

USE OF DIDACTIC GAME TECHNOLOGIES IN INCREASING STUDENTS' STRONG MOTIVATION TO LEARN

Makhmudjonov Asrorjon Bakhromovich
 Kokand State University,
 Teacher of the Faculty of Pedagogy.

qdpi_kadr@mail.ru +998944933388

Abstract: In this article, the use of didactic game technologies to increase students' strong motivation to learn is the main idea of some pedagogical technologies and is analyzed as a factor ensuring their effectiveness.

Key words: goal, tool, pedagogy, game, images, pictures, text, work, study

O'QUVCHILARNING TA'LIM OLISHGA BO'LGAN KUCHLI MOTIVATSIYASINI OSHIRISHDA DIDAKTIK O'YIN TEXNOLOGIYALARINI QO'LLASH

Maxmudjonov Asrorjon Baxromovich

Qo'qon davlat universiteti,

Pedagogika fakedrasi o'qituvchisi.

qdpi_kadr@mail.ru +998944933388

Annotatsiya: Mazkur maqolada o'quvchilarning ta'lim olishga bo'lgan kuchli motivatsiyasini oshirishda didaktik o'yin texnologiyalarini qo'llash ayrim pedagogik texnologiyalarning asosiy g'oyasini tashkil etib, ularning natijaviyligini ta'minlovchi omil sifatida tahlil etilgan

Kalit so'zlar: maqsad, vosita, pedagogika, o'yin, tasvirlar, rasmlar, matn, mehnat, o'qish

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ СИЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ К ОБУЧЕНИЮ

Кокандский государственный университет,
 Преподаватель педагогического факультета.

qdpi_kadr@mail.ru +998944933388

Абстрактный: В данной статье использование дидактических игровых технологий для повышения сильной мотивации учащихся к обучению является основной идеей некоторых педагогических технологий и анализируется как фактор, обеспечивающий их эффективность.

Ключевые слова: цель, инструмент, педагогика, игра, образы, картинки, текст, работа, учеба.

Pedagogika ensiklopediyasida “o‘yin” tushunchasi quyidagicha ifodalangan: “O‘yin – tarbiyalash va hordiq chiqarish vositalaridan biri.... Ma‘lumki, inson o‘z hayotida o‘yin, o‘qish, mehnat, dam olish kabi mashg‘ulotlar bilan band bo‘ladi” [79; 401-b.]. Shunga ko‘ra, o‘yin insonni har tomonlama rivojlantiruvchi mashg‘ulot turi hisoblanadi. Ayniqsa inson faoliyatining dastlabki bolalik va o‘smirlik davrida o‘yin faoliyatning asosiy turlaridan biri sifatida namoyon bo‘ladi. Bu davrda o‘yin faoliyati o‘qish faoliyati bilan uyg‘unlashadi, uning tarkibiy qismiga aylanadi. Shuning uchun ham, ta‘limning aksariyat vazifalari didaktik o‘yinlar yordamida amalga oshiriladi.

Biz darslarni bir nechta bosqichlarga bo‘lamiz. 45 daqiqa davomida o‘quvchilarning olayotgan bilim, ko‘nikma va malakalari natijasida ularda dunyoqarash, ta‘lim olishga bo‘lgan kuchli motivatsiyani oshirish maqsad qilib qo‘yildi. O‘quvchilarning ta‘lim olishga bo‘lgan kuchli motivatsiyasini oshirishda jahonning rivojlangan mamlakatlari ta‘lim tizimida qo‘llanilib kelinayotgan ilg‘or va yangi metodlardan foydalanish ijobiy samara berishi, shubhasiz. Quyida o‘qituvchilarga o‘quvchilarning ta‘lim olishga bo‘lgan kuchli motivatsiyasini oshirishga yo‘naltirilgan pedagogik jarayonni tashkil etish bo‘yicha tavsiyalarni bermoqchimiz:

- muzyoralar, aqliy hujum, iborani davom ettirish;
- tasvirlar, rasmlar, matnga tegishli bo‘lgan ijtimoiy roliklardan foydalanish;
- mavzuga oid latifalardan, rivoyat, ertaklardan foydalanish (darsdan chekinish, mavzuga jalb qilish maqsadida);
- mavzuga oid tayanch so‘zlarni izlab topish;
- tezis va misollarni bir mavzuda bir-biri bilan bog‘lash;
- mavzuga oid rolli o‘yinlar tashkil qilish;
- holatlarga mos hayotiy misollar keltirish;
- matn mazmuniga oid farazlarni izlab topish;
- mavzu yuzasidan savollar kartotekasini tuzish va undan foydalanish;
- o‘qish va bahs-munozara jarayonida nuqtai nazarlarni farqlash;
- ijodiy mashqlar izlab topish va ulardan foydalanish.

O‘quvchilarning ta‘lim olishga bo‘lgan kuchli motivatsiyasini oshirish maqsadi va vositalari ayrim pedagogik texnologiyalarning asosiy g‘oyasini tashkillab, ularning natijaviyligini ta‘minlovchi omili sifatida qabul qilinadi. Bular:

- o‘yinli texnologiyalar;
- muammoli ta‘lim texnologiyasi, izlanishga asoslangan, loyihaviy, ijodiy, mahsuldor – bunda ta‘lim oluvchidan vaziyatdan chiqib ketish uchun mustaqil izlanish talab qilinadi;
- interfaol texnologiyalar kabi.

O‘yin mehnat va o‘qish bilan bir qatorda inson faoliyatining asosiy turlaridan biridir. O‘yin ijtimoiy tajribani qayta yaratish va o‘zlashtirishga qaratilgan faoliyat turi bo‘lib, u orqali insonda o‘z-o‘zini boshqarish ko‘nikmalari rivojlanadi.

Ko‘plab pedagoglar tomonidan o‘yinning o‘quvchi hayotida muhim o‘rin egallashi ilmiy jihatdan asoslab berilgan. Ajdodlarimiz bolalarni tushunish uchun ularning o‘yin jarayonlarini kuzatish lozimligini uqtirganlar. Bu shuni anglatadiki, o‘quvchilar uchun qulay vaziyatni vujudga keltirish,

ularning o'z hissiy olamlarini namoyon qilishlariga imkoniyat yaratish uchun o'qituvchi ta'lim jarayonida ishchan o'yinlardan unumli foydalana olishi kerak. Kattalardan farqli tarzda o'quvchilar o'zlarining muloqot imkoniyatlari, ishchanliklari, sinfdoshlariga bo'lgan do'stona munosabatlari, ular bilan amalga oshiradigan hamkorlikdagi faoliyatlarini o'yin yordamida namoyon qiladilar.

O'quvchilarning tabiiy tarzda rivojlanishlari uchun o'yinning birinchi darajali ahamiyatini e'tirof etgan holda BMT u bolalar hayotining universal tarkibiy qismi ekanligini e'lon qilgan edi. O'quvchilar ta'lim jarayonida shunchaki ulg'ayish uchun tayyorlanmaydilar. O'yin o'zining ichki qimmatiga ega bo'lib, qanday natijaga erishishni ta'minlashidan qat'i nazar o'quvchilarda do'stona munosabatlar va ijtimoiy hamkorlik ko'nikmalarini shakllantirish uchun muhim pedagogik ahamiyatga ega. Muayyan topshiriqni bajarishga qaratilgan ishlardan farqli tarzda o'yin ichki murakkablik kasb etadi. U birinchi navbatda o'quvchilarning ijtimoiy muhit haqidagi tasavvurlarini kengaytiradi.

O'yinli texnologiyalarning maqsadlari.

Didaktik: dunyoqarashni kengaytirish, bilish faoliyati; bilimlarni amaliyotda qo'llash; ma'lum ko'nikma va malakalarni shakllantirish.

Tarbiyaviy: o'quvchida mustaqillikni, irodani tarbiyalash; ma'lum munosabat, axloqiy, estetik yo'nalishlarni shakllantirish, hamkorlik, jamoa bilan birlashish, muloqotga kirishuvchanlikni tarbiyalash.

Rivojlantiruvchi: diqqat, xotira, nutq, tafakkur, taqqoslash ko'nikmalari, empatiya, refleksiya, optimal yechimlarini izlab topish ko'nikmalarini, o'quv faoliyatiga nisbatan motivatsiyani rivojlantirish.

Ijtimoiylashtiruvchi: o'quvchilar ongiga jamiyat normalari, qadriyatlarini singdirish, muhitga moslashish, o'z-o'zini boshqarish, muloqotga o'rgatish, psixoterapiya.

Mashg'ulot jarayonida o'yin shakli o'yin usullari va vaziyatlari orqali tashkillanadi. Ular ta'lim oluvchilarni o'quv jarayoniga undovchi vosita vazifasini bajaradilar. Bunda ta'limiy maqsad o'yin masalasi sifatida qo'yiladi; o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; o'quv materiali o'yin vositasi sifatida qo'llaniladi; bellashuv elementi olib kiriladi; didaktik masalani yechilishi o'yin natijasi bilan bog'lanadi.

Shu nuqtai nazardan ta'lim jarayonida foydalaniladigan o'yinlarni quyidagi turlarga bo'lish mumkin:

- jismoniy hamda psixologik o'yinlar va treninglar: jumladan o'quvchilarni harakatga undovchi o'yinlar, ular sport o'yinlari, harakatchan o'yinlar, zavq-shavqqa yo'g'rilgan quvnoq ruhdagi o'yinlar, ozod qiluvchi va qiziqarli, kulgili o'yinlar, davolovchi o'yinlar;

- intellektual-ijodiy o'yinlar: ular sirasiga qiziqarli buyumlar yordamida uynaladigan o'yinlar o'yinlar, syujetli-intellektual o'yinlar, didaktik o'yinlar, quruvchilikka asoslangan o'yinlar, mehnat faoliyatini tavsiflovchi o'yinlar, texnik xarakterdagi o'yinlar, konstruktorlik xarakteridagi o'yinlar, elektron va kompyuterlashgan o'yinlar, o'qitishning o'yin metodi;

- ijtimoiy o'yinlar: ijodiy syujetli-rolli o'yinlar, ishchan o'yinlar;

- mujassamlashtiruvchi o'yinlar: ular sirasiga jamoaviy-ijodiy o'yin kabilarni kiritish mumkin.

O'yinlar qoidasi "qat'iy" yoki "qat'iy bo'lmagan", oldindan qabul qilingan yoki o'yin davomida tuziladigan bo'lishi mumkin.

O'yin tuzilishi quyidagi bosqichlardan iborat:

1. Maqsad qo'yish.
2. Rejalashtirish.
3. Maqsadni amalga oshirish.
4. Natijalar tahlili.

Rolli o'yin o'quvchiga u oldin o'z tajribasida tushmagan vaziyatda, boshqa odam o'rnida bo'lib ko'rishga ham sharoit yaratadi. Bunda u yangi ijtimoiy munosabatlarga kirishadi va ularni his etib ko'radi.

Pedagogik o'yinlar didaktik maqsadi, tashkiliy strukturasi, turli yoshdagi o'quvchilarga mos kelishi, mazmuni bo'yicha bir-biridan farqlanadilar.

Biznes-o'yin (ishbilarmonlik o'yinlari).

Bu ishlab chiqarishda uchraydigan turli holatlarda imitatsiyalangan vaziyatlar yuzasidan o'quvchilarni qarorlar qabul qilishiga asoslangan usuldir. Biznes-o'yin kompleks masalani yechishga qaratilgan bo'lib, yangi materialni o'zlashtirish, o'tilgan mavzuni mustahkamlash, ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish, o'quv ko'nikmalarini shakllab, o'quv materialini har tomonlama ko'rib chiqishga imkon beradi.

O'quv jarayonida biznes-o'yinlarning har xil turlari ishlatiladi: imitatsiyaga asoslangan, operatsion (ma'lum operatsiyalar (harakatlar)ni avtomatlashtirishga qaratilgan), rolly o'yin, biznes-teatr va h.k.

Imitatsiyaga asoslangan o'yinlar. Mashg'ulotda biror-bir korxona, muassasa faoliyati imitatsiya qilinadi. Imitatsion o'yin ssenariysi voqea syujetidan tashqari imitatsiya qilinayotgan jarayon va ob'ektlarni ta'rifini ham o'z ichiga oladi.

Operatsion o'yinlar maxsus operatsiyalarni bajarish malakalarini oshiradi. Ushbu o'yin sharoitlari real sharoitga maksimal yaqinlashtirilgan bo'ladi.

Rollar ijro etish. Bu o'yinlarda konkret shaxsning xatti-harakati, taktikasi, vazifani bajarishi ko'rsatiladi va ustida ish olib boriladi.

Biznes-teatr. Berilgan vaziyatda insonni o'zini qanday tutishi o'yin orqali ifodalanadi.

Yuqorida keltirilgan metodlar o'quvchilarning ta'lim olishga bo'lgan kuchli motivatsiyasini oshirishga yordam bersa, bundan kutiladigan namunaviy mazmun kelib chiqadi. Ishlab chiqilgan mana shu mazmunning tuzilishi mazkur o'quvchilarning yosh xususiyatlari hisobga olinishi bilan xarakterlanadi. Jumladan, masalan, u yoki bu ijtimoiy harakat normalarini o'zlashtirish o'quvchida mavjud tayyorgarlik, tajriba, ko'nikmalar bilan belgilanadi.

Shu o'rinda o'yinli texnologiyalarning ba'zi konseptual asoslarini keltirib o'tish joiz. O'yinli texnologiyalarning psixologik mexanizmi shaxsning o'z-o'zini namoyish qilish, jamoada o'z o'rnini egallash, o'z-o'zini boshqarishga bo'lgan ehtiyojiga asoslanadi.

O'yinga kirishish inson yoshi bilan bog'liq emas, lekin bunga yosh xususiyatlari ta'sir ko'rsatadi.

Pedagogik o'yinlar didaktik maqsadi, tashkiliy strukturasi, turli yoshdagi o'quvchilarga mos kelishi, mazmuni bo'yicha bir-biridan farqlanadilar.

Biznes-o'yin (ishbilarmonlik o'yinlari).

Bu ishlab chiqarishda uchraydigan turli holatlarda imitatsiyalangan vaziyatlar yuzasidan o'quvchilarni qarorlar qabul qilishiga asoslangan usuldir. Biznes-o'yin kompleks masalani yechishga qaratilgan bo'lib, yangi materialni o'zlashtirish, o'tilgan mavzuni mustahkamlash, ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish, o'quv ko'nikmalarini shakllab, o'quv materialini har tomonlama ko'rib chiqishga imkon beradi.

O'quv jarayonida biznes-o'yinlarning har xil turlari ishlatiladi: imitatsiyaga asoslangan, operatsion (ma'lum operatsiyalar (harakatlar)ni avtomatlashtirishga qaratilgan), rolli o'yin, biznes-teatr va h.k.

Imitatsiyaga asoslangan o'yinlar. Mashg'ulotda biror-bir korxona, muassasa faoliyati imitatsiya qilinadi. Imitatsion o'yin ssenariysi voqea syujetidan tashqari imitatsiya qilinayotgan jarayon va ob'ektlarni ta'rifini ham o'z ichiga oladi.

Operatsion o'yinlar maxsus operatsiyalarni bajarish malakalarini oshiradi. Ushbu o'yin sharoitlari real sharoitga maksimal yaqinlashtirilgan bo'ladi.

Rollar ijro etish. Bu o'yinlarda konkret shaxsning xatti-harakati, taktikasi, vazifani bajarishi ko'rsatiladi va ustida ish olib boriladi.

Biznes-teatr. Berilgan vaziyatda insonni o'zini qanday tutishi o'yin orqali ifodalanadi.

Yuqorida keltirilgan metodlar o'quvchilarning ta'lim olishga bo'lgan kuchli motivatsiyasini oshirishga yordam bersa, bundan kutiladigan namunaviy mazmun kelib chiqadi. Ishlab chiqilgan mana shu mazmunning tuzilishi mazkur o'quvchilarning yosh xususiyatlari hisobga olinishi bilan xarakterlanadi. Jumladan, masalan, u yoki bu ijtimoiy harakat normalarini o'zlashtirish o'quvchida mavjud tayyorgarlik, tajriba, ko'nikmalar bilan belgilanadi.

Shu o'rinda o'yinli texnologiyalarning ba'zi konseptual asoslarini keltirib o'tish joiz. O'yinli texnologiyalarning psixologik mexanizmi shaxsning o'z-o'zini namoyish qilish, jamoada o'z o'rnini egallash, o'z-o'zini boshqarishga bo'lgan ehtiyojiga asoslanadi.

Demak, o'yin texnologiyalarining shakllari turlichadir. Biroq, ularning barchasi o'z mazmuniga ko'ra yagona maqsad sari yo'naltiriladi. Ya'ni, ular o'quvchilarning nazariy bilimlarini chuqurlashtirish, kengaytirish, egallangan nazariy bilimlaridan amaliyotda mustaqil va samarali foydalana olish ko'nikmalarini hosil qilish, ularni ijtimoiy-iqtisodiy munosabatlarni kirishishga tayyorlash, ta'lim olishga intilish va yetuk axloqiy sifatlarni tarkib toptirish, teran va sog'lom fikr, keng dunyoqarash egasi bo'lgan komil shaxsni kamol toptirishga xizmat qiladi.

Reference

1. Azizxo'jaeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat.- T.: TDPU, 2003.-175 bet
2. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания – СПб.: Питер, 2001. – 288 с.
3. Альфи Кон. Наказание наградой. Что не так со школьными оценками, системами мотивации, похвалой и прочими взятками\\Afterword copyright © 1999 by Alfie Kohn\\1993 by Alfie Kohn\\Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017
4. Анненкова Н.В. Педагогическая поддержка родителей как стратегия социальной политики/ Н.В. Анненкова// Известия рос. гос. педуниверситета им. А.Герцена.- №91.- 2009.- С. 64-70.
5. Babasheva G.B. Boshlang'ich sinf ona tili ta'limida o'quvchilarning o'quv-biluv motivatsiyasini kompleks takomillashtirish (Qoraqalpog'iston Respublikasi misolida). O'quv qo'llanma. Nukis. "Bilim" 2020 y. 120 bet
6. Джудит С. Райкус, Рональд К.Хьюз. Социально-психологическая помощь семьям и детям групп риска: Практическое пособие. В 4 т. Т. IV. Размещение и стабильные условия жизни. – Москва: Эксмо, 2009. – 416 с.
7. Ibragimov, D. A. Oila, mahalla va o'quv muassasalarida yoshlar tarbiyasi / D. A. Ibragimov. — Tekst : neposredstvennyy // Texnika. Texnologii. Injeneriya. — 2017. — № 3.1 (5.1). — S. 15-17.
- 8.