

## KASBIY SALOHIYATNI FAOLLASHTIRISH VA RIVOJLANTIRISHDA O'YINNI AKS ETTIRISH METODIKASI

*Qorayev Abduvafo Fazliddinovich, katta o'qituvchi,*

*e-mail: [qorayevabduvafo@gmail.com](mailto:qorayevabduvafo@gmail.com)*

*Samarqand davlat chet tillar instituti*

### Annotasiya

Muloqot usuli muallifning bayonoti va uning tushunchasiga asoslanganlarni o'z ichiga oladi. Muhokamaning paydo bo'lishi uchun zaruriy sharti muallifning bayonotini tinglash, aytilganlarni aniqlashtirish yoki tushunishga qaratilgan savollar berish hisoblanadi. Biron fikrni tushunmasdan muloqotga kirishib bo'lmaydi, tushunmasdan e'tiroz bildirish ma'nisiz bahsga aylanadi, unda yangi fikr, g'oya tug'ilmaydi. Muloqot – bu yangi bilimlarni ko'paytirishning eng qadimgi shakli hisoblanadi.

**Kalit so'zlar:** *o'yin, faollashtirish, kasbiy salohiyat, rivojlantirish, ask ettirish, metodika, bayonot, rivojlantirish, muloqotga kirish, fikr, g'oya, bilim.*

Ta'lim amaliyotida madaniy muloqot maktabi kabi yondashuvlar ishlab chiqilgan. Muloqot metodikasining metodologik asoslanishi shaxsning shaxsiyati va uning irodaviy yo'nalishi bilan bog'liq bo'lgan shaxsiy refleksiya hamda boshqa birovning fikri haqida o'ylashga imkon beradigan intellektual refleksiya sifatida namoyon bo'ladigan tabiatan refleksiv metodologiyani o'z ichiga oluvchi M.M.Baxtin konsepsiyasi hisoblanadi. Muloqot metodologiyasi ijodiy faoliyatning sharti bo'lishi mumkin: ijodiy, kreativ refleksiv natijalar insonning o'zi bilan so'zsiz, yashirin muloqoti hisoblanadi.

Munozaralar jarayonida amalga oshiriladigan interfaol usullarni o'yin shakllari sifatida ko'rish mumkin. Uning ba'zi xususiyatlarini ko'rib chiqamiz. Muhokama qilinayotgan material va topshiriqlarning mazmuni munozara ishtirokchilarining mavjud hayotiy, kasbiy va boshqa tajribalariga asoslanishi kerak. Kirish ma'ruzasi (o'rnatuvchi, kiruvchi) muammoli xarakterga ega. Shu bilan birga, o'qituvchi turli darajadagi muammolarga murojaat qilishi mumkin: vaziyatni tavsiflash, qarama-qarshilikni shakllantirish, muammoni hal qilish va uni hal qilishga chaqirish. U tinglovchilarning vaziyatni noaniq va ko'p qirrali tarzda taqdim etishga urinishlarni rag'batlantirishi, moslashuvchan, o'zgaruvchan bir emas, balki bir nechta

yechimlarni taklif qilishi muhim. Shunday qilib, u ochiq, nomoddiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishni rag'batlantiradi.

Agar o'qituvchi talabalarning kasbiy faoliyat usullarini takomillashtirishga urinish, ijodkorlikni rivojlantirish, moddiy rag'batlantirish yoki tashqi tan olish motivlaridan farqli o'laroq shaxsiy rivojlanishni ta'minlash istagi bilan bog'liq ichki motivasiyasini rivojlantira olsa yaxshi bo'ladi. Muhokamani tashkil qilish orqali u tinglovchilarning shaxsiy salohiyatini o'z ichiga oladi, fikrlash va faoliyatda mustaqillikning namoyon bo'lishini rag'batlantiradi, boshqa nuqtai nazarning paydo bo'lishini kutib oladi va qo'zg'atadi, mas'uliyat va mustaqillikni rag'batlantiradi.

Interaktiv kompozitsiyaga muammolarni hal qilish (kirish ma'ruzasi), uchun individual va guruhli refleksiyaning tashkil etish, munozara o'tkazish kiradi. O'qituvchi tashkiliy, yordamchi rolni bajaradi, tarkibni muhokama qilish orqali tinglovchilarning rivojlanishi uchun sharoit yaratadi, subyektning "ichki" faoliyatini rag'batlantiradi, bu esa o'zaro ta'sirning asosiy mezonini hisoblanadi.

Kasbiy salohiyatni faollashtirish va rivojlantirishda o'yinni aks ettirishning muhim xususiyatlarini shakllantirishda kompyuter o'yinlarining o'zini alohida ajralib turadi.

A.G.Asmolovning so'zlariga ko'ra, kompyuter o'yinlari - nafaqat o'yin, o'yin faoliyati, balki olamlarning qurilishi hisoblanadi [25]. Dunyolarni qurish - bu inson ruhiyatida dunyo qiyofasini yaratish jarayoni bo'lib, ular haqiqiy narsalar, geografik obyektlar, odamlar, davrlar o'yini. Kompyuter o'yini - bu o'yin va o'yinchoqlar, so'zlar va nutqning birlashtirilgan mohiyati. O'yinchi o'yin obyektlarini muayyan qoidalarga muvofiq boshqarishi kerak va haqiqatdan farqli o'laroq, bola o'yin obyektini noto'g'ri ishlatish huquqiga ega emas, o'yinning har bir holati vaziyatni ko'rib chiqish, tahlil qilish kerak.

Birinchi marta kompyuter o'yinlarining tasnifi A.G.Shmelev tomonidan aniqlangan, u talabaning kognitiv qiziqishini hisobga olmaydi. Muallif shunchaki kompyuter o'yinlarini rolli o'yinlarga (boshqaruv o'yinlari, kompyuter qahramonining ko'zidan ko'rinadigan o'yinlar) va rolsiz o'yinlarga (jumboq, qimor o'yinlari) ajratdi.

Tadqiqotchilar o'yinlarning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash orqali kompyuter o'yinlarini quyidagicha tasniflashdi (2.1-jadval):

1. An'anaviy (kartalar, shaxmat, domino) - reallik o'yinlari. Afzalligi: tezlik, virtual sherik bilan o'ynash qobiliyati, ma'lumot va o'quv tizimlarining mavjudligi. Talabalar aqliy qobiliyatlarni, e'tiborni, bir vazifadan ikkinchisiga o'tish harakatchanligini rivojlantiradilar.

2. Boshqotirma - kognitiv qiziqishni faollashtirishga hissa qo'shadi, umumiy bilim, mantiqiy fikrlash, koordinatalar tizimi bilan ishlash qobiliyatini rivojlantiradi. Boshqotirmalar quyidagilarga bo'linadi:

- mantiqiy vazifalar: sharadalar, rebuslar, boshqotirmalarni yechish, alohida qismlardan rasmlarni yig'ish, kombinatorika bilan bog'liq muammolar. O'yin vazifalari kognitiv qiziqishni shakllantirishga yordam beradi, intellektual faollikni, muammolarni shakllantirish va hal qilish qobiliyatini rivojlantiradi.

- konstruktorlar, o'yinchining ijodiy salohiyatini amalga oshiradigan, mantiqiy fikrlash va sezgi uchun vazifalarni o'z ichiga oladigan mantiqiy o'yin (stimulyator elementlari bilan). Lego konstruktorlari, kublardan ijodiy muhitga o'zboshimchalik bilan tuzilmalarni yig'ish imkonini beradi, mashina va mexanizmlarning odatiy elementlaridan oddiy yaratishni ta'minlaydi. O'yinlar - konstruktorlar - ijodiy muhit - asboblarning soddalashtirilgan versiyasi (multi-media konstruktorlari, vizual dasturlash muhitlari va boshqalar), ular ma'lum vosita muhitlarida media-texnologiyalarni amalga oshirishga misol bo'ladi.

3. Imitatorlar (stimulyatorlar): haqiqiy vaziyat simulyasiya qilinadi, masalan, mashina yoki samolyot haydash. Imitatorlar - bu jarayon yoki obyektning aniq matematik modelini o'z ichiga olgan maxsus modellashtiruvchi o'yin janri. Transport stimulyatorlari - amaliy ko'nikmalarni shakllantirish uchun simulyatorlar. Imitatorlar texnik, sport va haqiqiy stimulyatorlarga bo'linadi.

- Texnik (transportli) - texnologik obyektlarni taqlid qiladigan reallikning yuqori darajadagi simulyatorlari -avtomobillar, suv osti kemalari, samolyotlar va b.

- Sport - golf, futbol, xokkey va shu kabi sport o'yinlariga taqlid qilish. O'yinchi haqiqiy sport tadbirlarida bevosita ishtirok etishi muhim, lekin stimulyatorlar sport o'yinlari qoidalari va texnikasi bilan oldindan tanishtirish, ko'proq mos keladigan sport turini tanlash va o'yinchining kognitiv xarakterini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi.

- Haqiqiy (iqtisodiy) - shaharni rivojlantirish, avtomobil yo'llari, shaharni boshqarish va b. da tadbirkor rolini taklif qiladigan o'yin.

4. Sarguzashtlar - matnli o'yinlar, matnli muloqotdagi aloqa. Ushbu turdagi stimulyator dasturlari ko'p ishlatiladigan obyektlarni tavsiflash, topish, tahlil qilish, qo'llash usullarini aniqlaydi. O'yinchiga umumiy rolli hikoyaga ega bo'lgan qidiruv xarakteridagi ko'plab vazifalar taklif etiladi. Kvest - bu fikrlash, vaziyatni tahlil qilish, uni amalga oshirish jarayonida sinov va xato uchun ko'p vaqt ajratadigan kichik dinamik o'yin. Kvest - bu virtual

laboratoriya, erkin manipulyasiya, atrof-muhit va obyektlarning haqiqiy parametrlarini modellashtirish bilan o'quv dasturlarini yaratish janri. Syujetning dinamikasini oshirish uchun o'yin syujetlarini kiritish tavsiya etiladi. Kvestlar qiziquvchanlik, jamoada ishlash qobiliyatini rivojlantiradi.

5. Strategiyalar - iqtisodiy operasialarni rejalashtirish va o'tkazish san'ati. O'yin janri strategik fikrlashni rivojlantirishni o'z ichiga oladi. O'yinning syujeti strategik fikrlash, to'g'ri va tezkor qaror qabul qilish qobiliyatini rivojlantirish uchun ishlatilishi mumkin

6. Rolli - o'yinchining dunyo bilan munosabatlarida ko'nikmalarni, bilimlarni rivojlantirish. Rolli o'yinlar cheklangan resurslar doirasida optimal rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlantirishga qodir. Rolli o'yinlar inson ruhiyatiga ta'sir qiladi, ular ta'lim jarayonida o'qituvchining bevosita rahbarligi ostida qo'llanilishi kerak.

Kompyuter o'yinlari o'yin uslubiga ko'ra quyidagi turlarga bo'linadi: mahalliy, tarmoqli, onlayn.

Mahalliy - bir foydalanuvchining faqat o'zi qatnashadigan individual o'yinlari, ko'pincha jamoaviy o'yin imitiasiyasi (virtual belgilar) sifatida qo'llaniladi;

Tarmoqli o'yinlar (ko'p o'yinchi) bir vaqtning o'zida ikki yoki undan ortiq o'yinchi ishtirok etadigan o'yinlar;

Onlayn o'yinlar - o'yinchilarning yagona dasturiy ta'minotga masofadan turib murojaati.

Bir foydalanuvchili o'yinlar xususiy o'quv muammolarini hal qilish uchun eng mos keladi, ko'p foydalanuvchili o'yinlar aloqa va hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirish uchun ishlatiladi.

Ta'lim sohasida foydalanish uchun mo'ljallangan barcha o'yinlar va dasturlarni, hatto mo'ljallanmagan dasturlarni ham quyidagi mezonlar bo'yicha baholash mumkin:

kengaytirilgan grafik imkoniyatlari va o'rnatilgan qo'llab-quvvatlash muhitlari tufayli talabalarning vaqt xarajatlarini kamaytirish;

mantiqiy natijalar uchun axborot hajmi bo'yicha;

o'qitishning yangi usullarini ishlab chiqish va ta'lim dasturlari mazmunini takomillashtirish.

**1-jadval**

**Kompyuter o'yinlari tasnifi va ularning pedagogik imkoniyatlari**

Turi	Maqsadi	Afzalligi	Talabning bilish darajasi
An'anaviy	Reallik o'yinlari	Tezlik, virtual sherik bilan o'ynash qobiliyati, ma'lumot va o'quv tizimlarining mavjudligi	Aqliy qobiliyat, e'tibor, bir vazifadan ikkinchisiga o'tish harakatchanligini rivojlantirish
Boshqotirma	Kognitiv qiziqishni faollashtirish	Umumiy bilim, mantiqiy fikrlash, koordinatalar tizimi bilan ishlash qobiliyatini rivojlantirish	Kognitiv qiziqish va mantiqiy fikrlashni shakllantirishga yordam beradi
Imitatorlar (stimulyatorlar)	Haqiqiy vaziyat simulyasiya qilinadi	Texnologik obyektlar, sport o'yinlari va iqtisodiy sohalarni taqlid qilish	Amaliy ko'nikmalarni shakllantirish masalalarni yechish
Sarguzashtlar	matnli o'yinlar, matnli muloqotdagi aloqa	Ko'p ishlatiladigan obyektlarni tavsiflash, topish, tahlil qilish, qo'llash usullarini aniqlash	Umumiy rolli hikoyaga ega bo'lgan qidiruv xarakteridagi ko'plab vazifalarni taklif etish
Strategiyalar	Iqtisodiy operasialarni rejalashtirish va o'tkazish san'ati	Strategik fikrlashni rivojlantirish	Strategik fikrlash, to'g'ri va tezkor qaror qabul qilish
Rolli	O'yinchining dunyo bilan munosabatlarida ko'nikmalarni,	Cheklangan resurslar doirasida optimal rejalashtirish	Inson ruhiyatiga ta'sir qilish, ta'lim jarayonida bilim

	bilimlarni rivojlantirish	ko'nikmalarini rivojlantirish	
--	------------------------------	----------------------------------	--

Texnika, dastur va o'yin nuqtai nazaridan quyidagicha baholash mumkin: dasturni o'zlashtirish va undan foydalanish qulayligi; dasturda mavzu sohasiga nisbatan qo'llaniladigan til va belgilarning to'g'ri korrelyatsiyasi; do'stona interfeys; ochiqlik (o'qituvchining hal qilish uchun vazifalar doirasini mustaqil ravishda oshirish yoki kamaytirish qobiliyati); o'qitish metodikasiga ta'siri, pedagogik mahoratni sifat jihatidan yangi, yuqori darajaga ko'tarish.

O'quv va ijodiy faoliyat jarayonida talaba qobiliyatining namoyon bo'lish darajasini baholash talabaning o'zini o'zi baholash va talaba ijodini kuzatgan mutaxassislarni baholashdan iborat [18].

V.I.Andreyevning yondashuviga rioya qilgan holda shaxsning baholanadigan fazilatlari va qobiliyatlari katta bloklarga ulangan:

1. Shaxsning motivasion-ijodiy faoliyati;
2. Intellektual-mantiqiy qobiliyatlar;
3. Intellektual-evristik qobiliyatlar;
4. O'quv va ijodiy faoliyatda o'zini o'zi tashkil etish qobiliyati;
5. Kommunikativ-ijodiy qobiliyatlar;
6. Shaxsning estetik sifatlari;
7. Ijodkorlik samaradorligi [18].

Refleksiv metodologiyani loyihalash jarayonida har qanday didaktik usulni tavsiflovchi uchta mezonga ega bo'lgan refleksiv usulni didaktik usul sifatida tavsiflash nazarda tutiladi:

- refleksiya orqali erishilgan o'quv maqsadining o'ziga xos xususiyatlarini aniqlash;
- refleksiya orqali bilimlarni o'zlashtirish usullarini tavsiflash;
- refleksiv usulni amalga oshirishda o'quv subyektlarining o'zaro ta'sirining xususiyatini aniqlash.

Bu shuni anglatadiki, refleksiya metodikasi, boshqa har qanday usul singari, o'quv subyektlarining maqsadlari, qo'llanilish usullari, o'zaro ta'sirining tabiati bo'yicha o'z uslubiga mos kelishi kerak.

Refleksiv usullarning ahamiyati shundaki, ular refleksiv qobiliyatlarni rivojlantirishga, faoliyatdagi innovasion potensialni aniqlashga qaratilgan. Ular o'z-o'zini anglashning

qadriyatlarini, shakllari va vositalarini tanlash, hayotni shakllantirishning noyob usullarini ishlab chiqish imkoniyatlarini taqdim etadi. Shuni ta’kidlash kerakki, refleksiya qobiliyati va uning mexanizmlarini bilish, refleksiya usullarini amalga oshirish jarayonida shakllangan, o‘z tamoyillarini shakllantirishga, o‘z rivojlanish strategiyasini aniqlashga, kasbiy faoliyatga doimiy ravishda oldinga siljish va ijodiy munosabatni rag‘batlantirishga imkon beradi.

### **Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:**

1. Qarayev A. F. Refleksiv videotrening asosida boshlang‘ich ta’lim yo’nalishi talabalarning kasbiy o‘shish samaradorligini oshirish. “Pedagogik mahorat” ilmiy-nazariy va metodik jurnal. 2023, №10, 202- b.

2. Malikov, R., Abdirashidova, G., & Abdirashidov, A. (2020). Approximate solution some delay differential equations using combination of the Laplace transform and the variational iteration method. *Int. Sci. J. Theor. Appl. Sci*, 85(5), 406-411.

3. Raufovich, Malikov Ruslan. "GOOGLE DOCS VA SUN'YI INTELLEKTNING HAMKORLIKNI YARATISHDAGI O 'RNI." *Science and innovation 3.Special Issue 19 (2024): 373-375.*

4. Qarayev, Abduvafo. "Oliy ta'limda "Matematika o'qitish metodikasi" Fanidan refleksiv videotrening yaratish metodikasi." *International conference on modern development of pedagogy and linguistics. Vol. 1. No. 8. 2024.*

5. Fayziyev M. A., Qorayev A. F. Refleksiv videotrenglar asosida talabalarni bilimlarini rivojlantirish // " USA" INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE TOPICAL ISSUES OF SCIENCE. – 2023. – T. 8. – №. 1.

6. Jabbarova H. PHILOSOPHICAL CONCEPTS OF MASCULINITY AND FEMININITY IN ANCIENT PHILOSOPHY // *International Journal of Engineering Mathematics (Online).* – 2024. – T. 6. – №. 1.

7. Qorayev A. THE METHODOLOGY OF CREATING A REFLECTIVE VIDEO TRAINING ON THE SCIENCE OF" MOTHER LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY" IN HIGHER EDUCATION // *Multidisciplinary Journal of Science and Technology.* – 2024. – T. 4. – №. 9. – C. 106-111.

8. Toshturdiyevna K. D., Asfandiyarovych F. M. FORMATION OF THE SPIRITUAL HERITAGE OF TEMURY QUEENS IN SCHOOL GIRLS ON THE BASIS OF

PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES //International Conference on Research Identity, Value and Ethics. – 2023. – C. 47-51.

9. Shadiev R. et al. Comparing effects of STR versus SELT on cognitive load //2019 Twelfth International Conference on Ubi-Media Computing (Ubi-Media). – IEEE, 2019. – C. 284-287.

10. Baigunissova G. et al. Flipped classroom method in higher education: a case of Kazakhstan //International Conference on Innovative Technologies and Learning. – Cham : Springer Nature Switzerland, 2023. – C. 232-241.

11. Shadiev R., Shadiev N., Fayziev M. Facilitating online cross-cultural learning project with speech-enabled language translation technology //2020 IEEE 20th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT). – IEEE, 2020. – C. 223-225.

12. Lutfullaev, M. H., and M. A. Fayziev. "Basics of the Internet." (2001).

13. Sarxadjanova I., Fayziyev M. UMUMIY PEDAGOGIKA FANINI O'QITISHDA TUSHUNCHALARNING MANTIQUIY SXEMASIDAN FOYDALANISH //EDUCATION AND RESEARCH IN THE ERA OF DIGITAL TRANSFORMATION. – 2025. – T. 1. – №. 1. – C. 616-621.

14. Rustam S. et al. Transforming language and cultural learning in virtual reality with 360-degree video technology //Proceedings of the International CALL Research Conference. – 2024. – T. 2024. – C. 235-246.

15. Asfandiyorovich F. M., Sadikovich K. N., Ilkhomovich T. N. Shaping Students' Creative Talents through the Study of Information Technology //Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry. – 2021. – T. 12. – №. 10.