

**TA'LIMiy O'YINLARNI REJALASHTIRISH VA ULARNI O'TKAZISH
METODIKASI TABIIY FANLARGA OID**

Andijon davlat pedagogika fakulteti

Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi 308-guruh talabalari

Abdujalolova Nigora

Xusanboyeva Omina

Tojiboyeva Zarifa

Ibragimova Xusnida

Annotatsiya: *Ushbu maqola tabiiy fanlarni o'qitishda ta'limiy o'yinlardan foydalanishning ahamiyati, ularni rejalashtirish va o'tkazishning samarali metodikasini tahlil qiladi. Maqolada o'yinlarning o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, murakkab tushunchalarni osonroq o'zlashtirishga yordam berish, amaliy ko'nikmalarni rivojlantirish va jamoaviy ishlash qobiliyatini shakllantirishdagi roli ko'rib chiqiladi. Shuningdek, turli xil o'yin formatlari va ularni o'quv jarayoniga integratsiya qilish bo'yicha amaliy tavsiyalar beriladi.*

Kalit so'zlar: *Ta'limiy o'yinlar, tabiiy fanlar, metodika, pedagogika, motivatsiya, interfaol ta'lim, innovatsiya.*

Annatation: *This article analyzes the importance of using educational games in teaching natural sciences, along with effective methodologies for planning and conducting them. The article examines the role of games in increasing student motivation, facilitating the assimilation of complex concepts, developing practical skills, and fostering teamwork abilities. Additionally, practical recommendations are provided on various game formats and their integration into the learning process.*

Keywords: *Educational games, natural sciences, methodology, pedagogy, motivation, interactive learning, innovation.*

Kirish

Bugungi tezkor rivojlanayotgan dunyoda ta'lim jarayonini yanada samarali, qiziqarli va zamonaviy talablarga javob beradigan tarzda tashkil etish dolzarb



masaladir. Ayniqsa, tabiiy fanlar, ya'ni fizika, kimyo, biologiya va geografiya kabi fanlarni o'qitishda nazariy bilimlarni amaliy ko'nikmalar bilan bog'lash va o'quvchilarning fanga bo'lgan qiziqishini doimiy ravishda oshirib borish muhim ahamiyatga ega. An'anaviy o'qitish usullari har doim ham barcha o'quvchilarning e'tiborini torta olmasligi, ularda zerikish va passivlikni keltirib chiqarishi mumkin. Shu sababli, ta'limiy o'yinlar kabi interfaol va innovatsion metodlardan foydalanish tabiiy fanlar darslarida yangi imkoniyatlar ochadi. Ushbu maqola tabiiy fanlarga oid ta'limiy o'yinlarni rejalashtirish va ularni o'tkazish metodikasini chuqur o'rganib chiqadi.

Asosiy qism

Ta'limiy o'yinlar o'quv jarayoniga dinamizm bag'ishlab, murakkab ilmiy tushunchalarni oddiy va tushunarli tarzda yetkazishga yordam beradi. O'yinlar orqali o'quvchilar passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylanadi, bu esa ularning bilimlarni mustahkamlashiga va amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishiga xizmat qiladi.

Ta'limiy o'yinlarning afzalliklari:

Motivatsiyani oshirish: O'yin elementlari o'quvchilarda ichki qiziqish uyg'otadi, raqobat va hamkorlik muhiti orqali ularni faollashtiradi.

Murakkab tushunchalarni soddalashtirish: Abstrakt ilmiy jarayonlarni simulyatsiya qilish orqali o'yinlar ularni vizual va amaliy jihatdan tushunishni osonlashtiradi.

Amaliy ko'nikmalarni rivojlantirish: O'yinlar muammolarni hal qilish, mantiqiy fikrlash, qaror qabul qilish va tanqidiy tahlil qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Jamoaviy ishlash qobiliyati: Ko'pchilik ta'limiy o'yinlar jamoaviy ishlashni talab qiladi, bu esa o'quvchilar orasida hamkorlik, muloqot va o'zaro yordam ko'nikmalarini shakllantiradi. Stressni kamaytirish: O'yin shaklidagi darslar odatdagi darslarga nisbatan kamroq rasmiy bo'lib, o'quvchilarning stressini kamaytiradi va ularga erkinroq harakat qilish imkonini beradi. Ta'limiy o'yinlarni rejalashtirish bosqichlari. Maqsadni belgilash: O'yin orqali qanday bilimlarni o'zlashtirish yoki qanday ko'nikmalarni rivojlantirish ko'zda tutilayotganini aniq belgilash. Masalan,



"kimyoviy reaksiyalar turlarini tushunish" yoki "ekosistemadagi oziq zanjirlarini farqlash". Mavzuni tanlash: O'yinning tabiiy fanlar dasturining qaysi mavzusiga oid bo'lishini aniqlash. Mavzu o'quvchilarning yoshiga va biliml darajasiga mos bo'lishi kerak. O'yin turini tanlash: Rolli o'yinlar, viktorinalar, stol o'yinlari, simulyatsiyalar, raqamli o'yinlar yoki qochish xonalari (escape rooms) kabi turli o'yin formatlaridan birini tanlash. Resurslarni tayyorlash: O'yin uchun zarur bo'lgan materiallar (kartochkalar, rasmlar, modellar, kompyuter dasturlari va boshqalar)ni tayyorlash. Qoidalar va ko'rsatmalarni ishlab chiqish: O'yin qoidalarini aniq va tushunarli qilib yozish, o'quvchilarga tushuntirish uchun tayyorlanish. Baholash mezonlarini belgilash: O'yin natijalarini qanday baholashni, o'quvchilarning faolligi va bilimlarning o'zlashtirilish darajasini qanday aniqlashni rejalashtirish. O'yinlarni o'tkazish metodikasi: O'yin oldidan tayyorgarlik: O'quvchilarni o'yinning maqsadlari, qoidalari va kutilayotgan natijalar bilan tanishtirish. Guruhlarga bo'lish va rollarni taqsimlash. O'yin jarayoni: O'yinning borishini kuzatib borish, zarur bo'lsa yo'naltirish va yordam berish. O'quvchilarning faolligini rag'batlantirish. O'yin yakunida tahlil: O'yin natijalarini muhokama qilish, o'quvchilarning o'rganganlarini umumlashtirish. Xatolar ustida ishlash va savollarga javob berish. Bu bosqich ayniqsa muhim, chunki u o'yinning ta'limiy qiymatini oshiradi.

Muhokama

Ta'limiy o'yinlar o'qituvchilarga tabiiy fanlar darslarini jonlantirish va o'quvchilarni faollashtirish uchun noyob imkoniyatlar yaratadi. Biroq, bu metodikani samarali qo'llash uchun bir qator omillarni inobatga olish zarur. Birinchidan, o'yinlar faqat vaqt o'tkazish vositasi bo'lmasligi, balki aniq ta'limiy maqsadlarga xizmat qilishi kerak. Ikkinchidan, o'yinlarni tanlashda o'quvchilarning yosh xususiyatlari, qiziqishlari va o'zlashtirish darajasi inobatga olinishi lozim.

Zamonaviy axborot kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) va kompyuter dasturlari ta'limiy o'yinlarning imkoniyatlarini yanada kengaytiradi. Virtual laboratoriyalar, interfaol simulyatsiyalar va onlayn viktorinalar tabiiy fanlarni o'qitishda cheksiz imkoniyatlar yaratadi. Masalan, Matkarimov J.S. o'z tadqiqotlarida ta'lim mashg'ulotlarida zamonaviy kompyuter dasturlarini va AKT



dasturlarini qo'llash muhimligini ta'kidlagan. PREZI kabi platformalar orqali esa murakkab ma'lumotlarni vizual jihatdan jozibali tarzda taqdim etish mumkin, bu esa o'quvchilarda fanga bo'lgan qiziqishni oshiradi.

Ta'limiy o'yinlarni qo'llashda o'qituvchining roli ham katta. U nafaqat o'yinni tashkil qilishi, balki o'quvchilarni yo'naltirishi, ularning bilimlarini mustahkamlashi va o'yin jarayonini tahlil qilishi kerak. O'qituvchi o'z bilim va tajribasidan kelib chiqib, mavjud o'yinlarni o'zgartirishi yoki yangilarini yaratishi mumkin. Solaydinovich M.J. ning tabiiy fanlarning shakllanishiga oid qarashlari ham bu sohadagi metodik yondashuvlarni boyitishga xizmat qilishi mumkin.

Xulosa

Ta'limiy o'yinlar tabiiy fanlarni o'qitishda o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradigan, ularda bilimlarni chuqur o'zlashtirishga yordam beradigan va amaliy ko'nikmalarni rivojlantiradigan samarali vositadir. Ularni to'g'ri rejalashtirish va metodik jihatdan to'g'ri o'tkazish o'quv jarayonining sifatini sezilarli darajada oshiradi. Zamonaviy texnologiyalardan foydalangan holda ta'limiy o'yinlarni integratsiya qilish tabiiy fanlarni o'rganishni yanada qiziqarli va samarali qiladi. Kelajakda bu metodikani yanada rivojlantirish va ta'lim amaliyotiga keng joriy etish, ilmiy savodxonlikni oshirish va yosh avlodni tabiiy fanlarga bo'lgan qiziqishini doimiy ravishda qo'llab-quvvatlash uchun muhim ahamiyatga ega.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Solaydinovich, M. J. (2024). THE VIEWS OF UZBEK AND FOREIGN SCIENTISTS ON THE FORMATION OF NATURAL SCIENCES. Multidisciplinary and Multidimensional Journal, 3(3), 44-48.
2. Matkarimov, J. S. (2024). TA'LIM MASHG 'ULOTLARIDA ZAMONAVIY KOMPYUTER DASTURLARINI QO 'LLASH.
3. Matkarimov, J. S. (2024). TA'LIM MASHG 'ULOTLARIDA ZAMONAVIY AXBOROT KOMMUNIKASIYA TEXNOLOGIYALARI DASTURLARINI QO 'LLASH.
4. Matkarimov, J. S. (2024). PREZI SAYTIDA TAQDIMOT TAYYORLASHNING DASTLABKI TUSHUNCHALARIGA OID.



INTERNATIONAL SCIENCES, EDUCATION AND NEW LEARNING TECHNOLOGIES, 1(12), 42-46.

5. Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
6. Prensky, M. (2000). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 8(5), 1-6.
7. Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. Berrett-Koehler Publishers.