

**TA'LIMDA YOSHLARNI ERKIN ISHLASH FAOLLIGINI
BOSHQARISHDA PEDAGOG MAHORATI**

RAJABOV SARDOR ERKINOVICH

OSIYO XALQARO UNIVERSITETI 2-BOSQICH MAGISTRI.

KIRISH. Pedagogikaga oid adabiyotlarda pedagogik o'yin degan tushuncha mavjud. Pedagogik jarayonni tashkil etishning bir qator metodlari va usullari hamda turli shakldagi pedagogik o'yinlar —O'yinli pedagogik texnologiyani tashkil etadi. Pedagogik o'yinda ta'limning pedagogik maqsadlari aniq qilib qo'yiladi. Pedagogik o'yinlar asosida talabalarning o'quv faoliyatiga yo'llovchi o'yinli usullar va vaziyatlarni vujudga keltirish yotadi. G.K.Selevko tomonidan pedagogik o'yinlar tasnifi va uni amalga oshirishning asosiy yo'nalishlari ishlab chiqilganini e'tirof etmay bo'lmaydi. Olimning fikriga ko'ra, pedagogik o'yinlar quyidagi asosiy yo'nalishlarda bo'ladi: - didaktik maqsad o'yinli vazifa shaklida qo'yiladi; - o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; - o'quv materialidan o'yin vositasi sifatida foydalaniladi; - o'quv jarayoniga didaktik vazifa o'yinga aylantirilganda musobaqalashish unsurlari kiritiladi; - didaktik vazifalarning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijalari bilan bo'linadi. Pedagogik o'yinlar faoliyat turlari, pedagogik jarayon xarakteri, o'yin metodikasi, soha xususiyati, o'yin muhiti bo'yicha tasnif qilingan. Oliy Oliy ta'lim amaliyotida tadbirkorlik o'yinlariga alohida ahamiyat beriladi. Tadbirkorlik o'yinlari nazariyasi umuman boshqa o'yin faoliyati nazariyasi bilan bevosita bog'langan. Tadbirkorlik o'yinlarini mashhur psixologlar L.S.Vigotskiy, A.N.Leontev, N.Y.Galperin va boshqalarning ishlarida nazariy jihardan asoslangan. Ta'lim jarayonida bilim, ko'nikma va malakalarning shakllanganlik darajasini nazorat qilish ham alohida ahamiyatga ega. Shu xususda, o'yin orqali og'zaki savol-javob usuli an'anaviy usullardan biri hisoblanadi. Og'zaki savol-javob orqali tashkil qilingan o'yin texnologiyasi talabalarni hozir javoblikka tayyorlaydi. Og'zaki savol-javob orqali tashkil qilingan o'yin yakka va yopasiga so'rash tariqasida amalga oshiriladi.

Yakka talabadan so'ralganda pedagog talabaga savol beradi, uning javoblaridan talaba materialini qanchalik o'zlashtirganligi ma'lum bo'ladi. Butun guruh yoppasiga so'ralganda, pedagog o'zaro mantiqiy bog'langan savollarni tanlaydi va ularni butun guruh talabalariga tashlaydi. Bunday holatda talabalarning javob berishga faolligi aniqlanadi. Og'zaki savol-javob talabalarni so'zamollikka, aniq so'zlar ishlatib, mantiqiy javob axtarishga, shakllangan bilimni so'zlarda ifodalashga o'rgatadi hamda og'zaki nutq madaniyatini o'stiradi. Pedagogning vazifasi, talabalar nutqidagi ba'zi nuqsonlarni ustalik bilan talabaning izzat-nafsiga daxl qilmasdan, kamsitishlarsiz to'g'rilashdan iborat. Bu o'yin turi talabalarda nutq o'stirish mezonini tarbiyalash turiga kiradi.

Metodik ko'rsatmalarda metodologiya masalalari va pedagogik o'yinlar nazariyasiga katta e'tibor berilgan. Pedagogik o'yinli, munozarali, muammoli masalalarni yechish amaliy mashg'ulotlarda har bir mavzu bo'yicha o'yin texnologiyalar asosida adabiyotlarda manbalar taklif etiladi. Biz talabalarga o'yin mashg'ulotlarini bajarishdan oldin quyidagi amallarni bajarishni tavsiya etamiz: • mavzu yuzasidan zaruriy adabiyotlarni to'plash va ularni o'rganish; • fikrlab, o'ylab, o'yinning rejasini tuzish; • asosiy manbalarning to'g'riligiga ishonch hosil qilish; • adabiyotlarda ko'rib chiqilgan asoslarni taqqoslab ulardan umumiy va xususiylarini ajratish; • o'yinga tegishli ko'rgazmali qurollarni tayyorlash, shaxsiy kuzatishlar, tajriba va hayotiy mohirlikdan foydalanish. Ta'lim jarayonida o'tkaziladigan o'yinlar talabalarning nafaqat fanga nisbatan qiziqishini uyg'otadi, balki ularning milliy qadriyatlar va madaniy-meroslarimizdan foydalanishning asoslarini mukammal bilib olishga asos bo'ladi. Bu nazariya pedagogik texnologiyalar yordamida amalga oshiriladi. Tadqiqot metodologiyasi. Pedagogik texnologiya shakllar, metodlar, yo'llar, usullar, tarbiyaviy vositalarni, tanlab olish va joylashtirishni, aniqlovchi psixologik-pedagogik, ko'rsatmalarning majmuidan iborat .

Keyingi vaqtlarda pedagogikada tadqiqotning yangi yo'nalishini o'qitishning o'yin shakli qaror topa boshladi . Hozirgi zamon ta'lim amaliyoti uchun o'yin asosida qurilgan darslar, avvalo, o'quv jarayonini faollashtirish uchun muhimdir. O'yinli

vaziyatlar talabalarni shartli, qiziqarli, ovunchoqlik faoliyatiga jalb etadi. U mazmunida o'zlashtirayotgan bilimlar, malakalar va ko'nikmalarni mujassamlashtirilgan o'yinlar talabaning ruhiyatiga kuchli ta'sir etadi. O'yinlar bilim egallashda, emotsional ko'tarinki holatni yuzaga keltiradi. Ta'lim orqali o'qitish texnologiyasida pedagogning vazifalari quyidagilar: - aniq materialda illyustratsiya vaziyatlar yoki muammoli vaziyatlarni tanlab olish; - didaktik materiallar tanlash, har bir talaba uchun kartochka, topshiriqlar tuzish; - talabalarning kichik guruhini tanlash (3-4 kishilik guruh); - masala (muammo) qo'yish toki bunda guruhlar o'z nuqtai nazarini aytsin. - kutiladigan javoblar va e'tirozlarni o'ylash; - pedagogning doimo talabalarga o'z qiziqishini namoyon etishi; - talabalar bir necha guruhlariga bo'linib, guruhning har bir a'zosi o'z vazifalarini aniq bilishi kerak. o'yinning vaqti cheklangan bo'lishi, u yakunlangach esa o'yin natijalarini albatta ko'rishimiz mumkin. Ta'lim jarayonida talabalarning axborot texnologiyalaridan foydalanishga qiziqishlarini oshirish quyidagi muhim natijalarga olib keladi: O'quv-tarbiya jarayoni faollashgan, ta'lim samaradorligi oshadi; Axborotni turli shaklda (ovoz, matn, video, grafika, animatsiya, o'yin yordamida) berilishi talabalarning diqqatini tortadi, yuqori darajadagi ko'rgazmalilik talabalarda katta qiziqish uyg'otadi, mavzuning uzoq vaqt xotirada salanishini ta'minlaydi; Tabaqalashtirilgan va individuallashtirilgan ta'limni amalga oshirishga imkon beradi. O'quvchilarning intellekti bilan bog'liqlikda individuallashtirilgan tarzda o'quv materiallarini, o'quv topshiriqlarini taklif etish imkoniyati yuzaga keladi; Talaba dars davomida sust tinglovchidan faol ishtirokchiga muloqotga kirisha oladigan, hamkorga aylanadi; Mustaqil ta'lim olish imkoniyati, sohalari kengayadi, mustaqil ta'lim madaniyati rivojlanadi; Professor-pedagog tomonidan bajarilgan ko'pgina tashkiliy vazifalarni kompyuter yordamida amalga oshiriladi. Natijada vaqt tanqisligi muammosi sezilarli kamayadi. Pedagog darsda interfaol metodlarni qo'llab, individual, guruhiy va jamoaviy o'quv ishlarini olib boradi; Dars davomida bajarilishi lozim bo'lgan topshiriqlar soni keskin ortadi. Mashqlarni tanlash oddiydan murakkablik tamoyiliga asoslanadi; O'yinli texnologiyalar, rolli texnologiyalardan foydalanish

imkoniyati ortadi. O'yin ishtirokchilarining o'yin davomida o'zi o'ynagan rollariga baho berish, o'z-o'zini nazorat qilish imkoniyati tug'iladi. Shunday qilib, o'yinlarni, materiallarni, yangi bilimlarni egallashi, o'tilganlarni mustahkamlash, ijobiy qobiliyatlarni rivojlantirish kabi bir qator vazifalar o'z yechimini topadi.

REFERENCES

1. Hoshimov K va boshqalar. Pedagogika tarixi //Pedagogika oliy o.,uv yurtlari va dorilfununlar talabalari uchun O.,quv qo'llanma. - Toshkent, O.,qtuvchi, 1996, - 301-bet.
2. Mahkamov U, Tillaboeva N, Tillaboeva SH. Pedagogik mahorat. O'quv qo'llanma. T.: 2003 y