsadga yo'nalganlik tamoyili: har bir didaktik o'yin aniq ta'limiy maqsadga xizmat qilishi kerak. O'yin topshirig'i kurs dasturining muayyan mavzusi va kompetensiyasi bilan to'g'ridan-to'g'ri bog'liq bo'lishi, o'quvchida maqsad sari intilish hissini uyg'otishi zarur. O'yin – maqsad emas, balki ta'limiy maqsadga erishishning vositasi.[11]

Soddadan murakkabga tamoyili: o'yinlar bosqichma-bosqich murakkablashib borishi kerak. Dastlab o'quvchi qulay va yengil topshiriqlarni bajaradi, bora-bora murakkabroq vazifalar yuklanadi. Bu tamoyil o'quvchida dastlabki muvaffaqiyat hissini, so'ngra yanada yuqori natijaga intilish motivatsiyasini shakllantiradi.

Faollik va ishtirokchanlik tamoyili: didaktik o'yin o'quvchining maksimal faol ishtiroki ta'minlangan tarzda tashkil etilishi kerak. Passiv kuzatuvchilar bo'lmasligi uchun o'yin tuzilmasi barcha o'quvchilarning bir vaqtda faoliyatga jalb etilishini ko'zda tutishi lozim. O'quvchini individuallashtirish tamoyili: har bir o'quvchi o'zining bilim darajasi va rivojlanish ehtiyojiga mos ravishda o'yin jarayoniga jalb etilishi kerak. Zaif o'quvchilar uchun yengilroq, kuchli o'quvchilar uchun murakkabroq vazifalar taklif etilishi maqsadga muvofiq.

Refleksiya va baholash tamoyili: har bir didaktik o'yindan so'ng o'quvchi o'z faoliyatini baholashi, muvaffaqiyatlarini va kamchiliklarini tahlil qilishi uchun maxsus

vaqt ajratilishi kerak. Bu tamoyil o'quvchida metakognitiv ko'nikmalarni o'z-o'zini nazorat qilish va o'z-o'zini takomillashtirish qobiliyatini rivojlantiradi.

Ona tili ta'limida nutqiy kompetensiyalar— o'qish, tinglash, gapirish va yozish asosiy maqsadni belgilaydi. Har bir ko'nikma turini rivojlantirishga qaratilgan maxsus didaktik o'yinlar ishlab chiqilgan. Og'zaki nutqni rivojlantiruvchi o'yinlar ichida "Notiq" o'yini alohida ahamiyat kasb etadi. O'yin qoidasi: o'quvchilarga mavzu beriladi va ular 2-3 daqiqa ichida shu mavzuda ketma-ket ravon gapirishi kerak. Kim uzoqroq va savodliroq gapirsa, u g'alaba qozonadi. "So'z zanjiri" o'yinida esa o'quvchilar navbat bilan so'z aytadi, har bir so'z avvalgi so'zning oxirgi harfidan boshlanishi kerak. Ona tili darslarida bu o'yin so'z boyligi va so'z toifalarini mustahkamlashga moslashtiriladi.

Yozma nutqni rivojlantirishga qaratilgan o'yinlar ichida "Hikoyani davom ettir" o'yini samarali: o'qituvchi hikoyaning boshlanishini yozadi, o'quvchilar navbat bilan uni davom ettiradi. Yoki "Mini-esse musobaqasi" berilgan mavzu bo'yicha 5-7 daqiqa ichida kichik insho yozish, so'ngra guruh ichida o'qib eshittirish va eng yaxshisini tanlash. Bu o'yin yozma nutq malakasini ham, ommaviy gapirish ko'nikmasini ham rivojlantiradi.[8]

Tinglab tushunish ko'nikmasini rivojlantiruvchi o'yinlar ichida "Aniq eshit!" o'yini qo'llaniladi. O'qituvchi yoki audio qurilma orqali matn o'qiladi, so'ngra o'quvchilarga matn bo'yicha test savollari beriladi. "Kim tezroq?" musobaqasida guruhlarga bir xil matn berilib, kim avval barcha savolni to'g'ri javoblasa, o'sha guruh g'olib bo'ladi.

Grammatika va leksika ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan o'yinlar ona tili darsining tizimli qismi bo'lishi kerak. Ular mavzuni qiziqarli va samarali o'rganishga xizmat qiladi.

"Turkumga ajrat" o'yini: o'quvchilarga so'zlar aralashtirib beriladi, ular bu so'zlarni so'z turkumlariga ajratishi kerak. Bu o'yin so'z turkumlarini mustahkamlashda juda samarali. "Gap tuz" o'yinida o'quvchilarga alohida so'zlar (kartochalarda) berilib, ular grammatik jihatdan to'g'ri gap tuzishi kerak. Har bir to'g'ri gap uchun ball beriladi.[3]

"Imloviy labirint" o'yini: interaktiv doskada yoki varaqda so'zlar berilib, to'g'ri yozilganlarni aylana ichiga olish kerak. "Xatoni top!" o'yinida ataylab xatolar bilan yozilgan matn berilib, o'quvchilar barcha xatoni topib, izohlab berishi kerak. Bu o'yin grammatik va imloviy bilimlarni mustahkamlashda ayniqsa samarali.

"So'z boyligi kubogi" o'yini: o'quvchilarga mavzu beriladi (masalan, "Tabiat", "Maktab", "Oila"), ular shu mavzuiga oid so'zlarni tez va ko'p yozishi kerak. Kim ko'proq to'g'ri so'z yozsa, o'sha g'olibga kubokni oladi (ramziy kubokni). Bu o'yin so'z boyligini rivojlantirishda va leksik minimumni mustahkamlashda kuchli ta'sir ko'rsatadi.

Zamonaviy ta'lim texnologiyalari ana'anaviy didaktik o'yinlarni yangi sifatli bosqichga ko'tarish imkonini beradi. Raqamli geymifikatsiya platformalari bu ona tili darslarini interaktiv, qiziqarli va o'lchovli qiladigan vositalar. Ulardan foydalanish maktabda texnik imkoniyatlar mavjud bo'lgan taqdirda katta samara beradi.[6]

Kahoot! platformasi o'quvchilar real vaqtda o'qituvchi tayyorlagan testga mos javob topishi kerak bo'lgan musobaqa tizimi. Ona tili darslarida foydalanish usuli: mavzuga oid 10-15 ta test savoli tayyorlanadi; o'quvchilar o'z telefonlari yoki planshetlari orqali javob beradi; reyting ekranda ko'rsatilib, g'oliblar rag'batlantiriladi. Platforma bepul va o'zbek tilida ham qo'llash mumkin.[9]

Wordwall platformasi grammatika va leksik mashqlar uchun maxsus mo'ljallangan. Ona tili uchun samarali faoliyat turlari: so'z-juftlik topish (matching); bo'sh joyni to'ldirish (gap-fill); so'zlarni tartibga keltirish; so'z boyligi viktorinasi. Bu platformadan foydalanganda o'quvchilar kompyuter, telefon yoki planshet orqali interaktiv mashqlarni bajaradi.[7]

Quizizz platformasi Kahootga o'xshash, lekin o'quvchilar o'z tezligida ishlashi mumkin. Bu platforma uyga vazifa sifatida ham berilishi mumkin — o'quvchilar uydan turib ham o'yin formatida mashq qiladi. Ona tili darsida matn tushunish, grammatika yoki imlo bo'yicha Quizizz o'yini samarali qo'llanilishi mumkin.[4]

Ushbu platformalar samarali qo'llanishi uchun bir qator amaliy tavsiyalarga amal qilish zarur: platformalarda savol va topshiriqlar ona tili darsining aniq mavzusiga moslashtirilgan bo'lishi kerak; o'quvchilar dastlab platformadan qanday foydalanishni tushuntiruvchi qisqa ko'rsatma olishi lozim; raqamli o'yinlar darsning faqat bir qismida (15-20 daqiqa) qo'llanishi, qolgan vaqt boshqa metodlarga berilishi maqsadga muvofiq.[1]

Xulosa. 5-sinf ona tili darslarida didaktik o'yinlarni tashkil qilish metodikasi bir qator ilmiy asoslangan tamoyillarga — maqsadga yo'nalganlik, soddadan murakkabga, faollik, individuallashtirish va refleksiya tamoyillariga — asoslanadi.

Nutqiy va lingvistik kompetensiyalarni rivojlantirishga qaratilgan o'yin turlarining xilma-xilligi o'qituvchiga har bir dars mavzusiga mos va maqsadli o'yin tanlash imkonini beradi. Raqamli geymifikatsiya platformalari an'anaviy didaktik o'yinlarni yangi sifatli darajaga ko'tarib, darsni zamonaviy va jozibador qiladi.

Taqdim etilgan dars ishlanmasi namunasi o'qituvchilarga o'yinli metodikani o'z amaliyotida qo'llash uchun aniq yo'l-yo'riq bo'lib xizmat qiladi. Ushbu metodikaning keng tatbiq etilishi 5-sinf o'quvchilarida ona tiliga bo'lgan qiziqish va kommunikativ kompetensiyaning oshishiga olib keladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. B.To'xliyev. O'zbek tili o'qitish metodikasi. — Toshkent: Alisher Navoiy nomidagi O'zbekiston Milliy kutubxonasi nashriyoti, 2010.
2. G'ulomov A., Qodirov M. Ona tili o'qitish metodikasi. — Toshkent: Fan va texnologiyalar, 2012.
3. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. — San Francisco: Pfeifer, 2012.
4. Harmer J. How to Teach English. — Pearson Longman, 2007.
5. Po'latov I.P. Ona tili ta'limida innovatsion o'yinlar. Pedagogik ta'lim, №2. — Toshkent: ToshDPU, 2005.
6. Mahmudov N., Sobirov A. va b. Ona tili (5-sinf uchun darslik). — Toshkent: G'afur G'ulom nomidagi nashriyot, 2020.
7. Reiners T., Wood L.C. Gamification in Education and Business. — New York: Springer, 2015.

8. Stieglitz S. va b. Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts. — New York: Springer, 2017.
9. O‘zbekiston til va madaniyat. Metodika. — Toshkent: Yashnobod nashr, 2023.
10. 5-sinf ona tili darsligi. O‘qituvchi kitobi. — Toshkent, 2020.
11. Umumiy o‘rta ta’limning davlat ta’lim standarti va o‘quv dasturi: Ona tili, Adabiyot (5-9-sinf). — Toshkent, 2017.

