

**TEXNOLOGIYA FANI AMALIY MASHG‘ULOTLARIDA ROLLI VA
ISHBOP O‘YINLARDAN FOYDALANISH METODIKASI**

Mamadaliyeva Maxfuzaxon Yuldashaliyevna

Farg‘ona viloyati Uchko‘prik tumani

40-maktab texnologiya fani o‘qituvchisi

Annotatsiya: Maqolada o‘yinli texnologiyalardan foydalanib, dars jarayonlarini samarali o‘tkazishning didaktik imkoniyatlari keltirilgan. O‘quvchilarning nazariy bilimlarni amaliy ko‘nikma va malakalarga aylantirish, ularda ta‘limiy faollikni yuzaga keltirish, ularni ijtimoiy munosabatlar jarayoniga keng jalb etishda rolli hamda ishbop o‘yinlarning ahamiyati ko‘rsatilgan.

Tayanch tushunchalar: Rolli va ishbop o‘yinlar, didaktik maqsad, axloqiy sifatlar, materiallar, yo‘riqnomalar, bilim, ko‘nikma, tafakkur.

KIRISH

Ta‘limning bugungi vazifasi o‘quvchilarni kun sayin ortib borayotgan axborot ta‘lim muhiti sharoitida mustaqil faoliyat ko‘rsata olish, turli sohalarda zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo‘llash va axborot oqimidan oqilona foydalanishga o‘rgatishdan iborat. Shu maqsadda, o‘quvchilarga uzluksiz ravishda mustaqil ishlash imkoniyati va sharoitini yaratib berish hamda ijodiy fikrlash va mustaqil qarorlar qabul qilishga o‘rgatish zarur. Bu masalaning yechimi tabiiyki, mazkur jarayonning asosiy tashkilotchisi pedagoglarni tayyorlash sifatiga bog‘liq. Har bir jamiyatning kelajagi uning ajralmas qismi va hayotiy zarurati bo‘lgan ta‘lim tizimining qay darajada rivojlanganligi bilan belgilanadi. Bugungi kunda mustaqil taraqqiyot yo‘lidan ildam borayotgan mamlakatimizning uzluksiz ta‘lim tizimini isloh qilish va takomillashtirish, yangi sifat bosqichiga ko‘tarish, unga ilg‘or pedagogik va axborot texnologiyalarini joriy qilish [1-30] hamda ta‘lim samaradorligini oshirish davlat siyosati darajasiga ko‘tarilgan. Mamlakatimizda olib borilayotgan ijtimoiy-iqtisodiy islohotlar ta‘lim tizimida ham o‘ziga xos o‘zgarishlarni kiritish va yangiliklarni joriy etish zaruratini belgilab bermoqda. Yuqoridagi vazifalar ichida eng muhimi, bu o‘quv jarayonini tashkil etish uchun eng maqbul bo‘lgan ta‘lim texnologiyalarini ishlab chiqishdir.

ASOSIY QISM

Ta‘lim-tarbiya jarayonlarini samarali tashkil qilishning innovatsion usullaridan biri bu turli interaktiv o‘yinlarni dars jarayonlariga taqbiq qilishdir. Shu o‘rinda amaliy mashg‘ulotlarni qizg‘in tarzda namoyish qilishning usuli bu “Rolli va ishbop” o‘yinlardir.

“Rolli va ishbop” interaktiv o‘yini bu, qatnashchilarning tajribasini kengaytirish metodi bo‘lib, ularni kutilmagan vaziyatga duchor qilish orqali shu vaziyatda

qatnashchilardan kimningdir rolini ijro etish taklif etiladi, shu orqali vaziyatning mos intixosini topadigan metod ishlab chiqishga erishiladi. Rollar o'yini nazariyasi mashhur amerikalik tadqiqotchi Dj. Moreno aytganidek, "Role" so'zi lotincha rotula (kichik g'ildirak yoki g'o'la) so'zidan olingan bo'lib, keyinchalik pesaning aktyor uchun qog'ozga yozigan va dumaloq naycha qilib o'ralgan varaqdagi so'zlari edi. Faqatgina XVI-XVII asrga kelib bu so'z aktyorlar "Rolli va ishbop" yini ma'nosini anglata boshladi.

Rolli o'yinlar vaqtinchalik qatnashchining boshqa kishining rolini o'ynashni, yoki o'zini boshqa vaqt oralig'ida ko'rsatishini ko'zda tutadi. Kishi rolni qabul qilganidan keyin shu roldagi personaj kabi his qilishga, harakat qilishga va o'zini ko'rsatishga harakat qiladi. Boshqa qatnashchilar biron bir maqsad bilan rol o'ynayotganlarini kuzatadilar. Ishning bunday shakli turli maqsadlarda qo'llaniladi.

Ayni vaqtda ta'limni tashkil etishda rolli hamda ishbop o'yinlardan samarali foydalanishga e'tibor berilmoqda. O'yin chog'ida mahsuldor emas, balki jarayonli faoliyat tashkil etilganligi bois o'quvchilar tasviriy vaziyatlarni yaratish asosida o'zlarining atrof - muhitga bo'lgan munosabatlarini tabiiy namoyon eta oladilar. O'yinli faol faoliyat esa ularning ijodiy imkoniyatlarini oshirib, tafakkurini rivojlantirishga yordam beradi. O'quvchilarning nazariy bilimlarni amaliy ko'nikma va malakalarga aylantirish, ularda ta'limiy faollikni yuzaga keltirish, ularni ijtimoiy munosabatlar jarayoniga keng jalb etishda rolli hamda ishbop o'yinlar o'ziga xos o'rin tutadi. O'yin texnologiyalari ta'lim samaradorligini ta'minlash, o'quvchilarda faollikni yuzaga keltirish, bilim, ko'nikma, malakalarni shakllantirish, vaqtni qisqartirish, ta'limni jadallashtirishga yordam beradi. O'yin jarayonida namoyon bo'luvchi psixologik xususiyatlar har o'quvchiga shaxsiy imkoniyatlarini namoyish eta olish imkonini beradi, ularning ijtimoiy hayotda egallagan o'rnini barqarorlashtiradi, ularda o'z - o'zini boshqarish ko'nikmalarini hosil qiladi. O'yin texnologiyalari nazariy bilimlarni mustahkamlab, amaliy ko'nikmalarning malakalarga aylanishini ta'minlab qolmay, o'quvchilarda muayyan ahloqiy, irodaviy sifatlarni ham tarbiyalaydi.

O'yinni tashkil etish maqsadlari quyidagilardir:

- ta'limiy (didaktik) maqsad;
- tarbiyaviy maqsad;
- faoliyatni rivojlantirishga yo'naltiruvchi maqsad; – ijtimoiy maqsad.

S.Kallaganning ta'qidlashicha, rolli o'yinlarning muvaffaqiyatli tashkil etilishi uchun bir qator shartlarga amal qilish zarur. Ular quyidagilar:

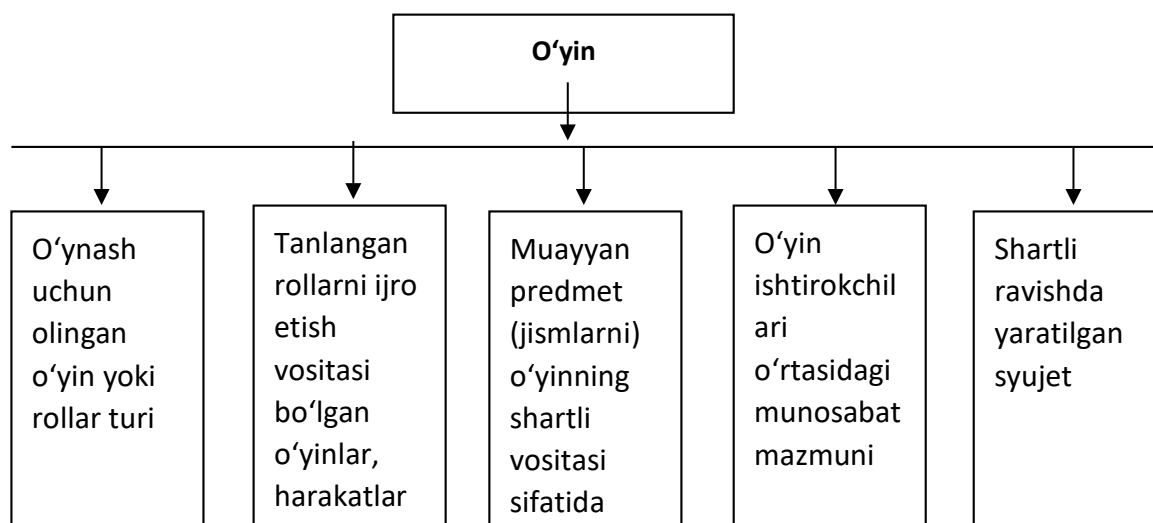
- Jamoa a'zolari o'rtasida samimiy muhitni qaror toptirish;
- o'yin jarayonida qat'iy talablar qo'yilishini inkor etadi;
- o'qituvchi va o'quvchilarning erkin, bemalol, o'ziga ishongan holda, hotirjam harakat qilishlariga erishish;

- sinfda qulay sharoitning mavjud bo'lishi (shovqin darajasini nazorat qilish, o'quvchilarni chalg'ituvchi harakatlarni sodir etmaslik);
- sinfda tartib va tinchlikni saqlash maqsadida o'quvchilarning o'yin faolligiga ta'sir qilmaslik.

Ta'lim jarayonidagi o'quvchining faolligi, didaktikaning asosiy tamoyillaridan biri bo'lib kelgan va shunday bo'lib qoladi. O'quvchining faolligi, maqsadi yo'naltirilgan boshqaruvchi pedagogik ta'sirlar va pedagogik muhitning tashkil etilishi natijasidir. O'quvchilarning faolligini ta'minlovchi, o'qitish texnologiyalaridan biri - pedagogik ishbilarmonlik o'yini hisoblanadi. O'yin faoliyatiga qiziqish, o'quvchilarning o'z-o'zini ifoda etish, ro'yobga chiqarish kabi ehtiyojlarini qondiruvchi, musobaqalashish elementlari orqali ta'minlanadi. O'yinning ajoyib xususiyati shundaki, u bir vaqtning o'zida ham rivojlanish ham o'rganish hisoblanadi. Pedagogik o'yin, o'qitishning aniq qo'yilgan maqsadi va unga tegishli pedagogik natija bilan belgilanadi.

Bu natijalar asoslangan va o'quv tayyorgarlik faoliyatiga ega bo'ladilar.

Pedagogik o'yinlarning blok sxemasi



Pedagogik o'yinlar o'yin uslubiga ko'ra quyidagicha tavsiflanadi: fanlar bo'yicha; syujetli; ishbilarmonlik, imitastion, dramalashtirilgan o'yinlar. Oliy, O'yin O'ynash uchun olingan rollar yoki o'yin turi Tanlangan rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yinlar harakatlar muayyan predmet (jism)larni o'yinning shartli moddiy vositasi sifatida tanlash o'yin ishtirokchilari o'rtasidagi real munosabatlar mazmuni shartli ravishda yaratilgan syujet (o'yin syujeti) o'rta maxsus va kasb-hunar ta'lim tizimida foydalanadigan barcha pedagogik o'yinlar o'z mazmuniga ko'ra ishbilarmonlik o'yini hisoblanadi. Chunki ular, odatda ma'lum o'quv fani doirasida ishlab chiqiladi: rollar va syujetlar mavjud bo'ladi, turli vaziyatlar imitatsiya qilinadi.

Rolli o'yinlar - ma'lum bir shaxsning vazifa va majburiyatlarini bajarishdagi ruhiy holatlari, xatti-harakati ishlanadi, rollar majburiy mazmuni bilan taqsimlanadi.

Ishbilarmonlik teatri - qandaydir bir vaziyat va bu vaziyatdagi odamni xattiharakati ishlab chiqiladi. Vaziyatning tafsiloti, ishtirok etuvchilarning vazifa va majburiyatlarini, maqsadlari ko'rsatilgan senariy tuziladi. Bu yerda, ma'lum shaxsning haqiqiy qiyofasiga kirib borish, uning xatti-harakatlarini anglash, vaziyatni baholash va to'g'ri hatti-harakatni tanlash, muhim hisoblanadi. **Psixodrama va sostiodrama** - bu rolli o'yinga, ishbilarmonlik teatriga o'xshagan bo'lib, faqat bu erda sotsial-psixologik masalalar yechiladi. Bunday masalalar jumlasiga jamoadagi vaziyatni his qila olish, boshqa kishini ruhiy holatini to'g'ri baholash va uni o'zgartira olish, u bilan unumli muloqotga kira olish kiradi. Bu bosqich o'z navbatida ikki qismdan iborat: o'yinni ishlab chiqish, o'yinga kirishish. O'yinni ishlab chiqish - o'yin senariysini ishlab chiqish, yo'riqnomalar tuzish va moddiy ta'minotni ta'minlashni o'z ichiga oladi. Ishbilarmonlik o'yini, senariysi quyidagilardan iborat: o'quv maqsadi; o'yin vazifasi, o'rganiladigan muammo tafsiloti; vaziyatning tafsiloti va ishtirok etuvchilarning tasnifi.

O'yinga kirishish quyidagilarni anglatadi:

- guruhni shakllantirish;
- mashg'ulotlarning bosh maqsadini ifodalash;
- muammo va vaziyatni vujudga keltirish;
- rollarni taqsimlash,
- o'yin reglamentini o'rnatish;
- materiallar, yo'riqnomalar, qoidalar va ko'rsatmalar to'plamini tarqatish; - maslahatlar berish.

“Ishbop o'yin” metodi - berilgan topshiriqlarga ko'ra yoki o'yin ishtirokchilari tomonidan tayyorlangan har xil vaziyatdagi boshqaruvchilik qarorlarni qabul qilishni imitatsiya qilish (taqlid, aks ettirish) metodi hisoblanadi. O'yin faoliyati biron bir tashkilot vakili sifatida ishtirok etayotgan ishtirokchining xulq-atvori va ijtimoiy vazifalarni imitatsiya qilish orqali beriladi. Bir tomondan o'yin nazorat qilinsa, ikkinchi tomondan oraliq natijalarga ko'ra ishtirokchilar o'z faoliyatlarini o'zlashtirish imkoniyatiga ham ega bo'ladi. Ishbop o'yinda rollar va rollarning maqsadi aralashgan holda bo'ladi. Ishtirokchilarning bir qismi qat'iy belgilangan va o'yin davomida o'zgarmas rolni ijro etishlari lozim. Bir qism ishtirokchilar rollarini shaxsiy tajribalari va bilimlari asosida o'z maqsadlarni belgilaydi. Ishbop o'yinda har bir ishtirokchi alohida rolli maqsadni bajarishi kerak. Shuning uchun vazifani bajarish jarayoni individual-guruh xarakterga ega. Har bir ishtirokchi avval o'zining vazifasi bo'yicha qaror qabul qiladi, so'ngra guruh bilan maslahatlashadi. O'yin yakunida har bir ishtirokchi va guruh erishgan natijalariga qarab baholanadi.

Quyida “Ishbop o'yin” metodining tuzilmasi keltirilgan.

- O'yin shartlari va baholash mezonlari bilan tanishtirish;
- vazifalarni taqsimlash;
- vazifalar bo'yicha ishtirokchilar qaror qabul qiladilar;
- o'yinni amalga oshirish;
- muhokama qilish; baholash.

“Ishbop o'yin” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:

1. Ta'lim beruvchi mavzu tanlaydi, maqsad va natijalarni aniqlaydi. Qatnashchilar uchun yo'riqnomalar va baholash mezonlarini ishlab chiqadi.
2. Ta'lim oluvchilarni o'yinning maqsadi, shartlari natijalarini baholash mezonlari bilan tanishtiradi.
3. Ta'lim oluvchilarga vazifalarni taqsimlaydi, maslahatlar beradi.
4. Ta'lim oluvchilar o'z rollari bo'yicha tayyorgarlik ko'radilar.
5. Ta'lim oluvchilar tasdiqlangan shartlarga binoan o'yinni amalga oshiradilar. Ta'lim beruvchi o'yin jarayoniga aralashmasdan kuzatadi.
6. O'yin yakunida ta'lim beruvchi muhokamani tashkil etadi. Ekspertlarning xulosalari tainglanadi, fikr-mulohazalar aytiladi.
7. Ishlab chiqilgan baholash mezonlari asosida natijalar baholanadi.

Har bir rolni ijro etuvchi o'z vazifasini to'g'ri bajarishi, berilgan vaziyatda o'zini qanday tutishi kerakligini namoyish eta olishi, muammoli holatlardan chiqib ketish qobiliyatini ko'rsata olishi kerak.

TAYYORLASH BOSQICHI

1.1. O'yinni ishlab chiqish, senariyani ishlab chiqish, yo'riqnoma mazmunini ishlab chiqish, moddiy ta'minotni tayyorlash, guruhni shakllantirish.

1.2. O'yinga kirishish Rollar taqisмотi Muammo va maqsadlarni vujuga keltirish shartlar, qoidalar, reglament o'rnatish, maslahatlar berish

O'TKAZISH BOSQICHI

2.1. Topshiriq ustida guruh bilan ishlash, manbalar bilan ishlash, trening, miyalar hujumi, o'yin texnikasi bilan ishlash.

2.2. Guruhlararo munozara guruhlarining chiqishi, natijalarni himoya qilish, munozara qoidasi, taqrizchilar (ekspert) ishi

TAHLIL BOSQICHI

3.1. O'yindan chiqarish

3.2. Tahlil

3.3. Ishni baholash va o'ziga baho berish

3.4. Xulosa va umumlashtirish

3.5. Tavsiyalar

“Ishbop o'yin” metodining afzalliklari:

– ta'lim oluvchilarning bilimlarini va tajribalarini, qarashlari va xulqlari orqali ifoda etishga yordam beradi;

– ta’lim oluvchining boshlang’ich bilimlari tajribalarini safarbar etish uchun yaxshi imkoniyat yaratiladi;

– ta’lim oluvchilar o’z bilimlari doirasidan kelib chiqqan holda imkoniyatlarini namoyish etishlari uchun sharoit yaratadi.

“Ishbop o’yin” metodining kamchiliklari:

– ta’lim beruvchidan katta tayyorgarlikni talab etadi, vaqt ko’p sarflanadi;

– tanlangan mavzu ta’lim oluvchining bilim darajasiga mos kelishi talab etiladi;

– ta’lim oluvchining his-hayajoni to’g’ri qaror qabul qilishga xalaqit berishi mumkin.

XULOSA

Didaktik o’yinlar vositasida o’quvchilarda bilimga qiziqishni uyg’otish uning qiziqishlariga tayanib tashkil etilsa samarali bo’ladi. Bunday hollarda bolada doim yangiliklarni bilishga ishtiyoq uyg’onadi, bilimga qiziqish uyg’onadi. Bilimga qiziqishni muntazam rivojlantirish va mustahkamlash o’quvchilarning o’qishga ijlbii munosabatlarini tarbiyalaydi o’zlashtirish darajasini oshiradi. Bilishga qiziqish kichik maktab o’quvchisini izlanishga o’rgatadi udoim har xil savollarga javobni qidirishga o’rganadi. O’quvchining izlanuvchanlik faoliyati unda emotsional ko’tarinkilik muvaffaqiyatdan quvonish hissini tarbiyalaydi. Bilishga qiziqish faqat jarayon natijasiga ijobiy ta’sir qilib qolmy balki tafakkur, idrok, xotira, diqqat kabi psixik jarayonlarning faol rivojlanishiga ham ta’sir ko’rsatadi.

REFERENCES

1. Kakhkhorov S.K., Rasulova Z.D. (2020). Methodology of improving the professional activity of the future teacher of technology on the basis of modern educational technologies. *Universal J. of Educational Research*. 8:12, pp. 7006-7014.
2. Rasulova Z.D. (2020). Pedagogical peculiarities of developing socio-perceptive competence in learners. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*. 8:1, pp. 30-34.
3. Дилова Н.Ф. (2018). Буюк аждодларимизнинг таълимотларида мужассамлашган ўқитувчи билан ўқувчилар ҳамкорлигининг педагогик хусусиятлари. *Замонавий таълим*. №3, 63-68 б.
4. Расулова З.Д. (2020). Дидактические основы развития у будущих учителей креативного мышления. *European science*, vol. 51, no. 2-2, pp. 65-68.
5. Кулиева Ш.Х., Расулова З.Д. (2016). Формирование профессиональнопедагогической компетентности будущих специалистов на основе информационных технологий. *Молодой учёный*, №8 (112), С. 977-978.

6. Аноркулова Г.М., Кулиева Ш.Х., Расулова З.Д. (2015). Модель подготовки учителей профессионального образования на основе системного подхода. *Молодой учёный*, **93**:13, С. 590-592.
7. Дилова Н.Г. (2019). Влияние технологии сотрудничества на успеваемость учащихся начальных классов. *International scientific review of the problems and prospects of modern science and education*. С. 63-64.
8. Расулова З.Д. (2018). Значения обучающих технологий направленной личности на уроках трудового обучения. *Ученые XXI века*, Т. 47, № 12, С. 34-35.
9. Кулиева Ш.Х., Расулова З.Д. (2016). Инновационная деятельность педагога в образовании. *Молодой учёный*, № 8 (112), С. 978-979.
10. Rasulova Z.D. (2020). Conditions and opportunities of organizing independent creative works of students of the direction Technology in Higher Education. *International Journal of Scientific and Technology Research*. 9:3, pp. 2552-2155.
11. Аноркулова Г.М., Кулиева Ш.Х., Расулова З.Д. (2015). Методологические основы системного подхода при подготовке учителей профессионального обучения. *Молодой учёный*, **93**:13, С. 588-590.
12. Дилова Н.Г. (2021). Вспользование интерактивных методов в школьном обучении. *Вестник интегративной психологии*. № 21, С. 51-54.
13. Кулиева Ш.Х., Хамроева Х.Ю., Расулова З.Д. (2013). Учебный процесс как педагогическая система в процессе подготовки учителей профессионального обучения. *Молодой учёный*, **56**:9, С. 383-385.
14. Каххоров С.К., Расулова З.Д. (2020). Роль дистанционного обучения а развитии творческих навыков студентов. *Проблемы педагогики*. 49:4, С. 26-29.
15. Расулова З.Д. (2020). Эффективность дистанционной организации процессов обучения в высшем образовании. *Academy*. 62:11, С. 31-34.
16. Dilova N.G. (2021). Formative assessment of students' knowledge—as a means of improving the quality of education. *Scientific reports of Bukhara State University*. 3:5, pp. 144-155.
17. Каххоров С.К., Расулова З.Д. (2020). Компьютерные технологии обучения как важный фактор для улучшения процесса преподавания. *Современные инновации*. 36:2, С. 44-46.
18. Расулова З.Д., Содикова А.Х. (2020). Возможности использования компьютерных технологий в технологическом образовании. *Вестник науки и образования*. 19 (97), часть 2, С. 68-71.
19. Каримова М.Н., Расулова З.Д. (2020). Использование учебных инструментов в развитии творческого мышления учащихся. *Проблемы педагогики*, № 5 (50), С. 19-22.
20. Расулова З.Д. (2020). Наука и образование в период пандемии. *Наука, техника и образование*. № 11 (75), С. 101-104.

21. Rasulov T.H., Rasulova Z.D. (2019). Organizing educational activities based on interactive methods on mathematics subject. *Journal of Global Research in Mathematical Archives*, **6**:10, pp. 43-45.
22. Расулова З.Д. (2021). Технологии развития творческих способностей будущего учителя. *Наука, техника и образование*. **77**:2-1, С. 34-37.
23. Расулова З.Д. (2021). Роль электронного учебно-методического комплекса в оптимизации учебных процессов. *Academy*. № 3 (66), С. 27-30.
24. Расулова З.Д. (2021). Технологии развития творческих качеств студентов. *Наука и образования сегодня*. **60**:1, С. 34-37.
25. Расулова З.Д. (2020). Программные инструменты - важный фактор развития творчества учащихся. *Вестник науки и образования*. № 21 (99), часть 2, С. 37-40.
26. Rasulova Z.D. (2014). Investigations of the essential spectrum of a model operator associated to a system of three particles on a lattice. *J. Pure and App. Math.: Adv. Appl.*, **11**:1, pp. 37-41.
27. Rasulova Z.D. (2014). On the spectrum of a three-particle model operator. *Journal of Mathematical Sciences: Advances and Applications*, **25**, pp. 57-61.
28. Расулова З.Д., Хамроева Х.Ю. (2014). Числовой образ модели Фридрихса с одномерным возмущением. *Молодой учёный*. **61** (7), С. 27-29.
29. Расулова З.Д., Хамроева Х.Ю. (2014). Number and location of the eigenvalues of a 2x2 operator matrix. *Молодой учёный*. **66** (7), С. 7-9.
30. Dilova N.G., Saidova M.J. (2021). Innovative approach to education is a factor for developing new knowledge, competence and personal qualities. *Asian Journal of Multidimensional Research (AJMR)*. 1:10, P. 148-153.