



**TA'LIM-TARBIYA JARAYONIDA KREATIV-O'YIN
TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI HAQIDA
BA'ZI MULOHAZALAR**

Davronova Fotima Pirnazarovna

*Samarqand davlat veterinariya meditsinasi, chorvachilik va
biotexnologiyalar universiteti dotsenti, pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori,
(PhD)*

fotimadavronova82@gmail.com +998974089982

ORCID ID 0009-0005-0911-6821

Jiyanova Nilufar Olim qizi

Ruzimurodova Ra'no Elmurod qizi

Soyibova Chehrona Isomiddinovna

Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali talabalari

Annotasiya

Maqolada darslarda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ahamiyati va innovatsion ta'lim texnologiyalari va turlari haqida ma'lumotlar berilgan. Darslarda interfaol o'yin texnologiyalaridan foydalanishning samarali natijalari haqida fikr yuritilgan va namunalar keltirilgan. O'quvchi-talabalarning shaxsidagi ijodiy imkoniyatlarini ro'yobga chiqarish va rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining amaliy ahamiyati haqida fikr-mulohazalar yoritilgan.

Kalit so'zlar: texnologiya, interfaol, metodika, innovatsion texnologiya, "To'plam", "Aql charxi", didaktik o'yin, ijtimoiy o'yin.

Ta'lim jarayonining o'quvchi shaxsiga yo'naltirilishi, o'quvchi-talaba oliy qadriyat sifatida qarash dolzarb masalaga aylanmoqda. O'quvchilarning universal o'quv-biluv ko'nikmalarini shakllantirish bosh maqsadga aylanmoqda. Bunda talaba-o'quvchining ehtiyoji, moyilligi, qiziqishi, faolligini oshiruvchi o'yinli texnologiyalardan vosita sifatida keng foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi. O'quvchi-talabaning tabiatiga mos tushuvchi o'yinlar o'quv-tarbiyaviy jarayonini harakatga keltiruvchi kuchga aylanishi mumkin.

O'yin o'quvchini ta'limda g'alabaga erishishida qiziqishini orttiradi va unda kuchli motivatsiya hosil qilish imkoniyatiga ega. O'quvchini tezkorlikda harakat qilishiga, chaqqonlik, topqirlik, topshiriqlarni aniq, tez vaqtida bajarishga o'rgatadi,





unda qonun-qoidalarga rioya qilish ko'nikmalari shakllanadi. O'quvchini faolligi rivojlantirilib, bilimga bo'lgan ishtiyoqi oshadi. Shaxsning ahloqiy sifatlarining shakllanishiga yordam beradi.

O'quvchilarda o'zaro hamkorlik, ijodkorlik, bir-biriga qayg'urish va o'zaro hurmat kabi odatlar rivojlantiriladi. Ayniqsa, ularda tashqi dunyoni tasavvur etish erkin fikr yuritish, emosional faollik va o'zaro muloqatga kirushuvchanlik vujudga keladi. O'quvchilar o'zaro bir-biriga yordam berishga, boshqalarning qiziqishlariga xamohang o'z manfaatlarining ular bilan uyg'un bo'lishiga harakat qiladilar. Ularda o'yin davomida olgan bilimlarini amaliyotda qo'llash hamda ulardan turli vaziyatlarda foydalanish ko'nikmalari paydo bo'ladi.

O'yin faoliyati yaxshi xislatlarni hosil qilish asosida, jamoaviy hayotiy faoliyatni vujudga keltiradi, mustaqillikni, boshqalarni mehnat sharoitida qo'llab-quvvatlashga o'rgatadi.

O'yin faoliyatini tashkillashtirish o'quvchilarning aqliy faoliyatni bilishga bo'lgan qiziqishlarini oshirish asosida ishchanlikka, topqirlikka, o'z vazifasiga mas'uliyatli yondashib, yangi-yangi natijalarni qo'lga kiritishlariga sabab bo'ladi.

O'yin nima? O'yin ta'lim jarayonini tashkil etish hamda olib borishda pedagogik vositadir. O'yin biror narsani bilib oluvchi vositadir. Ta'lim mazmunini o'quvchilarga o'yin orqali tushuntirish bu tushuntirishning eng qulay usulidir.

Pedagoglarimiz orasida shunday gap yuradi: eshitgan narsam esimga tushishi mumkin, ko'rgan narsam esimga tushishi mumkin, ammo jarayonda shaxsan ishtirok etsam, u umr bo'yi esimda qoladi. Shu sababli, o'yin vositasida ta'lim jarayonini tashkil etish voqea-xodisa, mazmunni tushunish, o'rganish, o'zlashtirishni kafolatlaydi.

Ko'pgina olimlarning fikricha, ijtimoiy faoliyatning rivojida ayrim tajribalarning orttirilishi shaxsning o'z-o'zini axloqiy rivojlantirishiga, o'zini-o'zi boshqarishiga yordam beradi. Nemis psixolog olimi K.Kross o'yin vositasida bola o'zini tutish, olamni o'rganish, an'analarni bilish, atrof-muhitga moslashish ko'nikmasini shakllantiradi, degan edi.

Katta ensiklopedik lug'atda o'yin nafaqat mahsuliy faoliyat bo'lib, uning motivi natijalarida emas, aksincha jarayonning o'zida namoyon bo'lishi ko'rsatilgan. Bu jarayon o'ynovchilarga rohat bag'ishlaydi, undan tomoshabin zavq-shavq oladi. Shu sababli ham, u ta'limiy jarayonning samarali kechishida muhim rol o'ynaydi, o'quvchi-talabaning shaxs sifatida rivojlanishida, hayotda ishlash, o'quv-bilishga bo'lgan qiziqishini oshirishda, psixologik tayyorlashda yordam beradi. O'yin tashqi





olam bilan muloqot qilishga yangi-yangi imkoniyatlarni ochib beradi. O‘yin umumilmiy tushuncha bo‘lib, falsafa, pedagogika, psixologiya, tarix nazaryasi san’atda o‘ziga xos tushuncha, atamaları mavjud. Umuman, ilmiy tilda o‘yin dramaturgiya, tomoshalar, bayramlar, festivallar, karnavallar, badiiy ijodkorlik ma’nosida ham ishlatiladi.

Umuman, o‘yin tushunchasi keng ma’noga ega bo‘lib, uni bir qoida bilan ifoda etish qiyindir. Ko‘pincha bu savolga javob olish uchun “Har bir odam nima uchun o‘ynaydi?” degan savol qo‘yilgandagina unga kengroq javob olishi mumkin.

Aksariyat pedagoglar o‘yinni bilish qobiliyatlarini faollashtiruvchi vosita deb qaraydilar. U mahsulot emas, xizmat turi ham emas, lekin insonlar o‘z umrini o‘yin bilan bog‘laydilar. Nima uchun?

O‘yin pedagogik madaniyat fenomeni bo‘lib kelgan. Inson hayotida u muhim, hal qiluvchi omil sifatida ilmiy izlanuvchilarni qiziqtirib kelgan. O‘yin insonning hayotiy muvozanatini saqlashda, uning faolligini oshirish orqali organizmda ishlamay turgan a‘zolarini ishga, harakatga keltirib yuboradi. Shu sababli ham, o‘yin organizmdagi yaxshi energiyalarni hosil qiladi va tiklaydi. Ya’ni, o‘yin doimiy o‘zlikni saqlab turuvchi ta’limiy jarayondir. O‘quvchini o‘yinga jalb etish keyingi mehnat va hayotiy faoliyatga tayyorlovchi vositadir.

Demak, o‘quvchini o‘yindan mahrum etish unga og‘ir jazo sifatida salbiy ta’sir etib, yomon oqibatlarga sabab bo‘lishiga mumkin.

Quyida o‘yinlarning ko‘rinishlari va klassifikatsiyasiga to‘xtalamiz.

O‘yinlar:

- yakka-individual, juftli, guruhli, ommaviy o‘yinlar;
- jismoniy, intellektual musobaqaga aoslangan, ijodkorlikka yo‘naltiruvchi o‘yinlar, didaktik o‘yinlar, konstruksiyali, kompyuterli o‘yinlar;
- ijtimoiy o‘yinlar, syujetli, rolli, imitatsiyali o‘yinlar, tashkiliy kommunikativ o‘yinlar, qiziqarli o‘yinlar va boshqa turda bo‘lishi mumkin.

Yuqoridagi sanab o‘tilgan o‘yinlarning har birining o‘z komponentlari mavjud. Ular:

- o‘yinda qatnashuvchilar;
- o‘yin qoidalari;
- o‘yinning vaqti;





- o‘yinning syujeti;
- o‘yinning rekviziti;
- o‘yinning yakuni (natijalari, qonun-qoidalariga rioya qilinishi).

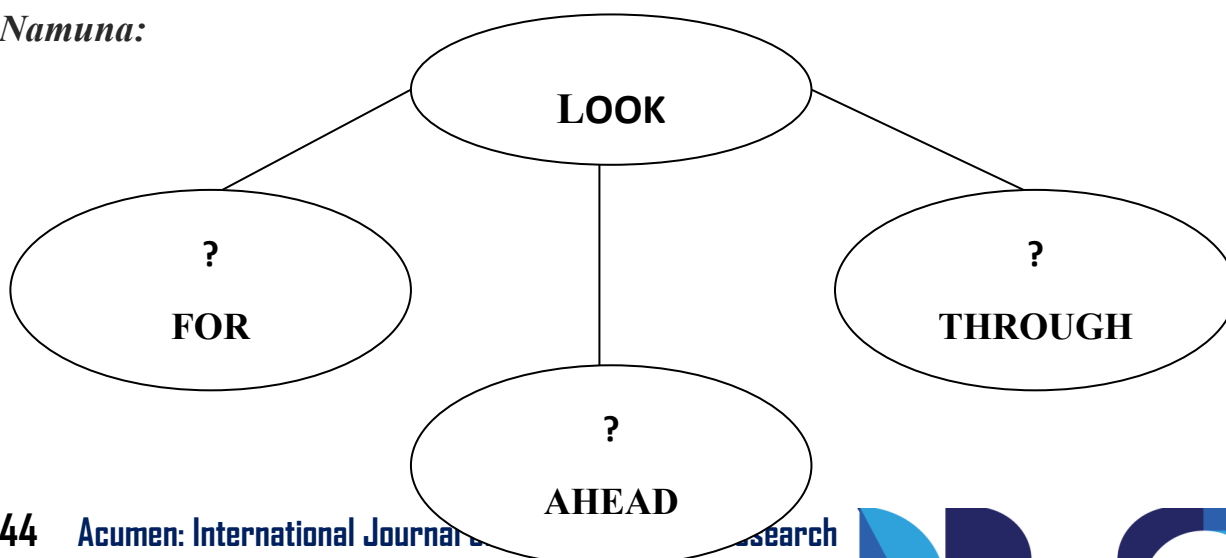
Ta’limiy o‘yinlar ta’limning eng samarali vositalaridan biri hisoblanadi. Ta’limiy o‘yinlar orqali avvalo bolalardagi shaxsiy faollik, mustaqillik, ijodkorlik tarkib toptiriladi va shakllantirishga e’tiborga qaratiladi. Ta’limiy o‘yin bolalarga oldilariga qo‘ygan aniq vazifani qo‘lga kiritishga yaqindan yordam beradi. Bunday o‘yinlar bolaning masalaga ongli tushunib yondashish malakasini oshiradi. Ta’limiy o‘yinlarni o‘tkazish davomida o‘qituvchi o‘tilayotgan mavzu asosida yondashish zarurligiga e’tibor qaratishi lozim.

Ta’limiy o‘yinlar o‘quvchilarni tasavvurlarini, qobiliyatlarini, lug‘at boyliklarini oshishida katta yordam beradi. O‘yin texnologiyalari o‘quvchi faoliyatini faollashtirish va jadallashtirishga asoslangan. Ular o‘quvchi shaxsidagi ijodiy imkoniyatlarni ro‘yobga chiqarish va rivojlantirishning amaliy echimlarini aniqlash va amalga oshirishda katta ahamiyatga ega.

“To‘plam” – bu o‘yin ma’lum bir mavzu asosida o‘quvchilarning olgan bilimlarini mustahkamlash maqsadida o‘tkaziladi. O‘yin qatorlar musobaqasi yoki kichik guruhlarda ishlash shaklida tashkil etiladi. Masalan, “Anatomiya, fiziologiya va patologiya” fanidan 1-qator “Energiya almashinuvi”, 2-qator “Moddalar almashinuvi”, 3-qatorga “Oqsillar almashinuvi” kabi topshiriqlar beriladi. O‘tilgan mavzular yuzasidan har bir qator o‘quvchilari bittadan o‘z fikrlarini aytadi va natijada mavzu bo‘yicha umumiy fikrlar to‘planadi va shu tariqa o‘tilgan mavzular mustahkamlanadi.

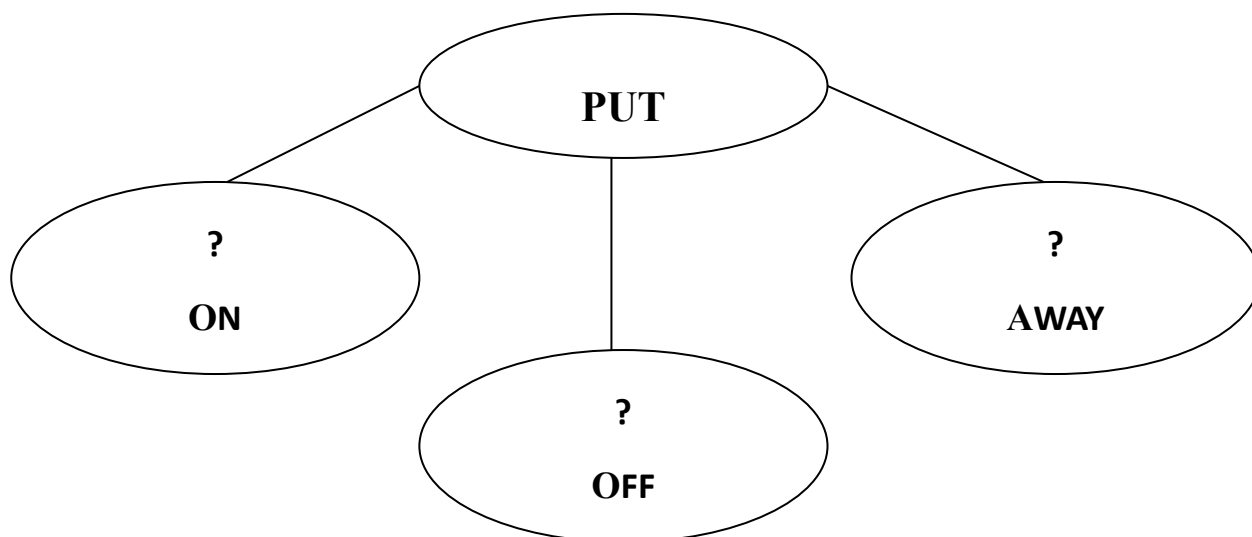
“Aql charxi” - bu o‘yin o‘tilgan mavzularni mustahkamlash jarayonida qo‘llaniladi. Aytaylik, “Phrasal verbs” mavzusiga oid tarqatmalar orqali guruhlariga quyidagicha topshiriqlar berish mumkin. Talabalar so‘roqlarga (?) javob yozib berishlari, ularni tarjima qilishlari va misollar keltirishlari lozim bo‘ladi.

Namuna:





Namuna:



Interfaol darslarni tashkil qilishda avvalo guruhni darajasini aniqlash va har bir o'qituvchi pedagogik mahoratidan ijodkorlik bilan foydalanishi talab etiladi. Ayniqsa davlatimizning chet tilini o'rganishga qaratilayotgan e'tiborini hisobga olgan holda yaratilayotgan qator imkoniyatlardan mohrona foydalanib darslarni soddalashtirib, o'yinlar, qiziqarli slaydlar, ko'rgazmali qurollar bilan tashkil qilinsa, darsda talabalarning faolligi ortadi, zerikishmaydi va darsga qiziqishi ortib boradi.

Demak, o'yin ta'lim sifati va samaradorligini oshiruvchi, uni harakatga keltiruvchi kuchdir, o'yin o'quvchi-talabanning ichki ehtiyoji bo'lib, ularda faollikni oshiradi, ruhiyatni ko'taradi. O'yin bolaning muloqotga kirishuvchanligini oshirib, uning rivojlanishiga olib keladi. Buning oqibatida bola muvaffaqiyat qozonishga intiladi, uning ziyrak, xushyor bo'lishga, zavqlanishga o'rgatadi. U olamni bilish, o'rganish harakatida bo'ladi, intizomli bo'lish, chaqqonlik, tez fikr yuritishga intiladi. Ta'lim-tarbiya jarayonida o'zligini namoyon qilish uning kundalik yashash tarziga aylanadi.

Xulosa o'rnida shuni alohida ta'kidlash joizki, bugungi davr talabiga mos keluvchi pedagog har tomonlama zukko, bilimli, boshqaruvchi va fidoiy bo'lishi lozim. Zero, yurtimiz kelajagi biz tayyorlayotgan yoshlar qo'lida ekan, biz pedagoglar bunga ma'suliyat bilan yondashishimiz va bu sharafli kasbga loyiq bo'lishga intilishimiz lozim.





Adabiyotlar

1. Pirnazarovna, D. F. (2022). Digital technologies in studying English at university: traditions and innovations. *EPRA International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)*, 8(3), 97-100.
2. Pirnazarovna, D. F. (2022). WAYS OF FORMING DIGITAL LITERACY IN THE CONTEXT OF TEACHING ENGLISH. *EPRA International Journal of Research and Development (IJRD)*, 7(3), 55-57.
3. Davronova, F. (2022). PEDAGOGICAL ASPECTS OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN RAPID ACQUISITION OF ENGLISH. *Innovative Development in Educational Activities*, 1(2), 44-47.
4. Davronova, F. (2022). EXPERIMENT-TESTING METHODOLOGY OF ON RAPID TEACHING OF ENGLISH TO STUDENTS IN THE CONDITONS OF DIGITAL TECHNOLOGIES. *Innovative Development in Educational Activities*, 1(2), 72-76.
5. Davronova, F. P. (2022). THE USAGE OF ICT TOOLS INTENDED TO ACQUIRE KNOWLEDGE BY STUDENTS IN ENGLISH CLASSES. *AGROBIOTEXNOLOGIYA VA VETERINARIYA TIBBIYOTI ILMIY JURNALI*, 1132-1136.
6. Pirnazarovna, D. F., Baxtiyrovna, N. D., & Pulatovna, B. K. (2022). XORIJIY TILLARNI TEZKOR O'QITISHDA QO'LLANILADIGAN INNOVATSION TA'LIM METODLARNING AHAMIYATI. *FAN, TA'LIM VA AMALIYOTNING INTEGRASIYASI*, 81-87.
7. Davronov P.Z. Yangi pedagogik texnologiyalar - Samarqand – 2008.

