

SAVOD O'RGATISH (ALIFBE DAVRI) DARSLARIDA DIDAKTIK
O'YINLARDAN OQILONA FOYDALANISH.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7831417>

Turakulova Hilola Yax`yoyevna

Samarqand shahar boshlang`ich

ta`lim fani o`qituvchisi

Kudratova Zilola Samaraliyevna

O`zbekiston-Finlandiya pedagogika

Instituti 2 bosqich talabasi

Abstract: *In this article, you will learn how to engage younger students in mother tongue science and reading literacy through games, and how to quickly teach new topics. Quick guide on how to play.*

Аннотация: *В этой статье вы узнаете о том, как привлечь младших школьников к науке о родном языке и читательской грамоте через игры, и как быстро обучать новым темам. Краткое руководство, как играть.*

Annotatsiya: *Ushbu maqolada yosh o`quvchilarni o`yinlar orqali Alifbe faniga qanday jalb qilish, yangi mavzularni qanday tezda o`rgatish usullari haqida bilib olasiz. O`yin usullari bo`yicha qisqacha qo`llanma.*

Kalit iboralar: *kommunikativ aloqadorlik, usullar, motivatsiya, metodik o`yin, qiziqarli o`yinlar, so`z boyligi, so`z zanjiri, tovush, metodika, imlo.*

Didaktik o'yinlar nafaqat bolalarning bo'sh vaqtini to'ldirish, balki ular olgan bilimlarni kengaytirish va mustahkamlash uchun rejalashtirilgan va maqsadli pedagogik texnikadir. Didaktik o'yinlar o'rganishda ustun bo'lgan ikkita muhim vazifani hal qiladi. Birinchidan, ular diqqatni, kuzatishni, xotirani, fikrlashni rivojlantirishga, mustaqillik, tashabbuskorlikni rivojlantirishga yordam beradi. Ikkinchidan, ular ma'lum bir didaktik vazifani hal qiladilar: yangi materialni o'rganish yoki o'tmishni takrorlash va mustahkamlash, ta'lim ko'nikmalari va ko'nikmalarini shakllantirish. Aynan o'yinda eng inert (harakatsiz) bolalarning e'tiborini jamlash mumkin, ular o'zlarini sezilarli qiyinchiliklarni bajonidil yengadilar, kuchlarini mashq qiladilar, qobiliyat va ko'nikmalarini rivojlantiradilar. O'yin har qanday o'quv materialini qiziqarli qilishga yordam beradi, bilimlarni o'zlashtirish jarayonini osonlashtiradi. O'yin o'quvchilarning kognitiv faolligini rag'batlantiradi, o'quv faoliyati jarayonida ijobiy his-tuyg'ularni uyg'otadi. A.S.Makarenko ham «yaxshi o'yin yaxshi ish kabi», degan edi, shuning uchun har bir o'qituvchi darsda o'yindan mohirona foydalanishni o'rganishi kerak.

Bolalarda o'yinga bo'lgan ehtiyoj va o'ynash istagi muayyan ta'lim muammolarini hal qilish uchun ishlatilishi va yo'naltirilishi kerak. O'yin yaxlit pedagogik jarayonga kiritilsa, ta'lim va tarbiya vositasi bo'ladi. O'yinga rahbarlik qilish, o'yinda bolalarning hayotini tashkil etish, o'qituvchi bolaning shaxsiyati rivojlanishining barcha jihatlariga: his-tuyg'ulariga, ongiga, irodasiga va umuman xatti-harakatlariga ta'sir qiladi.

Men savodxonlik darslari uchun o'quv jarayonining muvaffaqiyatini belgilaydigan kognitiv jarayonlarni rivojlantirishga hissa qo'shadigan o'yinlarni taklif qilaman. Quyida ularning bir nechtasini keltirib o'tamiz.

"So'zlar zanjiri" o'yini

Maqsad: Bolalarni so'zlardagi birinchi va oxirgi tovushni aniqlashda mashq qilish.

O'yin jarayoni:

Bolalar stollarida kartalar (ikkitasi uchun) bor. O'qituvchining qo'lida qalam tasviri bor karta bor. O'qituvchi tushuntiradi: "Bugun biz ob'ektlar zanjirini yotqizamiz. Bizning zanjirimiz "qalam" so'zi bilan boshlanadi. Zanjirning keyingi bo'g'ini "qalam" so'zi bilan tugaydigan tovush bilan boshlangan so'z bo'ladi.

Qaysi biringiz rasmingizdan shunday nomli ob'ektni topasiz, doskaga chiqing, rasmingizni menikiga qo'shing va so'zdagi oxirgi tovush aniq eshinishi uchun ob'ektingizni nomlang. Agar siz, bolalar, darhol ikkita ob'ektni topsangiz, uni birinchi bo'lib chaqirgan kishi rasmni biriktiradi. Va keyinroq zanjir uchun shunday tovushli so'z kerak bo'lganda, qolgan rasmni qo'shing.

Butun zanjir yotqizilgandan so'ng, o'qituvchi bolalarni har bir so'zdagi birinchi va oxirgi tovushlarni bir oz ajratib ko'rsatilgandan boshlab, xorda ob'ektlarni nomlashni taklif qiladi.

O'yin "So'zdagi tovush o'rnini toping"

Maqsad: Bolalarni so'zdagi tovush o'rnini (boshida, o'rtasida yoki oxirida) topishga mashq qilish.

O'yin jarayoni:

Doskaga avtobus, parta va qasr tasviri tushirilgan suratlar osilgan. O'qituvchi bolalardan tasvirlangan narsalarni nomlashni so'raydi. Barcha ob'ektlarning nomlarida bir xil tovush qanday eshinishini so'raydi. "To'g'ri - "A" ovozi. Bu tovush barcha ob'ektlarning nomlarida bo'ladi, lekin u so'zning turli joylarida eshinishi - o'qituvchi tushuntiradi. - Birida "A" tovushi bilan boshlansa, ikkinchisida "A" tovushi o'rtada, uchinchi so'z esa shu tovush bilan tugaydi.

Endi kartaga qarang (ikkita bolaga bitta karta beriladi).

Har bir rasm ostida uchta hujayradan iborat chiziq mavjud. Agar siz so'zning boshida men chaqirgan ovozni eshitsangiz, belgini birinchi katakka qo'ying. Agar ovoz so'zning o'rtasida eshinishi, belgi ikkinchi katakka joylashtirilishi kerak. Agar tovush so'zning oxirida bo'lsa, belgi uchinchi katakchaga joylashtiriladi.

O'yin "Sxemaga so'zni tanlang"

Maqsad: Bolalarni so'zda (boshida, oxirida yoki o'rtasida) "d" yoki "t" tovushlarining o'rnini topishga mashq qilish.

O'yin jarayoni:

4-6 bola o'ynaydi. Uy egasi ularga bir vaqtning o'zida bitta kartani beradi. Soyali quti nimani anglatishini tushuntiradi. Keyin u qoziqdan bitta rasmni oladi, uni nomlaydi, ovozi bilan "t" yoki "d" tovushini biroz ta'kidlaydi va bolalar tovushning so'zdagi o'rnini aniqlaydilar. Ovozning joylashuvi kartadagi naqshga mos keladigan bo'lsa, bola rasmni oladi va uni kartasiga joylashtiradi. G'olib - hech qachon xato qilmagan kishi.

"Uyda kim yashaydi" o'yini

Maqsad: Bolalarni ma'lum bir tovushli so'zlarni tanlashga o'rgatish.

O'yin jarayoni:

3-4 bola o'ynaydi. Har bir o'yinchi xat bilan uy oladi. O'qituvchi to'dadan hayvonning rasmini oladi, unga nom beradi va bolalar qaysi uyda yashashi kerakligini aniqlaydilar. Agar hayvon turli uylarda (jirafa - j uyida va r uyida) yashashi mumkin bo'lsa, unda bu hayvon o'z uyida yashashi kerakligini birinchi bo'lib aytgan bolaga rasm beriladi. Agar biron bir hayvonning yashash joyi yo'qligi aniqlansa, chunki unga tegishli uy allaqachon yashagan (masalan, mushuk faqat m uyida yashashi mumkin), o'qituvchi bolalarni boshqa hayvonlarni unga joy bo'shatish uchun qayerga ko'chirish mumkinligi haqida o'ylashga taklif qiladi.

"Eng diqqatli" o'yini

Maqsad: Unli va undosh tovushlarni farqlashga o'rgatish; nutqni, diqqatni, fonemik eshitishni rivojlantirish; boshqa bolalarning javoblariga e'tiborli va mehribon munosabatni rivojlantirish.

O'yin jarayoni:

1 variant:

O'qituvchi bolalarni so'zlarda bir xil tovushni topishga taklif qiladi. Ovozni nomlagandan so'ng, o'qituvchi bu tovushni tavsiflashni so'raydi. Masalan: arra, laylak, igna, archa. Bolalar "a" tovushini - unli tovushligini aytadilar yoki tort, telefon, kabinet - "t" tovushini - undosh, deb atashadi.

Xuddi shunday 2-variant quyidagicha, siz birinchi harflar bilan vazifalarni bajarishingiz mumkin. O'qituvchi rasmlarni osib qo'yadi va ob'ektlar nomlarining birinchi tovushlaridan iborat so'zni nomlashni so'raydi:

nok, archa, varrak, olma, igna, yirik (Navoiy).

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, 1-sinf o'quvchilarida visual xotiraning kuchliligi ularda ko'rib eslab qolish qobiliyati shakllanganligidan dalolat beradi va bu boshlang'ich ta'lim darvrida yorqin va qiziqarli darslar bola xotirasida yaxshi saqlanib qoladi. Darsning mazmuni esa ko'p jihatdan o'qituvchi qo'lida bo'lib qolmoqda. Shuni inobatga olgan holda bolalarga ta'lim berish jarayonini mazmunli o'tkazilishi tarafdoriman.

MANBAA:

1. Vikilug`at
2. Maqola.uz/ savod o`rgatish darslarini tashkil etish.
3. Nsportal.ru/didaktik o`yinlar
4. Infourok.ru/metodika