

Руководство для Учителя

LABYRINTH



Sen
@ANHRAMONSAN

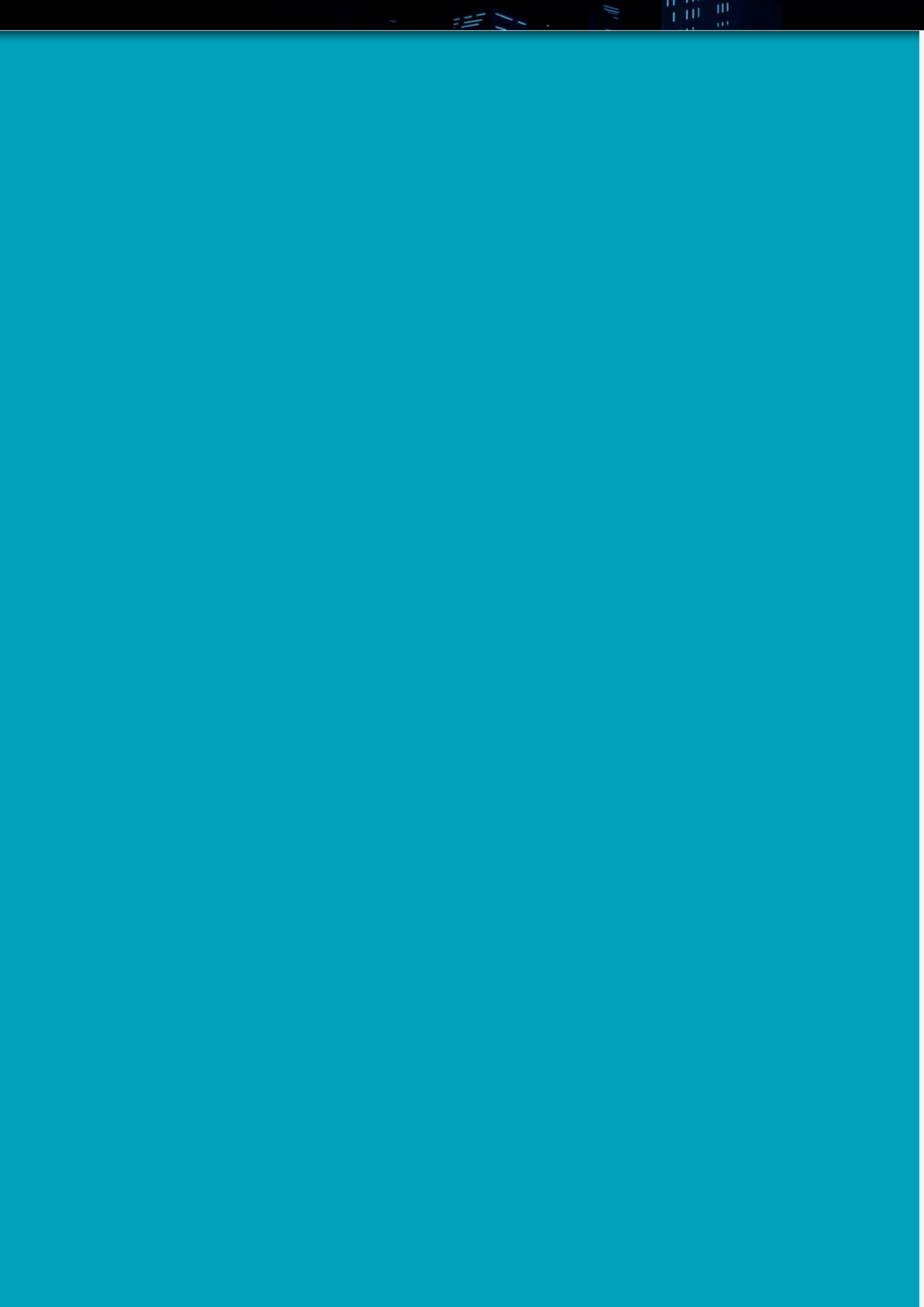


Дохинская декларация:
ПОощРЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
СОБЛЮДЕНИЯ ЗАКОННОСТИ



образование
для правосудия





МУНДАРИЖА

Миннатдорчилик изҳори	4
Атамалар	5
I. Мазкур Қўлланмадан фойдаланиш	6
1.1 Аудитория	6
1.2 Мақсад	6
1.3 Тузилма	6
II. Контекст ва мантиқий асослаш	6
2.1 Зўравонликка асосланган экстремизм	6
2.2 Ўйин асосида таълим беришни асослаш	7
III. Ўйин учун дарс режаси	8
3.1 Материаллар	8
3.2 Инклюзивлик учун мослаштириш	8
3.3 Дарс натижалари	8
3.4 Муҳим саволлар	9
3.5 Аввалда олган билимларни мустақил баҳолаш	9
3.6 Дарс тузилмаси	10-14
3.7 Баҳолаш	15
3.8 Билимни бойитиш машқлари	15
3.9 Ота-оналарни жалб этиш	15
3.10 Сценарийларнинг карталар бўйича қисқача тавсифи	16-20
IV. Лабиринт ўйинини мослаштириш	23
4.1 Стол ўйини учун майдонни мослаштириш	23
4.2 “Қўлдаги карталар” (НҲАД) тўпламидаги карталарни мослаштириш	24
4.3 “Танлов ёки Синов” карталарини мослаштириш	24
4.4 Қоидаларни ўзгартириш орқали ўйинни мослаштириш	25

LABYRINTH



МИННАТДОРЧИЛИК ИЗҲОРИ

Мазкур лойиҳа жамоаси, унда иштирок этган ўқитувчилар, мактаб ва ўқувчиларнинг ҳамкорлиги учун, уларга самимий миннатдорчилик изҳор этади. Биз учун ўз эшикла-рини очган мураббийлар бўлмаганида, ушбу лойиҳани амалга ошира олмаган бўлар эдик. Ўрта мактаб ўқувчилари ва ўқитувчилари, Говард университети педагогика фа-култети талабалари ҳамда мураббийларига алоҳида ташаккур айтамиз. Биз ўз шерикларимизни, хусусан Тринидадлик Умар Мухаммад, Вашингтон, Колумбия округи ҳудудидаги мактаблар, шу жумладан Говард университети қошидаги Математика ва билимлар ўрта мактабини жуда ҳам қадрлаймиз. Шу билан бирга, Шаҳар аҳолиси оз-чилиги орасида ичкиликбозлик ва гиёҳванд моддаларни суиистеъмол қилиш масала-ларида аҳоли билан ишлаш бўйича Мансфилд дастурига (UMADAOP) ҳам (Огайо штати), ўйиннинг фази-латларини хатар гуруҳига мансуб ёшлар иштирокида, реал ша-роитда синовдан ўтказиш учун хавфсиз муҳит яратиб берганлари учун, миннатдорчи-лик билдирамиз. Биз халқаро ўқув даргоҳларидаги бошқа шерикларимизга ҳам, шу жумладан лойиҳани реал шароитда синовдан ўтказишда биз билан ҳамкорлик қилган-лари учун, миннатдорчилик билдирамиз.

Мазкур ўйинни ишлаб чиқиш БМТнинг Гиёҳванд моддалар ва жиноятчилик бўйича бошқармаси томонидан «Адолат учун таълим бериш ташаббуси» (E4J) остида молия-лаштирилган. Доха баёнотини қўллаб-қувватлар экан, E4J ташаббуси коррупциядан озод ва барча учун очиқ бўлган жамият қуришга кўмак беради ва таълим бериш орқали жиноятчиликни олдини олишга ҳамда ҳалоллик ва ўзаро ҳурмат маданиятини риво-жлантиришга алоҳида эътибор қаратади. Машғулотлар бошланғич, ўрта ва олий таълим тизимидаги ўқувчилар учун ишлаб чиқилади.

АТАМАЛАР

Ўқувчилар билиши ва тушуниши лозим бўлган атамалар:

- I. **Зўравонликка асосланган экстремизм** деганда, ўз мафкуравий, диний ёки сиёсий мақсадларига эришиш учун зўравонликни қўллаб-қувватловчи ёки ундан фойдаланувчи кишиларнинг эътиқодлари ва хатти-ҳаракатлари тушунилади. Бошқача қилиб айтганда, бу – муайян радикал ва экстремистик қарашларни кучайтириш учун кишининг зўравонликдан фойдаланишга ёки у билан таҳдид қилишга ҳозирлиги дегани. Зўравонликка асосланган экстремизм бу – аниқ таъриф берилмаган, турли кўринишларга эга бўлган ҳолат ҳисобланади. Шундай бўлса ҳам, сўнгги пайтларда Ироқ ва Шом Ислом давлати (ИШИД), “Ал-Қаида” ва “Боко Харам” каби, террорист гуруҳлари бизнинг зўравонликка асосланган экстремизм тўғрисидаги тасаввуримизни шакллантирди.
- II. **Радикаллашув** – ёшларни зўравонликка асосланган экстремизмга жалб этишнинг бир қанча йўлларида бири. Бунга эришишнинг ягона бир йўли ёки сабаблар мажмуаси мавжуд бўлмасда, аммо туртувчи ва ўз ичига тортувчи омиллар бор.
- III. **Туртувчи омиллар** – кишиларни зўравонликка асосланган экстремизмга мурожаат этишга ундайди ва қуйидагиларни ўз ичига олади: жамиятдан ажралиб қолиш/маргинализация, тенгсизлик, камситиш ва таъқиб этиш, сифатли таълим олишга имкониятларнинг чегараланганлиги; ҳуқуқ ва фуқаро эркинликларини инкор этиш; ва бошқа экологик, тарихий ва ижтимоий-иқтисодий норозиликлар.
- IV. **Тортувчи омиллар** зўравонликка асосланган экстремизмнинг жозибадорлигига ҳисса қўшади. Мисол учун, пухта ташкил этилган зўравонликка асосланган экстремист гуруҳлари ўз иштирокчиларини, гуруҳларига аъзо бўлиш шarti билан, уларга хизматлар кўрсатиш, даромад ва/ёки иш тақдим этиш орқали ўз домларига «тортишлари» мумкин. Бундай гуруҳлар янги аъзоларини, уларга қийин вазиятлардан чиқиш йўлларини тақдим этиш ҳамда саргузашт, эркинлик ва янги дўстларни ваъда бериш орқали ҳам, тузоққа илинтиришлари мумкин.
- V. **Барқарор ривожланиш мақсадлари.** 2015 йилда давлатлар 2030 йилгача мўлжалланган барқарор ривожланиш Кун тартибини ва 17 та Барқарор ривожланиш мақсадларини (БРМ) қабул қилдилар. БРМ барча учун янада афзал ва адолатли дунё яратиш учун асос бўлиб хизмат қилади. Ушбу мақсадлар, умуман олганда, инсоният олдида турган глобал муаммоларни ҳал қилишга йўналтирилган бўлиб, қашшоқлик, тенгсизлик, иқлим, экология, та-раққиёт, тинчлик ва адолат масалаларига ўз эътиборини жам қилади.

Қўшимча ресурслар: ЮНЕСКО. Зўравонликка асосланган экстремизмни бартараф этиш бўйича ўқитувчи учун Қўлланма (Teacher’s guide on the prevention of violent extremism). Париж, 2016 йил.

I. МАЗКУР

КЎЛЛАНМАДАН ФОЙДАЛАНИШ

1.1 АУДИТОРИЯ

Қўлланма, биринчи навбатда, ўрта синф ўқитувчилари, таълим жараёни бошқарувчи-лари ҳамда методист ва «Лабиринт» ўйинидан фойдаланишни истаган ижтимоий ишчилар каби, бошқа ёрдамчи ходимлар учун мўлжалланган. Ўйин синф шароитида ўйнашга мўлжалланган бўлсада, ота-оналар ва бошқалар Қўлланмани норасмий шароитида ўйнаш учун ҳам фойдали деб топишлари мумкин, чунки унда ўйинни уйда ва бошқа муассасаларда қандай ўйнаш мумкинлиги тўғрисида маслаҳатлар мужассам бўлган.

1.2 МАҚСАД

Қўлланманинг мақсади ундан ўқитувчилар ўз синфларида фойдаланишларида ёрдам беришдан иборат. Мақсадлар тўрт қисимга бўлинади:

- ◇ Зўравонликка асосланган экстремизм ва радикаллашув муаммоларини, ўқувчиларга билим бериш орқали, ҳал қилиш учун мураббийларга мазкур стол атрофида ўналади-ган ўйиндан синфда нима учун, қай йўсинда ва қачон фойдаланиш кераклиги юзаси-дан амалий йўл-йўриғ ва тавсияларни тақдим этиш;
- ◇ Ўйин давомида юзага келадиган тушунча ва саволларни таҳлил қилиш ва улар бўйича ишлай олишларига ёрдам бериш: бу таълим натижаларига эришишда жуда ҳам муҳим ҳисобланади;
- ◇ Зўравонликка асосланган экстремизм ва радикаллашув масалалари атрофидага афсона ва ноаниқликларни фарқлай олишларига ёрдам бериш учун, тушунча ва ғоялар ҳақида батафсил айтиб бериш; ҳамда
- ◇ Ўйин янада фойдали бўлиши ва турли шароит ва аудиторияларга мос келиши учун, уни тегишли усуллар орқали мослаштириш.

1.3 ТУЗИЛМА

Қўлланмада зўравонликка асосланган экстремизм мавзусига тааллуқли айрим концептуал асослар ўрин топган. Ўйинни қандай қилиб олдиндан кўриб чиқиш ва уни аудитория шароитида ўйнаш, шунингдек ўйин тугагандан сўнг унинг яқунларини ўқувчи-лар билан қай тарзда муҳокама қилиш бўйича йўриқларни ўзида мужассам этган дарс режаси таклиф этилади.

Ўқитувчилар зўравонликка асосланган экстремизмни олдини олишда Барқарор риво-жланиш мақсадларининг (БРМ) вазифаси каби, ўйин вақтида дуч келадиган тушунча-лар тўғрисида батафсил айтиб бера олишлари учун, билимларни бойитиш таклиф этилади. Ўйинни мослаштириш усуллари Қўлланманинг охириги қисмига киритилган.

II. КОНТЕКСТ ВА МАНТИҚИЙ АСОСЛАШ

2.1 ЗЎРАВОНЛИККА АСОСЛАНГАН ЭКСТРЕМИЗМ

Зўравонликка асосланган экстремизм ва унинг негизида ётувчи радикаллашув кучлари бугунги кунимиздаги энг кенг тарқалган муаммолардан бири саналади. Бу аниқ таърифга эга бўлмаган, турли кўринишдаги ҳолатдир. Аммо зўравонликка асосланган экстремизм мафкуравий, диний ёки сиёсий мақсадларга эришиш учун зўравонликни қўллаб-қувватлайдиган ёки ундан фойдаланадиган кишиларнинг маслаки ёхуд ҳаракатлари деб тасвирланиши мумкин. Бошқа сўзлар билан ифода этилганда, бу –кишининг муайян радикал ёки экстремистик қарашларини ўзгаларга мажбуран ўтказиш мақсадида зўравонликдан фойдаланиш ёки у билан таҳдид қилишга ҳозирлиги дегани. Гарчи зўравонликка асосланган экстремизм қандайдир бир ёш, жинс, гуруҳ ёки жамоатчилик билан чегараланмаган бўлсада, бу каби хабарлар таъсирига асосан ёшлар кўпроқ дучор бўладилар. Зўравонликка асосланган экстремизмни бартараф этиш ва унга қарши курашиш учун жамиятнинг барча қатламлари саъй-ҳаракатларини бирлаштириш зарур бўлади.

2.2 ЎЙИН АСОСИДА ТАЪЛИМ БЕРИШНИ АСОСЛАШ

Ушбу муаммони ҳал қилишга йўналтирилган саъй-ҳаракатларнинг марказида таълим ётади, зеро зўравонликка асосланган экстремизмга қарши курашиш учун кишилар хатти-ҳаракатларини, дастур ва сиёсий чора-тадбирларни мувофиқлаштириш талаб этилади. Таълим соҳасидаги ўқитувчи ва бошқа мутахассислар, ўзларининг таълим беришлари ва ёшларга ўтказа оладиган таъсирлари туфайли, ўта муҳим вазифани бажарадилар. Шундай бўлса ҳам, ўқитувчиларга оқилона педагогика стратегияларини қўллаган ҳолда баҳсли масалаларни еча олишлари учун йўл-йўриқлар керак бўлади.

Таълим бериш учун ўйинлардан фойдаланиш ўқитувчиларга ўйинлар асосида ўтказиладиган дарслардан завқланадиган ўқувчиларнинг қизиқиш ва синчковликларини уйғотиш учун ноёб имконият беради. Содда қилиб айтганда, ўйинлар дарсларни завқли ўтишига хизмат қилади. Ўйиндан сўнг эса, ўқувчилар ўйин давомида танишган тушунчалари бўйича жонли ва сермазмун муҳокамалар ўтказишлари мумкин.

III. ҮЙИН УЧУН ДАРС РЕЖАСИ

ДАРС РЕЖАСИНИНГ НОМИ: СИРЛИ ЛАБИРИНТ

Мавзу: Лабиринт: ўйин асосида таълим бериш

Таълим даражаси: Ўрта

Ёш тоифаси: 13-18 ёш

Ўйин қуйидагиларни ўрганишни назарда тутадиган амалий билимлардан таркиб топган:

- ◆ • Маданият ва маданий хилма-хилликни.
- ◆ • Якка тартибдаги ривожланиш ва ўзига хосликни.
- ◆ • Кишилар қандай қилиб ҳокимият тузилмасини яратишлари, унинг таъсирини ва уни бошқаришни йўлга қўйишлари, у билан ўзаро муносабатга киришишлари ва уни ўзгартиришларини.
- ◆ • Демократик жамиятдаги глобал фуқаролик идеаллари, тамойиллари ва амалиёти-ни.

3.1 МАТЕРИАЛЛАР

Ўйин таркибий қисмлари, қоғоз, қалам ва/ёки маркерлар.

1 та ўйин майдони: Сақлаб қўйиш учун иккига букланган А3 Формат (11,7 x 16,5 дюйм). Ўйин майдони қоғоз ёки оддий картон қоғозига туширилган бўлиши мумкин. Имкони бўлса, уни ла-минация қилиш тавсия этилади.

4-8 та ўйин фигуралари: Ҳар бир 4-8 та ўйинчида ўйин майдонида ҳаракатланиш учун ўз фигуралари бўлиши керак. Қандай фигурадан фойдаланишни ўйинчиларнинг ўзлари белгилашлари мумкин (тугмача, тошчалар, тангачалар ёки ўша ерда мавжуд бўлган бошқа нарсалар).

18 та Қўлдаги карталар

19 та «Танлов ёки Синов» карталари

1 та ўйин кубиги (сон туширилган тош)

3.2 ИНКЛЮЗИВЛИК УЧУН МОСЛАШТИРИШ

Ўйинни алоҳида эҳтиёжларга эга бўлган ўқувчилар учун мослаштиринг. Ўйинлар бу аудиториядаги алоҳида

эҳтиёжларга эга бўлган болаларни жалб этишнинг аъло усули-дир.

Қўлларини ишлатишга қийналадиган болалар учун ўзгача шакл ва ўлчамдаги турли хил ўйин фигураларини таклиф этишингиз мумкин. Қўлларини ишлатишга қийнала-диган ёки идрок этиш фаолиятида заифликлари бор болалар учун кубикларни ташлаш осон кечмаслиги мумкин. Сиз айланувчи доирадан фойдаланишингиз мумкин, ёки синф билан биргаликда рақам ва нуқтачалари бўлган момик кубик ясашингиз мумкин.

Эътибор етишмовчилиги ва гиперфаоллик синдроми бор бўлган ўқувчилар билан ўй-индан аввал машқлар ўтказинг. Ўйин қоидалари ва мақсадларини тушунтириб беринг. Синфдаги ўқувчиларингиз эҳтиёжларидан келиб чиқиб, ўйин қоидаларини ўзгарти-риш ёки яхшилашдан кўрқманг.

3.3 ДАРС НАТИЖАЛАРИ

Ўйиннинг натижаси ўлароқ, ёшлар қуйидагиларнинг уддасидан чиқа оладилар:

- ◆ Стереотипларга (андозавий фикрлаш ва/ёки ҳаракатларга) қарши чиқиш.
- ◆ Бағрикенглик ва фаровонликка сабаб бўлувчи хатти-ҳаракатларни танлаш.
- ◆ Мустақил мулоҳаза қилиш ва танқидий фикрлашга ёрдам бериш.
- ◆ Интернетда учрайдиган ташвиқотларни ажрата билиш ва хабарларга баҳо бериш.
- ◆ Зўравонликка асосланган экстремизмга оид сценарийлар, шунингдек унга боғлиқ хатарларни таҳлил қилиш.

Ўйин натижасида ёшлар қуйидагиларни ўрганадилар:

- ◆ Зўравонликка асосланган экстремизм нима ва у жамиятга қандай таъсир ўтказади.
- ◆ Уларда танлов имконияти бор ва ушбу танловлар муайян оқибатларга олиб келади.
- ◆ Хатар омиллари ва ҳимоя омиллари нималардан иборат ва улар қандай қилиб ёшлар-нинг бардошли бўлишларига таъсир ўтказа олади.

3.4 МУҲИМ САВОЛЛАР

Муҳим саволлар дарс ва таълим олишнинг асосини ташкил этади. Муҳим саволлар-нинг мақсади мулоқот, тадқиқот ва фикр юритишни рағбатлантиришдан иборат. Қуйидаги уч савол «Лабиринт» ўйинининг асосини ташкил этади.

1. **Зўравонликка асосланган экстремизм нима ва у жамиятга қандай таъсир ўтказиши мумкин?**
2. **Ташвиқотнинг аниқ юзага чиқиши мумкин бўлган оқибатлари нималардан иборат ва қандай қилиб уни ҳақиқий даъволардан фарқлаш мумкин?**
3. **Қандай қилиб ёшлар инсон ҳуқуқларини ўз қадриятлари, ҳаракатлари ва танловлари орқали илгари сура оладилар?**

3.5 АВВАЛДА ОЛИНГАН БИЛИМЛАРНИ МУСТАҚИЛ БАҲОЛАШ

Ўқувчиларнинг билишини ёки биламиз деб ўйлашларини (хато ўйлашларини) аниқлаб олиш, янги мавзунини бошлашдан аввал жуда муҳим аҳамият касб этади. Аввалги билимларни баҳолаш сизга ушбу ўйин бўйича тегишли усулларни ҳамда бошқа ҳар-қандай ўқув-услубий тадбирларни режалаштиришга ёрдам беради. Ўқувчиларнинг аввалда олган билимларини баҳолаш стратегияларидан бири уларга бу ишни мустақил равишда бажаришларига имкон беришдир. Бошқача қилиб айтганда, уларга нимани билишларини намойиш этишга имконият яратинг. Ўз-ўзини баҳолаш ишончли бўлиши учун, жавобларнинг самимий бўлишини рағбатлантириш мақсадида, у кўп куч талаб этмаслиги ва мавҳум шаклда ўтказилиши керак. Мақсад – ўқувчиларнинг билим ва кўникмалари қай даражада эканини билиб олишдан иборат, уларнинг дар-сларни ўзлаштириш даражаларини эмас.

Юқоридагиларни инобатга олиб, саволлар ўқувчиларингиздан қутилаётган зарурий билим, кўникма ва та-

жрибаларга, шунингдек ўқувчилар ўйиндан сўнг қандай билим ва кўникмаларни шакллантира олишлари кераклигига қаратилиши лозим. Дастлабки тест саволларида ўқувчиларни ўзларини қуйидаги бўлимлардан иборат бўлган шкала бўйича баҳолашларини сўранг:

- 1 = Мен атама (зўравонликка асосланган экстремизм ёки радикаллашув) ҳақида эшит-ганман.
- 2 = Мен атамани (зўравонликка асосланган экстремизмни) таърифлай оламан.
- 3 = Мен атамани (зўравонликка асосланган экстремизмни) дўстимга тушунтира оламан.
- 4 = Мен атамани (зўравонликка асосланган экстремизмни) муаммони ҳал қилиш учун қўллая оламан.

Шу билан бирга, аввалда олинган билимларни баҳолаш учун, KWLQ стратегиясидан ҳам фойдаланишингиз мумкин. Мазкур ўз-ўзини баҳолаш машғулоти болалар билан гуруҳларда ёки якка тартибда ўтказиш мумкин. Мақсад – улар зўравонликка асосланган экстремизм ҳақида нимани билишлари (K), нимани ўрганишни исташлари (W) ва улар нимани ўрганганларини (L) аниқлашдан иборат. Ва ниҳоят, уларда яна қандай саволлар (Q) борлиги аниқланади. Ўз-ўзини баҳолаш машғулотини учун қуйида келтирилган иш рўйхатидан фойдаланса бўлади.

3.6 ДАРС ТУЗИЛМАСИ

МАЗМУНИ		
Вақт	Аввалда олинган билимларни мустақил баҳолаш	Ўқитиш усуллари / материаллар
20-30 минут	<p>Ўқувчилар мустақил равишда ўзларининг аввалда олган би-лимларини баҳолашлари учун KWLQ стратегиясидан фойда-ланинг. Ўз-ўзини баҳолаш машғулотини гуруҳлар-да ёки якка тартибда катта ўлчамдаги қоғоз, синф доскаси, оддий қоғоз ёки компьютер ёрдамида ўтказиш мумкин. Аввалда олинган билимларни баҳолаш сизга ўйин бўйича тегишли услубни ва навбатдаги ҳар қандай ўқув тадбирла-рини режалаштиришга ёрдам беради.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ўқувчилардан зўравонликка асосланган экстремизм тўғри-сида билган (K) барча нарсаларини ёзиб чиқи-шларини сўранг. (Илтимос, уларга бу атаманинг таърифини ҳозир-ча айтмай туринг). 2. Сўнгра, улардан зўравонликка асосланган экстремизм тўғрисида нимани (W) билишни истаётганларини бел-ги-лашларини сўранг. 3. Ҳулосалар қилиш. Ўқувчиларнинг ўз-ўзини баҳолаш да-вомида пайдо бўлган фикрларига мос келадиган атамаларни кўриб чиқинг. 4. Ўқувчилар ўз ишларини тақдимот қиладилар. 	<p>Биргаликда ўрга-ниш ёки гуруҳ бўлиб ишлайди-ган бошқа усул-лар</p> <p>Материаллар: Ушбу баҳолаш ишида KWL иш рўйхатидан фой-даланса бўлади.</p>

МАЗМУНИ

Вақт	Ассосий мазмуни	Ўқитиш усуллари
30 дақиқа	<p>I Қисм: Лабиринт синоати орқали ўйин моҳияти билан танишув</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ўқувчиларни лабиринт синоатига қизиқтириш орқали ўйин ва унинг моҳиятини тушунтиринг (ўйин майдони лабиринт ва чигалликнинг атайлаб бирлаштирилган шаклида тузилган). 2. Ўқувчиларни синоатга қизиқтиринг; агар унда бирон сир-синоат бўлмаса, ўқувчилар уни ўрганишга арзи майди деган тўхтамга келиб қолишлари мумкин. Албатта, эъраваонликка асосланган экстремизм ёшларни ташвишга солмайди, уларга қизиқ эмас деб айтмоқчимасмиз, бу ундай эмас. Аммо санъатнинг бу шакли, ўйин майдони учун ўзининг синоатли экани ва қадим тарихга эга экани учун, танлаб олинган – уруш ва эъраваонлик экстремизми каби, у ҳам шу қадар қадимий ва замонавийдир. 3. Ўқувчиларга санъат ва таълим шакли сифатида лабиринтлар, ўз оммабплиги ва мавжудлиги нафақат турли даврларда, балки турли маданиятларда ҳам, ҳайратланарли даражада узоқ давомийликка эга эканини тушуниб етишларига кўмак беринг. Шундай бўлсада, мазкур тасвирий ва ҳайкал шаклидаги объектларнинг аҳамияти ва қўлланилиш мақсадлари тўғрисидаги маълумотлар жуда ҳам оз. 4. Ёш ўғил ва қизларни қизиқтирадиган синоат шундан иборатки, лабиринт мақсадлари унутилган, аммо унга оид тасвирий далиллар сақланиб қолган. Улар инсон тасаввурининг ажойиб ҳосили бўлиб, нима сабабдан улар шу кунгача яшаб келмоқда деган саволни ўртага ташлайди. 5. Стол ўйини лабиринт ғоясидан келиб чиққан ҳолда тузилган. Лабиринт бу – шу жумладан грек, рим, европа, осие, миср, мезоамерика жамиятларида ҳамда яқин шарқ адабиёти ва афсоналарида чуқур илдиз отган, шунингдек сирли, аллақачон унутилган мақсадларга эга бўлган санъат шакли ҳисобланади (PowerPoint қўшимча материалга қаранг). 6. Қадимий лабиринт вазифаси аввалда ҳам, бугунги кунда ҳам таълим, яъни дарс беришдан иборат. Бундан фарқли ўлароқ, чигалликлар йўлак ва ўтиш жойларининг бир қанча номунтазам тармоқларини ифода этиб, улардан ўйинчи ўтиб борар экан, унга кириш учун, кейин эса, ундан яна қайта чиқиб олиш учун бор кучини сарфлайди. 7. Улар, чигалликда қандай қилиб ўз йўлини топишга урунаётган кишини машғул қилиш ва синовга дучор қилишга мўлжалланган шаклда бўлган ва доим шундай бўлиб қолиши зарур. Бу ўйин бирининг вазифаси, иккинчисининг эса шаклидан фойдаланади; таълим воситаси сифатида лабиринтнинг қадимий анъанасидан ҳамда ўйинчилар ҳаракатланиш учун мураккаб деб биладиган йўлларнинг жумбоқли мажмуаси сифатида эса, чигалликнинг замонавий усулидан фойдаланади. 	<p>Ўқитиш усуллари</p> <p>Биргаликда ўрга-ниш ёки гуруҳ бўлиб ишлайдиган бошқа усуллар</p> <p>Ўйин асосида ўрганиш</p>

МАЗМУНИ

Вақт	Ассосий мазмуни	Ўқитиш усуллари / материаллар
30-45 дақиқа	<p>II Қисм: Ўйинга тайёргарлик кўриш ва ўйнаш</p> <p>Ўйиннинг барча қисмлари, жумладан унинг мақсадлари, йўл-йўриқлари, қандай ўйнаш ва ғолиб чиқиш бўйича қоидалари билан аввалдан танишиб чиқинг. Ўқувчиларга ўйиннинг якунида нимани ўрганишлари ва урдасидан чиқа олишлари лозимлигини тушунтиринг.</p> <p>Ўқувчиларга ўйинни шарҳлаб бериш (бу ишни бажаришни уларнинг ўзига ташлаб қўйиш ўрнига) алоҳида эҳтиёжларга, шу жумладан жисмоний ва идрок этиш эҳтиёжларига эга бўлган ўқувчилар учун алоҳида аҳамият касб этади.</p> <p>Таълим натижалари:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Стереотипларга (андозавий фикрлаш ва ёки ҳаракатларга) қарши чиқиш. ♦ Бағрикенглик ва фаровонликка сабаб бўлувчи хатти-ҳаракатларни танлаш. ♦ Мустақил мулоҳаза қилиш ва танқидий фикрлашга ёрдам бериш. ♦ Интернетда учрайдиган ташвиқотларни ажрата билиш ва хабарларга баҳо бериш. ♦ Зўравонликка асосланган экстремизмга оид сценарийлар, шунингдек унга боғлиқ хатарларни таҳлил қилиш.. <p>Ўйин учун керакли материалларни тўпланг ва ўйин йўриқномаси билан танишиб чиқинг.</p> <p>Ўйин шундай ишлаб чиқилганки, уни юклаб олишингиз, босмадан чиқаришингиз, кесиб олишингиз ва ўйнашингиз мумкин. Уни тахтага ёки картон қоғозга босиб чиқариш мумкин. Қоғозга босилган ўйин майдони мустақам бўлиши учун, уни ламинация қилиб олиш тавсия этилади. Ўйин фи-гуралари ҳам келтирилган ва уларни кесиб олиш мумкин. Ўйин майдонининг икки тарафида иккита карта тўплами бор.</p> <p>Лабиринтга кириш учун битта йўл мавжуд бўлиб, унинг марказига элтувчи бир неча кириш йўллари бор. Ҳар бир ўйинчига майдоннинг бошланғич нуқталаридан бирига жой-лаштириладиган ўйин фигураси берилади. Агар ўйинда 2 тадан 4 нафаргача ўйинчи бўлса, у қизиқарли кечади</p>	<p>Обратитесь к разделу на странице 8 плана урока, где описано, как игру можно адаптировать к потребностям учащихся с особыми потребностями.</p>

МАЗМУНИ

Вақт	Ассосий мазмуни
30-45 дақиқа	<p>Ўйин мақсадини тушунтиринг.</p> <p>Ўқувчилар лабиринтнинг марказига муваффақиятли етиб олишлари ва қаҳрамон мақомига эришишлари ўйин мақса-дини ташкил этади. Бунга, бағрикенглик ва саҳоват, шунингдек зўравонлик ва радикаллашувга етакловчи, қарама-қарши йўллардан иборат бўлган лабиринтда муносиб қарорлар қабул қилиш ва ўз йўлини топиш орқали, эришилади.</p> <p>Йўриқномани аудитория билан биргаликда олдиндан ўр-ганиб чиқинг.</p> <p>Ўйинчилар лабиринт чигалликлари оралаб унинг марказига соат стрелкасига қарши ҳаракатланиш орқали етиб бришади. Майдоннинг ҳар бир ерида ўйинчи учун ўйин майдонининг кейинги босқичига ўтишга имкон бера оладиган, маълум ҳаракатлар, синов ва танловлар назарда тутилади.</p> <p>Карталарни ўқинг.</p> <p>Ўйинчилар тегишли ерга етиб келганларида, картани тўғридан чиқариб, ундаги матнни қолган ўйинчиларга овоз чиқариб ўқиб берадилар. Айрим карталар ўйинчилар олди-ларига бирон синов қўйса, айримлари улардан маълум танлов қилишларини сўрайди. Ўқувчиларга, берилган савол-га жавоб беришдан аввал, картанинг ортидаги ёзувни ўқимай туришларини эслатинг. Ўқий олиш қобилияти чегараланган ўқувчиларга ёрдам беринг, ёки ўйиннинг бошқа иштирокчи-ларидан, ўқишга қийналадиган ҳар қандай ўйинчиларга ёрдам беришларини сўранг.</p> <p>Қаҳрамон бўлиш.</p> <p>Ўйинчилар тўғри танлов қилар эканлар, ўзларига ва бошқа ўйинчиларга ёрдам бериш жараёнида танлов, синов ва имко-ниятларга юз тутадилар. Ўйинчи марказга етиб келиши билан, у қаҳрамонга айланади.</p> <p>Қандай қилиб ғалаба қозонилади.</p> <p>Ўйинчилар лабиринт марказига ўз йўлларини очиб борар эканлар, улар «ғолиб» чиқадилар. Пировард натижада барча ўйинчилар марказга етиб келадилар. Чигалликни биринчи бўлиб яқунлаган ўйинчи ғолиб чиқади, аммо ўйин якунида барча ўйинчилар ғолиб бўладилар. Чигалликда, унинг марка-зига элитувчи турли хил йўллар бўлиши мумкин.</p> <p>Иштирокчиларни гуруҳларга ажратиб, ўйинни бошланг.</p> <p>Ўйин майдонлари сонига қараб, ўқувчиларни 4-8 нафардан гуруҳларга ажратинг.</p> <p>Ўйин давомида.</p> <p>Ўқувчилар ўйин билан машғул пайтларида хонада ҳаракат-ланиб, улар вазифани бажараётганларига ишонч ҳосил қилинг ва ҳар қандай саволларига жавоб беринг.</p>

МАЗМУНИ

Вақт	Ассосий мазмуни	Ўқитиш усуллари
20-25 дақиқа	<p>Ўйин якунидан сўнг, унинг натижаларини муҳокама қилиш.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ўйиндан сўнг ўқувчиларни KWLQ машғулотида қайтишла-рини ва нимани ўрганганларини (L) аниқлашларини сўранг. 2. Ўйин гуруҳ бўлиб биргаликда ишлаш шаклида ўтгани сабаб, ҳар бир жамоага ўрганган янги нарсаларининг рўйхатини тузиш қизиқарли бўлади. 3. Бутун синф билан ўйин якунларини муҳокама қилинг. <p>Бошланишига уларга ўйин ёққанлигини сўранг. Нима учун ўйин уларга ёққан ёки ёқмаганини тушунтириб беришлари-ни сўранг. Бу маълумотдан ўйинни мунтазам равишда тако-миллаштириш учун фойдаланиш мумкин.</p> <p>Сўнгра ўқувчилардан ўйинда кўтарилган саволлар тўғрисида сўранг. Бу иш жуда муҳим ва у, имкони борича, ўйин ўйналган куннинг ўзидаёқ бажаралиши керак. Ўқувчиларни «Қўлдаги карталар» (HYAD) тўпламидан ўзлари учун нота-ниш бўлган гуруҳ хусусиятларини қабул қилишларини талаб этган картани тортиб чиқаришларига тўғри келганида, ҳис қилган туйғуларини муҳокама қилишга жалб этиб кўринг. Масалан, ўғил болаларни қиз болаларга нисбатан кўпроқ қадрлайдиган жамиятда яшовчи ўғил бола, картани қиз бола сифатида тортиб чиқаради.</p> <p>4. Муҳим хабарлар. (Ўқувчилар куйидаги муҳим тушунчаларни тушунаётганларига ишонч ҳосил қилинг.)</p> <ul style="list-style-type: none"> 🔹 Зўравонликни ёки унинг таҳдидини сиёсий, ёки бошқа мақсадларга эришиш учун қўллаш қонунга зид. 🔹 Айримликка ва турфа-ҳилликка ҳурмат соғлом, ривожланаётган ва барқарор жамият учун муҳим аҳамият касб этади. 🔹 Зўравонликка асосланган экстремизмни, одатда яккаланиб қолиш, бегоналашиб кетиш ва ранж-алам ҳиссиётлари, шу-нингдек кўрқув, жаҳолат, камситилиш, ўз-ўзини паст санаш ҳамда мурасасизлик ҳаракатга келтиради. Барқарорликни ошириш учун, зўравонликка асосланган экстремизмга қарши чора-тадбирлар шундай тарзда кўрилиши керакки, инсон ҳуқуқлари ва қонун устуворлигига эҳтиром билан муноса-батда бўлинсин, акс ҳолда бегоналашиб кетиш ва яккаланиб қолиш ҳиссини кучайтириб юбориш мумкин. 	<p>Ўқитиш усуллари</p> <p>Кичик гуруҳлар-да муҳокамалар ўтказиш</p>
10-15 дақиқа	<p>Эндигина ўтказган дарсингиз тўғрисида фикр юритиш: Дарсни ўтказиб бўлгач, имкони борича тезда, олинган тажриба тўғрисида фикр юритиб кўринг. Ушбу жараённи олиб бориш учун, куйидаги тавсияларга мурожаат этинг.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сизнинг дарс беришингиз қандай кечди? 2. Баҳолаш асосида (KWLQ) ўқувчилар аслида нимани ўрган-дилар? Ким ўрганди? Нимани ўргандилар? 3. Эртага худди шундай дарсни ўтказишингиз керак бўлса, сиз нимани ўзгача бажарган бўлар эдингиз? 	<p>Фикр юритиш бу – ўз-ўзини мунтазам таҳлил қилиш ва яхшилаш учун иш қуроли.</p>

3.7 БАҲОЛАШ

Форматив баҳолаш: Хонада юриб, ўйинда иштирок эта-ётган ўқувчиларни кузатиб бринг. Уларнинг ўйин стратегияларига риоя этинг ва саволларини қайд этиб боринг.

Якуний баҳолаш: KWLга мувофиқ ўқувчилар ўзларини мустақил тарзда баҳолашлари-ни қайд этиб боринг ва бу баҳоларни ўқувчилар ўйинда иштирок этганларидан сўнг ўзлаштирган янги билимлари билан таққосланг.

3.8 БИЛИМНИ БОЙИТИШ МАШҚЛАРИ

Билимни бойитиш машқларининг Лабиринтлар билан боғлиқ бир неча хиллари мавжуд бўлиб, уларни, ўқувчилар муаммонинг янги ечиш усулларини ахтараётган-ларида улар учун синов тариқасида ҳам қўлласа бўлади. Ўйиндан олдин ёки кейин, ёшлар қуйидагиларни бажара оладилар:

- ◆ Қадимий ёки замонавий лабиринтлар сура-тини мустақил тарзда чизиш.
- ◆ Лабиринт/чигаллик тузилмасидан фойдаланган ҳолда, ўз ўйинларини ишлаб чиқиш.
- ◆ Қум, тупроқ ёки қор юзасида каттароқ лабиринт ёки чигалликни барпо қилиш ва ўйин қоидаларини ишлаб чиқиш.
- ◆ Лабиринт ва чигалликлардан тарихнинг турли даврларида нима мақсадда фойдаланилганини тадқиқ қилиш.
- ◆ Асрлар мобайнида у ёки бу кўринишдаги лабиринт ёхуд чигаллик нима мақсадлар учун фойдаланилганини қандай қилиб унутилган бўлиши мумкинлигини ижодий та-саввур қилиш.
- ◆ Бирон мактаб фани бўйича дарс ўтиш ёки ана шу фан бўйича ўзининг билимларини текшириб кўриш учун лабиринт ёки чигалликни ишлаб чиқиш ва ундан фойдаланиш.
- ◆ Ёш йигит ва қизлар билан, уларда мақсад ҳисси шаклланишига ёрдам бериш учун, ла-биринтлардан фойдаланиш усуллари тўғрисида муҳокама ўтказиш.
- ◆ Ўзида саёҳат қилиш, таълим олиш, тушунча ҳосил қилиш ва саргузаштларни бошдан кечириш учун қўшимча имкониятларни мужас-сам этиши мумкин бўлган, ўз стол ёки электрон ўйинларини тасаввур қилиш ёки яратиш орқали, мазкур ўйин ғояларини чуқурроқ тушунтиринг.

Ўйинни такомиллаштириш, ўзгартириш ёки унга қўшимчалар киритиш юзасидан ўз таклиф ва мулоҳа-заларини юбориш. Биз билан қуйидаги манзил орқали боғланиш мумкин: hbond@howard.edu.

3.9 ОТА-ОНАЛАРНИ ЖАЛЬ ЭТИШ

ри иштирокини энг яхши усулда қўллаб-қувватлай олишлари юзасидан, суҳбатла-шинг. Бу ўринда қуйида бир неча тавсиялар келади.

Ота-оналарга бу ўйинни одатда мактабда ўйналиши-ни, аммо уйда ҳам ўйнаса бўли-шини айтинг. Шу муносабат билан, унда ота-оналарнинг иштирок этиши тавсия эти-лади. Ота-оналарнинг ўйинда иштирок этиши ўз фарзандларига, танқидий мулоҳаза юритиш ва мустақил фикрга эга бўлиш каби, муҳим билим, кў-никма ва кўрсатмаларни ўзлаштиришларига ёрдам бе-риши мумкин. Қуйида бу ўйиндан энг кўп унум олишда болаларга қандай қилиб кўмак бериш мумкинлиги тўғрисида тавсиялар келади. Агар уларда ўйинга оид саволлар бўлса, уларни сизлардан сўрашларига тарғиб қилиб ту-ринг.












Ўз фарзандингизга қуйидагича ёрдам беринг:








- ◆ Бу ўйинни у билан бирга ўйнаш орқали.
- ◆ Фарзандингиз бу ўйинни ўз оиласи ва ўр-тоқлари билан бирга ўйнашини рағбатлан-ти-риш орқали.
- ◆ Карта ва ўйин майдонидаги сценарийларни ўқиб беришларини сўраш (ёки уларни ўқишда уларга ёрдам бериш) орқали.
- ◆ Бола билан ўйин тўғрисида суҳбатлашиш орқали – улар нимани ўргандилар, нима уларга ёқди-ю, нима ёқмади.
- ◆ Картадаги сценарийлар ва ўйин билан боғ-лиқ хатарларни муҳокама этиш орқали.
- ◆ Уларда савол бор-йўқлигини сўраш орқали. Агар уларнинг саволларига жавоб бера ол-масангиз, ушбу саволларга жавоб бера ола-диган одамга мурожаат қилинг.
- ◆ Мақсадга янада мувофиқ бўлиши учун, ўй-инга ўзгартиришлар киритишни қўллаб-қув-ватлаш орқали. Мисол учун, қўшимча карта ва сценарийлар киритилиши мумкин.
- ◆ Ўйиннинг қизиқарли жиҳатларини ўрганиш орқали, мисол учун, кишилар муаммо-ларни қандай қилиб зўравонликка мурожаат этмай туриб, ҳал қилишлари мумкин, ёки нима са-бабдан лабиринтлар инсонларни бир неча юз йиллар оша ўзига қизиқтириб келмоқда.
- ◆ Уларни ўз лабиринт ёки чигалликларини қоғоз, қум, тупроқ ёки қор юзасида яратишга илҳомлантириш орқали.

3.10 СЦЕНАРИЙЛАРНИНГ КАРТАЛАР БЎЙИЧА ҚИСҚАЧИ ТАВСИФИ

18 ТА «ҚЎЛДАГИ КАРТАЛАР» (НҲАД) ТЎПЛАМИ



НҲАД карталари кимнингдир ҳаёти ипидосини ифода этади. Баъзи одамлар афзалроқ шароитда дунёга келса, айримлар ижти-мойи ҳаётдан нобоп шароитда дунёга келади. Ҳайвонлар ўзини майдонига қўл рамзи туширилган ерга келишлари ва НҲАД кар-талар тўпланидан карта олишлари керак бўлади. Ушбу ўйин стратегиясини ман-тикий ҳаётдан асослаш шундан иборатки, ўйин-чиларга, уларнинг яққа тартибда ёки гуруҳ таркибида бўлиши қандай қилиб ўз ҳаётларига муайян афзалликлар ва/ёки камчи-ликлар олиб келиши ҳақида ўйлаб кўришлари-га, шунингдек мазкур гуруҳга хос хусусиятлар шундай тарзда кесишиши мумкинки, натижада улар бир вақтнинг ўзида ҳам афзалликларни ва ҳам камчиликларни бошларидан кечиришлари мумкин бўлишини тушу-нишларига имконият яратади. Мана шу афзалликлар ва камчиликларнинг ўзаро бириккан тизими, шунингдек ранж-алам ва зўра-вонлик ва / ёки тенгсизликни бартараф этиш учун зўравонликни қўллашга ҳозирлик кўриш манбаи бўлиб хизмат қилиши мумкин.

Карталар бўйича сценарийлар	Ўйинга таъсири	Ўйин графикаси	Барқарор ри-вожланиш мақсадлари (БРМ)
Сиз қиз болалардан кўра ўғил болаларни кўпроқ қа-дрлайдиган жамиятда яшов-чи қиз боласиз.	Бир қадам ортга қайтинг.		5 БРМ
Сиз урушдан, таъқибдан ёки табиий офат-дан қочиш мақ-садида, ўз юртингизни тарк этишга мажбур бўлгансиз.	Ўнг тарафингиздаги ўйинчи билан қўлин-гизни алмашинг. У ўйинчи ўз картасини тўпламга қайтариб, НҲАД тўпланидан янғисини олади.		10 ва 16 БРМ
Сизнинг ақлий қобилиятин-гиз, кўринишингиз ва сўз-лашингизга қараб гумон остига олинмайди.	Бу картани ўзгартиринг ва НҲАД тўплани-дан янғисини олинг.		16 БРМ
Сиз оилангиз билан бой миллатда яшайсиз.	Қўшимча бир қадам юринг.		1, 3, 10 БРМ
Сиз полиомиелитни енгиб ўтгансиз. Аммо, юришга қийналасиз.	Яна 2 қадамга олинга силжинг.		3 БРМ
Сиз камбағал, лекин меҳнат-севар оилада дунёга кел-гансиз.	Орқага 4 қадам қайтинг, сўнг олдинга 2 қадам силжинг.		1 ва 10 БРМ
Сиз мактабнинг бошланғич синфларини тамомлагансиз, аммо ўрта мактабда ўқиш имкониятингиз бўлмаган.	5 қадам олдинга силжинг, сўнгра 2 қадам орқага.		4, 5, 10 БРМ
Сиз етимсиз.	Чап тарафингиздаги ўйинчи билан қўлин-гизни алмашинг. У ўйинчи ўз картасини тўпламга қайтариб, НҲАД тўпланидан янғисини олади.		1 ва 3 БРМ
Сизда интернетдан фойда-ланиш имконияти бор.	Яна 4 қадам олдинга силжинг.		1 ва 10 БРМ
Сиз энг қуйи кастага (ёки стигмага юз тутган гуруҳга) мансубсиз.	Битта юриш йўқотасиз.		10 ва 16 БРМ
Онангиз олий ўқув юртини тугаллаган.	Сиз қўшимча юришга эга бўлдингиз.		1 ва 10 БРМ



Карталар бўйича сценарийлар	Ўйинга таъсири	Ўйин графикаси	Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ)
Сиз хато қилишингиз мумкин, лекин бу сизнинг жинсингиз, ирқингиз, этник ёки динга мансублигингиз сабабидан эмас.	5 қадам олдинга силжинг.		10 ва 16 БРМ
Мактабингиз кутубхонасида китоблар ва компьютерлар ўқувчилар учун бисёр.	Сиз қўшимча юришга эга бўлдингиз.		1 ва 16 БРМ
Фамилиянгиз туфайли сизнинг жиғингизга тегадилар.	Юриш йўқотасиз.		16 БРМ
Сиз мамлакатингиздаги этник ёки ирқий кўпчиликга мансубсиз.	Сиз қўшимча юришга эга бўлдингиз.		3, 5, 16 БРМ
Мактабингиз ва маҳаллангизда ижобий ролларда сизга ўхшайдиган кишилар кўп топилади.	Яна 2 қадам олдинга силжинг.		16 БРМ
Сиздаги ногиронлик ёки алоҳида эҳтиёж туфайли сизни ҳеч қачон мазаҳ қилмаганлар, жиғингизга тегмаганлар ва сиздан ўзларини олиб қочмаганлар.	5 та қўшимча қадам олдинга силжинг.		16 БРМ
Мактабдаги барча фанлардан яхши натижага эришишга сизда рағбат йўқ.	Икки қадам ортга қайтинг.		3, 10, 16 БРМ
ЎЗ НҲАД КАРТАНГИЗНИ ТУЗИНГ	Бу қандай қилиб ўйинга таъсир ўтказишини кўрсатинг.		Ушбу карта БРМ доирасида қандай масалани ҳал қилади?

19 ТА ТАНЛОВ ВА СИНОВ КАРТАЛАРИ

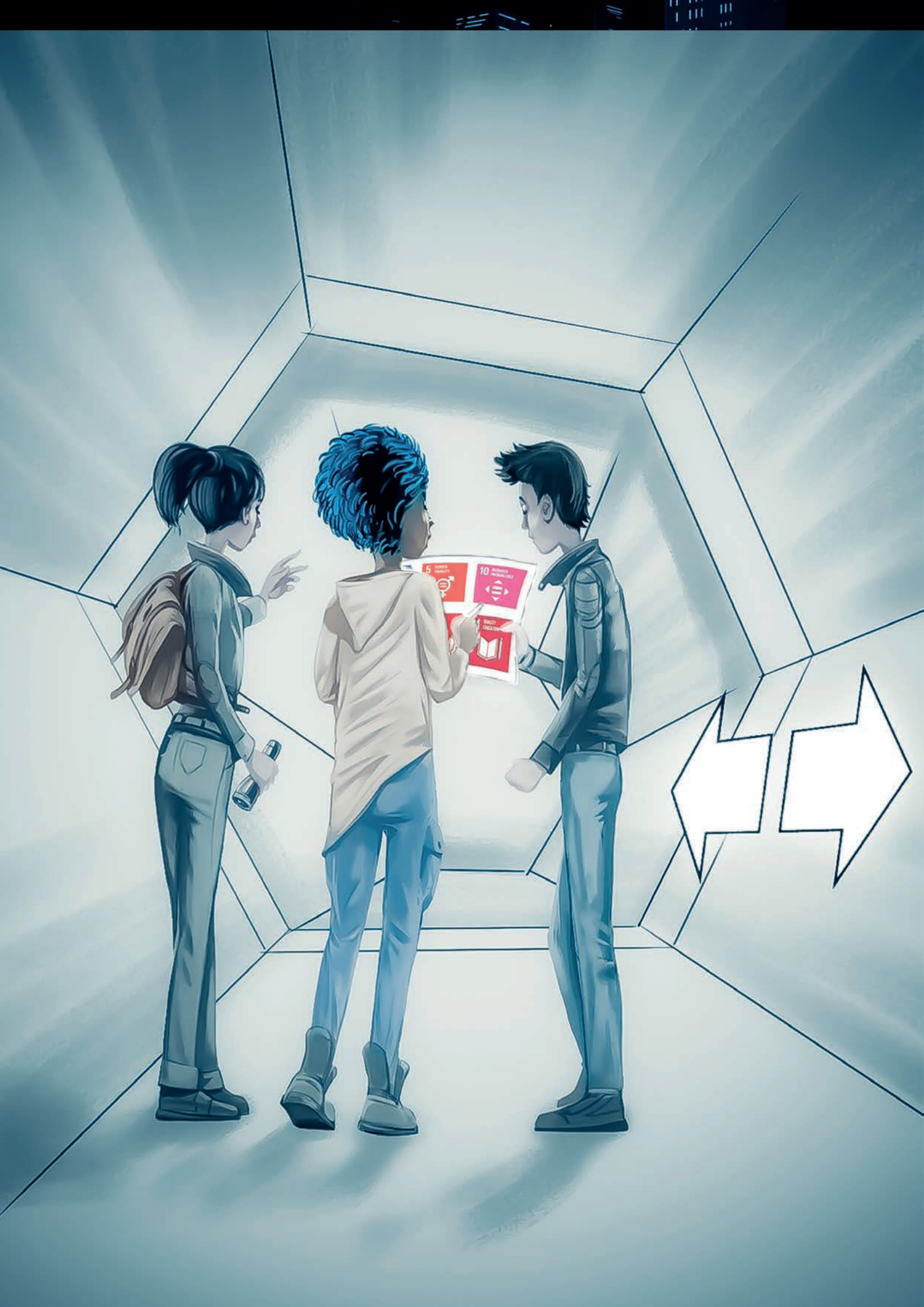
Ўйин майдонида еттита катакча бўлиб, у ерда ўқувчилар карталар тўпламидан Танлов ёки Синов картасини олишлари сўралади. Бу карта тўплами ўзида танлов ва синовларни, шунингдек Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) ифодаланган совринли карталарни ҳам мужассам этади. БРМ карталари ўйинчиларга Лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтишга имкон беради. Ушбу карталар барқарор ҳаракатлар учун соврин вазифасини ўтайди. Ўйинчилар ушбу карталардан навбатдаги босқичга ўтишга, ёки қаҳрамон ва ғолиб бўлиш мақсадида, Лабиринтнинг марказига йўлни кесиб ўтиш учун фойдаланишлари мумкин.

Карталар бўйича сценарийлар	Ўйинга таъсири	Ўйин графикаси	БРМ
<p>Ҳамма ғолиб бўлади: мактабдаги ўртоқла-рингиз қиз болаларни, улар бу мактабда ўқимасликлари керак деб, мазаҳ қиладилар. Улар сизни ҳам ўзларига қўшилишга чорлайдилар. Нима қилиш керак?</p>	<p>Картанинг орқа томони. Сиз бунга рози бўлмадингиз ва дарҳол нима бўлаётганини ёши катта одамга айтдингиз. Қиз боланинг мактабда таълим олишга бўлган ҳуқуқини қўллаб-қувватловчи барча ўйинчилар, ўйин майдонининг қаерида турганларидан қатъий назар, 5 қадам олдинга силжийдилар. Қиз болалар сифатли таълим олсалар, бундан ҳамма ютади!</p>		5 БРМ
<p>Сизни ўз домларига тортишларига ҳам, унга туртишга ундашларига ҳам йўл қўй-манг: Сиз интернетда янги гуруҳни топ-гунингизга қадар ёлғиз эдингиз ва ўзингизга дўст ахтара-ётган эдингиз. Бу гуруҳ эса сизни муҳожирларни таъқиб қилиш ва уларга зарар етказиш ҳақидаги суҳбатларига қўшилишга таклиф этди. Қўшилган бўлармидингиз?</p>	<p>Картанинг орқа томони. Йўқ, уларга қўшилишингиз керак эмас. Ўз маҳаллангиз ёки мактабингизда янги ўртоқлар-ни топишга ҳаракат қилинг, ёки оила аъзола-рингиздан ёрдам сўранг. Қийин ҳоллардан чиқиш йўллари таклиф этиш ва дўстлик ваъда қилиш – бу душманлик қиладиган гу-руҳлар учун ўз домига тортиш омили ҳисобла-ниб, улар ўз гуруҳларига янги аъзоларни ёл-лашга интиладилар. Агар тўғри жавоб берган бўлсангиз, олдинга 5 қадам силжинг. Агар «ҳа» деб жавоб берган бўлсангиз, дарҳол майдондаги энг яқин боши берк кўчага боринг. Навбатдаги юришдан маҳрум бўлдингиз.</p>	Боши берк кўча	10 ва 16 БРМ
<p>Бандвагэн Блюз (Bandwagon Blues): Радио-даги реклама орқали хабар берилдики, аксарият машхур ва буюк одамлар маълум бир иш/ҳаракат тўғри ва қолган барча одамлар эса, хато қиладилар, деган фикрни баҳам кўрадилар. Мен ким бўлибманки, уларнинг фикрларига рози бўлмасам? Бу ташвиқотми ёки далил?</p>	<p>Картанинг орқа томони. Бу ташвиқот. Ушбу реклама ҳақиқатни бузиб кўрсатмоқда, шунинг учун уларнинг бу фикр-ларига баҳо бермайсиз. Тўғри жавоб берган бўлсангиз, 4 қадам олдинга силжинг. Нотўғри жавоб берган бўлсангиз, майдондаги йўлнинг ёпиқ ерига ўтинг.</p>	Йўл ёпиқ 	16 БРМ
<p>Яна мактабга: Мен мактабда у қадар ҳам яхши ўқимайман ва ўқишни ташламоқчиман. Ўқишни ташламанг. Ўқитувчиларингиз, ота-онангиз ёки сиз ишонадиган бирон кимса би-лан бу ҳақда суҳбатлашинг. Таълим сизга зўравонлик ва эксплуатация олдида заиф бўлмасликка хизмат қилади ва бардошингиз-ни оширишга ёки оғир пайтлардан сўнг ўзин-гизга келиб олишга ёрдам беради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Энг яқин бўлган айланб олиш жойидан айла-ниб олинг ва олдинга 10 қадам силжинг.</p>		4 БРМ
<p>Нафратни ёзиш: Ўртоқларингиз сиздан гомосексуалларга нис-батан нафрат уйғотадиган хабарларни мактаб деворига ёзишларида уларга қўшилишингиз-ни сўради. Сиз бош тортдингиз ва мутасад-диларга бу ҳақда хабар бердингиз.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Ўзгаларга бўлган ҳурмат, нафрат уйғотадиган хабарларни ёзишдан бош тортганингиз ва ёмон хулқ-атвор тўғрисида хабар берганингиз учун олдинга 8 қадам силжинг. Тугатганиздан сўнг, картани, юзини пастга қилиб, тўпламнинг ости-га қўйинг. Сиз барқарор ҳаракатлар учун тақдирлана-сиз.</p>		3 ва 16 БРМ

Карталар бўйича сценарийлар	Ўйинга таъсири	Ўйин графикаси	БРМ
<p>Ирқ бўйича фарқлаш: Мен ирқ бўйича фарқламайман, чунки қора танли ўртоқларим бор. Танасининг ранги ўз-гача бўлган ўртоқларингиз бўлгани учун, сиз ирқни фарқлашдан ўзингизни муҳофаза қила олмайсиз. Инсоннинг ирқ ва этник жиҳатдан ўзига хослигини рад этиш бу стереотиплар шаклидир ва ҳақоратлидир.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Йўлдаги тўсиққа қараб ҳаракатланинг ва ўзин-гизнинг навбатдаги муюлишингизни кутинг.</p>		16 БРМ
<p>ракат қилиш пайти! Улар бизга хозирок ҳаракат қилишимизни айтдилар, бўлмаса ҳаёт тарзимиз ҳавф остига тушиб қолади. Ташвиқотми ёки ишонтириш?</p>	<p>Картанинг орқа томони. Кимнидир ниманидир бажаришга ишонтириш ёки бирон ҳаракатларни амалга ошириш учун қўрқитишдан фойдаланиш ташвиқот дейилади. Агар ташвиқот деган бўлсангиз, икки қадам илгари силжинг. Агар ишонтириш деган бўл-сангиз, ортга 3 қадам қайтинг. Ишонтириш ўзи-да ҳеч қандай муболағасиз далилларнигина му-жассам этади.</p>		10 ва 16 БРМ
<p>Келинг дўст бўлайлик. Сиз бошқа мамла-катдан келган янги ўқувчи билан дўстлашдингиз.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Кубикни ташланг ва яна бир юриш қилинг. Сўн-гра картани тўпламнинг остига қўйинг. Сиз барқарор ҳаракатлар учун тақдирланасиз.</p>		3 ва 16 БРМ
<p>Бахтли ҳаёт: Онлайн тарзда фаолият юрита-диган ҳарбий ташкилот, агар уларнинг маҳфий ҳарбий амалиётларига келиб қўшилсангиз, сизга художўй турмуш ўртоғи ва бахтли ҳаёт ваъда беради. Шундай қилиб, сиз боришга қарор қилдингиз.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Бу – муҳаббатини излаётганлардан фойдала-нишга интилаётган ташкилотлар томонидан қўлланадиган, ўз домига тортиш омили ҳисо-бланади. Ўзингизни нотўғри йўлга тортилиб кетишингизга йўл қўйманг! Майдондаги энг яқин нотўғри муюлишга ўтинг. Сўнгра 1 қадам олдинга силжинг. Картани «Танлов ёки Синов» карталари тўпланининг остига қўйинг.</p>	Нотўғри муюлиш	3 ва 5 БРМ
<p>Ўз қўлимизда: Сиз ва оилангиз фикрича, сизлар билан ёмон муносабатда бўлишган. Сизнингча, ягона йўл бу вазиятни ўз қўл остингизга олишдир.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Муаммони ҳал қилиш учун зўравонлик қилиш ёки у билан таҳдид солиш зўравонликка асосланган экстремизм бўлиб, у кишиларнинг ўлимига ёки ярадор бўлишига сабаб бўлади, муаммоингизни ҳал ҳам этмайди ёки қийинчиликлардан чиқиш йўлини ҳам тақдим этмайди. Зўравонликка асосланмаган қаршилик кўрсатиш ўзгаришларга таъсир ўтказадиган воситалардан бири сифатида қўлланилган. Сиз нотўғри йўлдан бормоқдасиз. Ортга 5 қадам қайтинг. Сўнгра картани юзина пастга қаратиб, тўпланининг остига қўйинг.</p>		10 ва 16 БРМ
<p>1 БРМ: Қашшоқликка барҳам бериш: Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) акс эттирилган мазкур карта сизга лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтиш имконини беради ва муносиб тарзда, унинг марказига ҳам яқинлаштиради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Картадан фойдалангач, илтимос, уни яна тўплам остига қайтариб қўйинг.</p>		1 БРМ
<p>4 БРМ: Сифатли таълим: Барқарор риво-жланиш мақсадлари (БРМ) акс эттирилган мазкур карта сизга лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтиш имконини беради ва муносиб тарзда, унинг марказига ҳам яқинлаштиради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Картадан фойдалангач, илтимос, уни яна тўплам остига қайтариб қўйинг.</p>		4 БРМ
<p>5 БРМ: Гендер тенглиги: Барқарор риво-жланиш мақсадлари (БРМ) акс эттирилган мазкур картани сақлаб қўйинг. У сизга тўғри йўлга қайтишингизга ёрдам беради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Картадан фойдалангач, илтимос, уни яна тўплам остига қайтариб қўйинг</p>		5 БРМ

Карталар бўйича сценарийлар	Ўйинга таъсири	Ўйин графикаси	БРМ
<p>10 БРМ: Тенгсизликни камай-тириш: Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) акс эттирилган мазкур карта сизга лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтиш имконини беради ва муносиб тарзда, унинг марказига ҳам яқинлаштиради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Картадан фойдалангач, илтимос, уни яна тўплам остига қайтариб қўйинг.</p>		10 БРМ
<p>16 БРМ: Тинчлик, адолат ва самарали бошқарув институтлари: Барқарор риво-жланиш мақсадлари (БРМ) акс эттирилган мазкур карта сизга лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтиш имконини беради ва муносиб тарзда, унинг марказига ҳам яқинлаштиради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Картадан фойдалангач, илтимос, уни яна тўплам остига қайтариб қўйинг.</p>		16 БРМ
<p>Нафратни ташвиқ қилишга қарши кураш: Сиз ва оилангизнинг фикрича, ҳукумат сизнинг ҳаёт тарзингизга раҳна солмоқда. Шундай қилиб сиз, ўз хусусиятлари билан бошқалардан фарқ қиладиган одамлардан нафратланувчи ва уларга зарар етказишни истовчи гуруҳга аъзо бўласиз.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Ўз хусусиятлари билан бошқалардан фарқ қиладиган одамлардан нафратланиш, сизнинг муаммоларингизни ҳал қилиб бермайди, билан, уларни фақат оғирлаштиради. Барча одамлар ҳурматга сазовор. Сиз янглишдингиз. Ортга 5 қадам қайтинг.</p>		10 ва 16 БРМ
<p>Динлараро ишонч муносабатлари: Ҳурмат-эҳтиромни нишонлашга бағишланган ўз диний маросимингизга бошқа дин вакиллари таклиф этдингиз. Бағрикенглик ва хилма-хилликни қадрлаш барча учун фаровонлик ва мансублилик ҳиссини яратишга ёрдам беради.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Кубикни ташланг ва яна бир юриш қилинг. Сўнгра картанинг юзини пастга қаратиб, тўпламнинг остига қўйинг. Сиз барқарор ҳаракатлар учун тақдирланасиз.</p>		16 БРМ
<p>Мослашиш: Ўртоқларингиздан айримлари кимгадир яхшироқ тақлид қилиш ва айрим одамлар уларга ҳурмат билан муносабатда бўлишлари учун, ўзларининг ташқи кўринишлари ва феъл-атворларини ўзгартиришга ҳаракат қиладилар.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Сиз, бошқа кимгадур тақлид қилгандан кўра, ўзлингизни сақлаб қолишни тўғри деб қарор қилдингиз. Ижобий таассурот сизни ёлғон ваъдалар билан ўзларига оғдириб олишга урунаётганларга қаршилиқ кўрсата олади. Кубикни ташланг ва яна бир юриш қилинг. Сўнгра картанинг юзини пастга қаратиб, тўпламнинг остига қўйинг. Сиз барқарор ҳара-катлар учун тақдирланасиз.</p>		3 ва 16 БРМ
<p>Умумлаштириш: Танасининг ранги ўзгача бўлган кишига қарата, у ўз муайян ирқига мунсуб бўлганидан, жуда ҳам яхши нутқ сўзлаганини айтдингиз. Сизнинг хатти-ҳаракатларингиз, танасининг ранги ўзгача бўлган одамлар бошқаларга қараганда унчалик ақлли бўлмайдилар, деган ишонч ёки умумлаштиришга асосланади.</p>	<p>Картанинг орқа томони. Стереотиплар кишиларга асосан салбий тамға босадилар. Кишиларга танасининг ранги ёки сўзлашадиган тили, ёки келиб чиқишларига қараб баҳо беришнинг ўрнига, уларни шахс сифатида билиб олишга ҳаракат қилинг. Сиз ғишт деворга келиб тақалдингиз. Майдондаги йўлнинг ёпиқ ерига ўтинг. Навбатдаги юришдан маҳрумсиз.</p>		16 БРМ





IV. ЛАБИРИНТНИ МОСЛАШТИРИШ

Стол атрофида ўйналадиган Лабиринт ўйини, унинг мослаштирилиши мумкинлигини инобатга олган ҳолда, ишлаб чиқилган. Самарадорликни ошириш мақсадида, ўқувчилар эҳтиёжларига ёки маҳаллий шарт-шароитларга кўпроқ мувофиқ бўлиши учун, ўқитувчи-лар ўйин ва дарс режасини қайта кўриб чиқишлари ва уларга ўзгартириш киритишлари мумкин. Лабиринт ўйини ўйин майдонини ўзгартириш, икки карта тўпламини шароитга мувофиқлигини таъминлаш ҳамда ўйин қоида ва стратегияларини ўзгартириш орқали, мослаштирилиши мумкин. Мослаштиришга оид умумий қоида шундан иборатки, ўйин-нинг асосий элементлари, унга ўзгартириш киритилгандан кейин ҳам, ўзгармай қолиши лозим. Агар асосий элементлар ўзгарадиган бўлса, унда эҳтимол, таълим натижалари ёки муҳим саволларни ҳам тўғрилаш керак бўлади. Мослаштириш бу – сиз ўйин орқали эришмоқчи бўлган натижаларингизнинг самарадорлигини оширишни назарда тутаяди. Ўйин учун талаб этиладиган маҳорат даражаси, ўйин ўйинчилар учун ҳаддан ташқари осон ёки жуда ҳам қийин бўлмаслиги учун, тўғриланиши мумкин. Ўқувчиларнинг малака даражасига қараб, маълум вақтдан сўнг, мослаштириш кўламини кенгайтириш ёки ка-майтириш мумкин. 1-Расмда ўйинни мослаштиришнинг бир неча усуллари кўрсатилган.

4.1 СТОЛ ЎЙИНИ УЧУН МАЙДОННИ МОСЛАШТИРИШ

Ўйинда ўзгарувчанлик ва ўйин суръатларини таъминлаш, шунингдек маҳаллий шарт-шароитларни инобатга олиш мақсадида, ўйин майдони ўзгартирилиши мумкин.

■ **Ўйин майдонининг навбатдаги босқичига элитувчи қисқа, кесиб чиқувчи йўллари яра-тинг. Қисқа йўллар, тўғри қарор қабул қилиш ёки карталар ёрдамида ижобий танлов қилиш, ёхуд тасодифан ўйин катагига келиб қолиш ҳолларига мос келиши керак.**

■ **Катаклардаги маълумотларни ўзгартиринг. Боши берк кўча ўрнига тўхтаб туриш жойи, ҳеч қаерга олиб бормаيدиган, бир тарафгагина ҳаракат рухсат этилган кўча ёки йўл вара-интларини киритинг. Булар бизга муайян қарор ёки синовлар қандай қилиб бизни нотўғри йўлларга юришга ундаши мумкинлигини кўрсатади.**

■ **Ўйинчиларнинг майдонда ҳаракатланишига таъсир ўтказадиган бирмунча ўзгача стратегияларни киритинг. Айни пайтда Барқарор ривожланиш мақсадлари (БРМ) ва «Айланиб ўтиш» белгиси бор бўлган катакча ўйинчиларга Лабиринтнинг навбатдаги босқичига ўтишларига имконият беради. Лабиринт тўрт босқичдан иборат. Тўртинчи босқич – бу марказ бўлиб, унга етиб келган ўйинчилар қахрамон мақомига эришадилар ва ютиб чиқадилар. Шу билан бирга, майдонга қўшимча БРМ катакчаларини ҳам қўшиш мумкин.**

■ **Ўйин майдонида маҳаллий мисол ва суратлардан фойдаланинг. Ўйиндаги ўзгаришлар маҳаллий топография, шарт-шароитлар ва муаммоларни акс эттириши мумкин. Мисол учун, майдондаги муайян белги, интернет қандай қилиб инсонни бир тарафгагина ҳара-катланиш рухсат берилган йўлга ёки боши берк кўчага келиб қолишига туртки бўлиши ва бу билан радикаллашув учун кўпроқ шароитлар яратилишини, ифода этиши мумкин.**

■ **Муҳим компонентлар ва элементлар этироф этилган таълим натижаларига мувофиқ келиши шarti билан, ўқувчилар ўз шахсий ўйин майдонларини ҳам яратишлари мумкин.**

4.2 «ҚЎЛДАГИ КАРТАЛАР» (НҲАД) ТЎПЛАМИДАГИ КАРТАЛАРНИ МОСЛАШТИРИШ

Ўйинни ўйнаш мумкин бўлган турли ерларда, шу ерларнинг турфа маданияти ва ижти-мой анъаналарини инобатга олиш учун, «Қўлдаги карталар» (НҲАД) тўпламига ўзгар-тиришлар киритиш мумкин. Ўйин майдонида тўртта НҲАД катакчалари мавжуд. Шунд-ай бўлсада, уларни ҳам ўзгартирса бўлади. НҲАД карталарини қуйидаги усуллар орқали мослаштириш мумкин:

- Карталар қаторига шундайларини қўшинги, улар маданий шароитларга кўпроқ мувофиқ бўлсин. Мисол учун, «Сиз қиз болалардан кўра ўғил болаларни кўпроқ қадрлайдиган жамиятда яшовчи қиз боласиз» картасини «Сиз ўғил болалардан кўра қиз болаларни кўпроқ қадрлайдиган жамиятда яшовчи ўғил боласиз» картаси билан алмаштиринг. Бу ерда бошқа ўзига хос жиҳатлар ва муносибликни ҳам кўрсатиш мумкин.
- Ўқувчиларни НҲАД карталарини мослаштириш ишларига жалб этинг. Ўқувчилар, ўзларини афзал ёки камситилган ҳолларда кечирган ҳиссиётлари билан боғлиқ, ўз шахсий ҳаётий тажрибаларига таянишлари мумкин.
- Ўқувчиларга БРМни таништиринг ва бунда улар яратган янги карталарини энг муносиб бўлган БРМга мувофиқлаштиришлари кераклигини айтинг.
- Ўқувчиларни НҲАД сценарийлари таъсирини бошқача кўринишга келтириш ёки ўзгартириш ишларига жалб этинг. Мисол учун, юришни йўқотиш ўрнига, ортга ёки олдинга 5 қадам силжинг, ёки тўппа-тўғри боши берк кўчага боринг, каби. Бу ўринда бир неча им-кониятлар бор.
- Майдонда жойлаштириш учун қўл рамзи туширилган ҳар-хил тасвир ёки белгиларни тайёрланг. Қўлда битта бармоқ етишмаслиги, ёки унинг ранги, ўлчами ё шакли ўзгача бўлиши мумкин. Бу каби фарқлар инсон танасининг шу қисмидага турли хилликни ифо-да этади.

4.3 «ТАНЛОВ ЁКИ СИНОВ» КАРТАЛАРИНИ МОСЛАШТИРИШ

Маҳаллий шарт-шароитларга яхшироқ муносиб бўлиши учун «Танлов ёки Синов» карта-лари мослаштирилиши мумкин. Зўравонлик ва радикаллашувга имконият яратувчи ша-роитлар кўп ҳолларда маълум бир ерга хос бўлади. Танлов ва синовлар, айти пайтда ёшлар юз тутган вазият ва ҳолатларни ифода этувчи, муайян вазиятни акс эттира олиши зарур. Ўйин майдонида еттита катакча бўлиб, у ерда ўқувчилар «Танлов ёки Синов» карталарини олишлари керак бўлади. Шундай бўлсада, уни мослаштирса бўлади. «Танлов ёки Синов» карталарини қуйидаги усуллар ёрдамида мослаштириш мумкин.

- Маҳаллий шароитларга мос келиши учун сценарийларга ўзгартиришлар киритинг. Мисол учун, карталарга маданий қадриятларга кўпроқ мос келадиган, мисолларни киритинг. Ўқитувчилар ёки ўқувчилар мана бу жойларни тўлдиришлари мумкин:

«Сизга _____тўғрисидаги ўзларининг суҳбатларига қўшилишни таклиф этган, интернетдаги мазкур янги гуруҳни топгунингизга қадар, ёлғиз эдингиз ва ўзингизга дўст ёки яшадан мақсад ахтараётган эдингиз» жумласининг ўрнига, ўқитувчилар ёки ўқувчилар мана бу бўш катакчаларда туришлари мумкин.

Сизни _____таклиф этган, _____ни топганингизда, сиз _____эдингиз.

- Сценарийларни ўйин яқунларидан сўнгги сессияда муҳокама қилса бўлади.
- Малака даражасига қараб, ўқувчиларга, уларнинг мактаблари, маҳаллаларида бошидан кечирган ўз маданиятларига хос вазиятларни акс эттирадиган, шахсий сценарийларини тузишни таклиф этиш мумкин. Мисол учун, карталарни маҳаллий тил ва тимсолларга ўгириш, каби. «Танлов ёки Синов» карталарини тузиб бўлгач,

ўқувчиларни карта ёки танловни ўйин майдонига боғлашларини сўранг. Танлов ёки қарор қандай таъсирга эга? Бошқача қилиб айтганда, «Танлов ёки Синов» карталар тўпламидан келиб чиқадиган яхши ёки ёмон қарорларни ўйин майдонида мустаҳкамлаш имконини яратинг. Сиз ўйинчиларни, салбий оқибатларни кучайтириш учун, Ортга айланиш еридаги Боши берк кўчага юборасизми?

Ўқувчиларга БРМни таништиринг ва бунда улар тузган янги карталарини энг муносиб бўлган БРМга мувофиқлаштиришлари кераклигини айтинг.

4.4 ҚОИДАЛАРНИ ЎЗГАРТИРИШ ОРҚАЛИ ЎЙИННИ МОСЛАШТИРИШ

Ўйин, ундаги айрим қоидаларни қисман ўзгартириш орқали ҳам, мослаштирилиши мумкин. Мослаштиришга тегишли асосий шартлар бу ерда ҳам тадбиқ этилади. Қоидалар-даги, мисол учун, ўйинчилар қандай қилиб ўйинда ғолиб чиқишларини тартибга солувчи қоидалардаги ўзгаришлар кенг қўламли бўлса, натижада таълим натижалари ёки муҳим саволларни ҳам муносиб равишда тузатишга тўғри келади. Қоидалардаги ўзгаришлар барча ўйинчиларга баробар тадбиқ этилиши зарур. 1-Расмда қоидаларни ўзгартиришнинг бир неча усуллари намоён этилган.

Қоидалар қуйидагича усуллар билан мослаштирилиши ёки ўзгартирилиши мумкин:

- Ўйин суръатини ёки кечишини яхшиловчи қоидаларни ўзгартиринг. Масалан, майдонда ҳаракатланиш учун бир эмас, иккита кубикдан фойдаланинг, ёки айланадиган доирани ишлатинг.
- БРМ карталарини қўллаш билан боғлиқ қоидаларни ўзгартиришингиз мумкин. БРМ Ла-биринтнинг юқори босқичларига етишиш, қаҳрамон ёки ғолиб бўлиш учун, йўл очади. БРМни шундай сақлаш ёки янгисига алмаштириш мумкин, натижада майдонда ёки ўйин давомида ҳаракатланишнинг ўзгача шакллари қўллаш имкони пайдо бўлади. Шундай бўлганда ҳам,

қоидалардаги ўзгартиришлар, унга мувофиқ, БРМ барқарор ҳаракатлар ёки танлов учун мукофот сифатида хизмат қилувчи, асосий элементни ўзгартириб юбормаслиги зарур.

- Ўйин майдонидаги катакчалар ўйин кечишига ва майдонда ҳаракатланишга қандай таъсир кўрсатишини тартибга солувчи қоидаларга ўзгартириш киритишингиз мумкин. Боши берк кўчага келиб қолганингизда, у сизни яна «Бошланиш нуқтаси»га ёки майдондаги «Айланиб ўтиш» нуқтасига қайта йўналтириши мумкин.

- Ўйин қоидаларини ўзгартириш уни алоҳида эҳтиёжларга эга бўлган ўйинчилар учун қулайроқ бўлишини таъминлайди. Қўлларини ишлатишга қийналадиган болалар учун ўйин фигураларини, мисол учун, ўзгача ўлчам ва шаклга эга бўлган бошқача фигураларни бериш орқали, алмаштириб беришингиз мумкин. Кубикларни ташлаш қўлларини ишлатишга ва идрок этиш фаолиятида қийинчиликларни бошидан кечирадиган ўқувчилар учун осон бўлмаслиги мумкин. Айланадиган доирадан фойдаланишингиз, ёки синф билан рақамлар ва нуқтачалар туширилган, катта момиқ кубик ясашингиз мумкин.

«ЛАБИРИНТ» ўЙИНИНИ



МОСЛАШТИРИШ УСУЛЛАРИ

(1-РАСМ)

