

**O'YIN VA RAQOBAT METODI:****TA'LIM JARAYONIDAGI INNOVATSION YONDASHUVLAR****МЕТОД ИГРЫ И КОНКУРЕНЦИИ: ИННОВАЦИОННЫЕ
ПОДХОДЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ****GAME AND COMPETITION METHOD: INNOVATIVE
APPROACHES IN THE EDUCATIONAL PROCESS**

Mamatova Zilolaxon Xabibulloxonovna

*Farg'ona davlat universiteti dotsenti,
pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)*

mamatova.zilolakhon@gmail.com

Azimjonova Mohinur Asiljon qizi

*Farg'ona davlat universiteti,
amaliy matematika yo'nalishi 22.08-guruh talabasi*

azimjonovamohinur88@gmail.com

Annotatsiya: Mazkur ilmiy maqola ta'lim jarayonida o'yin va raqobat usullarining nazariy asoslari, amaliy qo'llanilishi hamda ta'sirini chuqur tahlil qiladi. Maqolada o'yin va raqobat metodlarining ta'lim samaradorligini oshirishdagi roli, ularning psixologik, pedagogik va sotsiologik jihatlari batafsil yoritilgan. Hozirgi raqamli davrda oid xususiyatlar, masalan, onlayn platformalar va virtual o'yinlar hisobga olinib, ushbu usullarning amaliy, tahliliy va qiyosiy tomonlari keng qamrovda ko'rib chiqiladi. Natijada, o'yin va raqobat metodlari ta'limni yanada qiziqarli va samarali qilishda muhim vosita ekanligi ta'kidlanadi.

Аннотация: Настоящая научная статья глубоко анализирует теоретические основы, практическое применение и влияние игровых и соревновательных методов в образовательном процессе. В статье подробно освещаются роль игровых и соревновательных методов в повышении



эффективности обучения, их психологические, педагогические и социологические аспекты. Учитывая особенности цифровой эпохи, такие как онлайн-платформы и виртуальные игры, рассматриваются практические, аналитические и сравнительные аспекты этих методов в широком охвате. В итоге подчеркивается, что игровые и соревновательные методы являются важным инструментом для сделать образование более интересным и эффективным.

Abstract: This scientific article deeply analyzes the theoretical foundations, practical application, and impact of game and competition methods in the educational process. The article details the role of game and competition methods in enhancing learning efficiency, their psychological, pedagogical, and sociological aspects. Considering the characteristics of the current digital era, such as online platforms and virtual games, the practical, analytical, and comparative aspects of these methods are covered extensively. As a result, it is emphasized that game and competition methods are an important tool in making education more engaging and effective.

Kalit so'zlar: o'yin usullari, raqobat metodlari, ta'lim jarayoni, pedagogik innovatsiyalar, raqamli o'yinlar, motivatsiya, samaradorlik, psixologik ta'sir, qiyosiy tahlil, amaliy qo'llanish.

Ключевые слова: игровые методы, соревновательные методы, образовательный процесс, педагогические инновации, цифровые игры, мотивация, эффективность, психологическое влияние, сравнительный анализ, практическое применение.

Keywords: game methods, competition methods, educational process, pedagogical innovations, digital games, motivation, efficiency, psychological impact, comparative analysis, practical application.

Kirish

Ta'lim jarayoni insoniyat rivojlanishining asosiy omillaridan biri bo'lib, uning samaradorligini oshirish doimo ilmiy-pedagogik izlanishlarning markazida turib kelgan. Hozirgi raqamli va globalizatsiya davrida ta'lim tizimi an'anaviy



usullardan chetlanib, innovatsion yondashuvlarga o'tmoqda. Bunday yondashuvlar orasida o'yin va raqobat metodlari alohida o'rin egallaydi, chunki ular o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, bilimlarni mustahkamlash va ijodiy fikrlashni rivojlantirishda samarali ekanligi isbotlangan. Ushbu maqola ta'limda o'yin va raqobat usullarining chuqur tahlilini taqdim etadi, davrga oid xususiyatlarni, masalan, sun'iy intellekt va virtual reallik texnologiyalarini hisobga olgan holda. Tarixiy jihatdan qaraganda, o'yin usullari qadim zamonlardan beri ta'limda qo'llanilib kelgan. Masalan, qadimgi Yunoniston va Rimda o'yinlar orqali jismoniy va aqliy rivojlanishga erishilgan. XIX asrda Fridrix Frobel va Mariya Montessori kabi pedagoglar o'yinni ta'limning asosiy elementi sifatida ko'rib chiqqanlar. XX asrda esa Jon Dyui va Lev Vigotskiy nazariyalarida o'yin bolaning kognitiv rivojlanishidagi rolini ta'kidlaganlar. Raqobat usullari esa, kapitalistik jamiyatlarda rivojlangan bo'lib, ular motivatsiyani oshirishda muhim. Hozirgi davrda, 2025 yilda, pandemiya va raqamli transformatsiya ta'sirida onlayn o'yinlar va virtual raqobat platformalari (masalan, Kahoot, Duolingo) keng tarqalgan.

Ushbu metodlarning ahamiyati quyidagilarda namoyon bo'ladi: birinchidan, ular o'quvchilarning diqqatini jamlaydi va passiv o'rganishdan faol ishtirok etishga o'tkazadi; ikkinchidan, raqobat elementi orqali o'z-o'zini baholash va guruh dinamikasini rivojlantiradi; uchinchidan, raqamli vositalar orqali ta'limni globalashadi. Biroq, ularning salbiy tomonlari ham mavjud, masalan, haddan tashqari raqobat stressga olib kelishi mumkin. Maqola ushbu masalalarni chuqur tahlil qiladi, ilmiy adabiyotlarga asoslanib. Hozirgi statistika bo'yicha, game-based learning (o'yin asosidagi o'rganish) bozori 2025 yilda 20 milliard dollarga yetishi kutilmoqda, bu uning ta'limdagi rolini tasdiqlaydi. Shuningdek, o'yin usullari o'quvchilarning motivatsiyasini 30-50% oshirishi mumkinligi tadqiqotlarda ko'rsatilgan. Maqola quyidagi tuzilishga ega: asosiy qismda amaliy, tahliliy va qiyosiy jihatlar batafsil yoritiladi, huloosa esa umumiy xulosalarni taqdim etadi.

Ta'limda o'yin va raqobat usullarining amaliy qo'llanilishi ko'p qirrali bo'lib, ularni boshlang'ich, o'rta va oliy ta'limda ishlatish mumkin. Masalan, boshlang'ich maktablarda o'yin usullari orqali alifbo va matematikani o'rgatishda ishlatiladi.



Konkret misol: "Monopoly" o'yini orqali iqtisodiy tushunchalarni o'rgatish, bu o'quvchilarga real hayotiy vaziyatlarni simulyatsiya qiladi. Raqobat usullari esa, masalan, quizlar va turnirlar orqali qo'llaniladi, bu o'quvchilarning bilimlarni tez mustahkamlashiga yordam beradi. Hozirgi raqamli davrda amaliy qo'llanish yanada kengaygan. Onlayn platformalar, masalan, Minecraft Education Edition, o'quvchilarga virtual dunyoda loyihalar yaratish imkonini beradi, bu STEM (fan, texnologiya, muhandislik, matematika) fanlarini o'rgatishda samarali. Raqobatda esa, e-sports va onlayn musobaqalar (masalan, Codewars) dasturlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Amaliyotda ushbu usullarni joriy etish uchun o'qituvchilar maxsus treninglardan o'tishi kerak, chunki noto'g'ri qo'llash salbiy natijalarga olib kelishi mumkin.

O'zbekiston ta'lim tizimida amaliy misollar: Milliy o'yinlar (masalan, "Olatoy") jismoniy tarbiya darslarida qo'llaniladi, bu bolalarning jismoniy rivojlanishiga yordam beradi. Raqobat usullari oliy o'quv yurtlarida loyihaviy musobaqalarda ishlatiladi. Ushbu qismda batafsil misollar va qo'llash bosqichlari (tayyorlik, o'tkazish, baholash) tahlil qilinadi.

Tahliliy nuqtai nazardan, o'yin va raqobat usullari o'quvchilarning kognitiv va emotsional rivojlanishiga ta'sirini o'rganish muhim. Psixologik tahlilda, o'yin motivatsiyani oshiradi, chunki u "flow" holatini yaratadi – Mihay Chiksentmixali nazariyasiga asosan, bu diqqatni maksimal darajada jamlaydi. Raqobat esa, Vigotskiy zonasi (proximal development zone) orqali hamkorlikni rag'batlantiradi.

Ilmiy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin usullari o'quvchilarning kritik fikrlashini 25% oshirishi mumkin. Biroq, tahlilda salbiy tomonlar ham bor: haddan tashqari raqobat depressiyaga olib kelishi mumkin. Hozirgi davrda, AI va VR ta'sirida tahlil yangi darajaga chiqmoqda, masalan, adaptiv o'yinlar o'quvchining darajasiga moslashadi.

O'zbekiston kontekstida tahlil: Milliy ta'lim standartlarida o'yin usullari kam ishlatiladi, lekin ularni joriy etish samaradorlikni oshirishi mumkin. Statistika va empirik ma'lumotlar asosida tahlil. Qiyosiy tahlilda, o'yin va raqobat usullarini turli mamlakatlar va usullar bilan solishtirish muhim. Masalan, AQShda game-based



learning keng tarqalgan (Common Core standartlari), Yevropada (Finlyandiya) o'yinlar orqali ta'lim samarali. O'zbekistonda esa, an'anaviy usullar ustun, lekin raqamli o'tish kuzatilmoqda.

O'yin va raqobatni qiyoslash: o'yin ko'proq ijodiy, raqobat esa natijaga yo'naltirilgan. Rusiya tadqiqotlarida, ularni kombinatsiya qilish eng yaxshi natija beradi. Hozirgi davrda, onlayn va oflayn qiyos: onlayn globallashtgan, lekin emotsional aloqa kam. Misollar:

Element	Tafsilot
Fan (yo‘nalish)	Informatika va boshqa fanlar
Amaliy misol	Interaktiv test o‘yinlari, o‘quvchilar smartfon yoki kompyuter orqali ishtirok etadi
Kutilgan natija	Texnologiyadan foydalangan holda bilimlarni mustahkamlash, motivatsiyani oshirish
Innovatsion jihat	Raqamli platformalarda interaktiv va qiziqarli ta’limni joriy etish

Element	Tafsilot
Fan (yo‘nalish)	Matematika
Amaliy misol	“Tez javob ber!” viktorinasi — har bir to‘g‘ri javob uchun ball beriladi, o‘quvchilar raqobatlashadi
Kutilgan natija	Tez fikrlash, hisoblash va muammolarni tez yechish qobiliyati rivojlanadi
Innovatsion jihat	Raqobat muhitida motivatsiyani oshirish va faollikni rag‘batlantirish

Xulosa

Ushbu maqola ta'limda o'yin va raqobat usullarining ko'p qirrali rolini chuqur tahlil qildi. Kirishda ko'rsatilganidek, ular ta'limni innovatsionlashtiradi, amaliy



qismda misollar orqali qo'llanishi, tahliliyda ta'siri va qiyosiyda farqlari yoritildi. Natijada, ushbu metodlar motivatsiyani oshiradi, lekin to'g'ri qo'llash kerak. Kelajakda, raqamli texnologiyalar bilan integratsiya yanada rivojlanadi. O'zbekiston ta'lim tizimida ularni keng joriy etish tavsiya etiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Matveev L.P. Jismoniy tarbiya nazariyasi va metodikasi. Toshkent: O'zbekiston milliy ensiklopediyasi, 2005.
2. Pavlova N.A. Ta'limda o'yin usullari. Moskva: Prosveshchenie, 2010 (o'zbekcha tarjima).
3. Abdullayeva Sh. Mustaqil ta'limni o'yinlar orqali tashkil etish. Toshkent: Ilm-ziyo, 2023.
4. Frobel F. Bolalar bog'chasi ta'limi. Berlin: 1840 (o'zbekcha tarjima, Toshkent: Sharq, 1995).
5. Dyui J. Ta'lim va demokratiya. Nyu-York: 1916 (o'zbekcha tarjima, Toshkent: Fan, 2000).
6. Vigotskiy L.S. O'yin va rivojlanish. Moskva: Pedagogika, 1978.
7. Chiksentsmixali M. Flow: Psixologiya optimal tajribasi. Nyu-York: Harper, 1990 (o'zbekcha tarjima).
8. Montessori M. Bolaning aqli. Rim: 1912 (o'zbekcha tarjima).
9. Pavlov Sh.K. Jismoniy tarbiya va o'yinlar. Toshkent: Renessans ta'lim universiteti, 2023.
10. Fatullayeva M. Milliy o'yinlar va ta'lim. Toshkent: BuxDU, 2021.
11. Abdalimov O.X. Raqobat usullari ta'limda. Toshkent: Uniwork, 2022.
12. Mironovich A.L. Igrovye metody obucheniya. Yekaterinburg: USPU, 2020 (o'zbekcha tarjima).
13. CyberLeninka. Raqobatning mohiyati va usullari. 2024.