BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARI UCHUN SHAXMAT O‘YNASHNI O‘RGATISH TEXNOLOGIYASI

G‘ayrat XUROZOV
Dotsent, Jismoniy tarbiya va sport bo‘yicha mutaxassislarni qayta tayyorlash, malakasini oshirish instituti, Toshkent shahri, O‘zbekiston Respublikasi.

Annotatsiya: *Mazkur maqolada muallifning boshlang‘ich maktab yoshidagi bolalarga shaxmat o‘yinini o‘rgatish texnologiyasi asosida ularni intellektual rivojlantirish haqida ma’lumotlar berilgan.*

Kalit so‘zlar: *fiziologiya, bioximiya, valeologiya, psixologiya, chizmalar, pozitsiya, strategik, sintez.*

Kirish. Axborot jamiyati asrida aql-zakovat shaxsning ijtimoiy ahamiyatli xususiyatlaridan biridir. Bolalarning intellektual rivojlanishi muammosi zamonaviy maktabning ustuvor vazifasiga aylanib bormoqda. Dunyoning ko‘plab mamlakatlarida va so‘nggi yillarda O‘zbekistonda shaxmat darslari maktab darsliklariga kiritilmoqda. Ularning yuksak salohiyati o‘quvchilarning, ayniqsa, boshlang‘ich sinflarning intellektual rivojlanishi vositasi sifatida e’tirof etilgan. Shu bilan birga, maktab sharoitiga mos keladigan shaxmatni o‘qitish usullarini izlash davom etmoqda.

Bunda umumta’lim maktab o‘quvchilarini shaxmatga o‘qitishni tashkil etish bo‘yicha O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 14-yanvardagi “Shaxmatni yanada rivojlantirish va ommaviylashtirish hamda shaxmatchilarni tayyorlash tizimini takomil-lashtirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PQ–4954 sonli qarori asos bo‘lib xizmat qiladi.

Material va tadqiqot usullari. Pedagogik texnologiya – pedagogik tizim faoliyatining samaradorligini va aniq belgilangan pedagogik maqsadlarga erishishni ta’minlaydigan o‘qituvchi va o‘quvchining o‘zaro bog‘liq bo‘lgan faoliyat usullari va shakllari majmuida oldindan ishlab chiqilgan o‘quv jarayoni.

Ta’lim texnologiyalari bo‘yicha o‘quv maqsadlari shunday shakllantirilishi kerakki, ularda o‘quvchi qanday ko‘nikma va qobiliyatlarga ega bo‘lishi kerakligi, u haqiqatda qanday ko‘nikma, qobiliyat va kognitiv yutuqlarni namoyish qilishi mumkinligi aniq ko‘rsatilishi lozim. Demak, pedagogik texnologiya o‘quvchilarning real aniqlanishi mumkin bo‘lgan bunday harakatlarida ifodalangan ta’lim natijalari orqali diagnostik ta’lim maqsadlarini shakllantirishni nazarda tutadi. Pedagogik maqsadlarni aniq shakllantirish va tartibga solishning umumiy usullari hamda qoidalari B.S. Bloom va mashg‘ulotlarni rejalashtirish va uning natijalarini baholashda keng qo‘llaniladi.

O‘quv maqsadlari taksonomiyasi asosida B.S. Bloom, kognitiv sohaga nisbatan olti darajaga ega: bilim, tushunish, qo‘llash, tahlil, sintez (yun. synthesis – birikish), baholash.

Texnologiya mavzu mazmuni bo‘yicha to‘rtta guruhlangan darslar ketma-ketligidan iborat: shaxmat o‘yini asoslari, eng oddiy yakuniy o‘yinlar, ochilishda o‘ynash, taktik usullar va o‘quvchilarning tayyorgarligiga qarab uchta qiyinchilik darajasiga ega: 1-bosqich (1-o‘quv yili): shaxmat o‘yini asoslari, eng oddiy o‘yinlar, ochilishda o‘yinning asosiy qoidalari o‘rganiladi. 2-bosqich (2-o‘quv yili): eng oddiy yakuniy o‘yinlar, ochilishda o‘ynash (qisqa o‘yinlar misolida), taktik usullar (algoritm bo‘yicha 2-3 harakatda). 3-bosqich (3-o‘quv yili): eng oddiy so‘nggi o‘yinlar, ochilishda o‘ynash, taktik usullar (algoritm bo‘yicha 1 jadvalda).

1-jadval

O‘quv texnologiyasida o‘quv maqsadlari taksonomiyasib (yun. taxis – joylanish, qator- qonun)

B.S. Bulumga ko‘ra ta’lim maqsadlari darajalari.	Bu darajaga erishganlikdan dalolat beruvchi o‘quvchining harakatlari.
1. Bilim. Bu turkumga o‘rganilayotgan materialni esda saqlash va ko‘paytirish kiradi.	Qayta ishlab chiqaradi: figuralarning nomlarini, ularning belgilanishi va harakatlarini; shaxmat atamalari va ta’riflari; shaxmat yozuvi; o‘yinning asosiy qoidalari; teshiklarni o‘ynash qoidalari.
2. Tushunish. Tushunish ko‘rsatkichi materialni ifodaning bir shaklidan boshqasiga o‘tkazish, materialni sharhlash, hodisa va hodisalarning keyingi borishi haqidagi taxmin bo‘lishi mumkin.	tushuntiradi: ochilishda o‘yin qoidalariga rioya qilish maqsadga muvofiqligi; noto‘g‘ri va to‘g‘ri harakatlar. Haqiqiy shaxmat pozitsiyalarini grafik va ramziy naqshlarga va aksincha o‘zgartiradi. Shaxmat o‘yinlarini yozib oladi va o‘yinlarni yozib olish orqali o‘ynaydi. Shaxmat pozitsiyalarining rivojlanishini oldindan ko‘radi (majburiy o‘zgarishlar). Pozitsiya hisobiga qarab o‘yin natijasini bashorat qiladi.
3. Qo‘llash. Ushbu turkum o‘rganilgan materialdan muayyan sharoitlarda va yangi vaziyatlarda foydalanish qobiliyatini bildiradi.	Bilimlarni qo‘llaydi – qoidalar, taktikalar va hokazo. – shaxmatga o‘xshash masalalarni yechishda: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda. Berilgan algoritm bo‘yicha ko‘p bosqichli masalalarni yechadi: 1) og‘zaki, 2) belgi. Amaliy o‘yinda yangi vaziyatlarda bilimlardan foydalanadi.
4. Tahlil. Ushbu turkum strukturaning aniq ko‘rinishi uchun materialni uning tarkibiy qismlariga ajratish qobiliyatini bildiradi.	Pozitsiyadagi figuraning ahamiyatini baholaydi. Raqamlar o‘rtasidagi muhim munosabatlarni o‘z pozitsiyasida ajratib ko‘rsatish, masalani hal qilishga hissa qo‘shish. Raqibning o‘yinidagi xatolarni ko‘radi, o‘yin qoidalariga rioya qilinishini nazorat qiladi.
5. Sintez. Bu turkum yangilik bilan bir butunni olish uchun elementlarni birlashtirish qobiliyatini bildiradi.	Foydani amalga oshirish rejasini taqdim etadi. O‘yinni mantiqiy yakuniga yetkazishni biladi. Berilgan ichki qonuniyatga ega pozitsiyalarni tuzadi: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda.
Ta’lim maqsadlari darajalari B.S. Blum	Ushbu darajaga erishganliklarini ko‘rsatuvchi o‘quvchilarning harakatlari Kerakli pozitsiyani yetishmayotgan donalar bilan to‘ldiradi: 1) haqiqiy shaxmatda, 2) grafik modellarda. Taktik texnikani tuzadi.
6. Baholash. Bu turkum berilgan materialning qiymatini baholash qobiliyatini bildiradi.	Toifani baholaydi. Amaliy o‘yinda yangi materialdan foydalanish imkoniyatini baholaydi: taktik texnikadan foydalanish, piyonni ushlab turish, shashka o‘rnatish va hk.

Natijalar va ularning muhokamasi. Har bir darsda o‘quvchilarning o‘quv faoliyati: o‘quvchilarning o‘qituvchi bilan birgalikdagi ishi, o‘qituvchi topshirig‘i bo‘yicha mustaqil ish, o‘quvchilarning juftlik bilan birgalikda ishlashi kabi shakllarda tashkil etiladi. Har bir yangi mavzu haqiqiy shaxmat bo‘yicha o‘rganiladi, asosiy qoidalar joylashuvdagi figuralar va algoritmlar ko‘rinishidagi yechim sxemalari o‘rtasidagi muhim munosa-batlarning grafik belgilari bilan diagrammalar shaklida qayd etiladi. Asta-sekin o‘quvchilar haqiqiy shaxmatda topshiriqlarni bajarishdan diagrammalar bo‘yicha topshiriqlarni bajarishga o‘tishlari tavsiya etiladi. O‘quvchi-larni grafik va ishorali modellar bilan ishlashga o‘rgatish-ning quyidagi bosqichlari belgilab berildi.

O‘qitishning birinchi bosqichida haqiqiy shaxmat o‘rnini bosishning turli usullari – grafik va ishorali modellar taqdim etiladi. Maktab o‘quvchilari shaxmat taxtasi va donalarini sxematiklashtirish, haqiqiy shaxmat va ularning grafik tasvirlari

o‘rtasida o‘zaro o‘tishlarni amalga oshirishni o‘rganadilar.

Ikkinchi bosqichda maktab o‘quvchilari bo‘laklarning harakatlarini sxematik-lashtirishni o‘rganadilar: diagrammadagi o‘q bilan qora figuraning harakat yo‘nalishini, muayyan harakatni ko‘rsatish; harakatni yozib olish uchun shaxmat yozuvidan foydalaniladi.

Uchinchi bosqichda o‘quvchilar shaxmat pozitsiyalarini sxematiklashtirishga o‘rgatiladi, bunda sipohlar orasidagi muhim munosabatlarni grafik tarzda ifodalaydi va yechimni dastlab grafik tarzda (diagram-madagi strelka), so‘ngra shaxmat yozuvidan foydalanadi.

To‘rtinchi bosqichda o‘quvchilar mustaqil ravishda haqiqiy shaxmat bo‘yicha masala-larni hal qiladilar, yechimni grafik va shaxmat yozuvidan foydalangan holda tuzadilar.

Beshinchi bosqichda o‘quvchilar topshiriq-larni bajaradilar va algoritm bo‘yicha ko‘p bosqichli, shu jumladan diagrammalar bo‘yicha muammolarni hal qiladilar. Shaxmat o‘rinlari berilgan ichki qonuniyatga ega bo‘lgan grafik model shaklida mustaqil ravishda tuziladi.

Birinchi darsdanoq o‘quvchilarga shaxmat pozitsiyalarini sxematiklashtirish usullari o‘rgatiladi. Shu maqsadda shaxmat taxtasi va donalari uchta variantda taqdim etiladi:

1) ko‘rgazmali shaxmat, unda o‘qituvchi tushuntiradi;

2) haqiqiy shaxmat, unda o‘quvchilar ishlaydi;

3) diagramma, ya’ni doska va rasmlarning grafik modeli.

O‘quvchilarni shaxmat o‘yini bilan birinchi tanishtirishda biz daftarga namuna bo‘yicha shaxmat donalarining grafik tasvirini chizishni va ularning an'anaviy belgilanishini – qabul qilingan qisqartmani yozishni taklif qilamiz. Birinchi darsda shaxmat taxtasining “geografiyasi” – gorizontallar, vertikallar, diagonallar, maydonlarning “manzillari” o‘rganiladi. Bular har bir darsda qo‘llaniladigan shaxmat nazariyasining muhim tushunchalari. Bundan tashqari, ular o‘quvchilarning e’tiborini yo‘naltirishga, shaxmat pozitsiya-larida yo‘naltirishga imkon beradi. Ushbu darsdan so‘ng, uy vazifasini bajarish majburiydir – shaxmat sxemasini chizish. Shunday qilib, o‘quvchilar birinchi darsdanoq ta’lim jarayonining faol ishtirok-chisiga aylanadilar. Ular haqiqiy shaxmat bilan harakatlarni bajaradilar, ko‘rgazmali taxtadan haqiqiy shaxmat taxtasiga va daftarga raqamlarni qayta kodlashadi. Bularning barchasi o‘quv materialini beixtiyor eslab qolishga yordam beradi.

Vertikal va gorizontallarning nomlarini o‘rganishda biz bolalarni ham faol ishtirok etishga jalb qilamiz, shaxmat taxtasi maydonlarining “manzillarini” o‘zlari yozishni taklif qilamiz. Har bir maydonning manzilini olish usuli oldindan xabar qilinadi – vertikalning gorizontal bilan kesishishi, shu bilan o‘quvchilarni har bir alohida holat uchun umumiy qoidani qo‘llashga undaydi. Shunday qilib, sinfda va uyda ishlash jarayonida o‘quvchilar shaxmat pozitsiya-larini sxematik-lashtirish ko‘nikmalarini egallaydilar, shaxmat yozuvi elementlari bilan tanishadilar. Bundan tashqari, shaxmat pozitsiyalarini haqiqiy shaxmat taxtasidan diagrammaga va daftarga o‘tkazish obrazli (fazoviy) fikrlashni rivojlantiradi.

Ko‘rib turganingizdek, shaxmat maktab o‘quvchilarida fazoviy fikrlashni rivojlantirish uchun deyarli ideal modeldir. O‘quvchilar shaxmat taxtasi va donalarini sxematiklashtirish asoslarini o‘zlashtirib, shaxmat yozuvi elementlari bilan tanishgandan so‘ng, biz donalarning harakatlarini o‘rganamiz. Raqamlarning imkoniyatlari nafaqat amaliyotda o‘rganiladi, balki grafik diagrammalar shaklida daftarda ham chiziladi. Shunday qilib, biz o‘quvchilarni grafik modelda shakllarni harakatlantirishga tayyorlaymiz. Masalan, 8×8 katakchali kvadratdagi o‘quvchilar to‘rtburchakning imkoniyat-larini o‘rganayotganda – bu keyinchalik shaxmat taxtasi modeli yoki diagramma bo‘ladi (oq va qora kvadratlarni ko‘rsatmasdan) – d5 kvadratiga qo‘lqop chizing va chizing. undan mumkin bo‘lgan harakat yo‘nalishlari bo‘yicha o‘qlar. Boshqa qismlarning harakatlari xuddi shu tarzda

sxematiklashtirilgan. Rux va filning imkoniyatlarini o‘zlashtirgandan so‘ng, o‘quvchilar farzin, fil va rux kabi harakat qilishini va shohning o‘zi atrofida bir kvadrat harakat qilishini aniqlab, o‘zlari shoh va shohning diagrammasiga o‘qlarni joylash-tirishni taklif qilishadi. Shunday qilib, biz o‘quvchilarning aqliy faoliyatini faollash-tiradigan, ularni o‘quv materialini taxmin qilishga undaydigan muammoli vaziyatni yaratamiz. Ma’lumki, o‘quvchining o‘quv va kognitiv faoliyatida ikki turdagi ma’lumotlar kuzatiladi: takrorlanadigan va bashorat qilinadigan.

Xulosalar. Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, ta’lim texnologiyalari bo‘yicha o‘quv maqsadlari shunday shakllantirilishi kerakki, ularda o‘quvchi qanday ko‘nikma va qobiliyatlarga ega bo‘lishi kerakligi u haqiqatda qanday ko‘nikma, qobiliyat va kognitiv yutuqlarni namoyish qilishi mumkinligi aniq ko‘rsatilishi kerak. Boshlang‘ich sinflarda amaliy o‘yinda ko‘plab ochilish o‘zgarishlarini bilishlari shart emas. Masalan 1-sinfda faqat bolalarga qo‘pol strategik xatolardan qochib, o‘yinni to‘g‘ri boshlashni o‘rgatish kerak. Ushbu muammoni hal qilish uchun o‘quvchilar sxema bo‘yicha o‘yinlarni baholaydilar, qoidaga rioya qilgan holda, ular shoh piyodaga yetadimi yoki yo‘qmi degan xulosaga kelishadi. 2 va 3-sinf bolalarni tushunmaguncha, ya’ni yechim ko‘p harakatlarga ega bo‘lmasligi kerak bo‘lgan vazifalarni soddalashtirish orqali biz o‘quvchilarni asosiy qoidalar bo‘yicha nazariy bilimlar bilan qurollantirishimiz kerak. 4-sinfda shaxmat taktikasi shohga va boshqa donalarga to‘g‘ridan-to‘g‘ri tahdidlarni yaratish va qaytarish usullarini o‘rganadi.

Аннотация: *Эта статья посвящена интеллектуальному развитию детей младшего школьного возраста через обучение игре в шахматы с использованием современных образовательных технологий.*

Ключевые слова: *физиология, биохимия, валеология, психология, рисунки, позиция, стратегический, синтез.*

Annotation: *This article aims to develop the intellectual development of children of primary school age by using the technology of teaching them to play chess.*

Key words: *Physiology, Biochemistry, Valeology, Psychology, drawings, position, strategic, synthesis.*

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Qosimjonov R. Shaxmat sehrli olam. – Toshkent. 2008.
2. Gabbazova A.Ya. Uchimsya igrat v shaxmatы – razvivaem intellekt. – Ulyanovsk. UlGTU, 2007. – 142 s.
3. Xolmirzaev B., Asralxodjaev A., Razzoqov A., Nazarov S. Shaxmat. –Toshkent. O‘qituvchi, 2020.
4. Muhitdinov M. O‘zbekistonda shaxmat. –T.: O‘zbekiston, 1972.
5. Muhitdinov M. Shaxmat. – Toshkent. O‘qituvchi, 1983.
6. Xaylaev M. Shaxmat. – T.: Tafakkur, 2017.
7. Xurozov G. Shaxmat. – Toshkent. 2022.