

## KASB HUNAR MAKTABLARIDA DARS O‘TISH SAMARADORLIGINI OSHIRISH INTERAKTIV O‘YINLARNI AHAMIYATI

*Xujakulova Zuxra Xasanboyevna*

*Ashurova Oftobxon Xoshimovna*

*Nosirova Dilafruz Akbarovna*

*Sayitxonova Barchinoy Axatovna*

*Farg‘ona shahar 1-sonli kasb hunar maktabi o‘qituvchilari*

### Annotatsiya

Ushbu maqolada bugungi kun ta’lim sohasining muhim jihatlaridan biri hisoblangan dars jarayonlaridagi faollik, o‘qituvchining o‘z ustida ishlashi hamda kasb-hunar maktablarida dars o‘tishda samarali interaktiv metodlardan foydalanish masalalari yoritilgan. Interaktiv o‘yinlarning ta’lim jarayoniga kiritilishi darslarning samaradorligini oshirishda katta ahamiyatga ega.

**Kalit so‘zlar:** kasb-hunar maktabi, interaktiv o‘yinlar, Quizlet, workshop, Google Forms, pedagogik ta’lim, kreativ fikrlash, interaktiv metodlar, darsdagi samaradorlik, o‘quvchilar faolligini oshirish, jamiyat taraqqiyoti.

Mamlakatimizda amalga oshirilayotgan demokratik mazmundagi islohotlar, pedagogik ta’limning barcha jabhalarini modernizatsiyalash masalasi bilan o‘zaro bog‘liqdir. Bugungi kunda zamonaviy ilm-fan va yuqori texnologiyalarni mukammal egallash har qanday davlat va jamiyat taraqqiyotining hal qiluvchi shartiga aylanib borayotganligi hech kimga sir emas. Shuni inobatga olgan holda, ta’limdagi islohotlar ta’lim va tarbiya jarayonining samaradorligini yuksaltirish bilan birga, ilmiy asoslangan zamonaviy metodik usullardan foydalanishni ham taqoza etadi.

### Kirish

Kasb-hunar maktablarida dars o‘tish samaradorligini oshirish uchun turli xil usullar qo‘llanilishi mumkin. Shu qatorda interaktiv darslarni tashkil etish ayniqsa muhimdir. Interaktiv darslar talabalar va o‘quvchilarga yanada faol ishtirok etish, qiziqarli va samarali ta’lim olish imkonini beradi. Ushbu darslarda turli xil vositalar va metodlardan foydalaniladi.

### Interaktiv o‘yinlarning ahamiyati

Kasb-hunar maktablarida dars o‘tish samaradorligini oshirishda interaktiv o‘yinlarning ahamiyati katta. Bunday o‘yinlar ta’lim jarayoniga qiziqarli va jalb etuvchi usullarni kiritadi. Interaktiv o‘yinlar quyidagi sabablarga ko‘ra foydali hisoblanadi:

•**Motivatsiyani oshirish:** O‘yinlar orqali o‘quvchilar darslarga qiziqish bilan yondashadilar va ularni faollashtiradi. Bu esa ularning o‘qishga bo‘lgan motivatsiyasini oshiradi.

•**Faol o‘rganish:** O‘yinlar o‘quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi. Ular masalalarni mustaqil hal qilishga harakat qiladilar va bu orqali o‘z bilimlarini mustahkamlaydilar.

•**Hamkorlik va raqobat:** Jamoaviy o‘yinlar o‘quvchilarni birgalikda ishlashga o‘rgatadi, raqobatbardoshlikni oshiradi va ijtimoiy ko‘nikmalarni rivojlantiradi.

•**Mantiqiy va ijodiy fikrlash:** O‘yinlar orqali o‘quvchilar mantiqiy va ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantiradilar. Masalan, muammolarni hal qilish, strategiya tuzish va boshqaruvni o‘rganadilar.

•**Texnologik ko‘nikmalar:** Ko‘plab interaktiv o‘yinlar zamonaviy texnologiyalardan foydalanadi, bu esa o‘quvchilarga texnologik ko‘nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi.

•**Eslab qolish va qo‘llash:** O‘yinlar orqali olingan bilimlar ko‘pincha amaliy holatlarda qo‘llanilishi mumkin. Bu esa o‘quvchilarning o‘rganilgan materialni yaxshiroq eslab qolishiga yordam beradi.

### **Workshoplar**

Workshop — bu aniq bir mavzuga bag‘ishlangan, odatda amaliy mashg‘ulotlar va muhokamalarni o‘z ichiga oladigan o‘quv yoki trening tadbiridir. Workshoplar odatda kichik guruhlar uchun mo‘ljallangan bo‘lib, ishtirokchilarning faolligini va bevosita ishtirokini talab qiladi. Bu tadbirlarning asosiy maqsadi ishtirokchilarga yangi ko‘nikmalarni o‘rgatish yoki mavjud bilimlarini kengaytirishdir.

### **Workshoplarning xususiyatlari:**

•**Maqsad va mazmun:** Workshoplar aniq bir mavzuga yoki ko‘nikmaga bag‘ishlanadi, masalan, loyiha boshqaruvi, dasturlash tillari, marketing strategiyalari va hokazo.

•**Amaliy yondashuv:** Odatda, workshoplar nazariy bilimlar bilan birga amaliy mashg‘ulotlarni ham o‘z ichiga oladi. Bu ishtirokchilarga o‘rganganlarini darhol qo‘llash imkoniyatini beradi.

•**Interaktivlik:** Ishtirokchilar savol-javoblar, muhokamalar, guruh ishlari orqali jarayonda faol ishtirok etadilar.

•**Kichik guruhlar:** Workshoplar odatda kichik guruhlar uchun o‘tkaziladi, bu esa barcha ishtirokchilarga etarlicha e‘tibor berishga imkon beradi.

### **Google Forms**

Google Forms - bu tez-tez ishlatiladigan va oddiy online test tayyorlash platformasi. Siz savollarni yaratishingiz, ularni tartiblashingiz va o‘quvchilarga ulashishingiz mumkin.

**Soddalik:** Online formalar sodda va tushunarli bo‘lishi kerak. Uzoq va murakkab formalardan qochish kerak. Faqat eng zarur ma’lumotlarni so‘rang.

**Qulaylik:** Forma navigatsiyasi oson, interaktiv va mobil mos bo‘lishi kerak. Qadamlar ketma-ketligi aniq bo‘lishi, kiritish maydonlari katta va yaxshi joylashtirilgan bo‘lishi shart.

**Yordamchi funksiyalar:** Online formada savollar, maslahatlar va xatolar uchun yordamchi ma’lumotlar taqdim etish muhim. Shunday qilib, o‘quvchilar to‘ldirishda qiyinchiliklarga duch kelmaydilar.

**Xavfsizlik va shaxsiylik:** Forma shaxsiy ma’lumotlarning himoyasini ta’minlashi kerak. Foydalanuvchi ma’lumotlarini faqat kerakli maqsadlar uchun yig‘ish va ishlatish tavsiya etiladi.

**Rag‘batlantirish:** Online forma o‘quvchilarni uning to‘ldirilishiga rag‘batlantiradigan jihatlarni o‘z ichiga olishi kerak, masalan, progress bar yoki yutuq rag‘batlantiruvchilar.

### Quizlet

Quizlet - bu platforma o‘quvchilar uchun interaktiv dars materiallari yaratishga imkon beradi, shuningdek, test va savollar tayyorlashga imkon beradi. O‘qituvchi, o‘quvchilar uchun testlar yaratish va ularga yuklash orqali ularga kirish imkonini beradi.

### Quizlet asosiy funksiyalari:

**O‘rganish to‘plamlari (Flashcards):** Foydalanuvchilar mavzular bo‘yicha karta to‘plamlarini yaratishlari, ularga savollar va javoblar qo‘shishlari, kartalarni tartibga solishlari va o‘rganishlari mumkin.

**Test va o‘yinlar:** Foydalanuvchilar o‘rganish to‘plamlarini turli test va o‘yinlar orqali o‘rganishlari mumkin - jumladan, eslab qolish, yozish, o‘ynash va boshqalar.

**Sinxronlashtirish va hissa qo‘shish:** Foydalanuvchilar boshqalar yaratgan to‘plamlarni o‘zlashtirishlari, o‘z to‘plamlarini boshqalar bilan ulashishlari mumkin.

**Guruhlar va sinflar:** O‘qituvchilar o‘z sinflari uchun o‘rganish to‘plamlarini yaratishlari, ularni o‘quvchilarga ulashlari va ularning o‘rganish jarayonini kuzatishlari mumkin.

### Xulosa

Kasb-hunar maktablarida interaktiv o‘yinlarni qo‘llash o‘quvchilarning ta’lim jarayoniga jalb etilishini oshiradi va ular bilimlarini amalda qo‘llash imkoniyatiga ega bo‘ladilar. Bu usullar ta’lim sifatini oshirishga xizmat qiladi va o‘quvchilarning kelajakdagi muvaffaqiyatlarini ta’minlashga yordam beradi.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Sh.M.Mirziyoyev Milliy tiklanishdan- milliy yuksalish sari. T- “Ozbekiston”-2020.394 bet.
2. N.H.Hakimov, M.M.Aliqulova Yuqori sinflar ta’lim jarayonini ijtimoiy pedagogik loyihalashtirish metodikasi.T-2015.

3. F.A.Normatova, Jamiyatni ma’naviy –ma’rifiy yangilanish jarayonida milliy va umuminsoniy qadriyatlar uyg‘unligi. “BAQTRIYA – TOXARISTON BUYUK IPAK YO‘LIDA” mavzusida Xalqaro miqyosidagi ilmiy – amaliy anjuman maqolalar to‘plami, Termiz 2022 y.

4. Tolipov O‘.Q. Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tabiiy asoslari (o‘quv qo‘llanma). – T.: “Fan“ nashriyoti, 2006y.

5. F.A.Normatova, Yoshlarda tarixiy ongni shakllantirishning dolzarb masalalari. “Texnika va texnologiya fanlar sohalarining innovatsion masalalari” mavzusidagi xalqaro-ilmiy texnik anjuman matereallari konferensiya. Termiz 2020 yil.