

MAKTAB GEOGRAFIYA TA'LIMIDA O'YINLARDAN FOYDALANISH

Madiyar Abdullayev,

Chirchiq davlat pedagogika universiteti tadqiqotchisi

www.geograf.uz@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15170774>

Pedagogika va metodika bir biriga mos tushunchalar bo'lib, u asosida o'quv jarayonini rivojlantirish orqali ta'lim-tarbiya jarayoninig natijadorligini yuqori saviyaga ko'tarish asosiy maqsad hisoblanadi. Bu esa dars jarayonida pedagogik texnologiyalar va metodlardan foydalanishga bog'liqdir. Shunday oqilona shakllarning biri - o'yinlar hisoblanadi. O'yinlar orqali o'quvchilar mavzuni osonroq o'zlashtiradilar, fanga qiziqishlari ortadi va mavzuda faol ishtirok etadilar. O'yin shakllari o'quvcilarning mantiqiy fikrlashini, ijodkorligini, va jamoada ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Darslarda o'quvchilar qiziqarli o'yinlarga qatnashishi orqali, o'yinning qoidalariga bo'ysunishga, adolatga va haqiqatga o'rganadi. Shuningdek, o'yinlar o'quvchilarda topqirlik, ziyraklik, ishtiyoq, intiluvchanlikni shakllantiradi. Raqib jamoa bilan o'z imkoniyatlarini, o'z kuchini to'g'ri foydalana bilishga, do'stlikga, o'zaro yordamga o'rganib, jamoada ishlash hamda tashkilotchilik qobiliyatlarini shakllantiradi.

O'yin darslarini tashkil etishda belgilangan mavzu asosida, uning matnida berilgan ma'lumotlaridan foydalanish rejalashtiriladi. O'quvchilar bu jarayonda yangi bilimlarni o'zlashtirishi yoki o'tilgan bilimlarni takrorlashni amalga oshirishlari mumkin. O'yin darslari o'quvchilar faolligini kerakli darajada shakllantiradi, boshqa dars shakllarida o'zlashtira olmaydigan katta ko'lamdagi bilimlarni o'zlashtirishga imkon beradi.

O'yin - o'quvchilarning dunyoqarashini kengaytiradi, geografik bilimlarini orttiradi, mulohaza bilan fikr yuritishga va topqirlikga o'rgatadi. Geografik fanida xarita bilan ishlashga ko'nikma hosil qiladi. O'quvchilar o'yinlarni qiziqish bilan o'ynaydi, ayniqsa g'alabaga erishgan paytda o'z bilimiga bo'lgan ishonch yanada ortadi va o'zining bilim darajasi qanday ekanligini bilib oladi. Mag'lubiyatga uchraganda o'zining nimalarni bilmaydiganligini va o'z bilimini yanada boyitishga intiladi. Quyida esa ayrim o'yin turlarini misol sifatida keltiramiz.

“Anogramma” o'yini. Berilgan aralash harflarning o'rnini almashtirish orqali ma'lum mavzuga tegishli geografik termin va tushunchalarning nomi topishga “anogramma” deyiladi. Ushbu o'yinni “Jahon iqtisodiy va ijtimoiy geografiyasi” fanining “Jahon dehqonchiligi geografiyasi” mavzusi misolida ko'rishimiz mumkin.

VTENSKIES - EKSTENSIV

“O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI HUDUDLARINI BARQAROR RIVOJLANTIRISHNING GEOGRAFIK ASOSLARI”

Respublika ilmiy-nazariy konferensiyasi

TSEINIVN - *INTENSIV*

OCHY - *CHOY*

AXPAT - *PAXTA*

TOYXI - *XITOIY*

“Akrostika” o‘yini. Bu o‘yinda ma‘lum bir mavzuga oid geografik atama beriladi va shunga mos bo‘lgan termin va tushunchalarni uning bosh yoki oxirgi harfiga moslab yuqoridan pastga tomon yozib chiqish mumkin. O‘yinda atamaning savoli ham beriladi. Ushbu o‘yinni “Mamlakatlarning boshqaruv shakli va davlat tuzilishi” mavzusi “Monarxiya” akrostikasi misolida ko‘rishimiz mumkin.

M - *Mutloq monarxiya*

O - *Osiyo*

N - *Nepal*

A - *Avstraliya*

R - *Respublika*

X - *Xonlik*

I - *Imperator*

Ya - *Yaponiya*

Akrostika savollari:

1. Monarxiya davlat turi?
2. Qaysi qit‘ada monarxiyalar soni 9-ta?
3. Qaysi davlat 2008-yilda monarxiya tuzumidan voz kechgan?
4. Britaniya Hamdo‘stligi tarkibidagi konstitutsion monarxiya davlat?
5. Mamlakatni siyosiy boshqarishning ikkinchi shakli qanday nomlanadi?
6. O‘zbekiston tarixida mavjud monarxiya turi qanday nomlangan?
7. Yaponiya monarx qanday nom bilan nomlanadi?
8. Naruxito qaysi davlarning imperatori?

“Trafareta” o‘yini. Ushbu o‘yinda ma‘lum bir harflar ko‘rsatilgani holda o‘ynaladigan geografik o‘yindir. Bunda ma‘lum mavzuga oid topilishi kerak bo‘lgan termin va tushunchalarning bosh harflari yashirilgani maqsadga muvofiqdir. Masalan, “B” harfidan boshlanadigan davlatlarni yozing.

Davlatlar. “B” - *Bolgariya, Belgiya, Belarus, Boliviya, Butan...*

Poytaxtlar. “M” - *Montevideo, Mexiko, Monroviya, Maputu, Maseru...*

Xalqlar. “I” - *Ispan, Italyan, Irland, Island...*

Qishloq xo‘jaligi tarmoqlari. “P” - *Paxtachilik, Pillachilik, Parrandachilik...*

“Geografik zanjir” o‘yini. Geografiya darslarida o‘quvchilarning bilimlarini mustahkamlash, yodlash qobiliyatini rivojlantirish va diqqatni oshirish uchun qo‘llaniladigan samarali interfaol o‘yinlardan biri hisoblanadi. Ushbu o‘yinda

“O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI HUDUDLARINI BARQAROR RIVOJLANTIRISHNING GEOGRAFIK ASOSLARI”

Respublika ilmiy-nazariy konferensiyasi

o‘quvchilar bir-birlariga bog‘liq tarzda so‘zlar aytib, ularning xotirasini kuchaytirishga, ma’lumotlarni izchil tarzda qayta tiklashga o‘rganadilar. Ushbu o‘yinni “Jahon iqtisodiy va ijtimoiy geografiyasi” fanining “Jahon siyosiy xaritasi” mavzusi misolida ko‘rishimiz mumkin. O‘yin boshlanishida o‘qituvchi yoki birinchi o‘quvchi biror mamlakat yoki shaharni aytadi. Masalan, “Toshkent”. Keyingi o‘quvchi esa “Toshkent” so‘zining oxirgi harfi bilan boshlanadigan yangi geografik atamani aytishi kerak. Oxirgi harf “T”, shuning uchun o‘quvchi “Tokio” deb aytishi mumkin. O‘yin shu tarzda davom etadi va har bir o‘quvchi oldingi so‘zning oxirgi harfi bilan yangi atama aytib boradi. O‘yin davomida so‘zlarni takrorlamalik va aniq, to‘g‘ri geografik nomlar aytilishi talab qilinadi. Bu o‘yin o‘quvchilarga geografik atamalarni yodlab olishga yordam beradi, ularning xotira imkoniyatlarini kuchaytiradi. O‘yinda vaqt cheklovini qo‘yish orqali o‘quvchilar tezda javob topishlari talab qilinishi mumkin, bu esa ularning tez fikrlash qobiliyatlarini sinaydi. Bu o‘yin o‘quvchilarning bilimni qiziqarli va interfaol usulda sinab ko‘rishga, shuningdek, dars jarayonini jonlantirishga yordam beradi.

“Geografik pazl” o‘yini. Bu o‘yin geografiya darslarida o‘quvchilarning ko‘nikmalarini rivojlantirish, joylarni tanish, joylashuvni o‘rganish uchun foydalaniladigan qiziqarli o‘yin hisoblanadi. Ushbu o‘yinda o‘quvchilar xaritalarni va geografik obyektlarni tanish uchun pazl (puzzle) qismlarini birlashtiradilar. Bu oyinni “Xitoyning siyosiy xaritasi” misolida amalga oshirish mumkin (1-rasm).



1-rasm. “Geografik pazl” o‘yini.

O‘yinni amalga oshirishda o‘quvchilarni kichik guruhlariga bo‘linishi tavsiya etiladi. O‘quvchilarga pazl qismlari tarqatiladi va ma’lum vaqt ichida ularni birlashtirib, to‘g‘ri tasvir yoki xarita yaratishlari zarur bo‘ladi. O‘yinning oxirida har bir guruh o‘z pazl qismlarini qanday joylashtirganligini ko‘rsatishi va u joylar haqida ma’lumot berishi kerak. O‘quvchilar o‘yinda orqali joylarning nomlarini, ularning joylashuvini yaxshi biladi va bir-biriga yordam berib, muammolarni birgalikda hal

qilishadi. **“Geografik pazl”** o‘yini qiziqarli va ta’sirli ta’lim vositasi bo‘lib, o‘quvchilarning geografik bilimlarini amaliy tarzda o‘rganishga yordam beradi.

Texnologiyalarga asoslangan o‘yinlar. Texnologiyalarga asoslangan geografik o‘yinlar - bu zamonaviy texnologiyalarni, jumladan, internet, mobil ilovalar, virtual haqiqat (VR) va interaktiv xaritalarni qo‘llab-quvvatlaydigan o‘yinlardir. Ushbu o‘yinlar o‘quvchilarning geografik bilimlarini rivojlantirish, mintaqalar va mamlakatlar haqidagi ma’lumotlarni o‘rganish hamda amaliy ko‘nikmalarni mustahkamlashda muhim rol o‘ynaydi.

“GeoGuessr” o‘yini. Bu o‘yinda o‘quvchilar tasodifiy ravishda tanlangan joyga “tushadilar” va o‘sha joy, masalan, mamlakat haqida ma’lumot berishi kerak bo‘ladi. O‘yin davomida o‘quvchilar mamlakatlar, shaharlar, aholi va madaniyatlar haqida ma’lumot oladilar. Bu o‘yin geografik ko‘nikmalarni rivojlantirishning qiziqarli usuli hisoblanadi.

“Seterra” o‘yini. Bu o‘yin o‘quvchilarga davlatlar, shaharlar, daryolar va boshqa geografik obyektlar haqida savollar beradigan interaktiv viktorina hisoblanadi. O‘yin davomida o‘quvchilar xaritada ko‘rsatilgan joylarni tezda aniqlashlari kerak. Bu o‘yin qiziqarli va interfaol tarzda geografik bilimlarni o‘rganishga yordam beradi.

“Kahoot” o‘yini. Ushbu platformalarda o‘quvchilar geografik mavzular bo‘yicha savollar tayyorlashlari va boshqa o‘quvchilar bilan raqobatlashishlari mumkin. O‘yin qiziqarli va tezkor ravishda o‘tkaziladi, bu esa o‘quvchilarning bilimlarini sinovdan o‘tkazish hamda yanada qiziqarli o‘rganishiga imkon yaratadi.

“Quizizz” o‘yini. bu onlayn viktorina platformasi bo‘lib, o‘qituvchilar va o‘quvchilar uchun interfaol o‘yinlarni hamda savol-javoblarni o‘tkazish imkoniyatini beradi. Ushbu platforma yordamida o‘qituvchilar turli mavzular bo‘yicha savollar yaratishi, ularni o‘quvchilarga taqdim etishi va o‘quvchilar o‘z bilimlarini baholashi mumkin. Quizizz platformasi o‘quvchilarning geografiyaga bo‘lgan qiziqishini oshirish, bilimlarni mustahkamlash va tezkorlik bilan eslab qolishga yordam beradigan vositadir. O‘qituvchilar ushbu platformani darslarni interfaol qilish va o‘quvchilarning o‘zaro raqobatlashib, bilimlarini sinovdan o‘tkazishlari uchun muvaffaqiyatli qo‘llashlari mumkin.

Geografiya ta’limida o‘yinlarni qo‘llashning zarurati o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshirish va bilimlarni samarali tarzda o‘zlashtirish uchun muhim omil sifatida qaraladi. O‘yinlar murakkab geografik tushunchalarni oddiy, qiziqarli va interfaol shaklda tushuntirishga imkon beradi, bu esa o‘quvchilarning bilimlarni chuqurroq hamda uzoq muddatga eslab qolishlariga yordam beradi. Shuningdek, o‘yinlar ijodiy va tanqidiy fikrlashni rivojlantirib, amaliy tajriba hamda jamoaviy ishlash ko‘nikmalarini mustahkamlaydi. Shu bilan birga, o‘yinlar geografiya fanining

“O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI HUDUDLARINI BARQAROR RIVOJLANTIRISHNING GEOGRAFIK ASOSLARI”

Respublika ilmiy-nazariy konferensiyasi

turli aspektlarini integratsiyalashgan tarzda o‘rganishga imkon beradi va o‘quvchilarning o‘zaro hamkorlik qilish ko‘nikmalarini oshiradi, bu esa hozirgi ta’lim tizimida muhim ahamiyat kasb etadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Qurbonniyozov R. Geografiya o‘qitish metodikasi. –Urganch: 2001. –212 b.
2. Qurbonov T., To‘xtaboyev N. *Geografiyani o‘qitish nazariyasi va metodikasi*. – Toshkent: O‘qituvchi, 2012.
3. Rustamova Z. *Boshlang‘ich sinflarda geografik tasavvurlarni shakllantirish metodikasi*. – Qarshi, 2015.
4. Sayfiddinov N. *Geografiyani o‘qitishda STEAM yondashuvi*. – Toshkent: 2023.
5. Yo‘ldoshev M. *Geografiyani o‘qitish metodikasi: amaliy qo‘llanma*. – Namangan: 2020.
6. www.wikipedia.org