

## TEXNALOGIYA FANI AMALIY MASHG'ULOTLARIDA ROLLI VA ISHBOP O'YINLARDAN FOYDALANISH METODIKASI

*Toshkent viloyati Yangi yo`l tumani Maktabgacha  
va maktab ta'limi bo'limiga qarashli 44-umumiy  
o'rta ta'lim maktabining Texnologiya fani o'qituvchisi*

**Taxirjanova Dilobar Jumanbayevnaning**

**Annotatsiya;** Maqolada o'yinli texnologiyalardan foydalanib, dars jarayonlarini samarali o'tkazishning didaktik imkoniyatlari keltirilgan. O'quvchilarning nazariy bilimlarni amaliy ko'nikma va malakalarga aylantirish, ularda ta'limiy faollikni yuzaga keltirish, ularni ijtimoiy munosabatlar jarayoniga keng jalb etishda rolli hamda ishbop o'yinlarning ahamiyati ko'rsatilgan.

**Tayanch tushunchalar:** Rolli va ishbop o'yinlar, didaktik maqsad, axloqiy sifatlar, materiallar, yo'riqnomalar, bilim, ko'nikma, tafakkur.

### METHODOLOGY OF USING ROLE AND WORK GAMES IN PRACTICAL TRAINING OF TECHNOLOGY

**Abstract:** The article presents the didactic possibilities of effective teaching using game technologies. The role of practical games in transforming students' theoretical knowledge into practical skills and abilities, in creating educational activity in them, in involving them in the process of social relations is highlighted.

**Keywords:** role-playing and action games, didactic purpose, moral qualities, materials, instructions, knowledge, skills, thinking.

### KIRISH

Ta'limning bugungi vazifasi o'quvchilarni kun sayin ortib borayotgan axborot ta'lim muhiti sharoitida mustaqil faoliyat ko'rsata olish, turli sohalarda zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo'llash va axborot oqimidan oqilona foydalanishga o'rgatishdan iborat. Shu maqsadda, o'quvchilarga uzluksiz ravishda mustaqil ishlash

imkoniyati va sharoitini yaratib berish hamda ijodiy fikrlash va mustaqil qarorlar qabul qilishga o‘rgatish zarur. Bu masalaning yechimi tabiiyki, mazkur jarayonning asosiy tashkilotchisi pedagoglarni tayyorlash sifatiga bog‘liq. Har bir jamiyatning kelajagi uning ajralmas qismi va hayotiy zarurati bo‘lgan ta‘lim tizimining qay darajada rivojlanganligi bilan belgilanadi. Bugungi kunda mustaqil taraqqiyot yo‘lidan ildam borayotgan mamlakatimizning uzluksiz ta‘lim tizimini isloh qilish va takomillashtirish, yangi sifat bosqichiga ko‘tarish, unga ilg‘or pedagogik va axborot texnologiyalarini joriy qilish [1-30] hamda ta‘lim samaradorligini oshirish davlat siyosati darajasiga ko‘tarilgan. Mamlakatimizda olib borilayotgan ijtimoiy-iqtisodiy islohotlar ta‘lim tizimida ham o‘ziga xos o‘zgarishlarni kiritish va yangiliklarni joriy etish zaruratini belgilab bermoqda. Yuqoridagi vazifalar ichida eng muhimi, bu o‘quv jarayonini tashkil etish uchun eng maqbul bo‘lgan ta‘lim texnologiyalarini ishlab chiqishdir.

## ASOSIY QISM

Ta‘lim-tarbiya jarayonlarini samarali tashkil qilishning innovatsion usullaridan biri bu turli interaktiv o‘yinlarni dars jarayonlariga taqbiq qilishdir. Shu o‘rinda amaliy mashg‘ulotlarni qizg‘in tarzda namoyish qilishning usuli bu “Rolli va ishbop” o‘yinlardir. “Rolli va ishbop” interaktiv o‘yini bu, qatnashchilarning tajribasini kengaytirish metodi bo‘lib, ularni kutilmagan vaziyatga duchor qilish orqali shu vaziyatda qatnashchilardan kimningdir rolini ijro etish taklif etiladi, shu orqali vaziyatning mos intixosini topadigan metod ishlab chiqishga erishiladi. Rollar o‘yini nazariyasi mashhur amerikalik tadqiqotchi Dj.Moreno aytganidek, “Role” so‘zi lotincha rotula (kichik g‘ildirak yoki g‘o‘la) so‘zidan olingan bo‘lib, keyinchalik pesaning aktyor uchun qog‘ozga yozigan va dumaloq naycha qilib o‘ralgan varaqdagi so‘zlari edi. Faqatgina XVI-XVII asrga kelib bu so‘z aktyorlar “Rolli va ishbop” yini ma‘nosini anglata boshladi. Rolli o‘yinlar vaqtinchalik qatnashchining boshqa kishining rolini o‘ynashni, yoki o‘zini boshqa vaqt oralig‘ida ko‘rsatishini ko‘zda tutadi. Kishi rolni qabul qilganidan keyin shu roldagi personaj kabi his qilishga, harakat qilishga va o‘zini

ko'rsatishga harakat qiladi. Boshqa qatnashchilar biron bir maqsad bilan rol o'ynayotganlarini kuzatadilar. Ishning bunday shakli turli maqsadlarda qo'llaniladi.

Ayni vaqtda ta'limni tashkil etishda rolli hamda ishbop o'yinlardan samarali foydalanishga e'tibor berilmoqda. O'yin chog'ida mahsuldor emas, balki jarayonli faoliyat tashkil etilganligi bois o'quvchilar tasviriy vaziyatlarni yaratish asosida o'zlarining atrof - muhitga bo'lgan munosabatlarini tabiiy namoyon eta oladilar. O'yinli faol faoliyat esa ularning ijodiy imkoniyatlarini oshirib, tafakkurini rivojlantirishga yordam beradi. O'quvchilarning nazariy bilimlarni amaliy ko'nikma va malakalarga aylantirish, ularda ta'limiy faollikni yuzaga keltirish, ularni ijtimoiy munosabatlar jarayoniga keng jalb etishda rolli hamda ishbop o'yinlar o'ziga xos o'rin tutadi. O'yin texnologiyalari ta'lim samaradorligini ta'minlash, o'quvchilarda faollikni yuzaga keltirish, bilim, ko'nikma, malakalarni shakllantirish, vaqtni qisqartirish, ta'limni jadallashtirishga yordam beradi. O'yin jarayonida namoyon bo'luvchi psixologik xususiyatlar har o'quvchiga shaxsiy imkoniyatlarini namoyish eta olish imkonini beradi, ularning ijtimoiy hayotda egallagan o'rnini barqarorlashtiradi, ularda o'z - o'zini boshqarish ko'nikmalarini hosil qiladi. O'yin texnologiyalari nazariy bilimlarni mustahkamlab, amaliy ko'nikmalarning malakalarga aylanishini ta'minlab qolmay, o'quvchilarda muayyan ahloqiy, irodaviy sifatlarni ham tarbiyalaydi.

### **O'yinni tashkil etish maqsadlari quyidagilardir:**

- ta'limiy (didaktik) maqsad;
- tarbiyaviy maqsad;
- faoliyatni rivojlantirishga yo'naltiruvchi maqsad; – ijtimoiy maqsad.

S.Kallaganning ta'qidlashicha, rolli o'yinlarning muvaffaqiyatli tashkil etilishi uchun bir qator shartlarga amal qilish zarur. Ular quyidagilar:

- Jamoa a'zolari o'rtasida samimiy muhitni qaror toptirish;
- o'yin jarayonida qat'iy talablar qo'yilishini inkor etadi;
- o'qituvchi va o'quvchilarning erkin, bermalol, o'ziga ishongan holda,

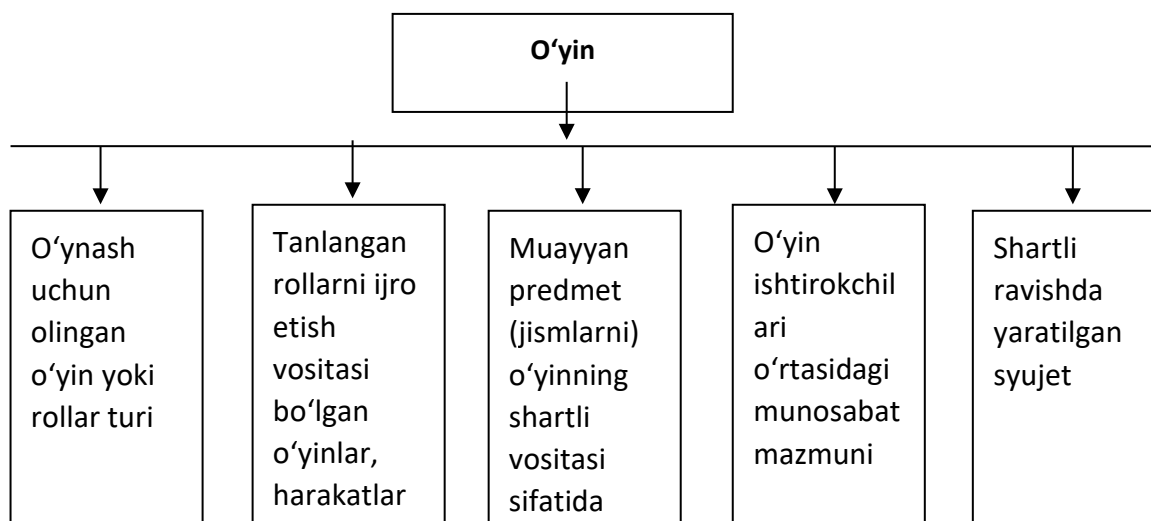
hotirjam harakat qilishlariga erishish;

- sinfda qulay sharoitning mavjud bo'lishi (shovqin darajasini nazorat qilish, o'quvchilarni chalg'ituvchi harakatlarni sodir etmaslik);
- sinfda tartib va tinchlikni saqlash maqsadida o'quvchilarning o'yin faolligiga ta'sir qilmaslik.

Ta'lim jarayonidagi o'quvchining faolligi, didaktikaning asosiy tamoyillaridan biri bo'lib kelgan va shunday bo'lib qoladi. O'quvchining faolligi, maqsadi yo'naltirilgan boshqaruvchi pedagogik ta'sirlar va pedagogik muhitning tashkil etilishi natijasidir. O'quvchilarning faolligini ta'minlovchi, o'qitish texnologiyalaridan biri - pedagogik ishbilarmonlik o'yini hisoblanadi. O'yin faoliyatiga qiziqish, o'quvchilarning o'z-o'zini ifoda etish, ro'yobga chiqarish kabi ehtiyojlarini qondiruvchi, musobaqalashish elementlari orqali ta'minlanadi. O'yinning ajoyib xususiyati shundaki, u bir vaqtning o'zida ham rivojlanish ham o'rganish hisoblanadi. Pedagogik o'yin, o'qitishning aniq qo'yilgan maqsadi va unga tegishli pedagogik natija bilan belgilanadi.

Bu natijalar asoslangan va o'quv tayyorgarlik faoliyatiga ega bo'ladilar.

### Pedagogik o'yinlarning blok sxemasi



Pedagogik o'yinlar o'yin uslubiga ko'ra quyidagicha tavsiflanadi: fanlar bo'yicha; syujetli; ishbilarmonlik, imitastion, dramalashtirilgan o'yinlar. Oliy, O'yin O'ynash uchun olingan rollar yoki o'yin turi Tanlangan rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yinlar harakatlar muayyan predmet (jism)larni o'yinning shartli moddiy vositasi

sifatida tanlash o'yin ishtirokchilari o'rtasidagi real munosabatlar mazmuni shartli ravishda yaratilgan syujet (o'yin syujeti) o'rta maxsus va kasb-hunar ta'lim tizimida foydalanadigan barcha pedagogik o'yinlar o'z mazmuniga ko'ra ishbilarmonlik o'yini hisoblanadi. Chunki ular, odatda ma'lum o'quv fani doirasida ishlab chiqiladi: rollar va syujetlar mavjud bo'ladi, turli vaziyatlar imitatsiya qilinadi.

Rolli o'yinlar - ma'lum bir shaxsning vazifa va majburiyatlarini bajarishdagi ruhiy holatlari, xatti-harakati ishlanadi, rollar majburiy mazmuni bilan taqsimlanadi.

**Ishbilarmonlik teatri** - qandaydir bir vaziyat va bu vaziyatdagi odamni xattiharakati ishlab chiqiladi. Vaziyatning tafsiloti, ishtirok etuvchilarning vazifa va majburiyatlarini, maqsadlari ko'rsatilgan senariy tuziladi. Bu yerda, ma'lum shaxsning haqiqiy qiyofasiga kirib borish, uning xatti-harakatlarini anglash, vaziyatni baholash va to'g'ri hatti-harakatni tanlash, muhim hisoblanadi. **Psixodrama va sostiodrama** - bu rolli o'yinga, ishbilarmonlik teatriga o'xshagan bo'lib, faqat bu erda sotsial-psixologik masalalar yechiladi. Bunday masalalar jumlasiga jamoadagi vaziyatni his qila olish, boshqa kishini ruhiy holatini to'g'ri baholash va uni o'zgartira olish, u bilan unumli muloqotga kira olish kiradi. Bu bosqich o'z navbatida ikki qismdan iborat: o'yinni ishlab chiqish, o'yinga kirishish. O'yinni ishlab chiqish - o'yin senariysini ishlab chiqish, yo'riqnomalar tuzish va moddiy ta'minotni ta'minlashni o'z ichiga oladi. Ishbilarmonlik o'yini, senariysi quyidagilardan iborat: o'quv maqsadi; o'yin vazifasi, o'rganiladigan muammo tafsiloti; vaziyatning tafsiloti va ishtirok etuvchilarning tasnifi.

### **O'yinga kirishish quyidagilarni anglatadi:**

- guruhni shakllantirish;
- mashg'ulotlarning bosh maqsadini ifodalash;
- muammo va vaziyatni vujudga keltirish;
- rollarni taqsimlash,
- o'yin reglamentini o'rnatish;
- materiallar, yo'riqnomalar, qoidalar va ko'rsatmalar to'plamini tarqatish; – maslahatlar berish.

**“Ishbop o‘yin” metodi** - berilgan topshiriqlarga ko‘ra yoki o‘yin ishtirokchilari tomonidan tayyorlangan har xil vaziyatdagi boshqaruvchilik qarorlarni qabul qilishni imitatsiya qilish (taqlid, aks ettirish) metodi hisoblanadi. O‘yin faoliyati biron bir tashkilot vakili sifatida ishtirok etayotgan ishtirokchining xulq-atvori va ijtimoiy vazifalarni imitatsiya qilish orqali beriladi. Bir tomondan o‘yin nazorat qilinsa, ikkinchi tomondan oraliq natijalarga ko‘ra ishtirokchilar o‘z faoliyatlarini o‘zlashtirish imkoniyatiga ham ega bo‘ladi. Ishbop o‘yinda rollar va rollarning maqsadi aralashgan holda bo‘ladi. Ishtirokchilarning bir qismi qat‘iy belgilangan va o‘yin davomida o‘zgarmas rolni ijro etishlari lozim. Bir qism ishtirokchilar rollarini shaxsiy tajribalari va bilimlari asosida o‘z maqsadlarni belgilaydi. Ishbop o‘yinda har bir ishtirokchi alohida rolli maqsadni bajarishi kerak. Shuning uchun vazifani bajarish jarayoni individual-guruh xarakterga ega. Har bir ishtirokchi avval o‘zining vazifasi bo‘yicha qaror qabul qiladi, so‘ngra guruh bilan maslahatlashadi. O‘yin yakunida har bir ishtirokchi va guruh erishgan natijalariga qarab baholanadi.

#### **Quyida “Ishbop o‘yin” metodining tuzilmasi keltirilgan.**

- O‘yin shartlari va baholash mezonlari bilan tanishtirish;
- vazifalarni taqsimlash;
- vazifalar bo‘yicha ishtirokchilar qaror qabul qiladilar;
- o‘yinni amalga oshirish;
- muhokama qilish; baholash.

#### **“Ishbop o‘yin” metodining bosqichlari quyidagilardan iborat:**

1. Ta‘lim beruvchi mavzu tanlaydi, maqsad va natijalarni aniqlaydi. Qatnashchilar uchun yo‘riqnomalar va baholash mezonlarini ishlab chiqadi.
2. Ta‘lim oluvchilarni o‘yinning maqsadi, shartlari natijalarini baholash mezonlari bilan tanishtiradi.
3. Ta‘lim oluvchilarga vazifalarni taqsimlaydi, maslahatlar beradi.
4. Ta‘lim oluvchilar o‘z rollari bo‘yicha tayyorgarlik ko‘radilar.

5. Ta'lim oluvchilar tasdiqlangan shartlarga binoan o'yinni amalga oshiradilar. Ta'lim beruvchi o'yin jarayoniga aralashmasdan kuzatadi.

6. O'yin yakunida ta'lim beruvchi muhokamani tashkil etadi. Ekspertlarning xulosalari tainglanadi, fikr-mulohazalar aytiladi.

7. Ishlab chiqilgan baholash mezonlari asosida natijalar baholanadi.

Har bir rolni ijro etuvchi o'z vazifasini to'g'ri bajarishi, berilgan vaziyatda o'zini qanday tutishi kerakligini namoyish eta olishi, muammoli holatlardan chiqib ketish qobiliyatini ko'rsata olishi kerak.

### **TAYYORLASH BOSQICHI**

1.1. O'yinni ishlab chiqish, senariyani ishlab chiqish, yo'riqnoma mazmunini ishlab chiqish, moddiy ta'minotni tayyorlash, guruhni shakllantirish.

1.2. O'yinga kirishish Rollar taqismoti Muammo va maqsadlarni vujuga keltirish shartlar, qoidalar, reglament o'rnatish, maslahatlar berish

### **O'TKAZISH BOSQICHI**

2.1. Topshiriq ustida guruh bilan ishlash, manbalar bilan ishlash, trening, miyalar hujumi, o'yin texnikasi bilan ishlash.

2.2. Guruhlararo munozara guruhlarning chiqishi, natijalarni himoya qilish, munozara qoidasi, taqrizchilar (ekspert) ishi

### **TAHLIL BOSQICHI**

3.1. O'yindan chiqarish

3.2. Tahlil

3.3. Ishni baholash va o'ziga baho berish

3.4. Xulosa va umumlashtirish

3.5. Tavsiyalar

**“Ishbop o'yin” metodining afzalliklari:**



- ta’lim oluvchilarning bilimlarini va tajribalarini, qarashlari va xulqlari orqali ifoda etishga yordam beradi;
- ta’lim oluvchining boshlang’ich bilimlari tajribalarini safarbar etish uchun yaxshi imkoniyat yaratiladi;
- ta’lim oluvchilar o’z bilimlari doirasidan kelib chiqqan holda imkoniyatlarini namoyish etishlari uchun sharoit yaratadi.

**“Ishbop o’yin” metodining kamchiliklari:**

- ta’lim beruvchidan katta tayyorgarlikni talab etadi, vaqt ko’p sarflanadi;
- tanlangan mavzu ta’lim oluvchining bilim darajasiga mos kelishi talab etiladi;
- ta’lim oluvchining his-hayajoni to’g’ri qaror qabul qilishga xalaqit berishi mumkin.

**TEXNOLOGIYA DARSLARIDA FOYDALANISH UCHUN INTERFAOL METODLAR**

Quyida ayrim metodlarning tavsifi berilgan. Siz ushbu metodlardan dars jarayonida foydalanishingiz mumkin.



**“Har kim har kimni o`qitadi”** metodni yangi mavzuni o`rganish yoki o`tilgan mavzuni mustahkamlashda qo`llash mumkin. Bu metod o`quvchilarga ta`lim jarayonida faol qatnashishlariga va o`z bilimlarini sinfdoshlari bilan o`rtoqlashishga imkon beradi, o`quvchilarning o`zlashtirish darajasi oshadi, xotirasi mustahkamlanadi.

**O`tkazish tartibi:**

1. Har bir o`quvchiga dars mavzusiga oid ma`lumotlar yozilgan kartochka tarqatiladi.
2. Bir necha daqiqa ichida o`quvchilar mavzuga doir ma`lumotlarni kartochkaga yozadilar. O`qituvchi o`quvchilar topshiriqni qanday tushunganliklarini kuzatadi.



3. O`quvchilar to`plagan ma`lumotlarini sinfdoshlari bilan muhokama qilishlari taklif qilinadi.

4. Reglament belgilab olinadi. Belgilangan vaqtda esa faqat bir kishi bilan suhbatlashadi. Vazifa shunday qo`yiladiki, o`quvchilar yangi ma`lumotlarni boshqa o`quvchilardan bilib olishadi.

5. Mashqni bajarib bo`lganlaridan so`ng, o`quvchilar o`z o`rtoqlaridan nimani o`rganganliklari so`raladi. O`qituvchi javoblarni doskaga yoki vatmanga yozib boradi.

### **“Raqamli do`stim” metodi**

Metodning maqsadi:

- O`quvchilarni bir biri bilan tanishtirish;
- Do`stona munosabat va ijodiy muhit yuzaga keltirish;
- O`quvchilar o`rtasidagi psixologik to`siqlarni yengishga o`rgatish;
- Bir vaqtning o`zida sinfdagi barcha o`quvchilarni baholay olish;

Ushbu metoddan kutilayotgan natija: mazkur trening o`qituvchi va o`quvchilarni uning xarakteri, ijodiy imkoniyatlari, qobiliyatlari, ishga munosabatlari, shuningdek dars jarayonida kim bilan qanday ishlashni, nimaga e`tibor berishni, kimga nimada yordam berishni, kimni quvvatlashni va bilishga imkon yaratadi.

Dars boshlanishidan oldin o`qituvchi taklifiga ko`ra o`quvchilar xonaning kiraverishida stolga tayyorlab qo`yilgan raqamlar yozilgan qog`ozlardan bittadan tanlab oladilar (raqamli qog`ozlar o`quvchilar soni bo`yicha tayyorlanadi) va doira shaklida qo`yilgan stullarga borib joylashadilar. O`quvchilar o`z joylarini egallagach o`qituvchi ular bilan o`tiladigan mavzuni kelishib oladilar. O`qituvchi mavzuni o`zi hikoya tarzida boshlab berishi mumkin. Mavzuni boshlagan o`qituvchi yoki o`quvchi mavzuning qiziqarli joyida so`zlashdan to`xtab, —hikoyamni davomi ... raqamli o`quvchida|| deydi. Raqami ko`rsatilgan o`quvchi hikoyani to`xtatilgan joyidan boshlab mavzudan chiqmagan holda davom ettiradi.

Bu o`quvchi ham avvalgi o`quvchi kabi hikoyaning eng qiziqarli joyida to`xtab —Hikoyamning davomi ... raqamli o`quvchida deydi. Mos raqam ko`rsatilgan o`quvchi hikoyani kelgan joyidan boshlab davom ettiradi. Hikoyani so`zlash, davom ettirish, davradagi har bir o`quvchilarning har biri ishtirok etmaguncha shu tariqa davom etadi.

O`qituvchi o`quvchilarning so`zlayotgan hikoyalari bir biriga mantiqan bog`liq va mazmunga ega bo`lishini kuzatib boradi hamda mavzudan, mazmundan chetlanish bo`lsa bu holatni to`g`irlab boradi.

#### 4. GLOSSARIY



**Amaliy ishlar metodi** – o`zlashtirilgan bilimlarni amaliyotda qo`llash ko`nikmalarni shakllantiruvchi metod.

**Didaktik o`yin** – o`rganilayotgan ob`ekt, hodisa va jarayonlarni modellashtirish asosida o`quvchining bilishga bo`lgan qiziqishi va faollik darajasini rag`batlantiruvchi o`quv faoliyati turi.

**Didaktik eksperiment metodi** - borliqni o`zgartirib, uning ichki qonuniyatlarini o`rganib, unga ta`sir etishning samaradorli metodlarini

**Evristik** — o`quvchilarda topqirlik, faollikni rivojlantirishga yo`naltirilgan o`quv jarayoni.

**Eksperiment (lot. Experimentum - tajriba, sinab ko`rish)** - fanda narsa va hodisalarni sezgipredmet faoliyati bilan tadqiq qilish, o`rganish va kuzatishga qaraganda yuksakroq bilish metodi; 2) muayyan ilmiy maqsadga

**Enerjayer (faollashtirish) mashqlari** - ta`lim jarayonining faollashtiruvchi metodlaridan biri. O`quvchilarda izlanuvchanlik, topqirlik xislatlarini shakllantirishga qaratilgan adabiyot ta`limi jarayonida qo`llaniladigan o`qitish metodi.

**Grafik organayzerlar** – o`quv jarayonida qo`yilgan maqsadga erishishda yordam beruvchi chizma, jadval, grafiklar majmui. Agar grafik organayzerlarni o`qituvchi tayyor (to`ldirilgan) holda vosita vazifasini qo`llasa, o`quvchilarning mashg`ulot mavzusiga doir bilimlarini mustahkamlash, va fikrlashini rivojlantirish maqsadida ishlatilsa, metod vazifasini bajaradi.

**Innovatsiya** – sohaga yangilik, o`zgarishlar olib kirish jarayoni va faoliyati.

**Interfaol metodlar** – ta`lim jarayonida o`qituvchi tomonidan maqsadga erishish uchun qo`llanuvchi o`quvchilarning o`zaro faollashuvlariga qaratilgan yo`l va metodlar yig`indisi.

**Kichik guruhlarda ishlash** – bu kichik guruhlarni shakllantirish, guruhlariga topshiriqlar berish, ko`rsatma berish va yo`naltirish; guruhlar taqdimoti; muhokama, tahlil va baholashdan iborat.

**Kombinatsiyalashtirilgan innovatsiyalar** - Ishlab chiqarish omillarini turli xildagi kombinatsiyalarda ishlatilishga asoslanuvchi innovatsiyalar

**Kompetensiya**-ma`lum sohada muvaffaqiyatli faoliyat yuritish uchun bilimlar, amaliy malakalar va shaxsiy sifatlarni qo`llash qobiliyati.

**Loyihalash metodi**- pedagogikaning pragmatik yo`nalishiga asoslangan holda, ta`lim jarayonida o`quvchilarga beriladigan amaliy topshiriqlarni loyihalash va ularni o`quvchilarning bajarishlari jarayonida bilim va ko`nikmalarini namoyon qilishlarini ta`minlovchi ta`lim shakli.

**Loyihalash** –oldindagi faoliyat modelini tuzish, mavjud sharoitlarda o`rnatilgan vaqt mobaynida yo`l va vositalarni tanlash uchun, maqsadga erishish bosqichlarini ajratish, ular uchun alohida vazifalarni shakllantirish, o`quv axboroti va qaytar aloqani yetkazish vositasi va yo`llarini aniqlash. **Zehn**- idrok, fahm, xotira, tushunish qobiliyati. Uning zehni juda o`tkir, o`zi tirishqoq edi.

**O`qitish metodikasi** – pedagogika fan va amaliyotining bir qismi bo`lib, o`quvchining o`quv fani mavzularini qabul qilib olishi va uni amaliyotga qo`llashiga oid qonuniyatlarni (bayon qilish va o`zlashtirish) tatqiqi bilan shug`ullanadigan fan.

## XULOSA

Didaktik o`yinlar vositasida o`quvchilarda bilimga qiziqishni uyg`otish uning qiziqishlariga tayanib tashkil etilsa samarali bo`ladi. Bunday hollarda bolada doim yangiliklarni bilishga ishtiyoq uyg`onadi, bilimga qiziqish uyg`onadi. Bilimga qiziqishni muntazam rivojlantirish va mustahkamlash o`quvchilarning o`qishga ijlbiy munosabatlarini tarbiyalaydi o`zlashtirish darajasini oshiradi. Bilishga qiziqish kichik maktab o`quvchisini izlanishga o`rgatadi udoim har xil savollarga javobni qidirishga o`rganadi. O`quvchining izlanuvchanlik faoliyati unda emotsional ko`tarinkilik muvaffaqiyatdan quvonish hissini tarbiyalaydi. Bilishga qiziqish faqat jarayon natidasiga ijobiy ta`sir qilib qolmy balki tafakkur, idrok, xotira, diqqat kabi psixik jarayonlarning faol rivojlanishiga ham ta`sir ko`rsatadi.

## REFERENCES

1. Kakhkhorov S.K., Rasulova Z.D. (2020). Methodology of improving the professional activity of the future teacher of technology on the basis of modern educational technologies. *Universal J. of Educational Research*. 8:12, pp. 7006-7014.
2. Rasulova Z.D. (2020). Pedagogical peculiarities of developing socio-perceptive competence in learners. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*. 8:1, pp. 30-34.
3. Дилова Н.Ф. (2018). Буюк аждодларимизнинг таълимотларида мужассамлашган ўқитувчи билан ўқувчилар ҳамкорлигининг педагогик хусусиятлари. *Замонавий таълим*. №3, 63-68 б.
4. Расулова З.Д., Хамроева Х.Ю. (2014). Number and location of the eigenvalues of a 2x2 operator matrix. *Молодой учёный*. 66 (7), С. 7-9.