



МАШҒУЛОТЛАР САМАРАДОРЛИГИНИ ОШИРИШДА ЎЙИН ТЕХНОЛОГИЯЛАРИНИ РОЛИ

Ибадуллаева Зарнигор Оллаяр қизи

*Хоразм вилояти Ҳазорасп тумани 1-сон Политехникуми "Информатика
ва АТ" фани етакчи ўқитувчиси*

Кадрлар тайёрлаш миллий дастурининг мақсади — таълим соҳасини тубдан ислоҳ қилиш, уни ўтмишдан қолган мафкуравий қарашлар ва сарқитлардан тўла ҳалос этиш, ривожланган демократик давлатлар даражасида, юксак маънавий ва ахлоқий талабларга жавоб берувчи юқори малакали кадрлар тайёрлаш Миллий тизимини яратишдир [1]. Дунёга янги кўз билан қарайдиган, уддабурон, ишнинг кўзини билувчи, буюк келажагимиз пойдеворини қурувчи ва юксалтирувчи мутахассис кадрларни тайёрлаш, республикаимиз педагоглари олдида турган энг муҳим ва масъулиятли вазифадир.

Педагог ихтисослигини танлаган ҳар бир инсон кимларни ўқитаётган ва тарбиялаётганлиги учун ўзига жавобгарликни олади. У ўзининг касбий тайёргарлигига жавоб бериш билан бирга педагог, ўқитувчи, тарбиячи, муаллим бўлиш ҳуқуқига эга бўлиши учун жуда кўплаб мажбуриятларни олиши зарур. Муаллимлик касбининг шарафлилиги, нафақат, унинг ўқитувчи, турли билимларни ўргатувчи ва моҳир тарбиячи бўлганлиги учунгина эмас, балки унинг ўзи танлаган касб-ҳунар йўналишидаги барча мутахассисликлар бўйича махсус фанларни ва уларнинг пойдевори бўлган фундаментал фанларни ҳамда ўқитиш ва тарбия беришни, психология ва педагогика асосларини аъло даражада эгаллаган бўлиши шарт. Бундай касбий педагогик хусусиятга эга бўлган муаллим ўзига қуйидаги мажбуриятларни олиши керак. Биринчидан, бўлажак ўқитувчи, тарбиячи бўлажак педагогик фаолияти учун



Ўзининг имкониятларини баҳолаши, ўзининг кучли ва кучсиз томонларини билиши, касбий педагогик тайёргарлик даврида қандай касбий зарурий сифатларни шакллантириш кераклигини ва қайсиларини мустақил педагогик жараёнда шакллантириши керак? Иккинчидан, бўлажак педагог интеллектуал фаолиятнинг умумий томонлари (тафаккур, хотира, қабул қила олиши, кўз олдига келтириши, эътибор) ни хулқ-атвор маданияти ва шу жумладан педагогикавий алоқасини эгаллаган бўлиши шарт. Учинчидан, педагог учун мажбурий дастлабки шарт-шароит мувафаққиятли фаолият асоси бўлган талабаларни ўзининг тенгқури деб қараши ва унинг хулқ-атвори ўзаро алоқасидаги қонун-қоидаларни билиши керак. Педагог, ўқувчи ва тарбияланувчини, унинг барча хусусиятларидан қатъий назар, билиши ва қабул қилиши шарт. Тўртинчидан, педагог нафақат талабалар ўқиш фаолиятининг ташкилотчиси ва ўқиш жараёнини ташкил этувчиларнинг ўзаро алоқасини илҳомлантирувчи бўлиб ҳизмат қилиш билан бирга маълум маънода билим, тарбия бериш ва демак, умумий мақсадларга эришишда уларнинг тенгдоши сифатида қатнашиши зарур.

Ўйинли технологиялардан [2] фойдаланишнинг асосини талабаларнинг фаоллаштирувчи ва жадаллаштирувчи фаолияти ташкил этади. Ўйин олимлар тадқиқотларига кўра меҳнат ва ўқиш билан биргаликда фаолиятнинг асосий турларидан бири ҳисобланади. Психологларнинг таъкидлашларича, ўйинли фаолиятнинг психологик механизмлари шахснинг ўзини намоён қилиш, ҳаётда ўз ўрнини барқарор қилиш, ўз-ўзини бошқариш, ўз имкониятларини амалга оширишнинг фундаментал эҳтиёжларига таянади.

Мазкур мақолада «Билимдонлар чўққиси» ўйин технологиясидан фойдаланганда машғулотлар самарадорлигини ошириш масалалари кўриб чиқилган. «Билимдонлар чўққиси» ўйин технологияси учун керак бўладиган жиҳозлар: компьютерли техника воситаси, электрон доска, ҳар қил рангдаги фло-мастерлар, гуруҳлар номлари ёзилган ихчам қоғозлар, ўтилган мавзу ёки



боб бўйича содда саволлар тўплами, гуруҳлар томонидан жавоблар ёзиладиган кичик варақчалар 60-70 тача.

1– Б О С Қ И Ч: Гуруҳда N та гуруҳ учун қулай жой тайёрланади ва ҳар бир тайёрланган жойга кўринарли қилиб гуруҳ номлари ёзилган варақча қўйиб чиқилади. Талабалар сони N га бўлинади ва гуруҳ номлари ёзилган столларнинг ҳар бирига жойлаштирилади. Талабаларнинг билимларини баҳоловчи саволлар кичик варақларга ёзилиб ўқитувчи столига тескари томони билан қўйилади. Талабалар столдаги тескарисига қилиб қўйилган варақчалардан биттасини олиб, гуруҳи номи ёзилган жойга бориб жойлашадилар. Шу тариқа талабалар N та гуруҳга бўлинадилар. Ҳар бир столга “Талабалар ўз-ўзини

баҳолаш варақчаси” қўйилади

1– Б О С Қ И Ч: Электрон доскада талабалардан ташкил топган гуруҳларнинг қўйилган “Билимдонлар чўққиси” ўйин майдонидаги баллари кўрсатиб борилади. Агар технология гуруҳда биринчи марта қўлланаётган бўлса гуруҳлар ўртасидаги ўйиннинг бориши ва тўлдирилиб бориш шартлари тушинтириб ўтилади. “Талабалар ўз-ўзини баҳолаш варақчаси”ни тўлғазиб бориш учун гуруҳ ичидан ҳисобчи сайлаш ҳам тушинтирилади.

2– Б О С Қ И Ч: Ўйин майдонидаги қаторлардан юқори ўринни эгаллашлари учун гуруҳларга савол билан мурожаат этилади. Берилган саволга жавоблар 1 дақиқа вақт ичида ёзма равишда ўқитувчига топширилиши шарт. Вақтдан кейин қолиб топширган гуруҳни жавоби қабул қилинмайди ва ютқазган ҳисобланади. Вақт бошланганлиги ва тамом бўлганлиги аниқ билдирилади. Барча гуруҳ аъзоларига кўринарли жойга катта соат илиб қўйилади. Қайси гуруҳлар саволга тўғри жавоб берса ўйин майдонидаги қаторга эга бўлади, қаторлар сони $N-1$ бўлиб охириги жавоб берган гуруҳ қаторсиз қолади. Қаторсиз қолган гуруҳ эса гуруҳ аъзолари билан ҳамжиҳатликда қаторга эга бўлиш учун савол беради. $N-1$ гуруҳ жавоби ҳам



ёзма равишда олингандан кейин қайси гуруҳлар тўғри жавоб берганлиги савол берган гуруҳ томонидан ўрганиб чиқилиб айтилади ва тўғри жавоб берган гуруҳ “Билимдонлар чўққиси” сари 1 та поғона олдинга силжийди. Саволга тўғри жавоб бера олмаган гуруҳ қаторини савол бераётган гуруҳ эгаллайди. Саволга N-1 гуруҳ ҳам тўғри жавоб берса N-1 таси ҳам “Билимдонлар чўққиси” сари 1 та поғона олдинга силжийди ва савол бераётган гуруҳ эса яна “Билимдонлар чўққиси” ўйин майдонидаги қаторга эга бўла олмайди ва яна савол билан мурожаат қилади.

Ўтилган мавзуларнинг кенглиги, саволларнинг кўплиги ва мураккаблигига қараб K марта такрорла- нади ва поғоналардаги белгиланган ўринларига қараб гуруҳдаги талабалар баҳоланади. Билимдонлар чўққисига кичик гуруҳлар кетма-кет чиқа бошлайдилар, натижада биринчи бўлиб чўққини эгаллаган гуруҳ талабалари юқори баҳога, охирги бўлиб эгаллаган кичик гуруҳ эса паст баҳога баҳоланади.

Хулоса қилиб шуни айтиш мумкинки, ўйин технологияси орқали ўқувчилар ўз билимларини бир- бирига қизиққан ҳолда ошириб боради, мустаҳкамлайди ва такрорлайди. Бундан ташқари билим олиш- га, гуруҳлар ўртасида ўз билимлари билан рақобатлашишга ва онгли равишда гуруҳ аъзолари билан ҳамжиҳатликда ҳаракат қилишга, энг асосийси, эркин фикрлаган ҳолда дўстлари ўртасида ўзларини эркин тутишга ўрганадилар.

Фойдаланилган адабиётлар

1. Кадрлар тайёрлаш миллий дастури (Ўзбекистон Республикаси Олий Мажлисининг Ахборотномаси, 1997 й., 11-12-сон, 295-модда; Ўзбекистон Республикаси қонун ҳужжатлари тўплами, 2007 й., 15-сон, 150-модда; 2013 й., 41-сон, 543-модда).



2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.) . Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 30.12.2017).