



OLIV TA'LIM MUASSASALARIDA TALABLARNI O'QITISHDA O'YIN TEXNOLOGIYALARINI QO'LLASHNING JIHATLARI

Annotation:

Hozirgi vaqtda zamonaviy ta'lim tizimi o'qituvchilarga ta'lim jarayoni samaradorligini oshirish uchun ko'plab imkoniyatlar va resurslarni taqdim etmoqda. Eng samarali usullardan biri bu o'yin faoliyatidir. O'z navbatida oliy o'quv yurtlari talabalarini tayyorlashda ham bu usul dolzarbligini yo'qotgani yo'q. Shu bois maqolada talabalar faolligini oshirish maqsadida "Pedagogik texnologiyalar" fanidan "Pedagogik texnologiyalar rivojlanish tarixi, texnologiyalar turlari va ulardan foydalanish muammolari" rolli o'yining bajarilishi ko'rsatib o'tilgan.

Keywords:

o'yin faoliyati, o'yin, o'yin texnologiyalari, oliy o'quv yurti, kasb-hunar ta'limi, biznes o'yini.

Information about the authors

Sharipova S.X.-
BuxDU Pedagogika kafedrası o'qituvchisi

INTRODUCTION

Ayni paytda zamonaviy ta'lim tizimi o'qituvchilarga ta'lim jarayoni samaradorligini oshirish uchun ko'plab imkoniyat va resurslarni taqdim etmoqda. Eng samarali usullardan biri bu o'yin faoliyatidir. O'z navbatida, bu oliy o'quv yurtlari talabalariga ta'lim berishda dolzarb usullardan biri bo'lib sanaladi. O'quvchining tabiatiga mos tushuvchi o'yinlar o'quv-tarbiyaviy jarayonni harakatga keltiruvchi kuchga aylanishi mumkin. O'yin o'quvchini ta'limda g'alabaga erishishda qiziqishini orttiradi va unda kuchli motivatsiya hosil qilish imkoniyatiga ega. O'quvchini tezkorlikda harakat qilishga, chaqqonlik, topqirlik, topshiriqlarni aniq va tez vaqtda bajarishga o'rgatadi, unda qonun-qoidalarga rioya qilish ko'nikmalari shakllanadi. O'quvchining faolligi rivojlantirilib, bilimga bo'lgan ishtiyoqi oshadi. Shaxsning ahloqiy sifatlarining shakllanishiga yordam beradi. O'quvchilarda o'zaro hamkorlik, ijodkorlik, bir-biriga qayg'urish va o'zaro hurmat kabi odatlar rivojlantiriladi. Ayniqsa, ularda tashqi dunyoni tasavvur etish, erkin fikr yuritish, emotsional faollik va o'zaro muloqotga kirishuvchanlik vujudga keladi.

ASOSIY QISM



O'quvchilar o'zaro bir-birlariga yordam berishga, boshqalarning qiziqishlariga hamohang o'z manfaatlarining ular bilan uyg'un bo'lishiga harakat qiladilar. Ularda o'yin davomida olgan bilimlarini amaliyotda qo'llash hamda ulardan turli vaziyatlarda foydalanish ko'nikmalari paydo bo'ladi. O'yin faoliyati yaxshi xislatlarni hosil qilish asosida, jamoaviy hayotiy faoliyatni vujudga keltiradi, mustaqillikni, boshqalarni mehnat sharoitida qo'llab-quvvatlashga o'rgatadi. O'yin faoliyatini tashkillashtirish o'quvchilarning aqliy faoliyatni bilishga bo'lgan qiziqishlarini oshirish asosida ishchanlikka, topqirlikka, o'z vazifasiga mas'uliyatli yondashib, yangi-yangi natijalarni qo'lga kiritishlariga sabab bo'ladi...

O'yin - bu insonning voqelikni o'zgartirish qobiliyatida namoyon bo'ladigan, qayta yaratishga qaratilgan faoliyat turi, xulq-atvorni, o'z-o'zini boshqarishni shakllantiradigan va rivojlantiradigan ijtimoiy tajribani o'zlashtirishdir [1].

O'yin texnologiyasi - psixologik-pedagogik usullar, o'qitish usullari, tarbiya vositalari majmuidir. O'qituvchi tomonidan o'yin texnologiyalarini o'zlashtirish katta ahamiyatga ega. An'anaviy -mahalliy ta'limda, birinchi navbatda, asosiy nazariy xususiyatga ega bo'lgan bilimlarni etkazishga qaratilganligi uchun amaliy ta'limga kamroq e'tibor berilgan.

Talabalar nazariy va amaliy darajadagi bilim va ko'nikmalarning etishmasligi tufayli ijtimoiy moslashuv, ijtimoiy rivojlanishdagi kechikishlar, kelajakdagi ijtimoiy rollarni idrok etishda va bajarishda qiyinchiliklarga duch kelishlari mumkin. Boshqa texnologiyalardan farqli o'laroq, u o'quvchiga o'rganilayotgan hodisaning ishlashida shaxsan ishtirok etish huquqini beradi, shuningdek, real hayot sharoitida bir muncha vaqt yashash imkoniyatini beradi.[1,3].

Biroq, o'yin texnologiyasini o'quv jarayoniga joriy qilish uchun quyidagilarni aniqlash kerak:

- qanday kompetentsiyalarni shakllantirish kerak;
- o'yin texnologiyasidan foydalangan holda qanday o'quv materialini o'rganish maqsadga muvofiq;

- o'yinni boshqa usullar bilan qanday birlashtirish kerak;
- qanday natijalarga erishish ko'rsatkichlarini shakllantirish kerak;

Ta'lim va tarbiya, darsning ma'lum bir mavzusi uchun qanday o'yin texnologiyasini tanlash kerak va uni amalga oshirish uchun o'quv dasturida vaqtni qanday taqsimlash kerak [1].

O'yinga asoslangan ta'lim jarayoni to'g'ri tashkil etish uchun quyidagi amallarni bajarish lozim:

- o'yinga asoslangan o'quv jarayoni modeli
- o'quvchilarni o'rganilayotgan hodisalarni simulyatsiya asosida o'yiniga kiritish, ularning o'yinda yangi tajribasini shakllantirish;



- o'yin bilan o'qitish talabalarga mustaqil fikr yuritish va qabul qilingan qarorlarni tushuntirish imkoniyatini beradi, o'quvchilarni murakkab vaziyatlarni modellashtirishga jalb qiladi, o'rganishni qiziqarli, boy va hatto stressli qiladi;

- o'quvchilarning rolli o'yin faoliyati;

- o'yin vaziyati kiritiladi va u orqali talabalar ishtirokchilari o'yin shaklida yashaydigan muammoli vaziyat yaratiladi, ularning faoliyatining asosini o'yin modellashtirish tashkil etadi, talabalar faoliyatining bir qismi shartli o'yin rejasida sodir bo'ladi. ;

- o'quvchilar o'yin qoidalariga muvofiq harakat qiladilar;

- o'qituvchi bir nechta rollarni bajaradi: o'yinning umumiy jarayonida tashkilotchi, yordamchi va sherik;

- o'yin ikki darajaga ega: mavzu-mazmun va ijtimoiy-psixologik;

- o'yinni o'rganish jarayonida talabalar haqiqatda oladigan tajribaga o'xshash faoliyat tajribasini to'playdilar [1].

O'yin texnologiyasi - bu o'quv jarayonining ma'lum bir qismini qamrab oladigan va umumiy mazmun, syujet, xarakterlar bilan birlashtirilgan yaxlit ta'lim. Har bir o'qituvchi o'yin asosida o'quv jarayonini qurish uchun individual o'yinlar va elementlardan turli xil o'yin texnologiyalarini yaratishi mumkin. O'yin texnologiyasini amalga oshirish muhim vazifani hal qiladi: unda ishtirok etgan har bir kishi o'zini ifoda etish, o'zini, shuningdek, boshqa ishtirokchilarni bilish uchun yo'l topishi kerak, shunda o'yinda hamma oson va qulay bo'ladi.

Har bir o'qituvchi o'yin yaratishda usta emas. Tabiiyki, shunday o'qituvchilar borki, o'yin o'qitish usullaridan foydalanadi va bunda ko'pincha xato va o'tkazib yuboradi. O'z faoliyatida turli o'yin texnologiyalarini qo'llash uchun o'qituvchi guruh bilan ishlashni tashkil etishning umumiy usullarini, o'yin kutubxonasi metodologiyasini bilishi, taqdimotning ahamiyatini, muloqot qobiliyatlarini, o'yindagi dinamikani tushunishi kerak. Ushbu o'yinni qurish qobiliyati ham muhimdir. O'qituvchining o'zi o'ynashga, ishtirok etishga, ishtirok etishga, boshqa barcha ishtirokchilarga yordam berishga tayyor bo'lishi kerak.

Har xil turdagi o'yinlarning tasavvur qilib bo'lmaydigan soni mavjud. Ishbilarmonlik o'yini hamma uchun o'ziga xos rolli o'yin sifatida ma'lum. Ishbilarmonlik o'yini - bu haqiqiy muammoli vaziyatni o'yin simulyatsiyasidan foydalangan holda o'quv va kasbiy yo'naltirilgan vazifalarni hal qilish uchun bir guruh talabalar va uning nazorati ostidagi o'qituvchining birgalikdagi faoliyati.

Ushbu turdagi o'yin odatiy professional muammolarni tahlil qilish va hal qilish qobiliyatini baholashga imkon beradi. Ishbilarmonlik o'yinlarining o'ziga xos xususiyati uning ishtirokchilarining yuqori hissiy ruhiy holatidadir, ularda doimo sog'lom raqobat ruhi mavjud [2,4].



Ishbilarmonlik o'yinini tashkil etishning psixologik va pedagogik tamoyillarini ko'rib chiqing:

- aniq sharoitlarni simulyatsiya qilish printsipi;
- faoliyat mazmuni va shakllarini o'yin modellashtirish printsipi;
- kognitiv faoliyatga bir nechta ishtirokchilarni jalb qilish orqali birgalikdagi faoliyat printsipi ishlab chiquvchidan rollarni tanlash va tavsiflashni, ularning vakolatlari, qiziqishlari va faoliyat vositalarini belgilashni talab qiladi;

- talabalar tomonidan o'quv materialini har tomonlama kollektiv muhokama qilish printsipi ularga kasbiy ahamiyatga ega bo'lgan jarayonlar va faoliyatni har tomonlama taqdim etishga erishishga imkon beradi;

- simulyatsiya modelining muammoli mazmuni printsipi va uni o'yin faoliyatida qo'llash jarayoni.

Biznes o'yinining belgilarini ko'rib chiqing:

- faoliyat modellashtiriladi, muayyan vazifalar, rollar bajariladi va natijada muammoni hal qilish yo'llari topiladi;

- o'yin faqat bitta muammoni hal qilish bilan cheklanmaydi, balki "yechimlar zanjiri" ni talab qiladi;

- o'yin ishtirokchilari o'rtasida rollarni taqsimlash;
- ishtirokchilar o'rtasida qarama-qarshiliklar, manfaatlar to'qnashuvi paydo bo'lishiga yordam beradigan echimlarni topishda rol maqsadlari farqlana boshlaydi;

- boshqariladigan hissiy stress mavjud;

- ishtirokchilar o'zaro munosabatda bo'lishadi, muayyan rollarni bajaradilar;

- butun jamoa uchun umumiy o'yin maqsadi mavjud;

- butun jamoa yechimlarni ishlab chiqadi;

- muammoni hal qilish uchun ko'plab alternativalar mavjud.

Biznes o'yinining maqsadlari xilma-xildir:

- bu muammoni modellashtirishga ijobiy ta'sir qiladi va turli xil echimlarni ko'rib chiqish va ularni hal qilishning eng samarali usullarini topish imkonini beradi;

- hissiy va shaxsiy idrokni hisobga olgan holda kasbiy faoliyatning yaxlit ko'rinishini etkazadi;

- jamoaviy aqliy va amaliy mehnatni o'rgatadi, ijtimoiy o'zaro munosabat va muloqot ko'nikmalari va ko'nikmalarini, shuningdek, individual va birgalikda qaror qabul qilish ko'nikmalarini shakllantiradi;

- biznesga mas'uliyatli munosabatda bo'lishni, jamoa va butun jamiyatning ijtimoiy qadriyatlari va qarashlarini hurmat qilishni tarbiyalaydi.

Ishbilarmon o'yinning mohiyati - muammo va uni hal qilish yo'llarini topish kerak bo'lgan ishtirokchilarning ijodiy faoliyati. Ishbilarmonlik o'yini - bu ta'lim muassasasida qo'llaniladigan, belgilangan maqsadga erishishga yordam beradigan mashg'ulot turi.



Ushbu faol usulni qo'llashda universitetdagi zamonaviy ta'lim talabalarning bilim faolligini oshirish uchun pedagogik nazariya va amaliyotda paydo bo'ladigan barcha yangi va ilg'or narsalarni "singdiradi" [2,4].

“Pedagogik texnologiyalar” fanidan “Pedagogik texnologiyalar: rivojlanish tarixi, texnologiyalar turlari va ulardan foydalanish muammolari” viktorina shaklida biz tomonidan ishlab chiqilgan ishbilarmonlik o'yini misolidan foydalanib, o'yinni o'qitish texnologiyasi imkoniyatlarini ko'rib chiqing. talabalar soni. U aloqa, tizimli va tanqidiy fikrlash muloqoti, jamoaviy ish va etakchilikka qaratilgan UK-4, UK-1, UK-3 kompetensiyalarini shakllantirish maqsadida ishlab chiqilgan.

Biznes o'yinining davomiyligi 90 daqiqa. O'yin 3 bosqichdan iborat: tashkiliy bosqich, topshiriqlarni bajarish va o'yinni yakunlash.

Birinchi bosqichda o'qituvchi bo'lajak faoliyatning maqsad va vazifalarini belgilaydi, ikkinchi bosqichda u talabalarga o'yinning mohiyatini tushuntiradi, tarqatma materiallarni tarqatadi, har birini amalga oshirish uchun o'yin qoidalarini tushuntiradi.

Topshiriqlar, shundan so'ng ular topshiriqlarga o'tadilar, uchinchi - o'qituvchi talabalar tomonidan bajarilgan vazifalarni tekshiradi va ishbilarmon o'yin natijalarini umumlashiradi. Talabalar bajarilgan ish natijalarini bilib, ularning diqqatlilik darajasini tahlil qiladilar va olingan natijalar asosida ma'lumotlarni yodlashadi.

Ushbu dars uchun didaktik materiallar sifatida talabalar uchun 3 ta vazifa ishlab chiqilgan. 1-topshiriq - ushbu mavzu bo'yicha so'rovnomani, 2-topshiriq - insho va 3-topshiriq - bu vazifa, unda siz o'z g'oyangiz foydasiga dalillar keltirishingiz va munozara doirasida boshqa jamoaga o'z nuqtai nazariningizni isbotlashingiz kerak.

O'qituvchi talabalarning o'quv guruhini ishtirokchilar soni bir xil (yoki taxminan bir xil) bo'lgan 2 jamoaga ajratadi. Har bir jamoa jamoa sardorini tayinlaydi. Uy egasi ushbu o'yinni o'tkazish algoritmini hikoyada "Pedagogik texnologiyalar" mavzusidagi taqdimotdan foydalangan holda aytib beradi. O'yin 3 ta vazifadan iborat.

Har bir topshiriq uchun baholash vositalari ham ishlab chiqilgan. Agar o'yin davomida topshiriqlarni bajarish natijasi 6 dan 5 ballgacha bo'lsa, u holda ta'lim natijalari optimal darajada erishilgan. Agar o'yin davomida topshiriqlarni bajarish natijasi 4 ball bo'lsa, u holda ta'lim natijalari maqbul darajada erishilgan.

Agar o'yin davomida topshiriqlarni bajarish natijasi 3 ball bo'lsa, u holda ta'lim natijalari juda muhim darajada erishilgan. Agar o'yin davomida topshiriqlarni bajarish natijasi 3 balldan kam bo'lsa, u holda ta'lim natijalariga erishilmagan. Eng ko'p ball to'plagan jamoa g'olib deb hisoblanadi.

XULOSA

O'yinni o'rganish - yaratilgan shartli vaziyatlardagi ta'lim jarayonining shakli bo'lib, u bilim, ko'nikma, qobiliyat, hissiy-baholash faoliyatida ijtimoiy tajribani qayta yaratish va o'zlashtirishga qaratilgan.



O'qituvchining o'yin texnologiyalarini o'zlashtirishi va ulardan darsda foydalanishi muhim, chunki o'quv jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarni muhim ijtimoiy rollarga tayyorlashga yordam beradi, ularga o'rganilayotgan hodisaning ishlashida shaxsan ishtirok etish imkoniyatini beradi, ularga ma'lum muddat "real" hayotda yashash imkonini beradi [1].

ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Алешугина Е.А., Ваганова О.И., Прохорова М.П. Методы и средства оценивания образовательных результатов студентов вуза //Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 59-3. С. 13-16.
2. Ваганова О.И., Иляшенко Л.К. Основные направления реализации технологий студентоцентрированного обучения в вузе // Вестник Мининского университета. 2018. Т. 6, №3. С.2 Б01: 10.26795/2307-1281-2018-6-3-2
3. Лошкарева Д.А., Алешугина Е.А., Ваганова О.И., Кутепова Л.И. Контекстный подход к профессиональному образованию // Проблемы современного педагогического образования. 2018. № 58-3. С. 169-172.
4. Шарипова С. Х. ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО И ПУТЬ САМОРАЗВИТИЯ СТУДЕНТОВ //ТА'ЛИМ VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI. – 2022. – Т. 2. – №. 12. – С. 112-116.
5. Kurbonova, Olmasoy Usmonovna, Sitora Khaydarovna Sharipova, and Dildora Iskandarovna Tosheva. "CIVIC CULTURE AS AN IMPORTANT COMPONENT OF THE UPBRINGING OF A HARMONIOUSLY DEVELOPED GENERATION." *Gospodarka i Innowacje*. 23 (2022): 221-225.
6. Sharipova S. H. Technology of Problem Learning as a Tool for the Development of Students' Independent Work //Miasto Przyszłości. – 2022. – Т. 30. – С. 129-130.
7. Sharipova S. Mastery of the teacher-garant of stable development //ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal. – 2022. – Т. 12. – №. 4. – С. 269-272.
8. Sharipova S. Application of problem educational technologies in higher education system //Asian Journal of Research in Social Sciences and Humanities. – 2022. – Т. 12. – №. 4. – С. 193-197.
9. Шарипова С. Х. ТЕХНОЛОГИЯ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО И ПУТЬ САМОРАЗВИТИЯ СТУДЕНТОВ //ТА'ЛИМ VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI. – 2022. – Т. 2. – №. 12. – С. 112-116.