

## UMUMTA'LIM MUASSASALARI BOSHLANG'ICH SINFLARIDA O'QUVCHILARIDA KASBIY BILIMLARGA OID TUSHUNCHALARNI SHAKLLANTIRISHDA O'YINLI O'QITISH TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

**Shuhrat Alimamatovich Babajanov**

Toshkent viloyati Angren shahar 14-DMTT direktori

### ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada o'yinli o'qitish texnologiyalari, ularning qisqacha mazmuni va tarixi hamda o'quvchilarda kasbiy tushunchalarni shakllantirishdagi imkoniyatlari haqida tahliliy fikrlar keltirilgan.

**Kalit so'zlar:** o'yinli o'qitish texnologiyasi, o'yin, kasbiy tushunchalar, "g'oyalar banki", didaktik o'yinlar, ishbilarmonlik o'yinlari.

### ABSTRACT

This article provides an overview of the technology of game teaching, its contents and history, and the potential for creating professional concepts in students.

**Keywords:** game teaching technology, game, professional concepts, "idea bank", didactic games, business games.

### KIRISH

Har qanday ta'lim jarayoni o'zaro bir-birini taqozo etuvchi "o'qitish-o'qish" faoliyatini ko'zda tutadi. Bunda, o'quv fanlari bo'yicha mashg'ulotlarni tashkil qilishda o'quvchi faoliyati ikki tomonlama xususiyatga ega, ya'ni nazariy bilimlarni o'zlashtirish, ularni qo'llashning amaliy ko'nikma hamda malakalarini o'zlashtirish. Ular ta'lim jarayonida birlashadi va bir butun pedagogik jarayonni tashkil etadi.

Bizga ma'lumki, pedagogik jarayon rivoji jamiyatning iqtisodiy jihatdan rivojlanganlik darajasi bilan uzviy bog'liq. Ishlab chiqarish jarayoni jamiyat rivojining muhim bo'g'ini hisoblanadi. Shundan kelib chiqib, uzluksiz ta'limning barcha bo'g'inlarida o'quvchilarda turli kasbga oid tushuncha va bilimlarni shakllantirish dolzarb muammo sifatida qaralmoqda. Mazkur muammoni ijobiy hal etishda ta'lim jarayonida zamonaviy o'qitish texnologiyalaridan foydalanish lozim.

[2, 10 b]

## ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Boshlang'ich sinf o'quvchilarini turli kasblarga nisbatan qiziqishini oshirishda avvalo, ularda kasbiy bilimlarga oid dastlabki tushunchalarni shakllantirish shart. Kichik sinf o'quvchilarining yosh va individual-psixologik rivojlanish xususiyatlaridan kelib chiqib, ularda kasbiy bilimlarga oid dastlabki tushunchalarni shakllantirishda o'yinli o'qitish texnologiyasidan foydalanish samarali natijalarga olib keladi. Quyida, ta'lim jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish shart-sharoitlari va imkoniyatlari xususida to'xtalib o'tamiz.

**O'yin** - bu ijtimoiy tajribani o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'naltirilgan faoliyat turi hisoblanadi. Bunda ishtirokchilar o'rtasida rollar taqsimoti aniq belgilanib, har bir vazifa xususiyati keltiriladi. O'qitish jarayonida qo'llaniladigan pedagogik o'yinlarning asosiy xususiyati – o'quv-biluv faoliyatiga yo'naltirilgan o'qitish maqsadi va unga mos keluvchi pedagogik natijaning aniq qo'yilishidir.

Har bir o'yinli texnologiyalar quyidagi tarkibiy komponentlardan iborat:

- motivatsion;
- maqsadga yo'nalganlik;
- mazmunli-tashkiliy;
- baholashga doir;
- qadriyatga yo'nalganlik. [1, 72 b.]

O'yinli texnologiyalarning rivojlanish tarixiga nazar tashlaydigan bo'lsak, XX asrning 60-yillari boshidan AQSHda, so'ngra boshqa G'arb mamlakatlarida ishchanlik (ishbilarmonlik) o'yinlari qo'llanila boshlandi. Ishbilarmonlik o'yinlari tadqiqotchilari bu usulni eng asosiy, samarali va tejamli ta'lim metodlaridan iborat deb ta'kidlaganlar.

Didaktik o'yinlarning yana bir turi — aqliy hujum usulini birinchi marta 1939 yilda A.F.Osborn qo'llagan. Bu usul “g'oyalarni banki” deb ham nomlangan. U muammolarni quyidagicha yechishga asoslanadi:

- muammoli vaziyat yaratish;
- g'oyalarni shakllantirish;
- eng yaxshi g'oyalarni tekshirish, baholash va tanlash.

Guruh ishtirokchilariga muammoni aniqlash va uni yechish bo'yicha iloji boricha ko'p, ba'zan, batamom kutilmagan g'oyalarni berish uchun eng qulay sharoit yaratilishi aqliy xujum mashg'uloti samaradorligini belgilaydi. Bunda pedagogning mahorati hamda o'quvchilarning tayyorgarliklari qanchalik yuqori ekanligi asosiy omil hisoblanadi. [3, 81 b.]

Ishbilarmonlik o'yinlari quyidagi bosqichlarda tashkil etiladi:

**I. Tayyorlov bosqichi:** a) o'yinni ishlab chiqish; b) o'yinga kirishish.

**II. O'tkazish bosqichi:** a) topshiriq ustida guruh bilan ishlash; b) guruhlararo munozara

**III. Tahlil bosqichi:** a) o'yinni yakunlash; b) tahlil; c) ishni baholash va o'ziga baho berish; d) xulosa va umumlashtirish; e) tavsiyalar ishlab chiqish.

Boshlang'ich sinf o'qituvchilari o'quvchilarda kasbiy bilimlarga oid dastlabki tushunchalarni shakllantirishda quyidagi o'yin texnologiyasidan foydalanishi mumkin.

**“Kasbni toping?”** deb nomlanuvchi o'yin texnologiyasining tuzilishi

**O'yinning maqsadi.** O'quvchilarni kasblarning xususiyatlari, mazkur kasbga oid tushunchalar bilan tanishtirishdan iborat. O'yindan o'quvchilar xalq xo'jaligining turli tarmoqlaridagi kasblar bilan tanishtirishda foydalaniladi.

**O'yinning sharti.** O'yin sinf bilan ishlashga mo'ljallangan (3-4 sinf va katta yoshdagi o'quvchilar uchun). O'yinning dastlabki ijrosi 10-15 daqiqaga mo'ljallanadi. O'yinda sinf doskasi, kasblar ro'yxati aks ettirilgan jadvaldan foydalaniladi. O'yin g'oliblarini aniqlash uchun mezonlar ishlab chiqiladi. Agar kasblarni topish bilan bog'liq savollarga javob berishda 10 ta xatoga yo'l qo'yilsa, ular mag'lubiyatga uchragan sanaladi. O'yin yakunida g'oliblar aniqlanadi.

**O'yinning diagnostik imkoniyatlari.** O'quvchilarning kasblar to'g'risida bilimlarni va kasblarni tahlil etishga o'rganganligini aniqlashga yordam beradi.

**O'yinda uchraydigan qiyinchiliklar.** “Kasbni toping?” o'yini nisbatan ancha murakkab o'yin sanaladi. Shu sababli, o'yin davomida ishtirokchilar mag'lubiyatga ko'p uchrayversalar, bunga odatlanib qoladilar. Natijada o'yinning ahamiyati yo'qoladi. Agar o'yin ijrosi yaxshi chiqmasa, ikkinchi bora o'yinni tashkil etish kerak emas. Agar topshiriqqa murakkab kasbga asosiy tushunchalar taqdim etilsa, uning ba'zi bandlar bo'yicha tavsiflash qiyinchilik tug'diradi. Shuning uchun tavsiflash qiyin bo'lgan bandlar boshqalari bilan almashtirish lozim bo'ladi.

**O'yinni takomillashtirish istiqbollari.** O'yinni rivojlantirishning eng maqbul yo'li va kasblarni tasniflashning eng optimal yo'llarini topishdan iborat. Shuningdek, o'yinni o'tkazish tartibini takomillashtirish ham lozim.

**O'yin bosqichlari. Tayyorlov bosqichi:** o'yindan oldin o'quvchilar “kasblar ro'yxati” bilan tanishtiriladi. Bunda faqat jadvalda aks ettirilgan kasblar tushuntirilib qolmasdan, balki bir necha kasblar sinf bilan birgalikda muhokama qilinadi. O'quvchilarni o'yinning ijro etishga tayyorlash kerak.

1. Sinfning oldida kasblar ro'yxati yoki kasblarni tahlil etish jadvali turishi lozim.

2. Guruh a'zolarining ixtiyoriga ko'ra uch kishilik guruhchalar tashkil etiladi.

3. Umumiy yo'nalish berish: "Hozir uch kishi auditoriyadan chiqib ketadi. Ular sinfxona uchun kasblar bo'yicha topishmoq tayyorlaydilar va taqdim etadilar. So'ngra tashqaridagi uch kishi sinfxonaga kiradi. Sinf a'zolarining har biri 3-5 daqiqa davomida kasbning tahlil etish chizmasi bo'yicha ularni kuzatadi. 3-5 daqiqadan so'ngra topishmoqni taqdim etuvchilar guruhchalarning a'zolaridan birini tanlaydi. Tanlangan o'quvchi sinf doskasida kasbga oid asosiy xususiyatlarni tahlil etish bo'yicha o'zini variantini taqdim etadi.

Kasbni tahlil etish chizmasini kengaytirilgan varianti taqdim etiladi. Mazkur variant 3-4 sinf o'quvchilari uchun mo'ljallangan. Har bir guruhga bir necha kasb nomlari yozilgan kartochkalar taqdim etiladi. O'quvchilar kartochkalarda yozilgan kasblarga tavsif beradilar. Qolgan guruh ishtirokchilari esa bu qaysi kasb ekanligini topishlari lozim bo'ladi. Bunda o'quvchilar tomonidan kasbga oid tushunchalardan ko'proq foydalanishi lozimligi ta'kidlanadi.

Shundan keyin kasbni topuvchi har bir ishtirokchi bitta imkoniyatga ega va 1 daqiqadan so'ngra o'zining javob variantini taqdim etadi. Agar, guruhning bitta variantidan bitta to'g'ri bo'lsa, guruh g'olib sanaladi.

4. Topganlar sinfxonadan tashqariga chiqadilar. Ular ham sinfdagilar uchun topishmoq taqdim etadilar.

5. Boshlovchi topishmoq taqdim etuvchilarni sinfxonaga taklif etadi Ular auditoriyaning kasblar tahlil etish sxemasi bo'yicha topishmoq sinfga taqdim etadilar.

6. Topishmoqni topish guruhchalardan bittadan ishtirokchi tanlab olinadi.

7. So'ngra bir daqiqa davomida ular o'zlarining javob variantlarini taqdim etishlari lozim bo'ladi.

8. Ularning kasbni topgan va topmaganliklari baholanadi. Buning uchun topishmoq sifatida taqdim etilgan kasb nomi aytiladi.

**O'yinni muhokama qilish.** Boshlovchi kasbni tahlil etish chizmasining har bir bandi bo'yicha sinf bilan birgalikda doskada yozilgan uchta variantning to'g'ri va noto'g'ri javoblarini aniqlaydi.

## XULOSA

Demak, xulosa qilib aytadigan bo'lsak, boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yinli o'qitish texnologiyalaridan fanning mohiyatidan kelib chiqib to'g'ri tanlanib, maqsadli foydalanilsa quyidagi ijobiy natijalarga erishishimiz mumkin: 1) o'quvchilarda bilim olishga nisbatan qiziqishning oshishi; 2) o'qitish jarayonini hamkorlikda tashkil etish; 3) o'quvchilar tomonidan ijtimoiy tajribalarning o'zlashtirilishi; 4) kichik guruhlarda ishlash

ko'nikmasining hosil bo'lishi; 5) o'quvchilarda ijodiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qiladi va boshqalar.

### REFERENCES

1. Avliyoqulov N.X. Zamonaviy o'qitish texnologiyalari. – T.: 2001.
2. Avazboev A.I., Ismadiyrov U.Ya. Kasbiy pedagogika. O'quv qo'llanma. – TOSHKENT-2014, 10 b.
3. Yo'ldoshev J.G', Usmonov S.A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy qilish. – T.: 2008, 81 b.
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технологии игры в обучении и развитии. – М, 1996.
5. Internet ma'lumotlari.