

O'QUVCHILARINING KOGNITIV FAOLLIGINI OSHIRISHDA O'YIN TEXNOLOGIYALARINING O'RNI

Xoshimova Dilorom - Qo'qon davlat pedagogika
institute vb dotsenti
Toxirjonov Xojiakbar Qahramon o'g'li - Q'DPI talabasi

ANNOTATSIYA

Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilaining kognitiv faolligini oshirishda o'yin va o'yin texnologiyalarining ahamiyati yoritilgan. Shuningdek, dars va darsdan tashqari mashg'ulotlarda o'yin texnologiyalaridan foydalanish usullari yoritilgan.

Kalit so'zlar: kognitiv faollik, o'yin, o'yin texnologiyalari, o'quv o'yinlari.

O'quvchilarning kognitiv faolligini rivojlantirish usullaridan biri o'quv jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish. O'yin, mehnat va o'qish bilan birga, inson faoliyatining asosiy turlaridan biridir. O'yin ijtimoiy tajribani qayta yaratish va o'zlashtirishga qaratilgan vaziyatlardagi faoliyat turi bo'lib, unda xatti-harakatlarning o'zini o'zi boshqarishi rivojlanadi va takomillashtiriladi.

“O'yin pedagogik texnologiyalari” tushunchasi pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar ko'rinishida tashkil etishning yetarlicha keng usullarini o'z ichiga oladi, ular umumiy o'yinlardan aniq belgilangan o'quv maqsadi va mos keladigan pedagogik natijaga ega bo'lishi bilan farq qiladi. O'yinning xususiyatlari haqida gapirganda, ularni pedagogik o'yinda o'zgartirish xususiyatlarini ta'kidlash kerak: sinf-dars o'qitish tizimining holati o'yinning “sof shakl” deb ataladigan shaklda namoyon bo'lishiga imkon bermaydi; o'qituvchi bolalarning o'yin faoliyatini tashkil etishi va muvofiqlashtirishi kerak. Darslarning o'yin shakli darslarda o'yin texnikasi va vaziyatlar yordamida yaratiladi, bu o'quvchilarni o'rganishga undash va rag'batlantirish vositasi bo'lishi kerak.

O'yin kattalar tajribasini o'rganish va yoshlarga o'tkazish usuli sifatida qadim zamonlardan beri qo'llanilgan. O'yin an'anaviy pedagogikada, maktabgacha va maktabdan tashqari muassasalarda keng qo'llaniladi. Ta'lim jarayonini faollashtirish va intensivlashtirishga tayanadigan zamonaviy maktabda o'yin faoliyati quyidagi hollarda qo'llaniladi: kontseptsiyani, mavzuni va hatto o'quv fanining bo'limini o'zlashtirish uchun havaskor texnologiyalar sifatida; kengroq texnologiyaning elementlari (ba'zan juda muhim) sifatida; dars (dars) yoki uning bir qismi sifatida (kirish, tushuntirish, mustahkamlash, mashq qilish, nazorat qilish); sinfdan tashqari ishlar uchun texnologiyalar (jamoaviy ijodiy faoliyat) sifatida.

Umuman o'yinlardan farqli o'laroq, pedagogik o'yin muhim xususiyatga ega - aniq belgilangan o'quv maqsadi va tegishli pedagogik natijaning mavjudligi, uni oqlash, aniq belgilash va ta'lim-kognitiv yo'nalish bilan tavsiflash mumkin. Xalqlar, inson irqi, urf-odatlar, madaniyatlari, jahon dinlarini o'rganish boshqa xalqlarga hurmat, bag'rikenglikni tarbiyalashga yordam beradi. O'yin texnologiyasining ta'lim jarayonida tutgan o'rnini va rolini aniqlash, o'yin va o'quv elementlarining

Sport o'yinlari (futbol, voleybol, basketbol, gandbol)ni rivojlantirish va mashg'ulotlarni takomillashtirishning dolzarb muammolari

kombinatsiyasi ko'p jihatdan o'qituvchining pedagogik o'yinlarning funktsiyalari va tasnifini tushunishiga bog'liq.

Maktabdagi ta'lim va tarbiya darajasi ko'p jihatdan pedagogik jarayonning bolaning yoshga bog'liq va individual rivojlanishi psixologiyasiga qay darajada yo'naltirilganligi bilan belgilanadi. Bu har bir bolaning individual rivojlanish imkoniyatlarini, ijodiy qobiliyatlarini aniqlash, o'zining ijobiy faolligini kuchaytirish, uning shaxsiyatining o'ziga xosligini ochib berish va orqada qolgan taqdirda o'z vaqtida yordam berish uchun o'qishning butun davri davomida talabalarni psixologik va pedagogik o'rganishni o'z ichiga oladi. Bu, ayniqsa, maktabning quyi sinflarida, shaxsning maqsadli o'rganishi endigina boshlanganda, o'rganish yetakchi faoliyatga aylanganda, uning bag'rida bolaning aqliy xususiyatlari va fazilatlarini, birinchi navbatda, kognitiv jarayonlar va o'ziga bo'lgan munosabati shakllanadigan maktabda juda muhimdir.

O'quv o'yinlarida bu ularning asosiy xususiyati – o'rganishning asosiy tamoyillaridan birini - oddiydan murakkabga - ijodiy faoliyatning muhim tamoyili bilan - qobiliyatga qarab mustaqil ravishda, bola imkoniyatlari yuqoriga ko'tarilishi mumkin.

Kichik yoshdagi bolalar idrokning yorqinligi, tasvirlarga kirish qulayligi bilan ajralib turadi. Bolalar har qanday faoliyatga, ayniqsa o'yinga osongina jalb qilinadi. Ular mustaqil ravishda guruh o'yinlarini tashkil qiladilar, ob'ektlar bilan o'ynashni davom ettiradilar va taqlid qilmaydigan o'yinlar paydo bo'ladi.

Loyiha texnologiyasini pedagogik amaliyotga joriy qilishda o'quvchilar shaxsini har tomonlama rivojlantirishga e'tibor qaratish va muayyan maqsadlarga erishish kerak: iqtidorli talabalarni aniqlash; o'quv jarayonini faollashtirish; talabalarning ilmiy ishlarga qiziqishini rivojlantirish; notiqlik mahoratini rivojlantirish; o'rta maktab o'quvchilarini kasbga yo'naltirish; ilmiy-uslubiy ishlar darajasini oshirish. O'yinlarning samaradorligi, birinchidan, ulardan tizimli foydalanishga, ikkinchidan, oddiy didaktik mashqlar bilan birgalikda o'yin dasturining maqsadga muvofiqligiga bog'liq.

O'yin texnologiyasi o'quv jarayonining ma'lum bir qismini qamrab oladigan va umumiy syujet va xarakter bilan birlashtirilgan yaxlit ta'lim sifatida qurilgan. Shu bilan birga, o'yin syujeti mashg'ulotning asosiy mazmuni bilan parallel ravishda rivojlanadi, o'quv jarayonini faollashtirishga va bir qator ta'lim elementlarini o'zlashtirishga yordam beradi.

Pedagogik amaliyotda o'yin faoliyati quyidagi funktsiyalarni bajaradi: ko'ngil ochish (bu o'yinning asosiy vazifasi – ko'ngil ochish, zavqlanish, ilhomlantirish, qiziqish uyg'otish); kommunikativ (muloqot dialektikasini o'zlashtirish); o'yinda o'zini o'zi anglash inson amaliyoti uchun sinov maydoni sifatida; o'yin terapiyasi (boshqa hayot faoliyatida yuzaga keladigan turli qiyinchiliklarni bartaraf etish); diagnostik (me'yoriy xatti-harakatlardan og'ishlarni aniqlash, o'yin davomida o'zini o'zi bilish); tuzatish funktsiyasi: shaxsiy ko'rsatkichlar tarkibiga ijobiy o'zgarishlar kiritish; ijtimoiylashuv.

Sport o'yinlari (futbol, voleybol, basketbol, gandbol)ni rivojlantirish va mashg'ulotlarni takomillashtirishning dolzarb muammolari

O'yinlarda bolalar tasavvur, zukkolik, kuzatuvchanlik, topqirlik ko'rsatadilar, tez va mantiqiy fikrlashni o'rganadilar. Kollektiv o'yinda deyarli har doim raqobat elementi mavjud (kim tezroq, to'g'ri javob beradi, kim ko'proq biladi), bu iroda, qat'iyat va e'tiborni anglatadi.

Faylasuflar, psixologlar va o'qituvchilar tomonidan turli jihatlarida ko'rib chiqilgan kognitiv faoliyatni rivojlantirish muammosi bugungi kunda ham o'z dolzarbligini yo'qotmagan. Zamonaviy o'qituvchi nafaqat yaxshi shakllangan kognitiv jarayonlarga (xotira, diqqat, fikrlash), balki maktabda olgan bilimlarini turli vaziyatlarda qo'llash qobiliyatiga ega bo'lishi kerak.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR.

41. Arabboyev Qahramon Tohirjonovich. "SPORTDA BASHORAT QILISH MUAMMOLARI". *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY*, May 2024, pp. 39-43,

42. Tohirjonov Hojiakbar Qahramon o'g'li. "JISMONIY TARBIYA VA SPORT MASHG'ULOTLARIDA SHAXS TARBIYASI". *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY*, May 2024, pp. 493-6,

43. Tokhirzhonovich, Arabboev Kakhramon. "The effect of physical activity on the body of schoolchildren in physical education lessons." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.12 (2023): 112-115.

44. Tohirjonovich, Arabboyev Qahramon. "THE ROLE OF PHYSICAL CULTURE AND SPORTS IN STUDENT ACTIVITY AND LIFESTYLE." *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE & INTERDISCIPLINARY RESEARCH* ISSN: 2277-3630 Impact factor: 7.429 12.09 (2023): 58-63.

45. Tohirjonovich, Arabboyev Qahramon. "SPORTDA BASHORAT QILISH MUAMMOLARI." *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY* (2024): 39-43.