



## O'QUVCHILARNI O'YIN TA'LIM TEXNOLOGIYASI ASOSIDA O'QITISHNING AMALIYOTDAGI HOLATI

**Abduraximova Muxtaramxon Mirjalol qizi**

*Namangan davlat pedagogika instituti*

*Pedagogika nazariyasi va tarixi yo'nalishi 2-bosqich magistranti*

*E-mail:muxtaramxon56@gmail.com*

**Annotatsiya:** *mazkur maqolada o'quvchilarni o'yin ta'lim texnologiyalari asosida o'qitishning amaliyotdagi holati o'rganiladi. O'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning o'quv jarayonidagi faolligi oshirilishi, ijodiy fikrlashlari rivojlanishi va bilim olish jarayoni qiziqarliroq bo'lishi mumkinligi ta'kidlanadi. Maqolada o'yin ta'lim texnologiyalarining afzalliklari va samaradorligi, xususan, interaktiv o'yinlar, rolli o'yinlar, kompyuter va mobil ilovalardan foydalanish tajribalari tahlil qilinadi. Amaliy natijalar ko'rsatganidek, o'yin texnologiyalarini qo'llash o'quvchilar bilimni mustahkamlash va ularda muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.*

**Kalit so'zlar:** *o'yin ta'lim texnologiyalari, o'quv jarayoni, interaktiv o'yinlar, rolli o'yinlar, ijodiy fikrlash, ta'lim samaradorligi, muloqot ko'nikmalari, kompyuter ilovalari, bilimni mustahkamlash, ta'lim amaliyoti.*

**Аннотация:** *в данной статье рассматривается практическая ситуация обучения студентов на основе игровых образовательных технологий. Подчеркивается, что использование игровых технологий позволяет повысить активность учащихся в учебном процессе, развить их творческое мышление, сделать процесс обучения более интересным. В статье анализируются преимущества и эффективность игровых образовательных технологий, в частности опыт использования интерактивных игр, ролевых игр, компьютерных и мобильных приложений. Как показывают практические результаты, использование игровых технологий способствует укреплению знаний учащихся и развитию их коммуникативных навыков.*

**Ключевые слова:** *игровые образовательные технологии, образовательный процесс, интерактивные игры, ролевые игры, творческое мышление, эффективность обучения, коммуникативные навыки, компьютерные приложения, закрепление знаний, образовательная практика.*

**Abstract:** *this article examines the practical situation of teaching students based on game educational technologies. It is emphasized that the use of game technologies can increase the activity of students in the educational process, develop their creative thinking, and make the learning process more interesting. The article analyzes the advantages and effectiveness of game educational technologies, in particular, the experiences of using interactive games, role-playing games, computer and mobile applications. As practical results show, the use of game technologies serves to strengthen students' knowledge and develop their communication skills.*

**Key words:** *game educational technologies, educational process, interactive games, role-playing games, creative thinking, educational effectiveness, communication skills, computer applications, knowledge reinforcement, education practice.*

Bugungi kunda ta'lim tizimida o'yin ta'lim texnologiyalaridan foydalanish dolzarb mavzulardan biri hisoblanadi. O'yin texnologiyalari orqali o'quvchilar bilim olish jarayonida yanada faollashib, darslar qiziqarli va samarali o'tadi. Ushbu maqola o'yin ta'lim texnologiyalarining ahamiyati, uning ta'lim jarayonidagi foydalari va amaliyotdagi tajribalarga asoslanadi.

Insoniyat o'zini va atrof muhitni anglab yetishi jarayonida ta'lim va tarbiya uchun asqotadigan xilma-xil texnologiyalarni yaratgan. Ularning aniq soni va sifatini hech kim aniq belgilay olmaydi. Bugungi kunda mavjuda bo'lgan turli davlatlarning ta'lim tizimida amal qilinayotgan turfa texnologiyalar bunga yaqqol misol bo'la oladi.

### ***O'yin ta'lim texnologiyasi haqida umumiy tushuncha.***

O'yin ta'lim texnologiyasi – bu o'quv jarayonida o'yin elementlarini qo'llab, o'quvchilarni faol o'rganishga jalb qiluvchi metod hisoblanadi. Bu texnologiya yordamida murakkab tushunchalar sodda va qiziqarli shaklda taqdim etiladi. Shu bilan birga, o'yin orqali o'quvchilar bir-birlari bilan muloqotga kirishadilar va o'rganilgan bilimlarini mustahkamlaydilar. O'yin ta'lim texnologiyasi ko'pincha quyi sinf o'quvchilari orasida keng qo'llanilsa-da, bugungi kunda yuqori sinflar va hatto oliy ta'limda ham o'z o'rniga ega bo'lmoqda.


### ***O'yin ta'lim texnologiyasining afzalliklari:***

1. O'quvchilarning faolligini oshiradi: O'yinlar orqali ta'lim jarayoni qiziqarli va interaktiv bo'lib, o'quvchilarni yanada faolroq ishtirok etishga undaydi.
2. Bilim olish jarayonini osonlashtiradi: O'yin orqali yangi bilimlarni o'zlashtirish osonroq kechadi, chunki tushunchalar o'yin shaklida, ya'ni o'quvchilar tushunadigan va qiziqadigan shaklda yetkaziladi.
3. Ijodkorlikni rivojlantiradi: O'yin texnologiyalari o'quvchilarning ijodiy fikrlashini rivojlantiradi, bu esa kelajakda har xil muammolarga yechim topishda foydali bo'ladi.
4. Muloqot ko'nikmalarini shakllantiradi: O'yin jarayonida o'quvchilar bir-birlari bilan fikr almashadilar, bu esa ularning muloqot ko'nikmalarini rivojlantiradi.
5. O'z-o'zini baholash imkoniyatini beradi: O'yin orqali o'quvchilar o'z bilimlarini sinab ko'rish va baholash imkoniyatiga ega bo'ladilar, bu esa ularga o'z ustida ishlashda yordam beradi.

### ***Amaliyotdagi holat: O'yin ta'lim texnologiyalarining qo'llanilishi.***

O'zbekiston va boshqa mamlakatlar ta'lim tizimida o'yin ta'lim texnologiyalarining amaliyotga joriy etilishi o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi faoliyatini sezilarli darajada oshirib kelmoqda. Xususan, quyidagi o'yin texnologiyalari keng qo'llanilmoqda:

1. ***Interaktiv o'yinlar:*** Bu o'yinlar yordamida o'quvchilar matematik masalalarni hal qilish, tillarni o'rganish va boshqa fanlarni o'zlashtirishda samaradorlikka erishmoqdalar.



Interaktiv o‘yinlar o‘quv jarayonini qiziqarli va samarali qilishda muhim rol o‘ynaydi. Bu o‘yinlar yordamida o‘quvchilar matematik masalalarni hal qilish, tillarni o‘rganish va boshqa fanlarni o‘zlashtirishda sezilarli yutuqlarga erishishmoqda. An’anaviy o‘quv uslublariga qaraganda, interaktiv o‘yinlar ta’lim jarayonini shunchaki bilim olishdan ko‘ra ko‘proq faol ishtirok va tajriba orqali o‘rganish jarayoniga aylantiradi.

Matematikada o‘quvchilar murakkab formulalarni o‘rganish o‘rniga amaliy vazifalar orqali masalalarni hal qiladilar. Masalan, mantiqiy o‘yinlar va matematik muammolarni yechishga bag‘ishlangan platformalar bolalarga matematik tushunchalarni qiziqarli va oddiy usulda o‘zlashtirishga yordam beradi.

Tillarni o‘rganishda esa interaktiv o‘yinlar o‘quvchilarning lug‘at boyligini kengaytirib, grammatika va talaffuzni tezroq o‘zlashtirishlariga imkon yaratadi. Shu jumladan, til o‘rgatuvchi dasturlar so‘z birikmalarini yodlash yoki gaplarni tuzish kabi o‘yin shaklidagi mashqlarni o‘z ichiga oladi.

Boshqa fanlarda ham interaktiv o‘yinlar bilimlarni mustahkamlash uchun qo‘llaniladi. Biologiya yoki kimyo kabi fanlarda virtual laboratoriya tajribalari, tarixda esa tarixiy voqealarni o‘yin tarzida qayta tiklash usullari talabalarga yangi ma’lumotlarni yanada oson qabul qilish imkonini beradi.

Umuman olganda, interaktiv o‘yinlar ta’lim jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilib, o‘quvchilarning darslarga qiziqishini oshiradi va ular o‘rganayotgan fanlarni yanada chuqurroq tushunib olishlariga yordam beradi.

**2. Roleplay (rolli o‘yinlar):** Rolli o‘yinlar, ayniqsa, til o‘rgatish jarayonida keng qo‘llaniladi. Bu o‘yinlar yordamida o‘quvchilar o‘zlarini turli vaziyatlarda tasavvur qilib, muloqot ko‘nikmalarini rivojlantiradilar.

Rolli o‘yinlar ta’lim jarayonida, ayniqsa, til o‘rgatish sohasida keng qo‘llanilib, o‘quvchilarning muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda katta ahamiyatga ega. Bu o‘yinlar yordamida o‘quvchilar o‘zlarini turli hayotiy vaziyatlarda tasavvur qilib, yangi o‘rgangan so‘zlar va iboralarni real hayotda qanday ishlatishni o‘rganadilar.

Misol uchun, til o‘rganuvchilar “do‘konda xarid qilish,” “mehmonxonada joy band qilish,” yoki “restoranda ovqat buyurtma qilish” kabi rolli o‘yinlarda ishtirok etish orqali muloqotning amaliy jihatlarini o‘rganadilar. Bu jarayonda ular tilni jonli muloqotda qo‘llashni o‘rganibgina qolmay, shuningdek, talaffuz va intonatsiyaga e’tibor berib, o‘z fikrlarini aniq ifodalash malakalarini ham oshiradilar.

Rolli o‘yinlarning yana bir afzalligi – o‘quvchilarda ishonchni oshirishi. Turli rolda ishtirok etish orqali ular yangi o‘rgangan tillarini qo‘rqmasdan ishlatishni o‘rganadilar, bu esa ularda tabiiy va erkin muloqot qilish ko‘nikmalarini mustahkamlaydi. Bundan tashqari, rolli o‘yinlar talabalarga madaniy jihatdan boyituvchi tajriba ham beradi. Masalan, “sayohatchi” va “mahalliy aholi” rolini o‘ynash orqali ular turli mamlakatlarning madaniy xususiyatlari bilan tanishish imkoniga ega bo‘ladilar.

Rolli o'yinlar o'quvchilarga tilni jonli va samarali shaklda o'rganish imkoniyatini taqdim etadi, ularni o'z fikrlarini oson va to'g'ri ifodalashga tayyorlaydi, hamda muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishga ko'maklashadi.

**3. Kompyuter va mobil ilovalar:** Ta'limga mo'ljallangan ilovalar o'yin shaklida taqdim etilib, o'quvchilar uyda ham ta'lim olish imkoniyatiga ega bo'lmoqda.

Kompyuter va mobil ilovalar yordamida ta'lim jarayoni yanada qulay va qiziqarli shaklda olib borilmoqda. Ta'limga mo'ljallangan ilovalar ko'pincha o'yin usulida yaratilgani sababli o'quvchilar uyda ham bilim olish imkoniga ega bo'lib, o'qish jarayoni faqat sinfda emas, balki kundalik hayotda davom etadi.

Masalan, matematikani o'rganish uchun maxsus mo'ljallangan ilovalar o'quvchilarga sonlar va formulalarni o'yinlar orqali o'zlashtirish imkonini beradi. Bunday ilovalar murakkab masalalarni qiziqarli vazifalarga aylantirib, o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi va bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

Tillarga oid ilovalar esa o'quvchilarga yangi so'zlarni eslab qolish va ularni to'g'ri ishlatish uchun o'yinlarga asoslangan topshiriqlar taqdim etadi. Masalan, lug'at boyligini oshirish uchun lug'aviy o'yinlar, talaffuzni o'rganish uchun esa tovushli mashqlarni taqdim etuvchi ilovalar bor. Shuningdek, ko'plab ilovalar nutqni rivojlantirishga xizmat qilib, o'quvchilarga virtual suhbatlar orqali o'zlarini turli vaziyatlarda sinab ko'rish imkonini beradi.


Ilovalarning yana bir afzalligi — o'quvchilarga o'z bilim darajalarini mustaqil baholash imkoniyatini berishi. Testlar, o'yinlar va qiyinchilik darajalariga ega topshiriqlar yordamida o'quvchilar bilim darajasini o'zlari kuzatib borishlari, qaysi mavzuda ko'proq mashq qilish kerakligini aniqlashlari mumkin.

Ta'limga mo'ljallangan kompyuter va mobil ilovalar o'quvchilarga mustaqil ta'lim olish imkonini berib, ularning bilim olish jarayonini yanada erkin va qiziqarli qiladi. Shu orqali uy sharoitida ham o'qish davom ettiriladi, o'quvchilar esa bilimlarni o'zlariga qulay vaqt va joyda egallashadi.

**4. Simulyatsiya o'yinlari:** Ba'zi fanlarda (masalan, fizika va kimyo) turli jarayonlarni o'yin shaklida taqdim etish orqali tushunchalar yanada aniq va qiziqarli tus olmoqda.

Simulyatsiya o'yinlari ta'lim jarayonida, ayniqsa, fizika va kimyo kabi aniq fanlarni o'qitishda juda samarali hisoblanadi. Bunday o'yinlar orqali o'quvchilar murakkab ilmiy jarayonlarni o'yin shaklida ko'rib, tushunchalarni amaliy tajriba orqali yaxshiroq o'zlashtirish imkoniga ega bo'ladilar.

Misol uchun, fizika fanida kuchlar o'zaro qanday ta'sir qilishini yoki harakat qonunlarini oddiy nazariya bilan tushuntirish qiyin bo'lishi mumkin. Biroq, simulyatsiya o'yinlari orqali o'quvchilar ushbu jarayonlarni virtual muhitda ko'rib, tajriba o'tkazish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Masalan, kuch va harakat qonunlarini o'rganish uchun maxsus yaratilgan o'yinlar talabalarga ob'ektlarning o'zaro ta'sirini tajriba qilish va natijalarni kuzatish imkonini beradi.



Kimyo fanida esa simulyatsiyalar kimyoviy reaksiyalarni xavfsiz muhitda sinab ko'rish imkonini beradi. Laboratoriya sharoitida amalga oshirish qiyin yoki xavfli bo'lgan tajribalarni virtual o'yinlar yordamida xavfsiz tarzda ko'rib chiqish mumkin. Misol uchun, turli moddalar o'zaro aralashganda qanday reaksiyalar yuz berishini o'quvchilar o'zlari boshqarishi va natijalarni o'rganishi mumkin. Bu nafaqat qiziqarli, balki o'quvchilarning ilmiy tushunchalarni aniq tasavvur qilishlariga ham yordam beradi.

Simulyatsiya o'yinlari orqali o'quvchilar o'rganayotgan tushunchalarni shunchaki nazariy bilim sifatida emas, balki real hayotiy voqealarga yaqinlashgan tarzda ko'rib, tahlil qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bunday tajriba o'quvchilarni darslarga yanada qiziqtirib, ularning fanlarga bo'lgan ishtiyoqini oshiradi va tushunchalarni o'zlashtirishda katta yutuqlarga erishishlariga yordam beradi.

O'yin texnologiyalarini qo'llagan ta'lim muassasalarida o'quvchilarning akademik natijalari yaxshilanganligi kuzatilmoqda. O'quvchilar o'yin jarayonida o'rgangan bilimlarini oson eslab qoladilar va ularni real hayotda qo'llay oladilar. Shu bilan birga, o'yin jarayonida baholash ham sodda va o'quvchilar uchun motivatsiyali shaklda tashkil etiladi.

Xulosa qilib aytish joizki o'yin ta'lim texnologiyalari o'quvchilarni yanada qiziqtiruvchi va samarador o'quv jarayonini yaratishda muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu texnologiyalarni ta'lim jarayoniga kengroq joriy etish o'quvchilarning bilim olish jarayonini samarali va qiziqarli qiladi. O'qituvchilarning mazkur texnologiyalarni to'g'ri qo'llashi, o'quvchilar uchun yaxshi sharoit yaratadi va ularga o'z bilimlarini oshirish imkoniyatini beradi.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Xamroyev, M. Ta'limda innovatsion texnologiyalar va ularning o'quv jarayoniga ta'siri. (2019).
2. Mahmudov, B. O'quvchilarni o'yin orqali o'qitish: nazariy asoslar va amaliyot. O'zbekiston Milliy Universiteti, Toshkent. (2018).
3. Sultonova, D. O'quv jarayonida o'yin metodlaridan foydalanishning amaliyoti. Toshkent, O'zbekiston. (2019).
4. Raxmonov, A. O'yin texnologiyalari yordamida ta'lim samaradorligini oshirish. Ta'lim muammolari: nazariya va amaliyot, 1(2), 45-50. (2022).