

**O'YINLI TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISHNING AXAMIYATI****Otabayeva Sevaraxon***tel nomer: 91-6007225(otabayevas)**(Adu, "Axborot Texnologiyalari" Kafedrasi O'qituvchisi)***Anvarbekova Hilola***(ADU magistrant)*

Mamlakatimizda ta'lim tizimini xalqaro ta'lim standartlari bilan uyg'unlashtirib, oliy ta'lim muassasalarida kadrlar tayyorlash sifati hamda raqobatbardoshligini ta'minlash, jahon amaliyoti tajribalariga tayanib sifat darajasini oshirish, axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini keng tatbiq etish orqali ilmiy va innovatsiya yutuqlarini amaliyotga joriy etishning samarali metodlarini ishlab chiqish ustuvor yo'nalishlardan biri sifatida e'tirof etilmoqda.

O'zbekiston Respublikasida Oliy ta'limni tizimli isloh qilishning ustuvor yo'nalishlarini belgilash, zamonaviy bilim va yuksak ma'naviy-axloqiy fazilatlariga ega, mustaqil fikrlaydigan yuqori malakali kadrlar tayyorlash jarayonini sifat jihatidan yangi bosqichga ko'tarish, oliy ta'limni modernizatsiya qilish, ilg'or ta'lim texnologiyalariga asoslangan holda ijtimoiy soha va iqtisodiyot tarmoqlarini rivojlantirish maqsadida O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.M.Mirziyoyevning 2019 yil 8 oktabrdagi PF-5847-sonli "O'zbekiston Respublikasi oliy ta'lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi farmoni qabul qilindi. Bu esa o'z navbatida rahbar kadrlarning tashkiliy va boshqaruv faoliyatini yanada murakkablashuvi, mas'uliyati va vazifalarining ortishiga olib keladi. Chunki ommaviy ta'limning bugungi sharoitida yangi raqamli avlod bilan ishlash, ularni rivojlantirish, jahon talablariga mos ravishda kasbga tayyorlash zamonaviy ta'lim menejerining yuksak texnologik bilim, salohiyat va mehnatni talab qiladi.[1].

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022 yil 28 yanvardagi "2022-2026 yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida" gi PF-60 sonli farmonida oliy talim bilan qamrov darajasini 50% ga oshirish va ta'lim sifati oshirish va 2026 yilga qadar 10 ta salohiyatli Oliy ta'lim muassasini QS va THE xalqaro reytinglariga kirishga madsaqli tayyorlash ko'zda tutilgan. Mamlakatimiz oliy ta'lim tizimida raqobatbardosh kadrlarni tayyorlash va iqtisodiyotning rivojlanishida munosib hissa qo'shishiga katta e'tibor qaratilmoqda<sup>53</sup>.

Ta'lim sifati yaxshilash, ta'lim jarayonining samaradorligini oshirish va eng asosiysi talabalarni bilim saviyasini rivojlantirishda yangi texnologiyalar asosida o'qitish metodi va metodikasini takomillashtirish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi.

<sup>53</sup> O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022 yil 28 yanvardagi "2022-2026 yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida" gi PF-60 sonli farmoni



Ta'lim jarayonida o'yinli texnologiyalar bilan dars mashg'ulotini olib borilsa, samarasi kattaligini tadqiqot davomida aniqladim.

O'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini talabalarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. O'yin olimlar tadqiqotlariga ko'ra mehnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. Psixologlarning ta'kidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi.[2,3] O'yin bilish va uning bir qismi (kirish, mustahkamlash, mashq, nazorat) tarzida tashkil etiladi. Bolalarga o'yinni o'rgatishdan muayyan ta'limiy maqsad nazarda tutiladi. O'yinning eng muhim ahamiyati ham ana shundadir. O'yin o'tkazilish shakllari va usullari bilan ta'limning boshqa turlaridan farq qiladi.

O'yinlar ta'limning ko'rgazmaliligini, o'qituvchining nutqini va bolalar harakatini o'z ichiga oladi, buning natijasida idrokda (ko'rish, eshitish, teri sezgisi belgilarida) birlik tug'iladi. Bu esa o'qituvchining aytganlarini bolalarning o'ylab olishiga va o'sha aytilganlarni ifodalab berishlariga, ya'ni didaktik o'yinlar qoidalarini o'quvchilarning o'zlari bajarishlariga imkon beradi. O'yinlarning bu tarzda tuzilish xususiyatlari o'quvchilar faoliyatini tahlil qilish imkoniyatini beradi. SHuning uchun ham barcha bolalar o'yin vaqtida qiziqish bilan harakat qiladilar.

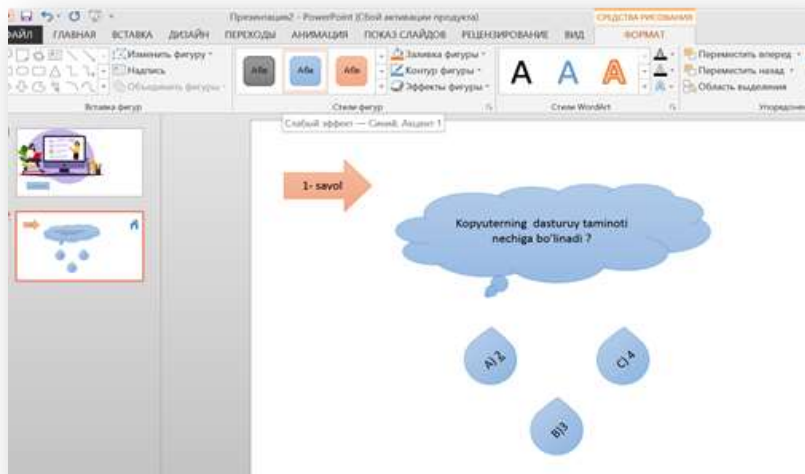
O'yinlar bolaning his-tuyg'usiga ta'sir etib, unda o'qishga ijobiy munosabat va qiziqish xislatini tarkib toptiradi. Bolalar o'yinni zo'r mamnuniyat bilan ijro etadi. O'yin boshlanishini esa sabrsizlik bilan kutadilar, ularning ongida beixtiyor ertangi o'quv kunining quvonchli manzarasi gavdalanadi.

Dars jarayonida o'yinlardan foydalanish ko'p hollarda sinfnig passiv qismi harakatga keltirishga qaratilgan bo'ladi. Shuning uchun didaktik o'yinlarning boshlang'ich davrda o'quvchilardan chuqur bilim talab qilmaydigan o'yinlardan foydalanish maqsadga muvofiq bo'ladi.

Ta'lim – tarbiya jarayonida asosan o'quvchilarda ta'lim olish motivlarini, ularning turli yo'nalishdagi qobiliyat va qiziqishlarini oshiradigan, biror kasbga moyilliklarini ko'rsatadigan didaktik o'yinlardan foydalaniladi.

Aytaylik, Informatika fanidan Microsoft Office dasturlarini o'rgatmoqchimiz, misol uchun MS Power point dasturini o'rganmoqchi bo'lganlar mini o'yinchalar yaratish orqali uni to'liq o'zlashtira olishi mumkin. Test sifatida savol tuziladi, bitta to'g'ri javob ikkita noto'g'ri javob yaratiladi va ularni bog'laydi. Power point amaliy dasturi orqali ta'lim jarayonini qiziqarli tashkil etiladi. 1 rasmda Test mini o'yinini yaratilish jarayonidan lavha.





### 1 rasm. Mini test yaratish

Microsoft Point dasturida Zakovat o'yinini yaratish ham mumkin. 2 rasm. Unda Power Point dasturida rasm, shakl, animatsiya ishlatiladi. Shakllardan foydalanib, zakovat doskasini yaratamiz, har birini raqamlab chiqamiz, har bir raqam ostida savol yashiringan, animatsiya orqali aylanib, shakllardan biriga to'xtaydi, raqam ochiladi va savol raqamini ustiga bosamiz, o'sha savol turgan sahifaga o'tadi. Bu gipermurojat orqali bog'lanadi. Bu usul ham juda qiziqarli usul hisoblanadi. Buni hamma fanga bog'lab savollarini o'zgartirib chiqsa bo'ladi.

### 2 rasm. Zakovat ko'rinishi



O'quvchilarni qiziqtirish uchun buni dars mobaynida qo'llasa yaxshi natija beradi, o'quvchilar o'yin yaratishni o'rganadi, ham taqdimot tayyorlashni o'rganadi. Vaholanki, matnlar, rasmlar, shakllar, gipermurojatlar bilan ishlashni o'rganadi.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.M.Mirziyoyevning 2019 yil 8 oktabrdagi PF-5847-sonli "O'zbekiston Respublikasi oliy ta'lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasi
2. Сухомлинский, В.А. Избранные педагогические сочинения/ В.А.Сухомлинский, том 3. – М.: Педагогика, 1981.



3. Кукушин, В.С. Общие основы педагогик: учебное пособие для студентов педагогических вузов./ В.С.Кукушин. М.: - Ростов на Дону: Издательский центр «Март», 2006.

4. Х.А.Устаджалилова, М.С.Закирова./ Совершенствование современного непрерывного образования в Республике Узбекистан./ Образование, как фактор развития интеллектуального и морального потенциала: материалы международной конференции./Санкт Петербург, 2018,с. 42