



UO'K: 378:373.2:37,01

**BO'LAJAK TARBIYACHILARNI KASBIY FAOLIYATGA TAYYORLASHDA O'YIN
TEKNOLOGIYASINING FAOLLASHTIRUVCHI OMILLARI****АКТИВИЗИРУЮЩИЕ ФАКТОРЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ
БУДУЩИХ ВОСПИТАТЕЛЕЙ К ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ****ACTIVATING FACTORS OF GAME TECHNOLOGY IN PREPARING FUTURE
EDUCATORS FOR PROFESSIONAL ACTIVITIES****Xallokova Maksudaxon Ergashevna** 

Farg'ona davlat universiteti, Pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), v/b dotsent

Annotatsiya

Maqolada oliy ta'lim muassasalarida tahsil oluvchi bo'lajak tarbiyachilarni kasbiy faoliyatga tayyorlashda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning afzalliklari va ustuvor jihatlari ilmiy yondashuvlar asosida o'rganilgan. Mavzuni tanlashdan maqsad maktabgacha ta'lim yo'nalishi talabalarini kasbiy faoliyatga samarali tayyorlash orqali ularni kelajakda bolalarga sifatli ta'limni tashkil eta olish qobiliyatlarini rivojlantirishdir. Maktabgacha yoshdagi bolaning yetakchi faoliyati o'yin sifatida qaralib, bo'lajak tarbiyachilarda mazkur kompetensiyani rivojlantirish orqali kelgusida bolalar faoliyatini tashkil etish bo'yicha samarali yondashuvlarni qo'llay olish ko'nikmasini shakllantirishga e'tibor qaratiladi. Mazkur vazifalarni amalga oshirishda o'yin texnologiyalaridan foydalanish samarali natija ko'rsatadi. O'yinli ta'lim qiziqarli va aqliy zo'riqishsiz faoliyat sanaladi. Oliy ta'lim muassasalarida ta'limning ushbu yondashuviga kam e'tibor berilishini nazarda tutgan holda maktabgacha ta'lim yo'nalishlari talabalar o'quv tizimida bu yo'nalishdan foydalanish mutaxassislik mazmunini tushunishda eng maqbul yo'l sanaladi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatmoqdaki, dars (ma'ruza, amaliy, seminar) mashg'ulotlarida o'yinli texnologiyalardan foydalanish bo'lajak maktabgacha ta'lim tarbiyachisini kasbiy faoliyatga to'laqonli tayyorlash imkonini bera oladi. Shuning uchun maqolada xulosa o'rnida oliy ta'limda mashg'ulotlarni o'yinli texnologiyalari asosida tashkil qilish zaruriyati ustuvor vazifa sifatida beriladi.

Аннотация

В статье рассмотрены преимущества и приоритеты использования игровых технологий при подготовке будущих педагогов, обучающихся в высших учебных заведениях, к профессиональной деятельности на основе научных подходов. Целью выбора темы является развитие умений учащихся дошкольного образовательного направления эффективно готовить их к профессиональной деятельности, уметь организовать качественное образование детей в будущем. Ведущая деятельность дошкольника рассматривается как игра и направлена на формирование у будущих воспитателей умения применять эффективные подходы к организации дальнейшей деятельности детей посредством развития данной компетенции. Эффективный результат показывает использование игровых технологий при выполнении поставленных задач. Игровое обучение считается увлекательным и не напрягающим умственным занятием. Ввиду того, что этому подходу к обучению в высших учебных заведениях уделяется мало внимания, использование этого направления в системе образования учащихся дошкольных образовательных направлений является оптимальным способом понимания содержания специальности. Результаты исследования показывают, что использование игровых технологий в урочной (лекционной, практической, семинарной) деятельности может дать возможность полноценно подготовить будущего воспитателя дошкольного образования к профессиональной деятельности. Поэтому вместо заключения в статье в качестве приоритетной задачи дается необходимость организации обучения в высшем образовании на основе игровых технологий.

Abstract

The article explores the benefits and priorities of using game technologies in the preparation of future educators studying in higher education institutions for professional activities on the basis of scientific approaches. The purpose of choosing a topic is to develop the ability of students of the preschool educational direction to organize quality education for children in the future by effectively preparing them for professional activities. The leading activity of a preschool child is considered as a game, focusing on the formation of the skills of future educators to be able to apply effective approaches to the organization of children's activities in the future through the development of this competence. The use of gaming technologies in the implementation of these tasks shows an effective result. Playful education is considered an activity that is fun and without mental strain. The use of this direction in the educational system of students of preschool educational directions, provided that little attention is paid to this approach of education in higher educational institutions, is considered the most optimal way in understanding the content of the specialty. The results of the study show that the use of gaming technologies in lesson (lecture, practical, seminar) classes can make it possible to fully prepare the future

PEDAGOGIKA

preschool educator for professional activities. Therefore, instead of the conclusion in the article, the need to organize training in higher education on the basis of Game Technologies is given as a priority.

Kalit so'zlar: O'yinli faoliyatlar, texnologiya, tadbirkorlik o'yinlari, imitatsion, operatsion, sotsiodramma va didaktik o'yinlar, evristik yondashuv

Ключевые слова: Игровая деятельность, технология, предпринимательские игры, имитационные, операционные, социодрама и дидактические игры, эвристический подход

Key words: Playful activities, technology, entrepreneurial games, imitation, operational, sociodrama and didactic games, heuristic approach

KIRISH

Maktabgacha ta'lim uzluksiz ta'lim tizimining birinchi bo'g'ini sanalganligi bois oliy ma'lumotli mutaxassislar yetishmovchiligi yuqori darajalarni ko'rsatmoqda. Shuning uchun mamalakatimizda so'nggi yillarda ta'limning mazkur bo'g'ini uchun yetuk kadrlarni tayyorlash ustuvor vazifalardan biriga aylangan. Oliy ta'lim muassasalarida tahsil olayotgan bo'lajak tarbiyachilarni o'z sohasining chinakam bilimdoniga aylantirish oliy ta'lim professor-o'qituvchilari oldiga muhim va murakkab mas'uliyatni yuklaydi.

Maktabgacha davr bolalar uchun o'yinli faoliyatlar davri bo'lganligi sababli tarbiyachi-pedagoglar bolalarning o'yinli ta'limiy faoliyatlarini tashkil etish, uning yoshga bog'liq xususiyatlarini hisobga olish va umuman o'yin pedagogikasidan yaxshi xabardor bo'lishliklari talab etiladi. Bo'lajak tarbiyachilarni o'yinli ta'limiy faoliyatga tayyorlashda talabalar o'quv faoliyatiga o'yili texnologiyalarni joriy etish bu borada to'g'ri yondashuv hisoblanadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

O'yin inson faoliyatining mehnat va o'quv turlari bilan bir qatorda turadi va mavjudlikning muhim sharti hisoblanadi.

Ta'rifi: o'yin-bu ijtimoiy tajribani o'zlashtirishga va yaratishga qaratilgan vaziyatlar sharoitidagi faoliyat turi bo'lib, hatti-harakat ustidan o'zini o'zi boshqarish yuzaga keladi va takomillashadi(Selevko G.K.). Jarayon sifatida o'yin tuzilmasi G.K.Selevko ta'biricha quyidagilarni qamrab oladi:

- o'ynash uchun olingan rollar;
- bu rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yin harakatlari;
- predmetlarni, ya'ni haqiqiy narsalarni shartli, o'yin narsalari o'rnida qo'llash;
- o'yinda ishtirok etuvchilarning real o'zaro munosabatlari;
- (o'yinda shartli ravishda yaratilgan syujet (mavhum) — ijro sohasi

O'yin-psixogen xulq shakli, ya'ni shaxs tabiatidan kelib chiqadigan ichki mavjud bo'lgan fe'l-atvor ko'rinishidir(D.N.Uznadze).

O'yin-bolaning "ichki ijtimoiylashuvi" fazosi, ijtimoiy ustanovkalarni egallash vositasi(L.G.Vigotskiy).

O'yin-tasavvurlashda shaxs erkinligi, "amalga oshmaydigan qiziqishlarni xayoliy joriy etish"(A.N.Leontyev).

O'yinda faqat o'z xususiy va ichki mazmuni bo'yicha individ uchun ahamiyatli maqsad kasb etgan harakat amalga oshadi.O'yin faoliyatining asosiy o'ziga xosligi ham ana shunda uning asosiy jozibaligi ham ana shunda (S.L.Rubinshteyn).

Didaktik o'yin-bu mohiyatan o'zida muayyan motivatsiyani, o'quvchilarning biluv faoliyati tuzilmasini va o'zlashtirishning boshqarish tizimini egallagan yaxlit didaktik jarayondir (V.P.Bespalko)

O'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini talabalarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil yetadi. O'yin olimlar tadqiqotlariga ko'ra mehnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. [1]

MUHOKAMALAR

Pedagogik o'yinlar o'yin ijodiyiligi bilan ajralib turadi. U mumkin qadar boy, faol xarakteriga - «ijod maydoni»ga ega bo'ladi. O'yin uchun hissiy ko'tarinkilik xosdir. U o'zaro kurash, musobaqalashish, raqobat shaklida namoyon bo'ladi.

O'yinning o'yin mazmunini aks ettiruvchi, uni rivojlantirishning mantiqiy va vaqtincha izchilligini ko'zda tutgan bevosita tegishli va unga nisbiy aloqador qoidalari bo'lishini ko'rsatadilar.[2]

O'yindan tushunchalar, mavzu va hatto o'quv predmeti bo'limini o'zlashtirishda o'qitish metodi va mustaqil texnologiya sifatida foydalaniladi.

O'yin bilish va uning bir qismi (kirish, mustahkamlash, mashq, nazorat) tarzida tashkil etiladi.

O'yinlar turli maqsadlarga yo'naltirilgan bo'ladi. Ular didaktik, tarbiyaviy, faoliyatni rivojlantiruvchi va ijtimoiylashuv maqsadlarida qo'llaniladi.

O'yinning didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish faoliyati, amaliy faoliyatda bilim, malaka va ko'nikmalarni qo'llash, umumta'lim malaka va ko'nikmalarini rivojlantirish, mehnat ko'nikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan bo'ladi.

O'yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar, ma'naviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi.

Faoliyatni rivojlantiruvchi o'yinlar diqqat, xotira, nutq, tafakkur, qiyoslash malakasi, chog'ishtirish, o'xshashini topish, faraz, xayol, ijodiy qobiliyat, empatiya, refleksiya, optimal yechimni topa olish, o'quv faoliyatni motivatsiyalashni rivojlantirishga qaratilgan bo'ladi.

Ijtimoiylashuv o'yinlari jamiyatning me'yorlari va qadriyatlariga jalb qilinish, muhit sharoitlariga ko'nikish, ehtirolarni nazorat qilish, o'z-o'zini boshqarish, muloqotga o'rgatish hamda psixoterapiyani nazarda tutadi.

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 texnologiyalar»ni tashkil etadi.

Pedagogik o'yinda ta'limning pedagogik maqsadlari aniq qilib qo'yiladi. Pedagogik o'yinlar asosida talabalarni o'quv faoliyatiga yo'llovchi o'yinli usullar va vaziyatlarni vujudga keltirish yotadi.

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 aylantirilgan tarzda musobaqalashish unsurlari

kiritiladi;

- didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijalari bilan boglanadi.

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'yini yangi texnologiya sifatida mohiyatan quyidagilarni bildiradi:

- ishlab chiqarish imitatsion modeli sifatida taqdim etilgan o'quv material mazmunining izchilligi;

- o'yinli o'quv modelida kelgusidagi kasbiy faoliyati tarkibiy qismlarini yaratish;
- o'quv jarayoni tarzini bilimlarga ehtiyojlarni tug'dirish va ularni amalda qo'llashning real

sharoitlariga yaqinlashtirish;

- o'zining ta'limiy va tarbiyaviy samaradorligi yig'indisi;
- o'yinni olib boruvchi o'qituvchining talabalar faoliyatini tashkil etish va boshqarishidan talabalarning o'z xatti-harakatlarini tashkil etish va boshqarishga o'tishini ta'minlashi.

Tadbirkorlik o'yinini tayyorlashning sotsial-psixologik muammolariga quyidagilar kiradi:

- ishtirokchilarni tanlash;
- rollarni taqsimlash;
- o'yin rahbarini ijtimoiy-psixologik jihatdan tayyorlash;
- ijtimoiy psixologiya bo'yicha umumnazariy bilimlarni egallash;
- nazariy bilimlarini amalda qo'llay olish;
- shaxsiy tayyorgarlik.

Tadbirkorlik o'yinlarining didaktik funksiyalariga quyidagilar kiradi:

- talabalarda aqliy faoliyat usullarining shakllanishi;
- bilimlarni mustahkamlash va qo'llash;
- o'quv jarayonida bo'lg'usi mutaxassisning faoliyati faqat o'rganish emas, balki uni bajarishga qaratilgan didaktik qoidalar ishlab chiqishdan iborat bo'lishi;

➤ talabalar o'quv-bilish faoliyatining bo'lg'usi kasbiy faoliyati, xarakteri va tuzilmasiga maksimal darajada yaqinlashib berishi.[3]

Tadbirkorlik o'yinlarining bir necha modifikatsiyalari mavjud bo'lib, bo'lajak tarbiyachilarni kasbiy faoliyatga tayyorlashda ulardan quyidagicha yondashuvlar asosida foydalanish mumkin:

Imitatsion o'yinlar. Bunday o'yinlardan MTTdagi turli faoliyatlar mazmunini sahnalashtirish (pedagogik kengash, kuzatuv kengash, ishlab chiqarish yig'ilishi) faoliyati andoza qilinadi. Voqealar, pedagoglarning biror faoliyati (ish rejani muhokama qilish, suhbatlar o'tkazish va b.); faoliyat holati va shartlari andoza qilib olinishi ham mumkin. Senariyda bunday o'yin tuzilmasi to'la yozib chiqiladi va imitatsiya qilinadigan faoliyatlar va jarayonlar belgilanadi.

Operatsion (voqeiy) o'yinlar. Bunday o'yinlarda aniq o'ziga xos voqea-hodisaning bajarilishi mashq qilinadi. Operatsion o'yinlar ish jarayoniga xos modellashtiriladi.

Rol ijro etish o'yinlari. Unda konkret shaxsning xulqi, xatti-harakati, o'z vazifalari va majburiyatlarini bajarilish taktikasi mashq qilinadi.

Tadbirkorlik teatri. Bunda qandaydir vaziyat va undagi kishining xulqi o'ynaladi. Bu o'yinning asosiy vazifasi turli holatlarda mo'ljalni to'g'ri baholay olishni o'rgatish, o'zining xulqiga to'g'ri baho berish, boshqa kishilarning imkoniyatlarini baholay olish va ular bilan muloqot o'rnatishga o'rgatishdir.

Psixodrama va sotsiodrama. Bu ham o'ziga xos «teatr», lekin ijtimoiy psixologik maqsadni ko'zlaydi: Uning asosiy maqsadi jamoada vaziyatni his qila olish, boshqa kishining holatini o'zgartirish va unga baho berish, u bilan samarali muloqotga kirisha olishni shakllantirish hisoblanadi.

NATIJALAR

Oliy maktab muammolarining tadqiqotchilari quyidagi tadbirkorlik va evristik o'yin turlarini farqlaydilar:

1. Mutaxassislar orasida o'z vazifalarini, dasturlar va rollarini taqsim qilish asosidagi tadbirkorlik va evristik o'yinlar. Bunday mutaxassislar sirasiga quyidagilar kiradi:

- kelgusida ishlash kutilayotgan muassasada faol ijodiy ishlovchilarni va ularni ishlab chiqishda, aniqlash bilan band bo'lgan «vazifa tadqiqotchilari»;
- ijodiy guruhdagi barcha ishtirokchilarning faolligi sathida shu guruhning o'ziga xos katalizatorlik vazifasini bajaruvchi «faollashtiruvchilar»;
- ilmiy muammoning yechimiga yordam beradigan yo'llar va betakror fikrlar taklif qiluvchi «g'oyalar ishlab chiquvchi» talabalar;
- g'oyalarning tug'ilishiga va ulaming boshqa ijodiy guruh a'zolari tomonidan idrok qilinishiga yordam beradigan «rezonator» (tarqatuvchi), talabalar;
- muammoni yechishning eng maqbul (optimal) variantini qayta ishlab chiqish va topish bilan band bo'lgan «nazoratchi» talabalar.

2. Ijodiy faoliyatning biror bosqichida muayyan strategiya, taktika va metodlarni qo'llash malakasini shakllantirishga qaratilgan tadbirkorlik va rol o'yinlari. Masalan, «Ilmiy-tadqiqot ishlarida ma'ruza, munozara» tarzidagi o'yin.

Bu o'yindagi asosiy rollar quyidagicha bo'lishi mumkin:

«Boshlovchilar» - o'qituvchi, ishlab chiqarish mutaxassisi;

«Peshqadamlar» - muhokama qilinadigan muammoning muayyan masalasi bo'yicha vaziyatni tasavvur qila oladigan ma'ruzachilar;

«Bezakchilar» - peshqadamlarning ma'ruzalari va chiqishlarini ko'rgazmali tasavvur etishlari va tushuntirishlarini ta'minlovchi o'yin ishtirokchilari.

«Assistentlar» peshqadamlar yordamchilari bo'lib, ular peshqadamlarga va opponentlarga ko'rgazmali chiqishlariga yordam beruvchi o'yin ishtirokchilari.

«Rasmiy opponentlar» - peshqadamlarning maruzasi va boshqa materiallar bo'yicha rasmiy tanqidiy ruhda chiqish qiluvchilar;

«Norasmiy opponentlar» - muammo bo'yicha guruh bo'lib yoki mustaqil ilmiy-tadqiqot olib boruvchi barcha boshqa talabalar - o'yin ishtirokchilari;

«Chalqituvchilar» - korxonada yoki ilmiy muassasada qo'shimcha salbiy hodisa, faktlarni bayon qilish asosida o'yin ishtirokchilarning faolligiga sabab bo'ladigan savollar qo'yishi lozim bo'lgan o'yin ishtirokchilari. Korxonada yoki ilmiy muassasa mutaxassislari, oliy o'quv yurti o'qituvchilari, ilmiy xodimlari, aspirant, talabalar bu «vazifa»ni bajarishlari mumkin.

«Registratorlar» - munozaralarni yozib oluvchi o'yin ishtirokchilari;

«Ekspertlar» - ma'ruza muhokamasidagi chiqishlar va yechimning guruh bo'lib qabul qilinishi bo'yicha obektiv baho beruvchi o'yin ishtirokchilari. Bu vazifada korxonalar va ilmiy muassasalar mutaxassislari, oliy o'quv yurti o'qituvchilari va ilmiy xodimlari, aspirant va talabalar qatnashishlari mumkin. Bunday o'yinlarda quyidagi asosiy vazifalar hal qilinadi:

- bo'lg'usi mutaxassisni axborotlar almashishga o'rgatish;
- ularda o'z nuqtai nazarlarini asoslash va himoya qilish, boshqa kishilarning g'oyalariga kirib bora olish, guruh bo'lib yechim qabul qila olish malakasini shakllantirish.

O'yin-munozaralar muayyan muammo bo'yicha bahslar tashkil etilishini ko'zda tutadi. Bahs munozara borishining turli variantlari mavjud:

Evristik yondashuvda tomonlardan biri muammoning yechimi bo'yicha o'zining yondashuvini qabul qilishga urinmasdan ishtirokchilarning fikridagi ijobiy usullarni ko'rishga intilgan holda bahs ishtirokchilarini o'zining nuqtai nazariga og'dirib oladi.

Mantiqiy yondashuvdagi bahsga o'ta mustahkam mantiqiy tahlil va dalil-isbotlar xarakterli bo'lib, uning vositasida ishtirokchilar yakuniy xulosalarga keladilar.

So'fiyona yondashuv. Unda tomonlardan biri o'z raqibini donolik qilib mag'lub qilishi ham mumkin.

Avtoritar yondashuv. Unda tomonlardan biri o'zining obro'sidan foydalanib, o'z nuqtai nazarini o'tkazishi mumkin.

Tanqidiy yondashuv. Bahs ishtirokchilaridan ba'zilari o'z raqibining faqat kamchiligi, kuchsiz o'rni va mavqeiga diqqatni jalb qiladi va, aksincha, raqibining fikridagi ijobiy usullarni ko'rishga intilmaydi va muammoning yechimi bo'yicha o'z takliflarini ham bera olmaydi.

Dogmatik yondashuv. Unda tomonlardan biri bahsni haqiqatni o'z manfaati uchun o'zining shaxsiy maqsadlariga muvofiq keladigan tomonga boshlab ketadi.

Pragmatik yondashuv. Ishtirok etuvchilardan biri va har bir tomon faqatgina haqiqatni o'rnatish uchun bahs yuritmaydi, balki undan o'zlarining yashirin va bahs ishtirokchilariga ma'lum bo'lmagan amaliy manfaatlariga burish uchun foydalanadi.[4]

XULOSA

Maktabgacha ta'lim tashkilotlari uchun yetuk bilim va kasbiy layoqatga ega bo'lgan kadrlarni tayyorlash oliy ta'lim muassasalari oldida turgan muhim mas'uliyat hisoblanadi. Ushbu vazifani to'laqonli amalga oshirishda ta'lim texnologiyalardan moslashtirilgan variantlarda foydalanish orqali samarali natijalarga erishish mumkin. Mamlakatimiz prezidenti Sh.Mirziyoyev tomonidan maktabgacha ta'lim tashkilotlari pedagoglari mavqeyi yuksak darajada oshirilib borilmoqda. Xususan, O'zbekiston Respublikasi Prezidenti tomonidan 26.05.2023 yilda qabul qilingan "Maktabgacha va maktab ta'limi vazirligi hamda uning tizimidagi tashkilotlar faoliyatini samarali tashkil etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PF-79-sonli farmoni mazkur islohotlarning yangi bosqichini boshlab berdi. Pedagoglarni kasbiy sertifikatlash asosida ularning doimiy kasbiy rivojlanishlarini ta'minlash va tizimda tub burilishlarni vujudga keltirish mumkin.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Ishmuhamedov R., Abduqodirov A., Pardaev A. "Ta'limda innovatsion texnologiyalar" .T.:2008. B-27,28.
2. Bondarevskaya E.V. Talabalarga yo'naltirilgan ta'lim nazariyasi va amaliyoti. - Rostov-na-Donu: Rostov pedagogika universiteti nashriyoti, 2000.-352 p.
3. Ochilov M. Yangi pedagogik texnologiyalar. Qarshi: "Nasaf" 2000 yil. 76 b.
4. Lichnostno-orientirovannoe obucheniye// http://pedsovet.org/component/option,cornmtree/task,vie_wi_mk/link_id.4744/Itemid.118.