

Tajimuratova Oymonjon Matmurotovna
Baxtiyorovna Xusnora Dilmurod qizi
Vaisova Roxila Ozodovna
Turganbaeva Altinay Kuralbaevna

Annotatsiya: *Mazkur maqolada o‘yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o‘quvchilarni dars jarayoniga jalb etish, ularning o‘quv faolligini oshirish va bilim olishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirish masalalari keng yoritilgan. Shuningdek, tikuvchilik, sartaoshlik hamda raqamli axborotlarni qayta ishlash kabi maxsus fanlarni o‘qitishda o‘yinli metodlardan foydalanishning samaradorligi tahlil qilinadi. O‘yin texnologiyalarining pedagogik ahamiyati, gamification yondashuvi hamda amaliy mashg‘ulotlarda qo‘llash usullari misollar orqali bayon etiladi*

Kalit so‘zlar: *o‘yin texnologiyalari, gamification, interfaol metodlar, motivatsiya, kasbiy ta‘lim, tikuvchilik, sartaoshlik, raqamli axborot, o‘quv faolligi, innovatsion metodlar*

Zamonaviy ta‘lim tizimida o‘quvchilarni dars jarayoniga jalb etish muammosi tobora dolzarb ahamiyat kasb etmoqda. Ayniqsa, kasb-hunar ta‘limida o‘quvchilarning darsga qiziqishini oshirish, ularni kelajak kasbiga yo‘naltirish va amaliy ko‘nikmalarini rivojlantirish muhim vazifalardan biridir. An‘anaviy o‘qitish metodlari ko‘pincha o‘quvchilarning faol ishtirokini ta‘minlay olmaydi. Shu sababli zamonaviy pedagogik yondashuvlardan biri bo‘lgan o‘yin texnologiyalaridan foydalanish zarurati yuzaga kelmoqda.

O‘yin texnologiyasi ta‘lim jarayonini qiziqarli, interfaol va samarali tashkil etishga xizmat qiluvchi muhim vosita hisoblanadi. Bu metod orqali o‘quvchilar o‘zlarini erkin his qiladi, dars jarayonida faol qatnashadi va bilimlarni oson o‘zlashtiradi. O‘yin orqali berilgan topshiriqlar o‘quvchilar uchun majburiyat emas, balki qiziqarli faoliyatga aylanadi.

O‘yinli texnologiyalar o‘quvchilarda motivatsiyani oshirishda muhim rol o‘ynaydi. Ayniqsa, davomati past yoki darsga qiziqishi sust bo‘lgan o‘quvchilar uchun o‘yin metodlari samarali vosita hisoblanadi. O‘yin jarayonida ular o‘zlarini namoyon etish imkoniga ega bo‘ladi, bu esa ularning o‘ziga bo‘lgan ishonchini oshiradi. Natijada o‘quvchilar darsga faol qatnashadi va bilim olishga intiladi.

Kasb-hunar ta‘limida o‘yin texnologiyalarini qo‘llash alohida ahamiyatga ega. Chunki bu yo‘nalishda o‘quvchilar nafaqat nazariy bilim, balki amaliy ko‘nikmalarni ham egallashi zarur. Shu nuqtai nazardan, tikuvchilik, sartaoshlik va raqamli axborotlarni qayta ishlash kabi maxsus fanlarda o‘yinli metodlardan foydalanish o‘quv jarayonini samarali tashkil etishga yordam beradi.

Tikuvchilik fanini o‘qitishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning ijodiy fikrlashini rivojlantiradi. Masalan, “Eng yaxshi dizayner” o‘yini orqali o‘quvchilarga

ma'lum bir kiyim modelini yaratish vazifasi beriladi. Ular o'z tasavvurlaridan kelib chiqib yangi dizayn ishlab chiqadi va uni taqdim etadi. Bu jarayon o'quvchilarning nafaqat bilimini, balki ijodiy qobiliyatini ham rivojlantiradi. Shuningdek, “Tez va sifatli tikuvchi” o'yini orqali o'quvchilar ma'lum vaqt ichida topshiriqni bajarishga harakat qiladi, bu esa ularning tezkorlik va aniqlik ko'nikmalarini oshiradi.

Sartaroshlik fanida ham o'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish mumkin. Masalan, “Mijoz bilan ishlash” rolli o'yini orqali o'quvchilar mijoz bilan muloqot qilishni, xizmat ko'rsatish madaniyatini o'rganadi. Bu o'yin o'quvchilarning kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantiradi. Bundan tashqari, “Eng yaxshi uslub yaratuvchi” o'yini orqali o'quvchilar turli soch turmaklari yaratib, o'z mahoratini namoyish etadi. Bu esa ularning kasbiy qiziqishini oshiradi.

Raqamli axborotlarni qayta ishlash ustasi kasbida o'yin texnologiyalarining o'rni yanada muhimdir. Chunki bu soha zamonaviy texnologiyalar bilan chambarchas bog'liq. Masalan, “Kim tez kod yozadi?” yoki “Xatoni top” kabi o'yinlar orqali o'quvchilar dasturlash yoki kompyuter bilan ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shuningdek, simulyatsion o'yinlar orqali real ish jarayonlari modellashtiriladi, bu esa o'quvchilarga amaliy tajriba beradi.

O'yin texnologiyalarining yana bir muhim ko'rinishi bu gamification hisoblanadi. Bu yondashuvda dars jarayoniga o'yin elementlari — ball to'plash, reyting tizimi, mukofotlash kabi elementlar kiritiladi. Bu esa o'quvchilarda raqobat muhitini yaratadi va ularni faol bo'lishga undaydi. Masalan, har bir bajarilgan topshiriq uchun ball berish va semestr oxirida eng faol o'quvchini rag'batlantirish o'quvchilarning motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi.

O'yinli texnologiyalarni qo'llashda o'qituvchi darsning maqsadini aniq belgilashi va o'yinni shu maqsadga mos ravishda tanlashi zarur. Shuningdek, o'yin jarayonida barcha o'quvchilarni jalb etish, ularning faolligini ta'minlash muhimdir. O'yin faqatgina qiziqarli faoliyat emas, balki ta'lim berishning samarali vositasi ekanligini unutmash lozim.

Shu bilan birga, o'yin texnologiyalaridan foydalanishda muvozanatni saqlash ham muhimdir. O'yin haddan tashqari ko'p qo'llanilsa, u darsning asosiy mazmunini chetlab o'tishi mumkin. Shu sababli o'yin va an'anaviy metodlar uyg'un holda qo'llanilishi kerak.

Xulosa qilib aytganda, o'yin texnologiyalari o'quvchilarni darsga jalb etishda, ularning faolligini oshirishda va kasbiy qiziqishini shakllantirishda muhim ahamiyatga ega. Tikuvchilik, sartaroshlik va raqamli axborotlarni qayta ishlash kabi maxsus fanlarda o'yin metodlaridan foydalanish o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ushbu texnologiyalarni to'g'ri va samarali qo'llash orqali ta'lim sifatini sezilarli darajada oshirish mumkin.