

## PEDAGOGNING INNOVATSION FAOLIYATIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

*Ismatova Madinabonu*

*Osiyo xalqaro universiteti talabasi*

**ANNOTATSIYA:** Ushbu maqolada pedagogning innovatsion faoliyatida o'yin texnologiyalaridan foydalanish usullari va dars jarayonida bu usullarni qanday qo'llanilishi haqida ma'lumotlar berib o'tilgan. O'qituvchilarning darslarda pedagogik texnologiya, boshlang'ich sinflarda interfaol metodlar va ta'limiy o'yinlardan, zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarni mustaqil fikrlashga, ijodiy izlanish va mantiqiy fikrlash doiralarini kengaytirish bilan birga ularni darslarda o'rganganlarini hayot bilan bog'lashga, qiziqishlarini oshirishga yordam beradigan fikrlar bayon qilingan.

**Kalit so'zlar:** innovatsion faoliyat, interaktiv, kollaborativ, boshqaruv, o'yin texnologiyalari, o'yin asosida o'rganish, didaktik, rolli va biznes o'yinlar, o'yinning ta'limdagi usullari, simulyatsiya va virtual o'yinlar, o'yinning afzalliklari.

**ABSTRACT:** This article provides information about the methods of using game technologies in the innovative activity of the pedagogue and how these methods are used in the course of the lesson. The teachers' use of pedagogical technology in classes, interactive methods and educational games in primary classes, modern information and communication technologies, which help students to think independently, to expand the scope of creative research and logical thinking, to connect what they learned in classes with life, and to increase their interest.

**Keywords:** innovative activity, interactive, collaborative, management, game technologies, game-based learning, didactic, role-playing and business games, methods of the game in education, simulation and virtual games, advantages of the game.

Pedagogning innovatsion faoliyatida o'yin texnologiyalaridan foydalanish – bu ta'lim jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilish maqsadida o'yin elementlari va o'yin mexanikalarini qo'llashdir. Bu yondashuv o'quvchilarni faol ishtirok etishga, ularning motivatsiyasini oshirishga va o'rganish jarayonini yanada interaktiv qilishga yordam beradi.

O'yin texnologiyalarining ta'limga tatbiqi quyidagi afzalliklarga ega:

1. Motivatsiya va qiziqishning oshishi: O'yinlar o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va hayajonli qiladi. O'quvchilar o'yin orqali ko'proq faoliyat ko'rsatishga, qiyinchiliklarni yengishga va muvaffaqiyatga erishishga harakat qilishadi.
2. Interaktiv o'rganish jarayoni: O'yin texnologiyalari yordamida o'quvchilar o'z bilimlarini amalda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladilar. O'yinlar odatda interaktiv bo'lib, o'quvchilarga bilimlarini yaratgan vaziyatlarda sinash va rivojlantirish imkoniyatini beradi.
3. Kollaborativ ish va jamoaviy ruhning rivojlanishi: Ko'plab o'yinlar jamoaviy ishni talab qiladi. Bu o'quvchilar o'rtasida hamkorlikni, jamoaviy fikr almashish va muammolarni birgalikda hal qilishni rivojlantiradi.
4. Muvaffaqiyatli va samarali o'rganish: O'yinlar o'quvchilarni o'rganish jarayonida qiziqarli va samarali faoliyat bilan shug'ullantiradi.

5. Boshqaruv va vaqtini rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlantirish: Ko'plab o'yinlarda vaqtini rejalashtirish, qarorlar qabul qilish va natijalarni baholash zarur bo'ladi.

6. O'yin asosidagi o'rganish (Game-based Learning): Bu yondashuvda o'yinlar o'rganish materialini taqdim etish, mashqlarni bajarish va sinovlarni o'tkazishda yordam beradi.

O'yin texnologiyalarini qo'llash usullari:

Didaktik o'yinlar: Bu o'yinlar orqali o'quvchilar nazariy bilimlarni amaliyotda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladilar.

Rolli o'yinlar: Turli rollarni ijro etish orqali o'quvchilarda muloqot ko'nikmalari rivojlanadi va ular turli vaziyatlarda to'g'ri qaror qabul qilishni o'rganadilar.

Biznes o'yinlari: Bu o'yinlar orqali o'quvchilar iqtisodiy bilimlarni amaliyotda ya'ni hayotlari davomida qo'llashni o'rganadilar.

O'yin texnologiyalarini joriy etishda e'tibor berilishi lozim bo'lgan jihatlar:

O'yin ssenariysini puxta tayyorlash: O'yin mazmuni va qoidalari aniq belgilanishi kerak.

O'yin maqsadi va vazifalarini to'g'ri aniqlash: O'yin orqali erishilmoqchi bo'lgan pedagogik maqsadlar oldindan belgilanishi lozim.

O'yin qoidalarining aniq va lo'nda ifodalanishi: O'quvchilar o'yinda qanday ishtirok etishlarini tushunishlari uchun qoidalar sodda tushunarli bo'lishi kerak.

O'yin yo'riqnomasining mavjudligi: O'yin jarayonida o'quvchilarga yo'l-yo'riq ko'rsatadigan qo'llanma tayyorlanishi zarur.

O'quvchilarning o'yin jarayoniga qiziqishini oshirish: O'yin mazmuni o'quvchilarning yoshiga va qiziqishlariga mos bo'lishi kerak.

O'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish pedagogning innovatsion faoliyatini boyitadi va ta'lim jarayonining samaradorligini oshiradi. O'yin texnologiyalarining ta'limdagi turli usullari:

Simulyatsiyalar va virtual o'yinlar: Bu o'yinlar o'quvchilarga real hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilish imkonini beradi, shu bilan birga ular turli muammolarni hal qilishda ko'nikmalarini oshiradilar. Simulyatsiya o'yinlari real hayotdagi jarayonlar yoki faoliyatlarni iloji boricha aniqroq taqlid qilishga qaratilgan. Ular orqali o'quvchilar dars jarayonida turli kasblar, transport vositalari boshqaruvi yoki boshqa hayotiy vaziyatlarni sinab ko'rishlari mumkin. Masalan, parvoz simulyatorlari uchuvchi bo'lish tajribasini orttirishga yordam beradi, qurilish simulyatorlari shahar yoki bino qurishni o'rgatadi. Bunday o'yinlar ko'pincha o'quv maqsadlarida yoki professional tayyorgarlikda qo'llaniladi. Hozirgi paytda bu o'yin turidam tabiiy fan darslarida qo'llasak bo'ladi. Mavzu doirasidan kelib chiqqan holda qo'llashimiz mumkin. Masalan, tabiiy fandan tog'lar va daryolarni o'quvchilarga tushuntirishimiz kerak. Bunda o'qituvchi tomonidan maxsus ko'zoynak o'quvchilarga beriladi. O'quvchilar bu ko'zoynakni taqgan vaqtida o'sh dunyoying ichiga tushib qoladi.

U yerda tog'lar, daryolarning real o'zini ko'rganday bo'ladi. Bu o'yin turi o'quvchilarning tasavvur qilish qobiliyatlarini yanada oshiradi.

Virtual o'yinlar – bu kengroq tushuncha bo'lib, kompyuter yoki boshqa elektron qurilmalar yordamida o'ynaladigan barcha o'yinlarni o'z ichiga oladi. Ular turli janrlarda bo'lishi mumkin: sarguzasht, strategiya, sport va boshqalar. Virtual o'yinlar o'quvchilarga fantastik dunyolarni kashf etish, qiyin vazifalarni bajarish yoki boshqa o'yinchilar bilan raqobatlashish imkonini beradi.

Bu ikkala o'yin turining o'xshashlik jihati: Har ikkala turdagi o'yinlar ham foyadalanuvchilarga interaktiv tajriba taqdim etadi. Farqli jihati shundaki: Simulyatsiya o'yinlari real hayotdagi jarayonlarni taqliq qilishga qaratilgan bo'lsa, virtual o'yinlar kengroq mavzularni qamrab oladi va ko'pincha fantastik yoki realistik bo'lmagan elementlarni o'z ichiga oladi.

Gamifikatsiya (Gamification): Bu o'yin elementlarini o'yindan tashqari sohalarga, jumladan ta'lim jarayonlariga tatbiq etish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va ularning ishtirokini kuchaytirish usulidir. Ta'limda gamifikatsiyani qo'llanilishi dars jarayonini qiziqarli va interaktiv qilishga ko'maklashadi. O'quv jarayonida gamifikatsiya o'quvchilarning darslarga qiziqishini oshiradi va ularni faol ishtirok etishga yordam beradi. Bu yondashuvda o'yin elementlari, masalan, ballar, mukofotlar, nishonlar, reytinglar, peshqadamlar jadvali orqali nafaqat o'quvchilar balki ota-onalar ham farzandlarining natijalarini ko'rib borishadi. Gamifikatsiyaning ta'limdagi afzalliklari:

Motivatsiyani oshirish: O'yin elementlari o'quvchilarning darslarga bo'lgan qiziqishini oshiradi va ularni faol ishtirok etishga undaydi.

Faol ishtirokni ta'minlash: Interaktiv vazifalar va qiyinchiliklar o'quvchilarning darslarda faol qatnashishini ta'minlaydi.

Bilimlarni mustahkamlash: O'yin orqali o'rganish o'quvchilarning yangi bilimlarni yaxshiroq o'zlashtirishiga yordam beradi.

Baholash jarayonini yaxshilash: Gamifikatsiya elementlari orqali o'quvchilarning yutuqlari va taraqqiyoti aniq kuzatib boriladi. Ta'limda gamifikatsiyaning qo'llanilishi o'quv jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi, bu esa o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

O'yin asosidagi mashqlar va viktorinalar: O'quvchilar o'yin asosida o'z bilimlarini sinab ko'rishadi va o'zlashtirilgan materiallarini mustahkamlashadi. O'yin asosidagi mashqlar- bu mashqlar o'yin elementlari bilan boyitilgan bo'lib, o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi. Bularga misol tariqasida quyidagilarni keltirish mumkin:

“Kim tezkor ?” – Berilgan topshiriqlarni ma'kum vaqt ichida bajarish (masalan, matematik misollarni yechish yoki so'zlarni to'g'ri tartibda joylashtirish).

“Kodli xabar” – Harf yoki raqamli kodlarni ishlatib, ma'noli so'z yoki jumlaning hosil qilish.

“So'z ovchisi” – Berilgan mavzuga oid so'zlarni matn ichidan topish yoki harflardan yangi so'z yasash.

“Rolli o'yin” – O'quvchilar ma'lum bir obrazga kirib, muammolarni hal qiladilar yoki savollarga javob beradilar.

Viktorinalar o'quvchilar bilimini sinash va mustahkamlash uchun mo'ljallangan qiziqarli savol-javob shaklidir.

“Test viktorinasi” – Bir nechta javob variantlari bo'lgan test savollari.

“To’g’ri yoki noto’g’ri ? ”- O’qituvchi jumlar aytadi, o’quvchilar ularning to’g’ri yoki noto’g’ri ekanligini aniqlaydilar. Masalan: “Zumrad va Qimmat opa-singillar” (To’g’ri yoki noto’g’ri ?).

“Zanjirli savollar” – Har bir to’g’ri javob keying savolga olib boradigan savollar to’plami.

“Tasviriy viktorina”- Rasm yoki diagrammalarga asoslangan savollar.

O’yin texnologiyalarining pedagogik innovatsion faoliyatda qo’llanilishi nafaqat o’quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, balki ta’lim jarayonini yanada interaktiv, qiziqarli va samarali qiladi. Bu texnologiyalar o’quvchilarda bilimlarni mustahkamlash, muammolarni hal qilish va hamkorlik qilish kabi ko’nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi.

Ta’lim jarayoni nihoyatda murakkab jarayon bo’lganligi uchun ta’lim samaradorligi pedagog va o’quvchi faolliligiga, ta’lim vositalarining mavjudligiga, ta’lim jarayonining tashkiliy, ilmiy, metodik mukammalligiga bog’liq.

Bugungi kunda fan-texnikaning rivojlanishi bilan inson faoliyati nihoyatda kengayib, yangi texnologiyalar kirib kelmoqda. Sifat o’zgarishlari shundan dalolat beradiki, endilikda yangi metodikalarni talab etadigan va ta’lim jarayonining ajralmas qismiga aylanib borayotgan, unga o’zining ma’lum xususiyatlarini joriy etadigan yangi texnikaviy, axborotli, audiovizualli, vositalar ham mavjud bo’lib, ular zamonaviy pedagogik texnologiyalarni aniq voqelikka aylantirdi.

Ta’lim-tarbiya jarayonining unumdorligini oshiradi, o’quvchilarni mustaqil fikrlash jarayonini shakllantiradi, o’quvchilarda bilimga ishtiyoq va qiziqishni oshiradi, bilimlarni mustahkam o’zlashtirish, ulardan amaliyotda erkin foydalanish ko’nikma va malakalarini shakllantiradi.

Xulosa: Pedagogning innovatsion faoliyatida o’yin texnologiyalaridan foydalanish nafaqat o’quv jarayonini jonlantiradi, balki o’quvchilarning faol, ijodkor va mustaqil fikrlaydigan shaxs bo’lib shakllanishiga xizmat qiladi. Shuning uchun zamonaviy o’qituvchilar ta’limda o’yin texnologiyalarini to’g’ri va samarali qo’llashni o’rganishlari lozim.

#### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. O‘.J. To‘ldoshev. Umumiy pedagogika. – T.: “Fan va texnologiya”, 2017 y. - 376 bet.
2. R.J. Ishmuxamedov va boshqalar “Ta’limda innovatsion texnologiyalar”. T.: Iste’dod. 2008 y.
3. R.Ishmuhammedov, M.Yuldashev. Ta’lim va tarbiyada innovatsion pedagogik texnologiyalar. O’quv qo’llanma. – T.: 2013 y. -279 bet.
4. B.X. Xodjayev. Umumiy pedagogika nazariyasi va amaliyoti. Darslik. - T.: «Sano-standart» nashriyoti, 2017 yil. -416 bet.
5. Sh.S. Shodmonova va boshqalar. Umumiy pedagogika nazariyasi va amaliyoti. – T.: “Fan va texnologiya”. 2019 y. -296 bet.

6. A.A. Xoliqov. Pedagogik mahorat. Darslik. Oliy va o‘rta maxsus ta’lim vazirligi. – T.: Iqtisod-moliya, 2011 y. -420 bet

7. T.Madumarov, M. Kamoldinov Innovasion pedagogik texnologiya asoslari va uni ta’lim-tarbiya jarayonida qo‘llash. T.: “Talqin”, 2012 y.

8.N.S..Sayidahmedov, S.A.Abduraximov Pedagogik mahorat va pedagogik texnologiya monografiya. – T.: OPI, 2010 y.