

**«MAKTABGACHA TA'LIM TASHKILOTLARIDA DIDAKTIK O'YINLAR
RO'LI»**

*NAMANGAN VILOYATI MAKTABGACHA VA MAKTAB
TA'LIMI BOSHQARMASI
KOSONSOY TUMAN MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI BO'LIMI
TASSARRUFIDAGI 7- SONLI MAKTABGACHA
TA'LIM TASHKILOTI USLUBCHISI
KARAXOJAYEVA KIMYOXON*

Ushbu metodik tavsiya bolajonlarni qiziqish va faollik darajasini oshiradigan didaktik o'yinlarga bag'ishlangan. O'yin usullari o'quv materialini mustahkam o'zlashtirishga yordam beradi, dunyoqarashni kengaytiradi, ijodiy fikrlashni, badiiy tasavvurni, xotirani, kuzatishni, sezgini rivojlantiradi. Hozirgi sharoitda maktabgacha ta'lim tizimi faoliyatida pedagogik texnologiyalar, interfaol usullar keng foydalanilmoqda. Bu texnologiyalarning mazmun-mohiyatini, asosiy tamoyillarini, qonuniyatlarini, ulardan samarali foydalanish yo'llarini tarbiyachiga yetkazib berish maqsadida maktabgacha ta'lim tashkiloti tarbiyachilari va ota-onalar uchun ishlab chiqilgan.

Tuzuvchi : K.Karaxojayeva - Kosonsoy tuman Maktabgacha va maktab ta'limi bo'limi tassarrufidagi 7-sonli maktabgacha ta'lim tashkiloti uslubchisi

Taqrizchi :L.Alixonova - Kosonsoy tuman Maktabgacha va maktab ta'limi bo'limiga qarashli 7-sonli

Davlat maktabgacha ta'lim tashkiloti direktori.

_____ – Kosonsoy tuman maktabgacha va maktab ta'lim bo'limi ta'lim-tarbiya sifatini ta'minlash va metodik xizmatni tashkil etish sho'ba mudiri.

Ushbu metodik tavsiya Kosonsoy tuman maktabgacha ta'lim bo'limining 2023 yil _____ dekabrgagi _____-sonli o'quv-metodik kengashida muxokama etilgan.

«MAKTABGACHA TA'LIM TASHKILOTLARIDA DIDAKTIK O'YINLAR RO'LI»**KIRISH.**

O'tgan qisqa vaqt mobaynida O'zbekiston Respublikasi Prezidentining «2017-2021 yillarda maktabgacha ta'lim tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida»gi, farmon va qarorlari, Maktabgacha ta'lim to'g'risidagi Qonuni, Maktabgacha ta'lim tarbiyaning Davlat standartlari asosida misli ko'rilmagan ishlar amalga oshirilib kelinmoqda. Har bir mamlakatning iqtisodiy qudrati, ijtimoiy-ma'naviy hayot darajasining yuksalishi ta'lim tizimining raqobatbardoshligi, ilm-fan taraqqiyoti bilan belgilanadi. Shu bois, O'zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo'yicha Harakatlar strategiyasida ta'lim sohasini tubdan takomillashtirish, ta'lim sifatini oshirish, intellektual salohiyatli, jismoniy barkamol avlodni shakllantirish uchun malakali kadrlarni tayyorlash ustuvor vazifalar sifatida belgilangan bo'lib, natijada bugungi davr talabiga javob bera oladigan ta'lim tizimini yaratish ko'zda tutiladi. Ma'lumki maktabgacha ta'lim tashkiloti ostonasiga ilk qadam qo'ygan bolaning faoliyatida o'yin asosiy o'rin egallaydi. O'yin ularning eng sevimli mashg'uloti bo'lib, ular har qanday mashg'ulotni o'yin bilan uyg'unlashtirishga harakat qiladilar. Shunday ekan tajribali tarbiyachi bolalarning faoliyatidan ularning sevimli mashg'uloti - o'yinni siqib chiqarmasdan, undan maqsadga muvofiq foydalanish bilan ta'lim jarayonining samaradorligini oshirishga imkon yaratadi. O'yin - bola hayotining uzviy qismidir. O'yin orqali bola atrof - muhit, tabiat hodisalari, manzaralari, buyumlar, o'simliklar, hayvonlar dunyosi bilan tanishadi. Didaktik o'yin –maktabgacha yoshdagi bolalarning yosh xususiyatlariga, aqliy imkohiyatlariga mos keladigan ta'lim berish metodidir. Malakali tarbiyachi bu o'yinda nafaol bolalarni jamoaga jalb qilish, har xil rejalar, vazifalarni qo'rqmasdan bajarishlari uchun imkon yaratish maqsadida foydalanadi. Didaktik o'yin bolalarning amaliy faoliyati hisoblanadi, chunki unda bolalar mashg'ulotlarda olgan bilimlaridan foydalanadilar. Shu nuqtai nazardan qaraganda, didaktik o'yin bolalarning aqliy faoliyatlarini kuchaytiradi, olgan bilimlaridan har xil usulda foydalanishlari uchun sharoit yaratib beradi. Didaktik o'yinlar jarayonida bolalar o'yin qoidalariga qat'iy rioya qilishga o'rganadilar, ahilinoqlik, his - tuyg'ulari, dunyoqarashlari shakllanib boradi. Mashg'ulot jarayonida didaktik o'yinlar bolalarning yosh xususiyatiga ko'ra tashkil etilishi kerak. Bu esa ularga bilim berishni yengillashtirishga, ko'rgazmalilikni ta'minlashga qaratilgan bo'lib, bolalarni toliqtirmaslik, zeriktirmaslik imkonini yaratadi. Didaktik o'yinlarni xilma-xil tarzlarda tashkil qilish mumkin. Qo'g'irchoqlar, o'yinchoqlar, rasmlar va tarqatmalar, turli geometrik shakllardan ham foydalanish mumkin. Didaktik o'yinlar maqsadiga ko'ra 4 omilni o'z ichiga oladi:

1. O'yinning vazifasi.

2. O'yinning harakati.
3. O'yinning qoidasi.
4. O'yinning yakuni.

Didaktik o'yinlarning turlari:

1. Ob'ektlar bilan o'yinlar (o'yinchoqlar).
2. Ish stolida chop etiladigan o'yinlar.
3. So'z o'yinlari.

Maktabgacha ta'lim muassasalarida tarbiyalanayotgan bolalarning dunyoqarashini kengaytirish, bilimlarini mustahkamlash, ijodiy tafakkurini shakllantirish, tasavvurini kengaytirishga yo'naltirilgan didaktik o'yinlardan namunalar:

«Nima qilyapti?»

Bu o'yin jihozi uy hayvonlarining harakatdagi suratlaridir. Tarbiyachi tarbiyalanuvchilarga harakatdagi birorta uy hayvoni suratini ko'rsatadi. Ular uy hayvonining nomi va harakatini topib aytishadi. Masalan, bu ot. U chopyapti. Bu it. U huryapti. Bu mushuk. U yotibdi vahokazo. So'ngra bolalar shu surat mazmuni asosida ot qayoqdan kelayotgani, qayoqqa chopayotgani, nega chopayotgani, u chopyaptimi yoki yo'rg'alab ketyaptimi, it kimga, nima uchun hurayotgani, ya'ni tasvirdagi holatdan oldingi va keyingi hodisalarni tasavvur qilgan holda kichik hikoyachalar tuzishga yo'naltirilishi talab qilinadi. Kichik hikoyachalarda suratdagi hayvonlarning bir-biri bilan suhbatini ham tashkil etish mumkin. Suhbatlarning mazmunini bolalarning o'zlari belgilashadi. Shu tariqa ularda tafakkur mustaqilligi, ijodkorlik va yaratuvchanlik hissi shakllana boradi. O'yin qatnashchilarini rag'batlantirish, maqtash, yaxshi qatnashganliklari uchun ularga yetakchi rolni berish, ba'zan esa o'yinlarda foydalanilgan o'yinchoqni o'ynashga berish yoki mevalarni yeyishga berish mumkin, ammo bolalar bunday mukofotlarni olaman deb har qanday yo'l bilan bu ishga intilishlariga yo'l qo'ymaslik kerak. Didaktik o'yin jarayonida turli-tuman aqliy jarayonlar faollashadi va ixtiyoriy tus oladi. O'yin g'oyasini tushunish va unga amal qilish, o'yin harakatlari va o'yin qoidalarini o'zlashtirish uchun tarbiyachining gaplarini yaxshilab tinglash va tushunib olish zarur. O'yindagi vazifalar diqqatni bir joyga to'plashni, narsalarni farq qilish, taqqoslash, umumlashtirish jarayonlarning faolligini talab qiladi.

"Domino"

Didaktik vazifa. Har qanday rasmning asosiy elementlari haqidagi g'oyalarni birlashtirish uchun ularni bir-biridan farqlash va taqqoslashni o'rgating, ularni hunarmandlar ixtiro qilgan ismlardan foydalanib to'g'ri chaqiring, kuzatuvchanlikni, diqqatni, reaksiya tezligini rivojlantiring va rasmga qiziqishni uyg'oting.

Materiallar. Ikki qismga bo'lingan to'rtburchaklar kartalar. Ularning har birida naqsh elementi mavjud.; variantlar rang, tafsilotlar bilan farq qiladi.

O'yin o'ynash. Aktyorlar har qanday elementning tasviri boshqa kartaning bir xil tasviriga to'liq mos tushishi uchun kartalarni joylashtiradilar. Uning kartalarini birinchi bo'lib o'ynagan kishi g'alaba qozonadi

O'yinning borishi. Ikki yoki undan ortiq bola ishtirok etadi. Barcha kartochkalar stol o'rtasiga rasmlar tushirilgan holda joylashtirilgan - bu "bozor". Har bir o'yinchi ma'lum bir miqdordagi kartalarni to'playdi, bu o'yin boshlanishidan oldin kelishib olinadi. Birinchi bo'lib harakatlanadigan dublet kartasi bor. Keyingi o'yinchi xuddi shu elementga ega kartani topadi va uni birinchisining yoniga qo'yadi. Agar talab qilinadigan o'yinchi bo'lmasa, "bozor" dan foydalaniladi. Agar "bozor" bo'sh bo'lsa - harakatni o'tkazib yuboradi. G'olib, boshqalardan oldin kartalardan xalos bo'lgan kishi. *Variant.* Aktyor harakatni amalga oshiradi va rasm elementini nomlaydi. Agar nom to'g'ri bo'lmasa, harakat o'tkazib yuboriladi.

"Baliq ovi"

Yoshi 5-6 yil Maqsad: 6, 7 va 8 sonlarining tarkibi bilan tanishtirish va mustahkamlash.

Kerakli jihozlar: 6,7 va 8 raqamlari tarkibiga misollar bilan baliq kartalari; 3 chelak.

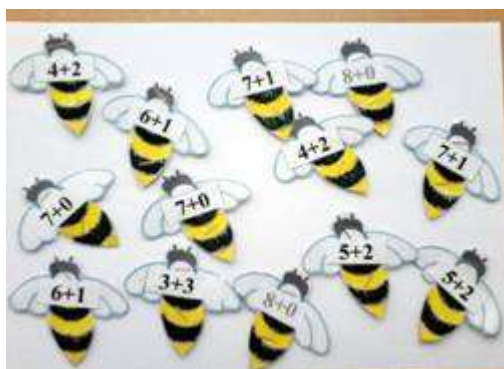
Tarbiyachi bolalarni baliqchi tutgan baliqlarni chelaklarga solib qo'yishni taklif qiladi. Bolalar, biz sizning yordamingizga muhtojmiz - zudlik bilan mehmonlarni ovqatlantirish kerak: oq ayiq bor-yo'g'i 8 kg baliq, tulki - 6 kg va delfin-7kg. Xato qilmasligingiz kerak, ehtiyot bo'ling.

Bolalar baliq kartasini tanlab, to'g'ri chelakka qo'yishadi. Tarbiyachi ijroning to'g'riligini tekshiradi.



"Asallarning uyga qaytishiga yordam bering" Yoshi 5-6 yil Maqsad: 5,6,7 va 8 sonlarining tarkibi bilan tanishtirish va mustahkamlang. Uskunalar: 5,6,7 va 8 raqamlari tarkibiga misollar bilan asalarilarning kartalari; hujayralar bilan uchta dalil.

Metodologiya: O'qituvchi diqqatni doskaga biriktirilgan uylarga qaratadi, ular kimniki ekanligini aniqlaydi. Muammoli vaziyatni yaratadi: Asalarilar uyga qaytishlari kerak, lekin ular buni qila olmaydilar, chunki ular o'z uylari nima ekanligini bilishmaydi. Bolalar yordam berishga rozi bo'lishadi, ari kartasini tanlashadi va uni to'g'ri dalillarga qo'yishadi. Barcha bolalar topshiriqni bajarishi bilanoq, o'qituvchi topshiriqning to'g'riligini tekshiradi va yordam uchun bolalarga minnatdorchilik bildiradi. Murakkabliklar: Siz bolalarga musobaqani taklif qilishingiz mumkin: kim asalarilarning uyga tezroq borishiga yordam beradi. Siz individual va guruhda o'ynashingiz mumkin. Tekshirishni raqamlar tarkibini yaxshi o'zlashtirgan bola bajarishi mumkin



. Didaktik o'yin "Portret" Yoshi 4-5 yil Maqsadlar: Bolalarni ob'ektlarning sxematik tasvirida tanish tasvirlarni ko'rishga o'rgatish. Hajmi tushunchalarini farqlash qobiliyatini mustahkamlash: katta, biroz kichikroq va eng kichik. Geometrik shakllarni farqlash qobiliyatida mashq qilish. Varaqda yo'naltirish ko'nikmalarini rivojlantirish. Uskunalar: o'yinchoqlar yoki rasmlar bilan "sehrli quti": quyon, mushuk, qush, kardan odam; ramkalar, geometrik shakllar to'plamlari doira, tasvirlar, turli o'lchamdagi uchburchaklar: katta, biroz kichikroq va eng kichik. Metodologiya: O'qituvchi diqqatni "sehrli quti" ga qaratadi. Bugun bizga mehmonlar kelishdi, lekin ularni ko'rish uchun siz ularning portretini geometrik shakllardan yasashingiz kerak. Oldingizga ramka qo'ying, diqqat bilan tinglang: Ramkaning pastki chetining o'rtasiga katta doira, uning ustiga bir oz kichikroq doira, ustiga ikkita kichik oval qo'ying, eng kichik doirani katta doiraning o'ng tomoniga qo'ying. Kim oldi?



Yaxshi bolalar, siz to'g'ri taxmin qildingiz - bu quyon o'yin shu tarzda davom etadi.

"Ko'ylakni

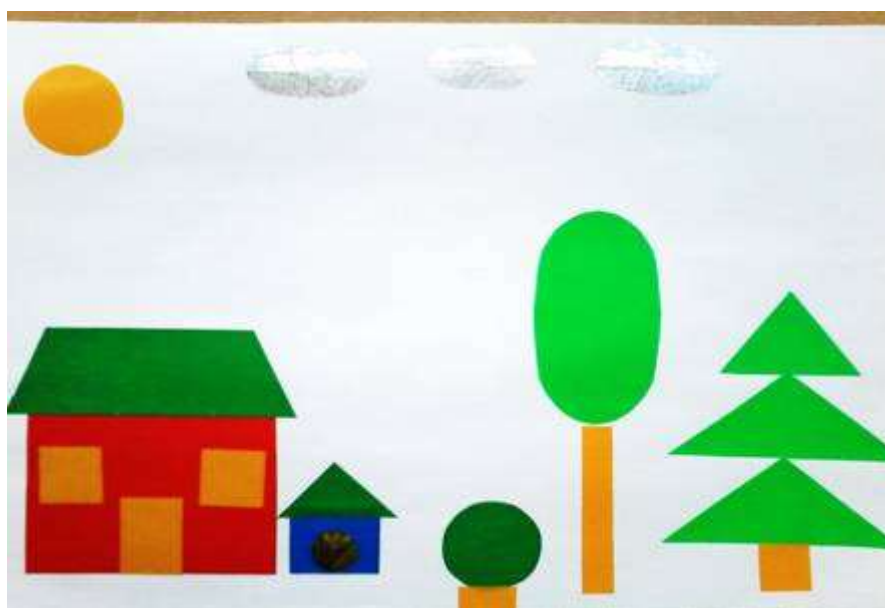
tuzatish"

Maqsad: Uskunalar: ko'ylaklarni ta'mirlash uchun "teshiklar" va tafsilotlar bilan liboslar siluettlari. Metodologiya: O'qituvchi Zolushkaga opalarining liboslarini tuzatishga yordam berishni taklif qiladi. Har bir tafsilotni to'g'ri joyga qo'yish kerak. Bola ko'ylakni qanday geometrik shakllarni tuzatganini nomlashi kerak. Murakkablik. Siz qismlarni yarmiga bo'lishingiz mumkin, yamoqlarni o'zingiz kesib olishni taklif qilishingiz mumkin.

Didaktik o'yin "Rasmda nima ko'rsatilganligini ayting" Yoshi 4-5 yil Maqsad: Geometrik shakllarni (doira, tasvirlar, uchburchak, to'rtburchak, kvadrat) atrofdagi voqelik ob'ektlari tasvirida ko'rish va ularni nomlash qobiliyatini mustahkamlash.



Uskunalar: geometrik shakllardagi narsalarning tasviri bilan rasm. Metodologiya: O'qituvchi bolani rasmda qarashga taklif qiladi va rasmda nimani ko'rganini va ob'ekt qanday geometrik shakllardan iboratligini aytib beradi. Masalan, sariq quyosh dumaloq, bulutlar oval va boshqalar



7. Didaktik o'yin "Bir juft qo'lqop tanlang" Yoshi 4-5 yil Maqsad: geometrik shakllarni (doira, tasvirlar, uchburchak, to'rtburchak, kvadrat) ajrata olish va ularni

nomlash qobiliyatini mustahkamlash. Uskunalar: qo'lqopli kartalar, ularda geometrik shakllarning bezaklari tasviri. Metodologiya: O'qituvchi bolaga qo'lqoplarni olishga yordam berishni va ular qanday naqshlar bilan bezatilganligini aytib berishni taklif qiladi.



“A” harfiga mos so‘z top

Maqsad: *Tarbiyalanuvchilarni maktabga tayyorlash, ularning so‘z boyligini oshirish.*

Tarbiyachi savatchaga harflarni kartonga yopishtirilgan holda aralashtirib qo‘yib qo‘yadi. Ishtirokchi bola bitta harf tanlaydi va aynan o‘sha harf bilan boshlanadigan so‘zlarni aytishi kerak bo‘ladi.

Masalan, A harfini tanlasa, tarbiyachi bolaga A dan boshlanadigan so‘z haqida aytib unga yordam berishi mumkin. Ukadan oldin tug‘ilgan bolani kim deb ataymiz?

O‘g‘il bolaga qo‘yiladigan ismlardan biri va boshqalar.

O‘yin shartiga ko‘ra har bir bola beshta so‘z topib aytishi va o‘sha so‘zlarning ma‘nosini ifodalab berishi zarur.



“Bu qaysi hayvon?”

Maqsad: *Bolalarning atrof-olam haqida bilimlarini oshirish va ularni ijtimoiy-hissiy rivojlantirish.*

O'yinni birinchi bo'lib tarbiyachi boshlab beradi. U biror hayvon mimikalarini qiladi, unga o'xshab yuradi, ovoz chiqaradi. Bolalar esa tarbiyachi tasvirlayotgan hayvonning nomini, uning uy hayvoni yoki yovvoyi hayvon ekanligini, u nimalar bilan ozuqlanishini aytib berishlari kerak. Tarbiyachidan keyin guruh ishtirokchilari navbatma-navbat xuddi shu tarzda hayvonlarni xatta-harakatlarini ifodalab beradilar.

“Nima to'g'risida gapiriyapman?”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarni topqirlikka o'rgatish, ularni tahlil qila olish qobiliyatini rivojlantirish.

Tarbiyachi biror narsa predmet, meva, sabzavot, hayvonning belgilari haqida gapiradi. Tarbiyalanuvchilar esa tarbiyachining gaplaridan gap nima haqida ketayotganini bilib o'sha narsaning nomini aytishlari kerak bo'ladi. Masalan, usiz kunimizni tasavvur qilolmaymiz. Uni nonushtada, tushlikda, kechqurungi ovqatda ham yeymiz. Yana unga sariyog' ham surib yeymiz. Oyingiz sizga uni ehtiyot qilish kerakligini har doim aytadi. Bu nima? *(Tarbiyalanuvchilar bu narsa nonligini aytishlari kerak)*

O'yinda tarbiyachi bolalarga yaqin narsalar masalan, shokolad, o'yinchoq mashina, qo'g'irchoq, hayvonlardan ayiq, quyon, kuchuk, mushuk haqida ham hikoya qilib berishi mumkin. O'yin so'ngida eng faol bo'lgan tarbiyalanuvchi rag'batlantiriladi.

“Erkalab ayt”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarning so'z boyligini oshirish, ularda ijodkorlik qobiliyatini rivojlantirish.

O'yin shartiga ko'ra, tarbiyachi bitta so'z aytadi, ishtirokchilar esa uni erkalab aytishlari kerak. Kim tarbiyachi aytgan so'zga mos so'zni tezda topsa u g'olib hisoblanadi. Masalan, oyi – oyijon, mushuk – baroqvoy, ukam – erkatoyim, singlim – chaqqonim, opam – g'amho'rim, do'stim – mehribonim kabi.

“Kim qayerda ishlaydi”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarda kim qaerda ishlashi haqida tasavvur uyg'otish.

Tarbiyachi biror kasb nomini aytadi, bolalar esa uning qaerda ishlashini topishlari kerak. Masalan, tarbiyachi – bog'chada, hisobchi – korxonada, o'qituvchi – maktabda, oshpaz – restoranda, shifokor – shifoxonada.

“Qarsak o'ynash”

Maqsad:

Tarbiyachi bolalarga o'yinni tasvirlayotgan hayvonni aytilayotgan hayvon nomi bilan bog'lanib bo'lsa unda



Tarbiyalanuvchilar o'yinni tasvirlayotgan hayvonni aytilayotgan hayvon nomi bilan bog'lanib bo'lsa unda

Masalan, shifokor qaychini olib sochlarni qirqdi, tikuvchi dars o'tayapti, oshpaz ovqat pishirayapti, bog'bon kompyuter tuzatayapti, tez yordam yong'inni o'chirayapti, o'qituvchi dasr o'tayapti, duradgor ko'ylak tikayapti.

“Agarda....”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarni turli soha vakillariga nisbatan hurmat uyg'otish, ularni barcha kasblarga qiziqtirish.

Tarbiyachi bitta gapni boshlaydi, tarbiyalanuvchi esa uni davom ettirishi kerak. **Masalan,**

Agar o'qituvchilar bo'lmaganida...

Agar tish shifokori bo'lmaganida...

Agar qorovullar bo'lmaganida...

Agar haydovchilar bo'lmaganida...

“Ko'pmi kam”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarga “Ko'p”, “kam”, “bitta”, ko'proq” kabi so'zlarning ma'nosini misollar orqali tushuntirish.

Tarbiyachi bolalardan xonada nima ko'p, nima kamligini so'raydi. Misol uchun, stullar ko'p, stol bitta. Kitoblar ko'p, doska bitta kabi so'zlar bilan bola xonadagi narsalarni bir-biriga solishtiradi.

“Raqamni top”

Maqsad: Bolalarga birinchi o'ntalik raqamlarni o'yin yordamida o'rgatish.

O'yin qiziqarli bo'lishi uchun bolalarni ikki guruhga bo'lib olinadi. Qaysi guruhdagi ishtirokchilar ko'proq to'g'ri javob aytishsa, ana o'shalar g'olib sanaladi.

Savollar esa quyidagicha ko'rinishda bo'ladi:

Qaysi raqam uchdan katta, beshdan kichik?

Qaysi raqam uchdan kichik ammo birdan katta?

yettidan katta, to'qqizdan kichik raqam qaysi?

yettidan kichik, beshdan katta raqam qanday ataladi?

“Olmxonga yong'oq, quyonga sabzi”

Maqsad: Bolalarda sanash ko'nikmasini shakllantirish, o'yin orqali ularni matematikaga qiziqtirish.

Tarbiyachi o'nta olmaxon va o'nta quyon o'yinchog'ini stol ustiga qo'yadi. Ularning yoniga beshta sabzi, yettita yong'oq qo'yib qo'yadi. O'yin shartiga ko'ra, bolalar har bir olmaxon soniga yarasha yong'oq va quyon soniga yarasha sabzi ajratishlari kerak.

“Bo'g'in ajratamiz”

Bolalar va tarbiyachi aylana bo'lib turadilar. Tarbiyachi ko'ptokni bolalardan biriga otish barobarida bir so'zni bo'g'inga bo'lib aytadi. Masalan, tarbiyachi “Ol” deydi, bola esa “Ma” deb so'zni oxriga yetkazadi. Demak, olma so'zi hosil bo'ladi. Yana, chi-roq, kap-tar, mu-shuk, ba-nan, qu-loq kabi so'zlardan foydalanishi mumkin. Bu o'yin bolalarni topqirlikka o'rgatadi, so'z boyligi oshishiga yordam beradi.

“Topqir bolakay”

Tarbiyachi bitta gapni aytib oxirgi soʻzni topishni bolalarga topshiradi. Misol uchun: Azim kitob (Tarbiyalanuvchilar “oʻqiyapti” degan soʻzni aytishlari kerak). Bolalarga ertak kitob (“yoqadi” degan soʻzni aytishadi). Hozir oʻlkamizda ... fasli. (Bolalar “kuz” degan soʻzni topishlari kerak boʻladi). Oʻyin guruhdagi har bir bola bittadan soʻz topgunicha davom etadi. Eng koʻp soʻz aytgan ishtirokchilar tarbiyachi tomonidan kichik kitobcha bilan ragʻbatlantiriladi.

“B” Harfiga soʻz top!

Tarbiyachi tarbiyalanuvchilardan bosh harfi “B”, “T”, “K” harflari bilan boshlanadigan soʻz topishlarini soʻraydi. Masalan, bobo, buvi, bogʻ. Tarvuz, tuxum, toʻti. Karam, kuz, kitob kabi soʻzlar ishtirok etishi mumkin. Tarbiyalanuvchilar oʻzlari topgan soʻz ishtirokida gap ham tuzishlari kerak. Bu oʻyinni bolalarni ikki guruhga ajratgan holda olib borish mumkin. Faol ishtirokchilar oʻyin soʻngida yulduzchalar bilan ragʻbatlantiriladi.

“Men kimman?”

Maqsad: Bolalarda eshitish qobiliyatini rivojlantirish, diqqatni jamlashga oʻrgatish, jamoa boʻlib ishlash koʻnikmasini shakllantirish.

Tarbiyalanuvchilar, bolalar maydonchasiga chiqishadi. Guruhdan bir bola ajratib olinadi, qolganlari esa yarim aylana shaklida bolaning orqasida turishadi. Tanlab olingan bolaning qoʻlida koptok boʻladi. Bolalarga teskari qaragan holda qoʻlidagi koptokni orqaga irgʻitadi. Koptokni ilib olgan bola “men kimman?”deb soʻraydi. Koptokni irgʻitgan bola ovoz egasini topsa gʻolib hisoblanadi. Oʻyin barcha ishtirokchilar birma-bir koptok irgʻitishi bilan davom etadi.

“Topqirlik mashqi ”

Maqsad: Tarbiyalanuvchilarda chamalash, solishtirish koʻzi bogʻlangan holda narsalarni paypaslab topish koʻnikmalarini shakllantirish, soʻz boyligini oshirish.

Stol ustiga tugmacha, kubik, olma, qalam, ruchka, boʻr, bodring kabi predmetlar ikkitadan bir-biridan uzoqda aralash holda joylashtiriladi. Bolalar koʻzi bogʻlangan holda stol ustidagi narsalarni ushlab, hidlab koʻrgach uning nomini aytadi. Masalan, bu bodring sabzavot, yashil rangda, shakli uzunchoq, oyijonim undan salatlar tayyorlaydi. Qolgan ishtirokchilar ham, xuddi shu tarzda oʻyinni davom ettiradilar. Faqat stol ustiga qoʻyilgan predmetlar har toʻrtta ishtirokchidan keyin almashtiriladi. Oʻyin yakunida barcha predmetlarni xatosiz topgan va toʻgʻri, tez tarif bergan tarbiyalanuvchi tarbiyachi tomonidan ragʻbatlantiriladi.

«Men jurnalistman»

Maqsad: Bolalarda soʻz boyligini oshirish, toʻgʻri savol berish koʻnikmasini shakllantirish, ijtimoiy-hissiy rivojlantirish.

Oʻyinning borishi: Tarbiyalanuvchilar bir nechta guruhga boʻlinadi va ular uchun oʻzlari yaxshi biladigan mavzu tanlanadi. Masalan, “Mening kun tartibim”, “Mening

o'yinchoqlarim", "Mening do'stlarim" kabi mavzularni tanlash mumkin. Iishtirokchilaridan biri ya'ni "mehmon" xona o'rtasiga o'tkaziladi, qolganlari esa unga navbatma-navbat savol berishadi. Bu jarayonda har bir gurux o'zi tanlagan nomdan kelib chiqqan holda savol beradi. Masalan, "Sizning do'stlaringiz ko'pmi?!", "Do'stlar ko'p bo'lishi uchun nima qilishi kerak?", "Eng yaqin do'stingiz xaqida gapirib bering?" deb savol beradi. Shu tariqa o'yinni davom ettiramiz.

"Yaxshi-yomon"

O'yin maqsadi: Bolalarni tabiat va sog'lom turmush tarziga nisbatan yaxshi va yomon xatti-harakatlarni tushunishga o'rgatish.

Qoida: faqat bitta rasmni olish.

O'yin tavsifi: O'yin diametri turlicha bo'lgan ikkita Lulliy doirasidan tashkil topgan doiralar bilan o'ynaladi. Doiralar turli taraflarga, alohida-alohida aylanadi. Ustidan mil (ko'rsatkich) biriktirilgan. U doira bo'ylab aylanadi. O'yinga tabiatdagi turli holatlar, sog'lom turmush tarzi qoidalari (ijobiy va salbiy harakatlar) hamda ushbu holatlarga mos belgilar tasvirlangan rasmlar ilova qilingan. O'yinni qo'llash bo'yicha uslubiy tavsiyalar Yoshi kattalar bolalarga rasmlarni ko'rib chiqishni taklif etadi. Bola rasmlarni ko'zdan kechirayotganda unga tabiat va o'zining salomatligiga nisbatan yaxshi va yomon amallar insonlar tomonidan bajarilishi tushuntiriladi.

"Bu nima?"

Maqsad: bolalarning jonsiz tabiat ob'ektlari haqidagi fikrlarini aniqlashtirish.

Materiallar: tabiiy - qum, tosh, tuproq, suv, qor.

O'yin jarayoni. Bolalarga rasmlar taklif etiladi va unga nima chizilganiga qarab, tabiiy materialni shunga mos ravishda tanlash kerak, javob bering, bu nima? Va u nima? (Katta, og'ir, engil, kichik, quruq, nam, bo'sh).

U bilan nima qilish mumkin?

"Bog'bon bolalar"

Maqsad . Bolalarning daraxt va butalarning barglari va mevalari haqidagi bilimlarini mustahkamlash, ularni bir o'simlikka tegishliligiga qarab ajratishga o'rgatish.



O'yin jarayoni. Bolalar daraxtlar va butalarning barglarini terib ularni yaxshilab kuzatadilar, qaysi daraxt bargi ekanligini aytadilar. Tarbiyachining taklifiga ko'ra: "Bolalar, mevangizni toping" - bolalar har bir barg uchun mos mevani terishadi. Ushbu o'yinni yil davomida quritilgan barglar va mevalar bilan o'ynash mumkin. Bolalarning o'zlari o'yin uchun material tayyorlashlari mumkin.

"Avval nima - keyin nima?"

Maqsad. Bolalarning hayvonlarning rivojlanishi va o'sishi haqidagi bilimlarini mustahkamlash.

O'yin jarayoni. Bolalarga narsalar taqdim etiladi: tuxum, tovuq, tovuq modeli; mushukcha, mushuk; kuchukcha, it. Bolalar bu narsalarni to'g'ri tartibda joylashtirishlari kerak.

"Sehri poezd"

Maqsad. Bolalarning daraxtlar, butalar haqidagi tasavvurlarini rivojlantirish va tizimlashtirish.

Material. Kartondan kesilgan ikkita poezd (har bir poyezdda 5 ta oynali 4 ta vagon bor); hayvonlar tasviri bilan ikkita kartalar to'plami.

O'yin jarayoni: Bolalar oldidagi stolda "poezd" va hayvonlar tasviri tushirilgan kartalar. Pedagog. Sizing oldingizda poezd va yo'lovchilar. Har bir oynada bitta yo'lovchi ko'rinishi uchun ularni vagonchalarga (birinchisida – uy hayvonlari, ikkinchisida – yovvoyi hayvonchalar va boshqalar) joylashtirish kerak. Hayvonlarni vagonlarga birinchi bo'lib to'g'ri joylashtirgan kishi g'olib bo'ladi. Xuddi shunday, bu o'yinni o'simliklarning turli guruhlari (o'rmonlar, bog'lar, o'tloqlar, bog'lar) haqidagi g'oyalarni birlashtirish uchun o'ynash mumkin.

"To'rtta rasm"

Maqsad. Bolalarning atrof-muhit haqidagi tasavvurlarini, idrok, diqqat va tafakkurni rivojlantirish.

O'yin jarayoni. O'yin qushlar, kapalaklar, hayvonlar tasvirlangan 24 ta rasmdan iborat. Tarbiyachi kartalarni aralashtirib, o'yin ishtirokchilariga (3 dan 6 kishigacha) teng ravishda taqsimlaydi. Har bir o'yinchi bir xil tarkibdagi 4 ta kartani olishi kerak. O'yinning boshlovchisi o'z kartalarini ko'rib chiqib, ulardan birini chap tomonda o'tirgan odamga uzatadi. O'sha, agar unga karta kerak bo'lsa, uni o'zi uchun saqlaydi, shuningdek, keraksiz kartani chapdagi qo'shniga uzatadi va hokazo. Kartalarni olib, har bir o'yinchi ularni o'zining oldida pastga qaratadi. Barcha mumkin bo'lgan to'plamlar to'plangandan so'ng, o'yin tugaydi. O'yin ishtirokchilari to'plangan kartalarni aylantiradilar, hamma ko'rishi uchun ularni bir vaqtning o'zida to'rttaga qo'yadilar. Eng ko'p to'g'ri kelgan kartalar g'alaba qozonadi. so'z o'yinlari

"Jim" o'yini

O'yinning maqsadi: bolalarning o'n ichida "+", "-" belgilari haqidagi bilim va malakalarini o'stirish, sinash. O'yin guruhlarda o'ynaladi.

O'yin jihozi: Raqamli yozilgan tarqatmalar, misollar, jadval.

O'yinning borishi: Jadvallar doskaga osib qo'yiladi, doskaga bo'ri bilan yoziladi. O'yin ovoz chigarmagan holda o'tkaziladi. Tarbiyachi ko'rsatkich bilan 7 va 5 ni ko'rsatadi. O'quvchilar o'yilab 2 yozilgan tarqatmani ko'rsatadilar.

"Bilmasvoyning xatolari" o'yini

O'yinning maqsadi: bolalarning o'n ichida "+", "-" ishoralari haqidagi bilimlarini mustahkamlash, bilim va malakalarini, mustaqil fikrlash qobiliyatini o'stirish.

O'yinning borishi: Doskaga noto'g'ri bajarilgan misollar yoziladi. Har bir qatordan bittadan bola doskaga chiqadi va xatolarini tuzatadi.

$$10-7=4$$

$$10-3=6$$

$$7-3=5$$

$$3+2=6$$

$$4+3=8$$

$$4+1=6$$

"Kim epchil" o'yini.

O'yin maqsadi: Hozirjavoblik, topqirlik malakalarini oshirish.

O'yin jihozi: 2 ta savatcha misollar yozilgan olmalar 12-6; 2+8; 7+5; 4+8; 10-3 va hakoza.

Stol ustida "olmalar" yozib qo'yiladi. Doskaga 2 bola chiqadi. Stol ustidagi "olmalar"dagi misollar natijalarini aytib savatga sola boshlaydilar. Misollar javobini to'g'ri topmagan bola ularni savatga sola olmaydi. Qaysi bola savatga ko'p "olma" tergan bo'lsa, o'sha bola g'olib bo'ladi.

"Bu qaysi shakl?" o'yini.

O'yinning maqsadi: Geometrik shakllar bilan tanishtirish. Ularga ta'rif berish malakasini oshirish. Og'zaki nutqini rivojlantirish.

O'yin jihozi: Konvertlarga solingan geometrik shakllar.

O'yinning borishi: Doskaga bir bola chiqadi. Konvertidagi shaklni qaysi ekanini ko'rib olib, boshqa bolalarga murojaat qiladi. "Qo'limdagi geometrik shaklning uch tomoni uch burchagi bor, uning tomonlari xar xil uzunlikda bo'lishi ham mumkin. Bu qaysi shakl?".

Shaklga to'g'ri ta'rif bergan va shaklning nomini to'g'ri topgan bola rag'batlantiriladi.

"Kosmos bahodiri kim?" oyini.

O'yinning maqsadi: 1) bolalarning kasb tanlashga qiziqtirish. Tez va to'g'ri fikrlashga o'rgatish

O'yin mazmuni: bolalar uch guruhga bo'linadilar

Guruh doskasi yoniga har bir guruhdan bittadan uchta bola chiqariladi. Ular bittadan kartochka olishadi. Kartochkalarining to'rtta misol yozilgan bo'ladi. Qaysi bola o'z qo'lidagi misollarni tez va to'g'ri bajarsa, shu o'quvchi **fazogir**, ikkinchi bo'lib bajargan bola **uchuvchi** va oxirida bajargan bola esa **haydovchi** sanaladi.

"Olma terish" o'yini.

Jihozlar: Magnit taxta, yozuv taxtasi, olma daraxtining rasmi, qalin qog'ozdan yasalgan olma mevasining shakllari va savatchalar, olma mevalarining soni guruhdagi bolalar soniga savatchalar esa qatorlar yoki guruhlar soniga teng bo'ladi.

Magnit taxtasiga yopishtirish uchun olma daraxt rasmi chizilgan plakat va olma mevalarining orqa tomoniga magnit plastinkasi yelimlanadi. Shuningdek olma mevalarining orqa tomoniga oddiy qalam bilan topshiriqlar yozilgan bo'ladi, keyingi mashg'ulotlarda uni o'chirib yangisini yozish mumkin. O'yinda 3 guruh bo'ladi. Har bir guruhga bitta savatcha beriladi. Har bir guruhdan 1 nafar bola chiqib misollarni yechadi. Kim ko'p misol yechsa shu guruh g'olib bo'ladi.

“Tez yurar poyezd” o'yini

O'yin maqsadi: Bolalarning intellektual bilim salohiyatini oshirish.

O'yin jihozi: doskaga bir - biriga qarama - qarshi turgan poyezd rasmi bor ko'rgazma ilinadi.

O'yinning borishi: Doskaga 2 nafar bola chiqadi. Tarbiyachi bergan savollarga to'g'ri javob bergan o'quvchining poyezdi oldinga surilaveradi. "Marra"ga birinchi bo'lib yetib kelgan bola g'olib bo'ladi.

Hozir qaysi fasl, isming nima, to'rtburchakning yuzi nimaga teng? kabi savollardan foydalanish mumkin. Ayniqsa o'yin jarayonida ularning idroki, zehni, xotirasi, bilim olish ishtiyoqi va ehtiyoji mustahkamlana boshlaydi, ijodiy qobiliyati namoyon bo'la boshlaydi.

Didaktik o'yinlarni o'tkazish quyidagilarni o'z ichiga oladi:

1. Bolalarni o'yin mazmuni bilan tanishtirish, undagi didaktik materialdan foydalanish (ob'ektlar, rasmlarni ko'rsatish, qisqa suhbat, bunda bolalarning bilimlari va g'oyalari oydinlashadi).
2. Ushbu qoidalarni aniq amalga oshirgan holda, o'yinning borishi va qoidalarini tushuntirish.
3. O'yin harakatlarini ko'rsatish.
4. Katta yoshli shaxsning o'yindagi rolini, uning o'yinchi, muxlis yoki hakam sifatida ishtirok etishini aniqlash (o'qituvchi o'yinchilarning harakatlarini maslahat, savol, eslatma bilan boshqaradi).
5. O'yin natijalarini sarhisob qilish uni boshqarishda hal qiluvchi daqiqadir. O'yin natijalariga ko'ra, uning samaradorligi, bolalar tomonidan mustaqil o'yin faoliyatida foydalaniladimi yoki yo'qligini baholash mumkin. O'yinni tahlil qilish bolalarning xulq-atvori va xarakteridagi individual qobiliyatlarni aniqlash imkonini beradi. Bu esa ular bilan individual ishni to'g'ri tashkil etish demakdir. Didaktik o'yin shaklidagi ta'lim bolaning xayoliy vaziyatga kirish va uning qonunlariga muvofiq harakat qilish istagiga asoslanadi, ya'ni u maktabgacha yoshdagi bolaning yosh xususiyatlariga mos keladi.

Xulosa

Bolalar faolyatini to'g'ri tashkil etishda o'yinning roli beqiyosdir. Biz bolaning faolyat jarayonini o'yinsiz tasavvur qilishimiz qiyin. Chunki, o'yin orqali bola faqat jismoniy tomondan emas, balki psixologik tomondan ham rivojlanadi. O'yin orqali bola olamni, undagi narsa hodisalarni, ularga xos xususiyatlarni o'rganibgina qolmay, balki nutq so'zlashga, mustaqil fikrlashga xayol qilishga, ijod qilishga, muomala madaniyatiga o'rganadi. Ko'pchilik psixologlar hamda pedagoglar o'yinning psixologik masalalari bilan bevosita shug'ullanib, o'yinlarning bolani psixik kamol toptirishdagi ahamiyatiga alohida to'xtalib o'tganlar. Ma'lumki, o'yin bola uchun voqelikni aks ettirishdir. Bu voqelik bolani qurshab turgan voqelikdan ancha qiziqarli. O'yinning qiziqarliligi uni anglab etishning osonligidadir. Faolyatlarni olib borish jarayonida o'yinlardan samarali foydalansa faolyat jarayonda katta yutuqlarga erishib boriladi. Maktabgacha ta'lim tashkiloti tarbiyalanuvchilari uchun rollarini bajaradigan vaziyatlarni yaratish, o'z-o'zini bilishga yo'naltirilgan rivojlantiruvchi o'yinlardan iborat maxsus, innovatsion dastur asosida tadqiqotlar olib borilib, bolalarning faolligi munosabatlar haqida tasavvurlarni shakllanishini kuzatiladi, yuqori samaraga erishish imkoniyatini berishi bo'yicha tadqiqiy ishlar olib boriladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YHATI

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining «2017-2021 yillarda maktabgacha ta'lim tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida»gi PQ-2707-sonli Qarori. T.: 2016 yil
2. A. M. Karimova. Nutq o'stirish mashg'ulotlari jarayonlarida didaktik o'yinlardan foydalanish. Samarqand: SamDU, 2020.
3. Muqimjanovna, Mohira Muydinova, va Karimjonova Gulshanoy Sherali qizi. 2023.
4. «Jamiyatda Bo'layotgan O'zgarishlarning oilaga ta'siri».
5. Новости образования: исследование в XXI веке Atayeva N., Salayeva M., Hasanov S. Umumiy pedagogika. T., 2013 y.
6. Avliyaqulov N., Musaeva N. Pedagogik texnologiyalar. T., 2008 y.
7. Zunnunov A., Maxkamov U., Didaktika (Ta'lim nazariyasi).
5. Mavlonova R., Vohidova N., Rahmonqulova N. Pedagogika nazariyasi va tarixi. „Fan-texnologiya“ T., 2010y.
6. Mahmudov A.X. Uzluksiz ta'lim jarayoniga kompetentlik yondoshuvini joriy qilishning didaktik asoslari // Uzluksiz ta'lim. 2012y. №4 . 8-12 betlari