BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARINING IMLO SAVODXONLIGINI RIVOJLANTIRISHDA KREATIV O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Ortiqova Zulfiya Nurmaxamatovna
Farg‘ona davlat universiteti
Boshlang‘ich ta’lim uslubiyoti kafedrasi
dotsenti (PhD)
zn.ortiqova@gmail.com
ID 0000-0002-2797-0512

Qodirova Husnida Muqumjon qizi
Farg‘ona davlat universiteti.
Ta’lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi
(boshlang‘ich ta’lim) 1-kurs magistranti.
E-mail: husnidaqodirova158@gmail.com
Tel:(+998)91)679-42-32
ORCID ID 0009-0009-8843-0411
https://doi.org/10.5281/zenodo.24457764

Abstrakt. Boshlang‘ich sinfda imlo malakasi ko‘p hollarda qoidani yodlash va bir turdagi yozuv mashqlarini takrorlash orqali shakllantirilib, o‘quvchining erkin yozma nutqida imlo xatolari saqlanib qolmoqda. Maqolada shu holatga muqobil sifatida kreativ o‘yin texnologiyalarining imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. Nazariy tahlil, o‘zbek tili imlosidagi qiyinchiliklarni tasniflash va didaktik loyihalash usullaridan foydalanildi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga xos imlo qiyinchiliklari besh guruhga ajratildi va har bir guruhga mos kreativ o‘yin taklif etildi; o‘quvchi topshiriqni faqat yechuvchi emas, uni tuzuvchi ham bo‘ladigan o‘yinlar alohida ajratildi; baholash mezonlari ishlab chiqildi. Kreativ o‘yinlar imlo qoidasini o‘rgatishning o‘rnini bosmaydi, balki uni mashq qilish va o‘z-o‘zini tekshirish jarayonini mazmunli qiladi; taklif etilgan tizimning samaradorligi tajriba-sinov orqali tekshirilishi lozim.

Kalit so‘zlar: boshlang‘ich ta’lim, imlo savodxonligi, orfogramma, kreativ o‘yin texnologiyalari, didaktik o‘yin, o‘z-o‘zini tekshirish.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КРЕАТИВНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ОРФОГРАФИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. В начальной школе орфографический навык нередко формируется путём заучивания правил и однотипных упражнений, из-за чего ошибки сохраняются в свободном письме. Теоретический анализ, классификация орфографических трудностей узбекского языка и дидактическое проектирование. Трудности разделены на пять групп, для каждой предложена креативная игра; выделены игры, в которых ученик не только решает, но и создаёт задание; разработаны критерии оценивания. Вывод: креативные

игры не заменяют обучение правилу, а делают осмысленными тренировку и самопроверку; эффективность предложенной системы требует опытной проверки.

Ключевые слова: начальное образование, орфографическая грамотность, орфограмма, креативные игровые технологии, дидактическая игра, самопроверка.

USING CREATIVE GAME-BASED TECHNOLOGIES TO DEVELOP SPELLING LITERACY OF PRIMARY SCHOOL PUPILS

Abstract. In primary school, spelling skills are often built through memorising rules and repeating uniform exercises, so errors persist in free writing. Theoretical analysis, classification of spelling difficulties in the Uzbek language and didactic design. The difficulties are grouped into five categories, and a creative game is proposed for each; games in which pupils not only solve but also create tasks are singled out; assessment criteria are developed. Creative games do not replace teaching the rule but make practice and self-checking meaningful; the effectiveness of the proposed system requires experimental verification.

Keywords: primary education, spelling literacy, orthogram, creative game-based technologies, didactic game, self-checking.

KIRISH

Imlo savodxonligi - o‘quvchining orfografik qoidalarni bilishi, ularni yozuvda qo‘llay olishi va o‘z yozuvini tekshirish ko‘nikmasidan iborat murakkab malaka. U o‘qish, yozma nutq va grammatika bilan uzviy bog‘liq bo‘lgani uchun boshlang‘ich sinfda qo‘yilgan poydevor keyingi ta’lim bosqichlaridagi yozma ishlar sifatiga ham ta’sir qiladi. Ta’lim sifatiga qo‘yiladigan talablar [1] hamda o‘zbek tilining davlat tili sifatidagi nufuzi va mavqeini oshirishga qaratilgan chora-tadbirlar [2] savodli yozuvni shakllantirish vazifasini alohida dolzarb qilib qo‘ymoqda. Amaliyotda imlo o‘rgatish ko‘pincha qoida - namuna - mashq ketma-ketligida quriladi. Natijada o‘quvchi qoidani og‘zaki aytib bera oladi, biroq yozish paytida uni eslamaydi. Bizningcha, bunday xatolarning asosiy sababi qoidani bilmaslikda emas, balki yozish jarayonida qoidani faollashtirish odatining shakllanmaganligidadir. Bu odatni bir xil takroriy mashqlar emas, o‘quvchi diqqatini imlo muammosiga qaratadigan, unga izlash, tanlash va tekshirish imkonini beradigan faoliyat yaratadi. O‘yin shu jihatdan istiqbolli, biroq har qanday o‘yin ham ta’limiy natija bermaydi. Bizga ma’lum metodik tavsiyalarda o‘yin ko‘pincha mashqni qiziqarli shaklda taqdim etish vositasi sifatida qaraladi, o‘quvchining o‘yin va topshiriq yaratuvchisi sifatidagi roli esa kam yoritiladi.

Tadqiqotning maqsadi - boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining imlo savodxonligini rivojlantirishda kreativ o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning metodik tizimini asoslashdir.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Imlo o‘qitishning samaradorligi bo‘yicha tadqiqotlar tizimli, aniq maqsadli o‘qitishning ahamiyatini ko‘rsatadi. S. Grexem va T. Santanjelo o‘tkazgan meta-tahlilga ko‘ra, imlo bo‘yicha aniq o‘qitish o‘quvchining imlo malakasini oshiradi va bu ta’sir so‘zni o‘qish hamda yozuv ko‘nikmalariga ham o‘tishi mumkin [3]. Demak, masala imloni o‘rgatish-o‘rgatmaslikda emas, uni qanday shaklda o‘rgatishdadir. O‘yin nazariyasida D.B. Elkonin o‘yinni maktabgacha yoshning yetakchi faoliyati sifatida tavsiflagan, boshlang‘ich sinf yoshida esa

yetakchi o‘rinni o‘quv faoliyati egallaydi [4]. Bizningcha, bu o‘yin ahamiyatini yo‘qotishini emas, uning o‘quv faoliyati ichiga, uning vositasi sifatida o‘tishini anglatadi. L.S. Vigotskiy o‘yinda bola o‘zining kundalik xulq-atvoridan yuqoriroq harakat qilishini, o‘yin qoidalariga bo‘ysunish esa unda o‘zini boshqarishni shakllantirishini ko‘rsatgan [5]. J. Xeyzinga esa o‘yinni ixtiyoriy va o‘z qoidalariga ega faoliyat sifatida tahlil qilgan [6]. Ushbu qarashlar imlo o‘yinlarida “qoida” tushunchasi muhim ekaniga ishora qiladi: o‘yin qoidasi imlo qoidasi bilan mos kelgandagina o‘yin ham, o‘rganish ham amalga oshadi.

Zamonaviy tadqiqotlarda o‘yinga asoslangan o‘qitishning muvaffaqiyati o‘yin elementlarining mavjudligi bilan emas, balki o‘yin mexanikasi va o‘quv maqsadining mos kelishi bilan bog‘lanadi [7]. Bu fikr bizning yondashuvimiz uchun asosiy: o‘yin qiziqarli bo‘lishi bilan birga o‘quvchini aynan orfogrammaga e’tibor qaratishga majbur qilishi kerak. Ikki kognitiv psixologik topilma imlo o‘yinlarini loyihalashda muhim. Birinchisi «generatsiya effekti»: o‘quvchi axborotni tayyor holda o‘qishdan ko‘ra o‘zi hosil qilganda uni yaxshiroq eslab qoladi [8]. Ikkinchisi sinov orqali o‘rganish samarasi: bilimni qayta yodga tushirish va tekshirish uni faqat qayta o‘qishga nisbatan mustahkamroq saqlashga yordam beradi [9]. Birinchi topilma o‘quvchining topshiriq tuzuvchisi bo‘lishini, ikkinchisi esa o‘yinda tez-tez takrorlanadigan qisqa tekshiruvlarni nazariy jihatdan qo‘llab-quvvatlaydi. Ona tili o‘qitish metodikasida imlo mashqlarining turlari va orfografik hushyorlikni shakllantirish yo‘llari tavsiflangan [10; 11]; ammo bu manbalarda ko‘rsatilgan mashqlarni yaratuvchi o‘yin shakliga o‘tkazish masalasi alohida ishlanmagan.

METODOLOGIYA

Tadqiqot nazariy-metodik va loyihalash xarakteriga ega. Empirik ma’lumotlar (test, diktant natijalari) yig‘ilmagan; shu sababli maqolada olingan xulosalar tajriba natijasi sifatida emas, nazariy asoslangan model sifatida talqin qilinishi kerak. Ma’lumotlar manbalari quyidagilardan iborat: (a) imlo o‘qitish, o‘yin va o‘rganish psixologiyasi bo‘yicha xalqaro va mahalliy ilmiy nashrlar [3-9]; (b) ona tili o‘qitish metodikasi bo‘yicha darslik va qo‘llanmalar [10; 11]; (c) ta’lim va davlat tili sohasidagi me’yoriy hujjatlar [1; 2]; (d) o‘zbek tili imlosining amaldagi qoidalari va boshlang‘ich sinfda o‘rganiladigan orfogrammalar. Manbalar mazmuniy tahlil, taqqoslash va tasniflash orqali ishlandi. O‘yin tizimini loyihalashda pedagogik texnologiyalarni oldindan rejalashtirish va natijaga yo‘naltirish g‘oyasidan [12] hamda quyidagi to‘rt tamoyildan foydalanildi: (1) o‘yin maqsadi aniq bir orfogrammaga bog‘lanadi; (2) tekshirish usuli o‘yin qoidasining ichiga kiritiladi; (3) o‘quvchi imkon qadar topshiriqni yechuvchi va tuzuvchi rolini birga bajaradi; (4) xato jazolanmaydi, “izlanadigan narsa” sifatida qaraladi.

1-jadval. Imlo qiyinchiliklarining tasnifi va mos o‘yinlar

Guruh	Misollar	Xatoning tipik sababi	Mos o‘yin
Maxsus harf va belgilar (o‘, g‘, tutuq belgisi)	o‘qituvchi, g‘isht, ta’lim, ma’no	Harf yoki belgini tovushdan farqlamaslik, belgini tushirib qoldirish	“Imlo detektivi”
So‘z oxiridagi undoshlar	kitob, sabab	So‘z eshitilganicha yoziladi, tekshirish usuli qo‘llanmaydi	“Tekshiruv laboratoriyasi”
Digraflar va o‘xshash tovushlar	shahar, choy, tong; xat, hafta	Ikki harfli birikmani bir tovush sifatida anglamaslik, x va h ni almashtirish	“Harf va tovush lotoreyasi”
Qo‘shimchalar imlosi	bolaning, maktabga, kitobni	Qo‘shimchani o‘zakdan ajratmaslik yoki noto‘g‘ri shaklini tanlash	“Qo‘shimcha konstruktori”
Bosh harf va so‘zni ko‘chirish	Farg‘ona, Sirdaryo; mak-tab	Atoqli otni umumiy otdan ajratmaslik, so‘zni bo‘g‘inga noto‘g‘ri bo‘lish	“Bosh harf xaritasi”, “Bo‘g‘in ko‘prigi”

Kreativ o‘yinlar tizimi: Har bir guruhga mos o‘yinlarning maqsadi, mazmuni va kreativ jihati 2-jadvalda keltirilgan. Jadvaldagi so‘nggi ustun tizimning asosiy g‘oyasini aks ettiradi.

2-jadval. Imlo savodxonligini rivojlantiruvchi kreativ o‘yinlar tizimi

O‘yin	Maqsadi	Tavsifi	Kreativ jihati
Imlo detektivi	Xatoni topish va asoslash	Matnga «izlar» (xatolar) yashiriladi; guruhlar xatoni topib, «dalil» sifatida tegishli qoidani ko‘rsatadi	Guruh boshqa guruh uchun xatoli matn tuzadi
Tekshiruv laboratoriyasi	So‘z oxiridagi undoshni tekshirish	Shubhali so‘zga qo‘shimcha qo‘shib undosh aniqlanadi (kitob - kitobim)	O‘quvchilar “sinov varaqasi”ni o‘zlari tuzadi
Harf va tovush lotoreyasi	Digraf va o‘xshash harflarni farqlash	Kartochkalardan so‘z yig‘iladi, ovoz chiqarib o‘qilib, yozuv bilan solishtiriladi	Yangi so‘zli lotoreya kartochkalarini yasash
Qo‘shimcha konstruktori	Qo‘shimchani to‘g‘ri qo‘shish	Bitta o‘zakka turli qo‘shimchalar biriktirilib, imlosi to‘g‘ri shakllar yig‘iladi	O‘z o‘zak va qo‘shimcha to‘plamini yaratish, ularni gapda qo‘llash
Bosh harf xaritasi	Atoqli otlar imlosi	Sinf “xaritasi”ga shahar, daryo va ism nomlari yoziladi	Xaritani jamoa bo‘lib to‘ldirish va “sayohat” hikoyasi yozish

O‘yin	Maqsadi	Tavsifi	Kreativ jihati
Bo‘g‘in ko‘prigi	Bo‘g‘inlash va so‘zni ko‘chirish	Bo‘g‘inlarga bo‘lingan kartochkalardan so‘zlar “ko‘prik”ka yig‘iladi, satr oxirida ko‘chirish qoidasi qo‘llanadi	Yangi so‘zlarni bo‘g‘inlab, o‘zaro “ko‘prik” yaratish

“Imlo detektivi”. O‘qituvchi qisqa matn tayyorlaydi: “Sinfimiz tanlovda golib boldi. Bugun mano-mazmunli suhbat bo‘ldi”. Sinf 3-4 kishilik detektiv guruhlarga bo‘linadi, har bir guruh izlarni (golib - g‘olib, boldi - bo‘ldi, mano - ma’no) topib, ularni tuzatadi va har bir tuzatish uchun qoidani ayta olishi kerak. Ikkinchi bosqichda guruhlar o‘zlari uchun xatoli ikki gap tuzib, boshqa guruhga tergovga beradi. Shu tariqa o‘quvchi xatoni faqat topuvchi emas, uni ongli ravishda hosil qiluvchi ham bo‘ladi, buning uchun esa to‘g‘ri yozuvni aniq bilish talab etiladi.

“Qo‘shimcha konstruktori”. Har bir juftlikka o‘zak kartochkalari (bola, maktab, kitob) va qo‘shimcha kartochkalari (-ning, -ga, -ni, -lar) beriladi. Ular imlosi to‘g‘ri shakllarni yig‘adi (bolaning, maktabga, kitobni, kitoblar) va har bir shakl bilan gap tuzadi. Keyingi bosqichda o‘quvchilar o‘zining uchta o‘zagini tanlab, boshqa juftlikka topshiriq sifatida beradi. Bunda qo‘shimchaning o‘zakdan alohida qismligi ko‘rgazmali holga keladi va bu qo‘shimchalarni birga yozish qoidasini anglashga yordam beradi.

3-jadval. Imlo o‘yinlari natijasini baholash mezonlari

Ko‘rsatkich	Boshlang‘ich daraja	O‘rta daraja	Yuqori daraja
Imlo aniqligi	Matnda ko‘p xatoga yo‘l qo‘yadi	Ayrim xatolar qoladi	Xatosiz yoki bittagina xato
Tekshirish usulini qo‘llash	Usulni o‘qituvchi yordamida qo‘llaydi	Usulni tanish so‘zlarda mustaqil qo‘llaydi	Usulni yangi so‘zda qo‘llab, tanlovini izohlaydi
Topshiriq yaratish	Namunani takrorlaydi	Namunani o‘zgartiradi	O‘z topshirig‘ini yaratadi va boshqalar xatosini topadi
Hamkorlik	Jamoa ishida kam ishtirok etadi	Jamoa ishida faol qatnashadi	Jamoani yo‘naltiradi, o‘rtoqlariga yordam beradi

MUHOKAMA

Taklif etilgan tizim uch nazariy asosga tayanadi: imlo bo‘yicha aniq o‘qitishning samaradorligi [3], o‘quvchi topshiriqni o‘zi hosil qilganda o‘rganish kuchayishi [8] va bilimni tez-tez tekshirish orqali mustahkamlash [9]. Bu asoslar bir-birini to‘ldiradi, ammo ular asosan ingliz tili va laboratoriya sharoitidagi tadqiqotlarga tayanadi. Shu sababli tizimning o‘zbek tili sharoitida ishonchliligi nazariy jihatdan asoslangan, empirik jihatdan esa hali isbotlanmagan. Tushunchalarni farqlash zarur. Didaktik o‘yin - o‘qituvchi tomonidan oldindan belgilangan qoida va maqsadli mashq; kreativ o‘yin texnologiyasi - o‘quvchi topshiriq yoki o‘yin mazmunini yaratishda ishtirok etadigan tizim. Birinchisi imloning mavjud malakasini

mustahkamlashda qulay, ikkinchisi esa o‘quvchining orfogrammaga e’tiborini chuqurroq faollashtirishi mumkin, chunki xatoli matn tuzish uchun to‘g‘risini aniq bilish kerak. Ushbu tahlildan uchta gipotezani ilgari suramiz. Birinchi gipoteza: o‘quvchi topshiriq yaratuvchisi bo‘ladigan o‘yinlar tayyor topshiriqni yechishga asoslangan o‘yinlarga qaraganda imlo xatolarini kamaytirishga ko‘proq yordam beradi. Ikkinchi gipoteza: tekshirish usuli o‘yin qoidasiga kiritilganda o‘quvchining o‘z-o‘zini tekshirish ko‘nikmasi barqarorroq shakllanadi. Uchinchi gipoteza: orfogrammaga bog‘lanmagan, faqat qiziqarli o‘yinlar imlo natijasiga sezilarli ta’sir ko‘rsatmaydi [7]. Shuningdek, o‘yinni musobaqa shaklida o‘tkazishda xato qilgan o‘quvchi jamoa oldida o‘zini noqulay his qilishi mumkinligini hisobga olib, hamkorlikka asoslangan shakllarga ustuvorlik berish tavsiya etiladi.

XULOSA

Tadqiqot natijalari quyidagilarni ko‘rsatadi. Boshlang‘ich sinfda imlo qiyinchiliklarini xatoning sababiga ko‘ra besh guruhga ajratish o‘yinlarni maqsadli tanlash imkonini beradi. O‘quvchi topshiriqni faqat yechuvchi emas, uni tuzuvchi ham bo‘ladigan kreativ o‘yinlar imlo qoidasini faollashtirish odatini shakllantirish uchun istiqbolli vosita bo‘la oladi. O‘yinning ta’limiy natijasi uning qiziqarliligiga emas, o‘yin qoidasining orfografik maqsadga mosligiga bog‘liq. Taklif etilgan baholash mezonlari o‘quvchining nafaqat yozuv aniqligini, balki tekshirish usulini qo‘llashi va hamkorlikdagi ishtirokini ham kuzatish imkonini beradi.

ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. O‘zbekiston Respublikasining «Ta’lim to‘g‘risida»gi Qonuni: O‘RQ-637-son, 2020-yil 23-sentabr // Qonun hujjatlari ma’lumotlari milliy bazasi (lex.uz).
2. O‘zbek tilining davlat tili sifatidagi nufuzi va mavqeini tubdan oshirish chora-tadbirlari to‘g‘risida: O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining PF-5850-son Farmoni, 2019-yil 21-oktabr // Qonun hujjatlari ma’lumotlari milliy bazasi (lex.uz).
3. Graham S., Santangelo T. Does spelling instruction make students better spellers, readers, and writers? A meta-analytic review // Reading and Writing. - 2014. - Vol. 27. - P. 1703–1743.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
5. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. - 1966. - № 6. - С. 62-76.
6. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. - Boston: Beacon Press, 1955.
7. Plass J.L., Homer B.D., Kinzer C.K. Foundations of game-based learning // Educational Psychologist. - 2015. - Vol. 50, No. 4. - P. 258–283.
8. Slamecka N.J., Graf P. The generation effect: Delineation of a phenomenon // Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory. - 1978. - Vol. 4, No. 6. - P. 592-604.
9. Roediger H.L., Karpicke J.D. Test-enhanced learning: Taking memory tests improves long-term retention // Psychological Science. - 2006. - Vol. 17, No. 3. - P. 249-255.
10. Qosimova K., Matchonov S., G‘ulomova X., Yo‘ldosheva Sh. Ona tili o‘qitish metodikasi. - Toshkent: Noshir, 2009.