

**TA'LIMIY O'YINLAR SAMARADORLIGI- BILIM VA IMKONIYATGA  
ASOSLANISH**

***Sobirova Go'zaloy Asqarovna***

***O'qituvchisi, Toshkent Davlat Sharqshunoslik Universiteti***

**Annotatsiya:** Oliy ta'lim samaradorligini oshirishda darsdagi mashg'ulotlar, topshiriqlar va ta'limiy o'yinlarni takomillashtirish juda muhim va buni innovatsion g'oyalarsiz tasavvur etib bo'lmaydi. O'quvchilar tobora turli texnologik qurilmalarga bo'glanib qolayotgan davrda, aynan shu texnologiyalarni ularning bilimini oshirishda qo'llashning eng samarali yo'llaridan biri bu- innovatsion o'yinlarni bilim va tasodifiy shartlarga asoslanib tuzish, va ushbu o'yinlar orqali turli bilim darajadagi o'quvchilarni faollik va ishtiyoqini oshirishga qaratilgan.

**Kalit so'zlar:** *innovatsion o'yinlar, interaktiv, jamoaviy, baholash tizimi, tanqidiy fikrlash, tahlil va tahrir.*

**Аннотация:** В повышении эффективности высшего образования очень важно совершенствовать занятия, задания и образовательные игры на уроке, и это невозможно представить без инновационных идей. В эпоху, когда учащиеся все больше привязываются к различным технологическим устройствам, одним из наиболее эффективных способов использования этих технологий для повышения их знаний является создание инновационных игр, основанных на знаниях и случайных условиях, и направленных на повышение активности и энтузиазма учащихся с разным уровнем знаний посредством этих игр.

**Ключевые слова:** *инновационные игры, интерактивные, командные, система оценивания, критическое мышление, анализ и редактирование.*

**Annotation:** In increasing the effectiveness of higher education, it is very important to improve lessons, assignments, and educational games, and it is impossible to imagine this without innovative ideas. In an era when students are increasingly dependent on various technological devices, one of the most effective ways to use these technologies to improve their knowledge is to create innovative games based on knowledge and random conditions, and through these games, to increase the activity and enthusiasm of students at different levels of knowledge.

**Keywords:** *innovative games, interactive, team, evaluation system, critical thinking, analysis and editing.*

Dars mashg'ulotlarini turli interaktiv va innovatsion o'yinlar bilan boyitish so'nggi yillarda oliy ta'lim muhitida tobora ommalashib, takomillashib bormoqda. Hozirgi taraqqiyot asrida talabalar uchun an'anaviy usullar ko'pincha yetarli yoki qoniqarli emas, va bu holda ularni ko'proq qiziqarli, zamonaviy mashg'ulotlarni joriy qilgan holda darsga jalb qilish mumkin. Ushbu maqolada o'yinlarning foydali jihatlari,

shuningdek, ularning ta’lim ko‘rsatkichlari, bilimlarni o‘stirish va o‘qish jarayonini yanada muvaffaqiyatli tashkillashtirishga ijobiy ta’sirlari o‘rganiladi. Ta’limiy o‘yinlarning qay darajada o‘zining ijobiy natijalarini ko‘rsatishini nazariy asoslari, afzalliklari, qiyinchiliklari va amaliyotda qo‘llanilishini ko‘rib chiqish orqali yaxshiroq tushunishimiz mumkin.

O‘yinga asoslangan ta’lim- (GBL) deb nomlangan o‘qitish strategiyasi zamonaviy ta’limning ajralmas qismiga aylanib ulgurdi. Gee (2003) o‘zining nazariyalariga asoslangan holda o‘yinlar tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilishni mashq qilish mumkin bo‘lgan boy ta’lim muhitini yaratib berishini ta’kidlab o‘tgan.

An’anaviy ta’limiy o‘yinlar doimo o‘quvchilar bilimni baholash va mustahkamlashga qaratilgan. Mutaxassislarining fikricha, o‘yin va topshiriqlarga tasodif elementlarni qo‘shish ishtirokchilarning faollik darajasini sezilarli darajada oshiradi. Xorijiy tillarni o‘qitishda professionallik tomon maqolasida ta’kidlanganidek, tasodif elementlarini o‘z ichiga olgan topshiriq va mashg‘ulotlar o‘quvchilarga real dunyodagi jumboqlarga duch kelishga yordam beradi, bu esa ularning faolligi va izlanuvchanligini oshiradi. Topshiriqlarga nafaqat bilim balki tafakkurga asoslangan "omadli tanlov"ning kiritilishi talabalar uchun stressni kamaytirishga yordam beradi, va ayniqsa o‘zlashtirishi pastroq bo‘lgan o‘quvchilar uchun muvaffaqiyatga erishish imkoniyatini oshiradi.

O‘yinlar tashkil qilishda tasodif va bilimga asoslanish

Ta’limiy o‘yinlarga tasodifiy shartlar yoki komponentlar orqali natijani oldindan aytib bo‘lmaslik hissini qo‘shish o‘yinchilarning faolligini oshirishi mumkin. Tasodifiy savollar, natijalar, ballar- tasodifiy komponentlarga misol bo‘lib, ular ijobiy hayajon uyg‘otishi va o‘yinchilarni o‘z taktikalarini o‘zgartirishga undashi mumkin. Aksincha, bilimlarga asoslangan komponentlar o‘rganuvchilarni faqatgina o‘z bilimlarini amalda qo‘llashga majbur qiladi, bu esa ularning materialni o‘zlashtirishini kuchaytirib, tanqidiy fikrlash, vaziyatdan kelib chiqib tez qaror chiqarish kabi hislatlarini cheklab qo‘yishi mumkin. Bunday o‘yinlar rivojlangan mamlakatlar ta’lim tizimida o‘zini oqlagan va oqlab kelmoqda. Bizning oliy ta’lim tizimida, ayniqsa xorijiy tillarni o‘qitishda «Bamboozle», «Jeopardy», «Quizlet» «Kahoot» kabi online bajariladigan ham jamoaviy, ham yakka tartibdagi o‘yinlar talabalarni qiziqtirish va murakkab bo‘lgan mavzularni ham osonroq o‘zlashtirishda faol qo‘llanilib kelinmoqda.

Bilim va tasodifiy imkoniyatga asoslangan o‘yinlarning afzalliklari:

➤ **Motivatsiya va jalb qilish**

O‘quvchilarni qiziqtirish ta’limiy o‘yinlarning asosiy afzalliklaridan biridir. Hamarining (2016) tadqiqotlariga ko‘ra, to‘siqlar va mukofotlar kabi o‘yin mexanikasi motivatsiyani sezilarli darajada oshirishi mumkin. Talabalar motivatsiyaga ega bo‘lsa, o‘quv jarayonida faol ishtirok etish ehtimoli ko‘proq bo‘ladi. Tasodifni o‘z ichiga olgan o‘yinlar kutilmaganlik hissini qo‘shish orqali faollikni yanada oshirishi va o‘rganishni yanada yoqimli qilishi mumkin.

Masalan, Barata (2013) ta’kidlashicha, o‘yinga asoslangan o‘qitishdan foydalangan talabalar an’anaviy ta’lim usullaridan foydalanganlarga qaraganda yuqori darajadagi faollik va samaradorlikni ko‘rsatdilar.

Mavzuni yaxshi o‘zlashtirish

Axborotni saqlash o‘quvchilardan olgan bilimlarini hayotga tadbiq qilishni talab qiladigan o‘quv o‘yinlari orqali kuchaytirilishi mumkin. 2013-yilda Barata va boshqalar tomonidan o‘tkazilgan tadqiqotga ko‘ra, o‘yinga asoslangan ta’limdan foydalangan o‘quvchilar an’anaviy o‘qitish usullaridan ko‘proq foydalangan o‘quvchilarga nisbatan yangi mavzularni yaxshiroq va ko‘proq eslab qolishlari o‘z isbotini topdi.

Bilim va omadga asoslangan mashg‘ulotlar bilan olib borilgan ta’limda ishtirok etgan o‘quvchilarning yangi ma’lumotni uzoq muddat xotirada saqlash qobiliyati sezilarli darajada yaxshilanganligini ko‘rsatadi. O‘yinlar interaktiv bo‘lganligi sababli, o‘quvchilar g‘oyalarni yoqimli va qiziqarli tarzda o‘rganib chiqishlari mumkin, bu esa keyinchalik ijobiy taassurotlar orqali ma’lumotlarni uzoq muddatgacha eslab qolishga yordam beradi.

Tanqidiy fikrlash qobiliyatining o‘sishi

Tanqidiy fikrlash qobiliyatini bilim va tasodifni birlashtirgan o‘yinlar orqali rivojlantirish mumkin. Tasodifiy hodisalar natijalariga ko‘ra, o‘yinchilar vaziyatni baholashi, tanlov qilishi va o‘z taktikasini o‘zgartirishi kerak. So‘nggi yillarda o‘tkazilgan tadqiqot shuni ko‘rsatadiki, o‘yinlarga asoslangan ta’lim muhitlari o‘quvchilarni o‘z qarorlarini tahlil qilishga va harakatlarining oqibatlarini o‘ylab ko‘rishga undaganligi sababli, ular yuqori darajadagi fikrlash qobiliyatini rivojlantirishi mumkin.

Masalan, o‘quvchilar iqtisodiy qarorlarni qabul qilishga taqlid qiluvchi o‘yinda kutilmagan bozor hodisalariga duch kelishlari mumkin, bu esa strategiyani tahlil qilish, oldindan ko‘ra olish va lozim bo‘lsa o‘zgartirish ko‘nikmalarini hosil qilish, yangi tushunchalarni mustahkamlashdan tashqari, o‘z tanlovlari va ehtimoliy natijalar haqida tanqidiy fikr yuritishga yordam beradi.

Ko‘pgina ta’limiy o‘yinlar o‘yinchilarning hamkorligi va ijtimoiy o‘zaro ta’sirini rag‘batlantiradi. Bu element, ayniqsa, sinf sharoitida juda muhim, chunki u muloqot va jamoaviy hamkorlikni rivojlantiradi. Deterding (2011) fikriga ko‘ra, vazifalarni hamkorlikda bajarigan o‘quvchilar tengdoshlari bilan sog‘lom va faol do‘stona aloqalarni shakllantirish ehtimoli yuqori bo‘lib, bu o‘yinga asoslangan ta’limning ijtimoiy afzalliklari mavjudligini ko‘rsatadi. Hamjihatlik va do‘stlikni targ‘ib qiluvchi umumiy tajriba bilim va tasodifni birlashtirish orqali yaratilishi mumkin. Jamoaviy o‘yin ishtirokchilari ko‘pincha umumiy maqsadga erishish uchun topshiriqni

hamkorlikda bajarishlari kerak, bu esa ularning ijtimoiy birdamlik ko‘nikmalarini oshirishi va sinfda jamoa tuyg‘usini rivojlantirishi mumkin.

Masalan, «Bamboozle» o‘yinida bilim almashish va savollarga javob berish uchun o‘quvchilar samarali muloqot qilishadi, jamoaviy qarorlar chiqarishadi, savollarga kelishilgan holda javob berib, bu jarayon barcha guruh a‘zolarining barchasini bilimi darajasi va qiziqishlaridan qat’iy nazar birdek qamrab oladi.

#### **5. Turli xil ta’lim uslublariga moslashish qobiliyati**

Bu kabi o‘yinlar turli qiziqish va yondashuvga ega o‘quvchilarni ham faolroq bo‘lishga undaydi. Gardnerning ko‘p sonli intellektlar nazariyasiga ko‘ra (1983) individlar ta’limni afzal ko‘rishlari va kuchli tomonlari bilan farqlanadilar. Bilim va tasodifni birlashtirgan o‘yinlar kinestetik, vizual va eshitish qobiliyatiga ega o‘quvchilarni o‘ziga jalb qilishi va o‘rganishning turli xil yo‘llarini taklif qilishi mumkin.

Ta’limiy bilim va tasodifga asoslangan o‘yinlarning afzalliklari ko‘p bo‘lsa-da, inobatga olish kerak bo‘lgan ba’zi kamchiliklari ham mavjud.

- Tasodif va bilim o‘rtasidagi to‘g‘ri muvozanatni topish bu kabi o‘yinlarni yaratishdagi asosiy muammolardan biridir. Agar o‘yin tasodifiy elementlar ya’ni bilimga asoslanmagan shartlar, savollar yoki yutuqli va jarimali materiallarga asoslangan bo‘lsa, u o‘zining ta’lim maqsadlariga putur yetkazishi ehtimoldan holi emas. Boshqa tomondan, agar u faqat bilimga urg‘u bersa, o‘yinlarni jozibador qiladigan faollik elementi bo‘lmasligi mumkin. Mazmunli o‘quv tajribasini yaratish uchun pedagoglar ushbu komponentlarni qanday qo‘shish haqida har tomonlama o‘ylashlari, buning uchun esa o‘quvchilarning bilim darajasi, qiziqishlarini hisobga olishlari lozim.

#### **➤ Bilimlarni baholash**

O‘qituvchilar «bilim va omad» ga asoslangan o‘yinlarning samaradorligini baholashda ma’lum qiyinchiliklariga uchrashi mumkinligi o‘yin paytida sodir bo‘ladigan o‘zlashtirish an’anaviy baholash usullari bilan yetarli darajada qamrab olinmasligi bilan izohlanadi. O‘qituvchilar o‘yinga asoslangan ta’limning o‘ziga xos xususiyatlarini hisobga olgan holda baholashning yangi yondashuvlarini yaratishlari kerak. Tengdoshlar taqrizlari, o‘z-o‘zini baholash va shakllantiruvchi baholar bunga misol bo‘la oladi. Ya’ni o‘quvchilar bir-birlarining harakatlari, topshiriqni bajara olishlari, qanchalik kamchiliklarga yo‘l qo‘yishlari va mavzuni o‘zlashtirganlik darajalarini o‘qituvchi tomonidan tuzilgan aniq kategoriyalarga asoslangan rubrika yoki taqrizlar asosida baholash yanada samarali bo‘lishi va baholovchi o‘quvchining o‘zi uchun ham kerakli xulosalarni chiqarishiga imkon yaratadi.

#### **➤ Resurslarning mavjudligi**

Oliy ta’lim mashg‘ulotlarida ushbu innovatsion o‘yinlarni amalga oshirish uchun ko‘proq vaqt, tajriba va izlanish lozim. Bu kabi resurslar internet tarmoqlari, xalqaro

oliy ta'lim online resurslari, online kutubxonalar, xorijiy top universitet axborot manbalarida ko'p uchraydi va aynan kurs, bilim Daraja va yoshga asoslangan holda kategoriyalarga joylashtirilgan. Ammo har bir o'quvchi, har bir guruh- individualdir, shuning uchun tayyor materiallarni o'qitish kontekstiga moslashtirish o'qituvchidan alohida mahorat va mehnatni talab qiladi

Ta'limiy o'yinlar omadga asoslangan elementlarni o'z ichiga olgan taqdirda ham o'zining tarbiyaviy ahamiyatini saqlab qolishi mumkin. Bu yondashuv o'quvchilarning qiyinchiliklarga moslashish va tiklanish qobiliyatini rivojlantirish orqali ta'lim sifatini yaxshilaydi. Bilimlarni tasodif elementlari bilan birlashtirgan o'yinlar o'quvchilarni hamma narsani nazorat qila olmaydigan kutilmagan vaziyatlarni boshqarishga o'rgatadi. Tasodifiy elementlarning mavjudligi faqatgina bilimlarga asoslangan natijalarga e'tiborni kamaytirib, muvaffaqiyatga erishish nafaqat bilim balki tafakkur, tanqidir fikrlash hislatlariga ham bog'liq ekanligini ko'rsatib beradi.

Braunning (2017) ta'kidlashicha, "o'yin orqali takroriy ta'sir o'tkazish bilim va ko'nikmalarni mustahkamlashga yordam beradi."

Mashg'ulotlarga tasodifiy elementlarni qo'shish rag'batlantiruvchi omillarni oldindan aytib bo'lmasligi va hattoki oxirgi urinish ham muvaffaqiyatga olib kelishi mumkinligi bilan o'quvchilarni bilim darajasidan qat'iy nazar o'ziga qiziqtirib, mashg'ulotning oxirigacha ularning diqqatini saqlab tura oladi. Bu o'yinlar nafaqat o'zining ta'limiy ahamiyatini saqlab qoladi, balki shu bilan birga qiziqishlari va o'rganish jarayoni turli bo'lgan o'quvchilarni o'zining inkluziv yondashuvi bilan darsga jalb etadi. Dars mashg'ulotlarida tasodifiy elementlar va shartlarning ahamiyati ta'lim paradigmalari rivojlanib borgan sari ortib boradi, bu esa o'quv natijalari bilan bir qatorda o'quvchilarning faolligini oshirish uchun yangi istiqbollarni taqdim etadi.

### **Qo'llanilgan adabiyotlar:**

1. Barata, G., Gama, S., Xorxe, J., va Pimentel, M. (2013). Engagement and Learning with Game-Based Learning. Proceedings of the International Conference on Game-Based Learning, 1-10.
2. Brown, D. (2017). The Impact of Repeated Exposure in Game-Based Learning on Knowledge Retention. Journal of Educational Psychology, 59 (4), 431-445.
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification." Proceedings of the 2011 annual conference on Human Factors in Computing Systems, 1-10.
4. Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences.
5. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in the Schools, 20 (3-4), 1-23.
6. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). \*Gamifikatsiya ish beradimi?--gamifikatsiya bo'yicha empirik tadqiqotlarning adabiy sharhi.\* 2014-yil 47- Gavayi xalqaro konferensiyasi.
7. Guzaloy Asqarovna Sobirova & Madina Khaydarovna Boboyeva, Analysis of the use of Prepositions in English-Uzbek Translations. AMERICAN Journal of Library and Information Science Innovation. Volume 2, Issue 11, 2024 ISSN (E): 2993-2777.
8. G. A. Sobirova, & S. M. Topilova, CULTURAL LAYER OF A WORD: CONNOTATION AND DENOTATION. 2024. <https://worldlyjournals.com>.