

МАЛАКА ОШИРИШДАГИ ЎҚИТУВЧИЛАРНИНГ КАСБИЙ КОМПЕТЕНТЛИК МЕЗОНЛАРИНИ ЎЙИН ТЕХНОЛОГИЯЛАР ОРҚАЛИ ТАРБИЯЛАШНИНГ ЎЗИГА ХОСЛИГИ

*С.Н.Саидмурадова Термиз давлат университети
мустақил изланувчиси, Сурхондарё вилояти ФВБ,
ҲФХЎМ услубчи-ўқитувчиси*

Аннотация: Ушбу мақолада малака оширишдаги ўқитувчиларнинг касбий компетентлик мезонларини тарбиялашда ўйин технологияларининг аҳамияти, ўйин технологияларининг функциялари, педагогик ва ташаббускор ўйинлар ва уларнинг ўқитувчи касбий фаолиятида тутган ўрни, ўқитувчининг коммуникатив, умуммаданий, шахсий ва умумкасбий мезонларини тарбиялашда ўйин технологияларининг аҳамияти тўғрисида маълумотлар келтирилган.

Калит сўзлар: касбий компетентлик, ўйин технологиялари, педагогик ўйинлар, ташаббускор ўйинлар, касбий компетентлик мезонлари, ўқитувчи маданияти, коммуникатив мезон.

Аннотация: В данной статье представлена информация о роли игровых технологий в развитии профессиональной компетентности педагогов, функциях игровых технологий, педагогических и инициативных игр и их роли в профессиональной карьере педагогов, значении игровых технологий в воспитании педагогических навыков. коммуникативные, культурные, личные и профессиональные навыки.

Ключевые слова: профессиональная компетентность, игровые технологии, педагогические игры, инициативные игры, критерии профессиональной компетентности, культура педагога, коммуникативные критерии.

Abstract: This article provides information on the role of game technology in the development of professional competence of teachers, the functions of game technology, pedagogical and initiative games and their role in the professional career of teachers, the importance of game technology in educating teachers' communicative, cultural, personal and professional skills.

Keywords: professional competence, game technologies, pedagogical games, initiative games, criteria of professional competence, teacher culture, communicative criteria.

Ўқитишнинг фаол технологилари – бу таълим олувчиларнинг (ўқитувчиларнинг) ўқув материалларини ўзлаштиришдаги жараёнларда фаол билишга оид ва амалий фаолиятга ундайдиган технологиялардир. Малака

оширишдаги ўқитувчиларнинг билишга оид фаолияти янги маълумотларни ўзлаштиришга бўлган интилиш, қизиқиш, шахсий ва жамоавий топшириқларни бажаришга интилиш, атрофдагиларнинг(бошқа ўқитувчиларнинг) фаолиятига интеллектуал-эмоционал жавоб беришни англатади. Малака оширишдаги ўқитувчиларнинг касбий компетентлик мезонларини тарбиялашда ўйин технологиялари алоҳида аҳамият касб этади.

С.Л.Шмакованинг фикрича, ўйин педагогик маданият феномени сифатида қуйидаги асосий функцияларни бажаради:

1. *Ижтимоийлашув функцияси.* Ўйин – малака оширишдаги ўқитувчиларнинг жамоавий муносабатлар тизимига кириши ҳамда маданий қадриятларни ўзлаштиришнинг кучли воситасидир.

2.*Миллатлараро коммуникация функцияси.* Ўйин ўқитувчиларга умуминсоний қадриятларни, турли миллатлар намоёндаларининг маданиятини ўзлаштириш имконини беради, чунки “ўйин миллий бўлиши билан бир қаторда, миллатлараро, умуминсоний ҳамдир”.

3. *Шахснинг ўйиндаги ўз-ўзини реаллаштириш функцияси* “инсоният амалиётидаги полигон” сифатидадир. Ўйин бир томондан ўқитувчининг амалий фаолиятидаги аниқ ҳаётий қийинчиликларни енгиш лойиҳасини куриш ва текшириш имконини берса, бошқа томондан тажрибасидаги камчиликларини аниқлаш имконини беради.

4. *Ўйиннинг коммуникатив функцияси* шундан иборатки, ўйин коммуникатив фаолият бўлиб, ўқитувчига шахснинг мураккаб коммуникациялар тизими реал контекстига кириш имконини беради.

5. *Ўйиннинг диагностик функцияси.* Ўйин “Ўз-ўзини намоён этиш” майдони бўлиб, бу ерда ўқитувчи ўз кучини, эркин хатти-харакатлар имкониятини текшириб, ўз-ўзини ифода этади.

6. *Ўйиннинг терапевтик функцияси* шундаки, ўқитувчиларнинг мулоқотда, касбий фаолиятида ва хулқ-атворида юзага келадиган турли қийинчиликларни бартараф этиш воситаси сифатида фойдаланишидир.

7. *Коррекцияловчи функцияси* – ўқитувчининг касбий сифатлари кўрсаткичларидаги ижобий ўзгаришларни киритишда ўз аксини топади.

Педагогик ўйинлар – педагогик жараёни ташкиллаштириш методи ва усулларининг кенг қамровли гуруҳи. Педагогик ўйиннинг оддий ўйин технологияларидан фарқи, ўқитиш ва тарбиялашнинг аниқ қўйилган мақсади ҳамда унга мувофиқ келувчи асосланадиган, аниқ бир кўринишда тавсифланадиган, ўқув ва билишга оид йўналган педагогик натижалар каби аҳамиятли белгиларга эгаллидир.

Ташаббускор (иммитацион) ўйинлар – комплекс вазифаларни ечиш учун фойдаланилади. Янги маълумотларни ўзлаштириш, маълумотларни мустаҳкамлаш, ижодий қобилиятларни ривожлантириш, умумий ўқув малакаларини тарбиялаш малака оширишдаги ўқитувчиларга ўқув материалларини ҳар томонлама ўрганиш имконини беради.

Ташаббускор (иммитацион) ўйинлар – квазипрофессионал фаолиятнинг етакчи шаклларида хисобланади. Шунингдек, ташаббускор (иммитацион) ўйинлар касбий фаолиятнинг ижтимоий ва предметли мазмун-моҳиятини яратиш ҳамда касбий фаолият учун тегишли бўлган муносабатлар тизимини моделлаштириш шакли ҳамдир. Бундай ўйин турларида ўқитувчилар ўртасидаги ўзаро ҳамкорликдаги фаолият шароитида ҳар бир ўқитувчида мутахассисга лойиқ бўлган қадриятли йўналишлар ва установкалар, ижтимоий ўзаро таъсирлашув малакалари тарбияланади.

А.А. Вербицкий ташаббускор ўйинларнинг қуйидаги 6 та педагогик-психологик тамойилларини ажратиб кўрсатади:

1. Ишлаб чиқаришнинг аниқ динамикаси ва шартларини иммитацион моделлаштириш тамойили;
2. Касбий фаолият шакли ва мазмунининг ўйинли моделлаштириш тамойили;
3. Ҳамкорликдаги фаолият тамойили;
4. Диалогик мулоқот тамойили;
5. Ўйин фаолиятининг иккилик тамойили;
5. Иммитация моделининг муаммоли мазмуни тамойили ва уни ўйин фаолиятида қўллаш жараёни.

Ташаббускор ўйинлар қуйидаги педагогик функцияларни ҳақиқийлаштириш имконини беради:

- Ўқитувчиларда касбий фаолият динамикаси тўғрисида умумий ва яхлит тасаввурни тарбиялаш;
- Ўқитувчиларда предметли-касбий ҳамда ижтимоий тажрибани, шу қаторда шахсий ва ҳамкорликдаги қарорларни қабул қилиш тажрибасини орттириш;
- Касбий назарий ва амалий тафаккурни ривожлантириш;
- Билишга оид мотивацияни тарбиялаш, касбий мотивацияни орттириш шароитларини таъминлаш.

Ташаббускор ўйинларнинг тизимли схемасини қуйидагича акс эттириш мумкин (А.А.Вербицкий бўйича):

1-жадвал

Методик таъминот	Ўйин модели				Техник таъминот
	Ўйинли мақсад	Роллар комплекти ва ўйинчилар функцияси	Ўйин сценарийси	Ўйин қоидалари	
	Педагогик мақсад	Ўйин предмети	Ўйин иштирокчиларининг ўзаро таъсирлашуви график модели	Баҳолаш тизими	
И м м и т а ц и о н м о д е л ь					

Иммитацион модель – реалликнинг танланган бир қисмини акс эттиради ҳамда мутахассиснинг ўқув жараёнида касбий фаолиятининг предметли контекстини ўрнатади.

Ўйин модели – иштирокчилар бажарган ишини иммитацион модель билан тавсифлаш усули бўлиб, ўқитувчи касбий фаолиятининг ижтимоий контекстини ўрнатади.

Ўйиннинг мақсадлари мураккаб таркибий қисмларидан ҳисобланади. Педагогик ва ўйинли мақсадлар ўрнатилади (ўқитиш ва тарбиялаш мақсадлари, дидактик ва тарбияловчи). Ўйинли мақсадлар эмоционал фонга мос келувчи ўйинга бўлган мотивациясини яратиш учун керак бўлади. Бундай мақсадлар

қоидага мувофиқ педагогик мақсадларга эришиш воситаси сифатида бўйсинувчи хизмат ролини бажаради.

Ўйин предмети – бу ўйин иштирокчилари фаолиятининг предметиدير. Ўйин предмети ўқитувчи моделидан келиб чиққан ҳолда, ўрнатилади ҳамда ўзи билан ташаббускор ўйинларда яратиладиган (иммитацияланадиган) ва касбий-компетентлик хатти-харакатларни бажаришни талаб этадиган жараёнлар ва ҳодисалар рўйхатини намоён этади.

Ўйин сценарийсида муаммолилик, иккилик ҳамда ҳамкорликдаги фаолият тамойили акс этади. “Ўйин сценарийси” тушунчаси остида мавзу мазмунининг оғзаки ёки график кўринишдаги тавсифини англатадиган, ўйин иштирокчиларининг, ўқитувчининг ҳамда ўйин бошловчисининг хатти-харакатлари кетма-кетлигининг хусусияти ва тавсифи тушунилади. Сценарийда асосий босқичларга, операция ва қадамларга бўлинган ўйиннинг умумий кетма-кетлиги акс этади.

Иштирокчиларнинг ролли ўзаро таъсирининг график модели ўйин иштирокчиларининг миқдорий таркибини уларнинг иш функцияларини, гуруҳ ичидаги ва гуруҳлараро муносабатлар, уларнинг ҳар бир босқичидаги ўзаро таъсирининг тузилишини ифодалайди, ҳамда тингловчиларнинг ўйин муҳитини яратиш учун муҳим бўлган фазовий жойлашуви ҳақидаги тасаввурларни беради.

Ташаббускор ўйинларда баҳолаш тизими назорат қилиш ва ўз-ўзини назорат қилиш функциясини бажаради.

Хулоса ўрнида шуни айтиш жоиз, ўйин технологиялари малака оширишдаги ўқитувчилар касбий компетентлигининг нафақат коммуникатив мезонларини балки умуммаданий, шахсий ва умумкасбий мезонларини тарбиялашда ҳам муҳим аҳамият касб этиб, ушбу технологиялар орқали ўқитувчининг шахсий ҳам касбий ўзига хослиги шаклланади.

Фойдаланилган адабиётлар рўйхати:

1. Бегимкулов У.Ш. Педагогик таълимда замонавий ахборот технологияларини жорий этишнинг илмий-назарий асослари. Монография. -Т.: Фан, 2007.
2. Ишмухаммедов Р.Ж. “Инновацион технологиялар ёрдамида ўқитиш самарадорлигини ошириш йўллари”. Тошкент: 2000 й

3. Novak, P.. „The Growing Digital Divide: Implications for an Open Research Agenda.“ Understanding the Digital Economy: Data, Tools and Research. Ed. B. Kahin and E. Brynjolffson. Cambridge, MA: The MIT Press., 2000.