ТАРИХ ДАРСЛАРИДА ЎЙИН УСУЛИДАН ФОЙДАЛАНИШ

А.Ф.Исмаилов

Мақолада тарих дарсларида ўйин методидан фойдаланишнинг амалий жиҳатлари ёритиб берилган. Муаллиф томонидан "Эстафетали беллашув" ва "Биргаликда иштирок этамиз!" ўйинлари ишлаб чиқилиб, ушбу ўйинларнинг амалиётда ўқувчиларнинг такрорлаш ва мустаҳкамлаш дарсларидаги фаоллигини оширишига доир тавсиялар таклиф этилган.

Калит сўзлар: *кейс-стади, ўйин, ўйин тартиби, ўйин қоидалари, билиш фаоллиги.*

В данной статье освещаются практические свойства использования метода игры на уроках истории. Автором разработаны игры «Эстафетное содержание» и «Участвуем вместе», которые рекомендуются для повышения активности учащихся на практике по повторению и закреплению пройденного материала.

Ключевые слова*: кейс-стади, игра, порядок игры, правила игры, познавательная активность.*

This article discusses the practical side of using game methods on history are lighted upon. The games "Content relay" and "Work together" are created by the author and offered recommendations in creasing the activity of the pupils at the revision and practical lessons.

Key words: case study, games, the order of games, the rules of games, consciousness activity.

Маълумки, Ўзбекистон Республикаси Президентининг ўрта махсус, касб-ҳунар таълими тизимини такомиллаштиришга доир Қарорида ўқув машғулотлари жараёнида таълимнинг кейс-стади ва ўйин услубларидан фойдаланиш масаласига алоҳида эътибор қаратилган. Мазкур услублар, айниқса, ўқувчиларнинг фанлар бўйича ўзлаштирган билим, кўникма ва малакаларини мустаҳкамлаш ва такрорлашда муҳим аҳамиятга эга.

Ўйин тарих дарсларида ўтмишда бўлиб ўтган воқеаларни моделлаштириш давомида қўлланиладиган ўқув машғулотининг фаол шаклини ўзида акс эттиради. Ўйинли фаол фаолият ўқувчиларнинг ижодий имкониятларини ошириб, тафаккурини ривожлантиришга ёрдам беради.

Мавжуд амалиёт аксарият ҳолларда академик лицейларда тарих дарслари савол-жавоб, ёзма топшириқлар бериш тарзида амалга ошириб келинаётганлигини кўрсатиб турибди. Мазкур ҳолат ўқувчиларнинг эгаллаган билимларини мустаҳкамлашга доир таълимий фаолият етарлича таъсир кучига эга бўлмаслигига олиб келмоқда. Ана шу сабабли биз педагогик фаолиятимиз жараёнида тарих дарсларида фойдаланиладиган қатор ўйинларни ишлаб чиқдик. Қуйида уларнинг айримларига тўхталиб ўтамиз.

"Эстафетали беллашув" ўйини. Ўйиннинг қўлланиши: технология ўқув машғулотларининг барча турларида дарс охирида, предметнинг бирон-бир бўлими тугалланганда, ўтилган мавзуларни баҳолаш, такрорлаш, мустаҳкамлаш, ўзаро беллашишга мўлжалланган.

Ўйин мақсади: дарс жараёнида ўқувчиларни аниқ, тезлик билан хатосиз жавоб беришга ва, албатта, ўқувчи ўз жавоби учун аниқ ва тўғри қарорга кела олишига ундашдан иборат.

Ўйин учун керак жиҳозлар: саволлар бланкаси; эстафета таёқчаси (байроқчадан фойдаланиш ҳам мумкин); ўқувчиларни гуруҳларга ажратувчи рақамли қоғоз, дастлаб қайси гуруҳ ўйинни бошлашини аниқловчи бирон-бир предмет.

Ўйинни ўтказиш қоидаси:

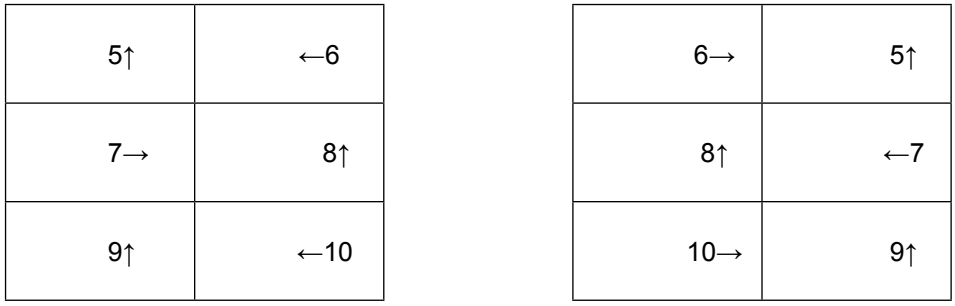
Дастлаб гуруҳ ўқувчилари 2 жамоага бўлинади.

Уларнинг жойлашиши ва ҳаракатланиши қуйидагича амалга оширилади (1-расм):

1↑	←2
3→	4↑

2→	1↑
4↑	←3

А.Ф.Исмаилов *– ЎзР ФА Ўзбекистон тарихи давлат музейи, болалар музейи бўлим бошлиғи, мустақил тадқиқотчи.*



1-расм. *Гуруҳ аъзоларининг парталарда жойлашиши ва ҳаракатланиш схемаси.*

Демак, жамоа аъзолари юқоридаги схемада кўрсатилганидек парталарга жойлашишади.

Ўйин парта охиридан бошланади.

Қайси гуруҳ биринчи бўлиб бошлаши қуръа ташлаш йўли билан аниқланади.

Ўқитувчи ўйинни биринчи бўлиб бошлайдиган жамоа иштирокчисига дастлабки саволни беради. Иштирокчи берилган саволга жавоб берса, қўлидаги эстафета таёқча (байроқча) сини шеригига кўрсатилган (1-расм) схема бўйича узатади.

Агар саволга жавоб қайтара олмаса, қўлидаги эстафета таёқча (байроқча)си ўзида қолади.

Ўқитувчи кейин рақиб жамоанинг биринчи иштирокчисига савол беради. Бу иштирокчи ҳам жавоб берса, қўлидаги эстафета таёқча (байроқча)сини шеригига кўрсатилган схема бўйича узатади, жавоб бера олмаса, таёқча (байроқча) ўзида қолади.

Эстафета таёқча (байроқча)сини қатнашувчилар бир-бирларига навбат билан узатиб боришади.

Эстафета таёқча (байроқча)сини фақат саволга жавоб берилгандагина узатишга рухсат берилади.

Шу тарзда савол-жавоб қайсидир гуруҳнинг қўлидаги эстафета таёқча (байроқча)сини ўқитувчига биринчи бўлиб етказиб боришигача давом етади.

Эстафета таёқча (байроқча)сини қайси жамоа аъзолари қоидани бузмасдан, аниқ ва тезда бажарган ҳолда биринчи бўлиб ўқитувчига етказиб борса, ўша жамоа ғолиб деб топилади.

Жамоа аъзоларининг ўйиндаги иштирокини ўқитувчи аниқлаб боради ва дарс сўнггида уларни баҳолайди. Бунда иштирокчининг ўзига берилган ҳар бир саволга биринчи имкониятда жавоб қайтариб, эстафета таёқча (байроқча) сини шеригига вақтида узатиб бориши ҳисобга олинади.

“Биргаликда иштирок этамиз!” ўйини. Мазкур методнинг мақсади ўқувчиларнинг такрорлаш ва мустаҳкамлаш дарсларидаги фаоллигини ошириш, уларни биргаликда, ҳамкорликда ишлашга ўргатишдан иборат.

Ўйин қоидаси. Ўйин жараёнида гуруҳнинг барча ўқувчилари иштироки таъминланади, яъни ҳар бир ўқувчи ҳам индивидуал, ҳам жуфтликларда ишлашга ҳаракат қилади.

Мазкур методдан икки хил усулда фойдаланиш мумкин. Биринчи усулда ўрганилган мавзулар, бўлим ёки бобга доир материаллардан ўқитувчи савол-жавоб учун фойдаланиши мумкин. Бироқ бу ҳолатда ўрганилган материаллардаги кетма-кетлик ва изчиллик сақлаб қолиниши керак. Иккинчи усулда ўрганилган мавзулар, бўлим ёки боб бўйича ўқувчиларга қисман маълумот берилиб, тарихий воқеликнинг давомини ўқувчилар мустақил равишда охиригача баён этиб беришлари лозим.

Ўйин шартлари: ўйинни амалга оширишнинг биринчи усулида ўқитувчи ўқувчиларга кетма-кетлик асосида тузилган саволларни навбати билан ўқиб бораверади. Дастлабки саволга жавоб берган ўқувчи гуруҳдаги жавоб бераётган ўқувчилар орасида биринчи, қолган ўқувчилар эса навбатдаги ўринларни эгаллашади.

Ўйинни амалга оширишнинг иккинчи усулида эса ўрганилган материаллар бўйича ўқувчилар тарихий воқеликни батафсил баён этиб беришлари лозим. Ўқитувчи томонидан бошланган воқеани давом эттириш ёки тугаллаш ўқувчиларнинг вазифаси ҳисобланади.

Ўйиннинг **олтин қоидаси**га кўра, агар ўқувчи воқеликни баён этиш ёки саволларга жавоб бериш жараёнида бошқа ўқувчилар томонидан айтилган фикрларни такрорлашга йўл қўйса, ўйиндан четлатилади.

Умуман олганда, тарих фанидан умумлаштириш ва такрорлаш дарсларида хилма-хил ўйин турларидан фойдаланиш имконияти юқори бўлиб, улар ўқувчилар томонидан тарихий материалларни катта қизиқиш билан ва чуқур ўрганиш имкониятини юзага келтиради.

Адабиётлар:

1. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе использования игры и дискуссии: Анализ зарубежного опыта. – Рига: Эксперимент, 1995.
2. Толипов Ў.Қ., Усмонбоева М. Педагогик технологияларнинг татбиқий асослари. – Т.: Фан, 2006.
3. Борзова Л.П. Дидактические игры как одна из форм организации познавательной деятельности учащихся при изучении материала на уроках истории (на материале истории России XIX в). – Дисс. … канд.пед. наук. – М., 2000.

2015 йил 3 мартда қабул қилинган
(Тақризчи: С.Ҳошимов)