

## O‘YINLI TEXNOLOGIYALARNING DASR JARAYONIGA TA’SIRI

Olimova Dono Shokirovna

TTA Urganch filiali, O‘zbek tili va adabiyoti, tillar kafedrasini mudiri, p.f.n.

Sh. Sh. Shuxratova

TTA Urganch filiali 1-bosqich magistranti

### Annotatsiya:

Ushbu maqola o‘yinli texnologiyalar orqali darslarni samarali olib borishda pedagoglarga berilgan tavsiyalar ko‘rib chiqiladi va didaktik o‘yinli darslarda tashkiliy masalalar muhokama qilinadi.

**Kalit so‘zlar:** texnologiya, o‘yinli dars, didaktik dars, metodika, bamboozle, kahoot, quizizz, maqsadli o‘yinlar, motivatsiya.

### Annotation:

This article examines the recommendations given to pedagogues for effectively conducting lessons through game technologies and discusses organizational issues in didactic game lessons.

**Key words:** technology, game lesson, didactic lesson, methodology, bamboozle, kahoot, quizizz, target games, motivation.

Texnologiya asrida yashar ekanmiz hayotimizning turli qismlarida ularning ta’siriga duch kelishimiz tasodif emas. Ma’lumki, o‘quv jarayonida ham zamonaviy texnologiyalardan keng foydalanib kelinmoqda. Ta’lim jarayonida o‘yinli texnologiyalar didaktik o‘yinli dars shaklida qo‘llaniladi. Ushbu darslarda o‘quvchilarning bilim olish jarayoni o‘yin faoliyati orqali uyg‘unlashtiriladi. Xalqaro psixologik, ta’lim va fanlararo tadqiqotlar tahlili kompyuter o‘yinlarini o‘quv jarayoniga joriy etishning faol dinamikasi haqida gapirishga imkon beradi. Masalan, xitoylik bolalarni o‘qitishda qo‘llaniladigan PlayWorld konseptual o‘yinlari o‘quvchilarga sinfda ma’lum darajada erkinlikka ega bo‘lish va o‘yin muhitida ilmiy faoliyat qoidalarini o‘rganish imkonini beradi, bu esa bolalar tashabbusini rag‘batlantiradi va shu bilan birga ularning ta’lim faoliyatidagi motivatsiyasini oshiradi [1]. Ba’zi norvegiyalik o‘qituvchilar o‘quv dasturini



transformatsion o'yinlar konsepsiyasi asosida tuzdilar [2], bunda o'qituvchi o'quvchilar bilan birgalikda guruh bilan o'ynaladigan o'yinlarni video o'yinlar asosida tashkil eta oladi.

O'yin jarayonida o'quvchi oddiy darsga qaraganda bu faoliyatga ko'proq qiziqadi va erkin ishlaydi. Shuni ta'kidlash kerakki, o'yin, eng avvalo, o'qitish usulidir. O'quvchilar o'yin darslarida qiziqish bilan qatnashadilar, g'alaba qozonishga intiladilar, o'qituvchi ham ular orqali o'quvchiga ta'lim beradi. O'yinga tayyorgarlik ko'rayotganda har bir talaba quyidagilarni bilishi kerak:

- O'yinning maqsadi;
- O'yinning vazifasi;
- O'yin rejada qaysi mavzu bilan bog'liq;
- Oldingi o'yinlarda shakllangan ko'nikma va malakalarni keyingi o'yinlarda qo'llay olish.

Ma'lumki, hozirgi ta'lim jarayonida o'quvchi subyekt bo'lishi kerak. Interfaol usullarga ko'proq e'tibor qaratish ta'lim samaradorligini oshiradi.

O'qituvchi o'z mutahassisligi bo'yicha egallagan bilimidan tashqari pedagogik va psixologik bilimlarni, yangi pedagogik texnologiya va o'qitish metodikalari yig'indisi bo'lgan zarur pedagogik minimumlarni egallagan bo'lishi shart [3]. O'qituvchi-pedagog didaktik o'yinli mashg'ulotlarni o'tkazishga qizg'in tayyorgarlik ko'rishi va uni o'tkazishda quyidagi didaktik talablarga rioya qilishi talab etiladi:

- ✓ Didaktik o'yinli mashg'ulotlar dasturda qayd etilgan mavzularning ta'limiy, tarbiyaviy va rivojlantiruvchi maqsad hamda vazifalarini hal qilishga qaratilgan bo'lishi;
- ✓ Jamiyatdagi va kundalik hayotdagi muhim muammolarga bag'ishlanib, ular o'yin davomida hal qilinishi;
- ✓ Barkamol shaxsni tarbiyalash tamoyillariga va sharqona odob-axloq normalariga mos kelishi;
- ✓ O'yin tuzilishi jihatidan mantiqiy ketma-ketlikda bo'lishi;
- ✓ Mashg'ulotlar davomida didaktik prinsiplarga amal qilinishi va eng kam vaqt sarflanishiga erishishi kerak.

Pedagoglarning darsni tashkillashtirishda o'yinli texnologiyadan foydalanishning ikki xil usuli mavjud:

1. Real jihozlardan (qog'oz, qalam, ruchka va boshqalar) foydalangan holda, yoki



## 2. Kompyuter orqali tayyor platformalardan foydalanish orqali.

Birinchi usuldan foydalanish o'qituvchidan ko'p vaqt, energiya va resrs talab qiladi. Masalan, "Daraxt" o'yini olaylik. Bunda o'quvchilar oldindan kesib tayyorlab kelingan meva shaklidagi qog'ozlarni olib, ulardagi savollarga javob berishi kerak. Mana shu o'yinni o'tkazish uchun o'qituvchi savollarni yozish uchun kartochkalar tayyorlashi, ularni yopishtirish uchun daraxt yasashi kerak bo'ladi. Ammo buning oson yo'li ham mavjud, ya'ni, hozirgi kunda pedagoglarning vaqtini va resurslarni tejash maqsadida juda ko'plab platformalar mavjud. Ularning eng ko'p qo'llaniladigani va mashxurlarini quyida sanab o'tamiz:

◆ Kahoot – maktablarda va boshqa ta'lim muassasalarida sinfda ishlatiladigan o'yinga asoslangan o'quv platformasi. Sayt o'yinlar katalogini taqdim etadi - "Kahoots" - ularning har biri bir nechta variantli savollarni o'z ichiga olgan viktorina.

◆ Tinytap – o'qituvchilar va talabalarga o'zlarining shaxsiy interfaol darslarini yaratish orqali bir-biridan o'rganish imkoniyatini beruvchi ijtimoiy platforma

◆ Miro – bu jamoa bo'lib o'ynash uchun qulay bo'lgan Rossiyada ishlab chiqilgan va xalqaro bozorga chiqarilgan platformasi.

◆ Genially – interaktiv kontent yaratish uchun dunyodagi yetakchi vositadir. 2015 yildan beri biz o'qituvchilarga qiziqarli sinf materiallarini yaratishga va talabalarga aql bovar qilmaydigan raqamli loyihalarni yaratishga imkon beradi.

◆ Bamboozle – o'yinlarni yaratishga qulay va oson bo'lgan platforma. Mavzu bo'yicha tayyor o'yinlar ham toppish mumkin. jamoaviy va yakka tartibda o'yinlar mavjud.

◆ Quizizz AI – Sun'iy intellektning so'nggi yutuqlari asosida ishlaydigan tezroq yaratish, tezroq moslashish va osonlik bilan farqlashda yordam berish uchun ishlab chiqilgan platforma. Bu platforma orqali o'qituvchilar bir daqiqa ichida viktorinalar yaratishi mumkin.

Agar o'qituvchining tayyorgarligi, ya'ni uning bilimdonligi hamda pedagogik mahorati doimo talab darajasida hamda o'quvchining qiziqishi, diqqatini jamlashi va eslab qolishi doimo yuqori darajada bo'lganda edi, ta'lim-tarbiya jarayonida istalgan usuldan foydalanganda ham yuqori natijaga erishish mumkin edi. Lekin bu ko'rsatkichlar tez o'zgaruvchan bo'lib, pedagogik jarayonni ana shu o'zgarishlarni hisobga olgan holda olib borish eng zarur shartlardan hisoblanadi. O'qituvchi uchun o'yin uslubini o'qitishning boshqa sohalari bilan optimal tarzda birlashtirish qiyin



bo'lishi mumkin. Samaradorlik shundaki, o'yin texnologiyasi imkon qadar ko'proq muhim omillarni birlashtiradi. Unda harakat erkinligi va mas'uliyatning aniq taqsimlanishi, keskin lahzalar va o'yin-kulgi, haqiqat va tasavvuf, his-tuyg'ular va oqilona fikrlash mavjud.

Pedagogikadagi o'yin texnologiyalari o'quvchiga shaxsan qiziqqan holda, jamoada ishlash ko'nikmalarini mashq qilish imkonini beradi va shu bilan mas'uliyatni rivojlantiradi. O'qituvchining vazifalaridan biri motivatsiyani rivojlantirishdir. O'yin davomida o'quvchini o'z oldiga qo'ygan maqsadi rag'batlantiradi, ya'ni har qanday holatda u o'yin davomida taqdim etilgan materialni eslab qoladi, chunki uning o'ziga kerak.

### Foydalanilgan adabiyotlar va internet resurslari:

1. Ma, Y., Wang, Y., Fler, M., & Li, L. (2022) Promoting Chinese children's agency in science learning: Conceptual PlayWorld as a new play practice. *Learning, Culture and Social Interaction*, 33, 100614. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2022.100614>
2. De Sousa, F., Rasmussen, I., & Pierroux, P. (2018). Zombies and ethical theories: Exploring transformational play as a framework for teaching with videogames. *Learning, Culture and Social Interaction*, 19, 40–50. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2018.04.011>
3. Kokiev Boburmirzo Bahodir ogli (2020). The importance of pedagogical techniques in teaching assistive design. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8 (2) Part II, 182-185.