

4-MODUL. INTERFAOL VA O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA O'ZBEK TILINI O'QITISH

*(Interfaol ta'lim texnologiyalari, geymifikatsiya, storytelling, rolli o'yinlar,
loyihaviy ta'lim)*

Bugungi ta'lim jarayonida o'quvchining faolligi, mustaqil fikrlashi, ijodkorligi va muloqot kompetensiyasini rivojlantirish eng muhim vazifalardan biridir. Shu sababli an'anaviy "o'qituvchi gapiradi – o'quvchi tinglaydi" modeli o'rnini interfaol, hamkorlikka asoslangan va o'yin elementlari bilan boyitilgan ta'lim texnologiyalari egallamoqda.

Mazkur ma'ruzada o'zbek tili darslarida interfaol metodlar, geymifikatsiya, hikoya asosida o'qitish (storytelling), rolli o'yinlar va loyihaviy ta'lim texnologiyalaridan foydalanishning nazariy asoslari hamda amaliy tavsiyalari yoritiladi.

INTERFAOL TA'LIM TEXNOLOGIYALARI

Bugungi kunda ta'lim tizimi oldida turgan eng muhim vazifalardan biri – o'quvchilarning mustaqil fikrlashi, muloqot madaniyati, muammoni hal etish va ijodiy yondashuv kabi tayanch kompetensiyalarini rivojlantirishdir. Bu vazifalarni amalga oshirishda interfaol ta'lim texnologiyalari muhim ahamiyat kasb etadi. Zamonaviy ta'limning asosiy maqsadi o'quvchiga tayyor bilimni berish emas, balki uni mustaqil ravishda bilim olishga, tahlil qilishga, xulosa chiqarishga va o'z fikrini asosli bayon etishga o'rgatishdan iborat.

Interfaol ta'lim konstruktivistik ta'lim nazariyasiga asoslanadi. Mazkur nazariyaga ko'ra, bilim tayyor holatda o'zlashtirilmaydi, balki o'quvchining shaxsiy tajribasi, kuzatuvlari va faol ishtiroki natijasida shakllanadi. Shu sababli interfaol metodlarda savol-javob, munozara, kichik guruhlarda ishlash, muammoli vaziyatlarni hal etish, loyiha yaratish, taqdimot tayyorlash kabi faoliyat turlari asosiy o'rinni egallaydi.

O'zbek tili fanini o'qitishda interfaol texnologiyalar ayniqsa samarali hisoblanadi. Chunki tilni o'rganish faqat grammatik qoidalarni yodlash emas, balki nutqiy faoliyatni rivojlantirish, fikrni ravon ifodalash, muloqotga kirishish va matn bilan ishlash ko'nikmalarini shakllantirishni ham talab etadi. Interfaol metodlar esa aynan shu kompetensiyalarni rivojlantirish imkonini beradi.

Mazkur tamoyillar asosida tashkil etilgan darslarda o'quvchi o'z fikrini erkin bayon etishga, boshqalarning fikrini tinglashga, dalillar asosida xulosa chiqarishga va jamoada ishlashga o'rganadi.

Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'quvchi faqat tinglagan ma'lumotining taxminan 20 foizini eslab qoladi, ko'rgan va tinglaganining 50 foizini, o'zi bajargan faoliyatining esa 80–90 foizini uzoq muddat eslab qoladi. Shu bois interfaol metodlar o'qitish samaradorligini sezilarli darajada oshiradi.

O'zbek tili darslarida qo'llanadigan interfaol metodlar. Amaliyotda o'zbek tili darslarida quyidagi interfaol metodlardan samarali foydalanish mumkin:

"Aqliy hujum" (Brainstorming) – yangi mavzuga oid g'oyalarni tezkor yig'ish usuli bo'lib, o'quvchilarning erkin fikrlashini rivojlantiradi.

"Klaster" – asosiy tushuncha atrofida bog'liq fikr va tushunchalarni tizimlashtirish imkonini beradi.

"BBB" (Bilaman – Bilishni xohlayman – Bildim) – yangi mavzuni o'rganishda o'quvchilarning avvalgi bilimlarini aniqlash va yakunda o'zlashtirilgan bilimlarni baholashga xizmat qiladi.

"INSERT" – matn bilan ishlashda o'quvchining mavjud bilimlarini yangi axborot bilan taqqoslashga yordam beradi.

"Fishbone" (Baliq skeleti) – muammoning sabablari va oqibatlarini tahlil qilish imkonini beradi.

"Sinkveyn" – mavzuni qisqa va mazmunli umumlashtirish orqali ijodiy fikrlashni rivojlantiradi.

"Venn diagrammasi" – ikki yoki undan ortiq tushunchalarni taqqoslashda qo'llanadi.

"Think-Pair-Share" – o'ylash, juftlikda muhokama qilish va umumiy fikrni taqdim etish bosqichlaridan iborat bo'lib, har bir o'quvchining faol ishtirokini ta'minlaydi.

Interfaol darsni tashkil etish bosqichlari

Interfaol dars odatda quyidagi bosqichlarda tashkil etiladi:

1. Motivatsiya va psixologik muhit yaratish.
2. Mavzuga kirish va muammoni qo'yish.
3. Kichik guruhlarda yoki juftliklarda ishlash.
4. Natijalarni taqdim etish va muhokama qilish.
5. Umumlashtirish va xulosa chiqarish.
6. Refleksiya va baholash.

Har bir bosqich o'zaro bog'liq bo'lib, darsning maqsadiga xizmat qiladi.

O'qituvchi interfaol metodlarni mavzu mazmuni, o'quvchilarning yosh xususiyatlari va ta'lim maqsadiga mos ravishda tanlashi zarur.

GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYASI ASOSIDA O'ZBEK TILINI O'QITISH

XXI asr ta'limida raqamli texnologiyalar va innovatsion pedagogik yondashuvlarning keng qo'llanishi natijasida o'quvchilarni ta'lim jarayoniga faol jalb etishning yangi usullari shakllandi. Shunday texnologiyalardan biri geymifikatsiya (gamification) bo'lib, u o'yin bo'lmagan faoliyatga o'yin elementlarini tatbiq etish orqali motivatsiyani oshirishga xizmat qiladi.

“Geymifikatsiya” atamasi inglizcha *game* – “o‘yin” so‘zidan kelib chiqqan. Pedagogik ma’noda u ta’lim jarayoniga ball, reyting, darajalar (levels), missiyalar, mukofotlar, virtual belgilar (badges), kvestlar va boshqa o‘yin mexanikalarini qo‘llashni anglatadi.

Geymifikatsiyaning maqsadi darsni shunchaki o‘yinga aylantirish emas, balki o‘yin mexanizmlari yordamida o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytirish, ta’limga qiziqishini oshirish va bilimlarni faol o‘zlashtirishini ta’minlashdir.

O‘zbek tili darslarida geymifikatsiyani qo‘llash

Masalan, “So‘z boyligini oshirish” mavzusida “So‘z ovchilari” o‘yini tashkil etiladi. Har bir to‘g‘ri topilgan sinonim uchun 2 ball, antonim uchun 2 ball, ibora uchun 3 ball beriladi. Belgilangan ballni to‘plagan o‘quvchilar navbatdagi darajaga o‘tadi.

Yoki “Grammatika kvesti” darsida sinf bir nechta bekatlarga bo‘linadi. Har bir bekatda ma’lum grammatik topshiriq bajariladi. Topshiriq muvaffaqiyatli bajarilgandan keyingina keyingi bosqichga o‘tishga ruxsat beriladi. Bunday yondashuv o‘quvchilarda izlanish, hamkorlik va mantiqiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

Raqamli platformalar asosida geymifikatsiya

Zamonaviy o‘qituvchi quyidagi platformalardan foydalanishi mumkin:

- **Quizizz** – test va musobaqalar;
- **Kahoot!** – real vaqt rejimidagi viktorinalar;
- **Wordwall** – interfaol o‘yinlar;
- **LearningApps** – moslashtirilgan mashqlar;
- **Baamboozle** – jamoaviy o‘yinlar;
- **Blooket** – o‘yin formatidagi testlar.

Bu platformalar o‘quvchilarni darsga faol jalb etish, tezkor baholash va natijalarni tahlil qilish imkonini beradi.

Xulosa qilib aytganda, Geymifikatsiya texnologiyasi o‘zbek tili darslarini qiziqarli, interfaol va natijador tashkil etishga xizmat qiladigan zamonaviy pedagogik yondashuvdir.

STORYTELLING TEXNOLOGIYASI ASOSIDA O‘ZBEK TILINI O‘QITISH

So‘nggi yillarda ta’lim jarayonida innovatsion pedagogik texnologiyalardan foydalanishga bo‘lgan ehtiyoj ortib bormoqda. Shunday texnologiyalardan biri **storytelling** (hikoya asosida o‘qitish) bo‘lib, u o‘quvchilarga bilimni qiziqarli va mazmunli hikoyalar orqali yetkazishga asoslanadi. Storytelling nafaqat o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshiradi, balki ularning nutqiy, mantiqiy va ijodiy fikrlash kompetensiyalarini rivojlantirishga ham xizmat qiladi.

“Storytelling” atamasi inglizcha *story* – “hikoya”, *telling* – “so‘zlab berish” so‘zlaridan olingan bo‘lib, “hikoya qilish orqali o‘rgatish” degan ma‘noni anglatadi. Pedagogik nuqtai nazardan storytelling – bu o‘quv materialini badiiy yoki hayotiy voqealar asosida bayon etish hamda o‘quvchilarni ushbu hikoyani tinglash, tahlil qilish, davom ettirish yoki mustaqil yaratishga jalb etish texnologiyasidir.

Psixolog olimlarning tadqiqotlariga ko‘ra, inson miyasi fakt va qoidalarga qaraganda voqea-hodisalarni yaxshiroq eslab qoladi. Hikoyada voqealar ketma-ketligi, qahramonlar, muammo va uning yechimi mavjud bo‘lgani sababli axborot uzoq muddatli xotirada saqlanadi. Shu bois storytelling bugungi zamonaviy ta’limning eng samarali metodlaridan biri sifatida e’tirof etilmoqda.

O‘zbek tili fanini o‘qitishda storytelling texnologiyasi ayniqsa muhimdir. Chunki tilni o‘rganish jarayoni faqat grammatik qoidalarni egallash bilan cheklanmaydi. O‘quvchilar fikrni mantiqiy izchillikda bayon qilish, matn yaratish, voqealarni tasvirlash va muloqot qilish ko‘nikmalarini ham rivojlantirishlari lozim. Hikoya asosida tashkil etilgan darslar esa aynan shu kompetensiyalarni shakllantirishga xizmat qiladi.

Storytellingning asosiy maqsadi – o‘quvchilarni faol tinglovchi emas, balki voqea ishtirokchisiga aylantirish, ularning tasavvuri, nutqi va ijodiy tafakkurini rivojlantirishdir.

Samarali hikoya quyidagi tarkibiy qismlardan iborat bo‘ladi:

1. Qahramon. Hikoyaning asosiy ishtirokchisi. O‘quvchilar qahramon bilan o‘zlarini qiyoslay olishi muhim.

2. Muammo. Qahramon duch kelgan vaziyat yoki muammo hikoyaning asosini tashkil qiladi.

3. Voqealar rivoji. Muammoni hal etishga qaratilgan voqealar ketma-ketligi.

4. Yechim. Muammo qanday hal qilingani bayon etiladi.

5. Xulosa. Hikoyaning tarbiyaviy yoki didaktik g‘oyasi ifodalanadi.

Storytelling texnologiyasi o‘zbek tili fanining deyarli barcha bo‘limlarida qo‘llanishi mumkin.

Masalan, **“Ot so‘z turkumi”** mavzusida o‘qituvchi “Yo‘qolgan so‘zlar mamlakati” nomli hikoyani aytib beradi. Hikoya davomida ayrim otlar ataylab tushirib qoldiriladi. O‘quvchilar mazmunga mos otlarni topib, gaplarni tiklaydilar va ularning grammatik xususiyatlarini izohlaydilar.

“Sinonimlar” mavzusida esa bir xil mazmundagi, ammo turli uslubiy bo‘yoqqa ega so‘zlardan foydalanilgan hikoya tuzish topshirig‘i beriladi. Bu mashq o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshiradi va uslubiy sezgirligini rivojlantiradi.

“Bog‘lanishli nutq” mavzusida “Hikoyani davom ettir” metodi samarali hisoblanadi. O‘qituvchi hikoyaning boshlanish qismini aytadi, har bir o‘quvchi

navbat bilan bitta yoki ikkita gap qo'shib, voqeani davom ettiradi. Yakunda sinf umumiy hikoyani tahlil qiladi.

Storytelling metodlaridan namunalar

"Hikoyani davom ettir": o'qituvchi hikoyaning boshlanishini o'qiydi:

"Bir kuni maktab kutubxonasida qadimiy kitob topildi. Kitobning ichida esa sirli maktub bor edi..."

Har bir o'quvchi hikoyani bir necha gap bilan davom ettiradi.

"Rasm asosida hikoya": o'quvchilarga bitta yoki bir nechta rasm namoyish etiladi.

Topshiriq:

- voqeani tasvirlash;
- qahramonlarga tavsif berish;
- hikoyaga sarlavha qo'yish;
- yakunini mustaqil yozish.

"So'zlardan hikoya": o'qituvchi quyidagi so'zlarni beradi:

- maktab;
- daraxt;
- daftar;
- yomg'ir;
- do'st.

O'quvchilar ushbu so'zlarning barchasi ishtirok etgan hikoya tuzadi.

Storytelling texnologiyasi o'zbek tili darslarini mazmunan boyitadigan, o'quvchilarning nutqiy va kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantiradigan samarali pedagogik texnologiyadir. Hikoya orqali o'qitish o'quvchilarning emotsional qiziqishini uyg'otadi, til materialining mazmunli va mustahkam o'zlashtirilishini ta'minlaydi hamda ularni ijodiy fikrlashga undaydi.

ROLI O'YINLAR TEXNOLOGIYASI ASOSIDA O'ZBEK TILINI O'QITISH

Interfaol ta'lim texnologiyalari orasida rolli o'yinlar alohida o'rin tutadi. Rolli o'yinlar o'quvchilarning real hayotdagi muloqot vaziyatlarini modellashtirish orqali til ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ushbu texnologiya o'quvchini passiv tinglovchi emas, balki muayyan vaziyat ishtirokchisiga aylantiradi.

Pedagogik jihatdan rolli o'yin – o'quvchilarning ma'lum bir rolni bajarish orqali bilim, ko'nikma va malakalarni egallashiga asoslangan ta'lim texnologiyasi. Bunda har bir o'quvchi o'ziga berilgan rolga mos ravishda fikr bildiradi, savollarga javob beradi, muloqot qiladi va muammoni hal etadi.

O'zbek tili ta'limida rolli o'yinlar kommunikativ yondashuvni amalga oshirishning eng samarali vositalaridan biridir. Chunki til, avvalo, muloqot vositasidir. Rolli o'yinlar esa tabiiy muloqot muhitini yaratadi.

Rolli o'yin quyidagi ketma-ketlikda tashkil etiladi:

1-bosqich. Mavzu va vaziyatni tanlash.

2-bosqich. Rollarni taqsimlash.

3-bosqich. Vazifalarni tushuntirish.

4-bosqich. Rolli o'yinni bajarish.

5-bosqich. Tahlil va muhokama.

6-bosqich. Baholash va refleksiya.

O'zbek tili darslarida quyidagi **rolli o'yinlardan** foydalanish mumkin.

Masalan:

"Matbuot anjumani"

Mavzu: **"Ona tilining jamiyatdagi o'rni"**.

Rollar: jurnalist, tilshunos olim, maktab direktori, bloger, ota-ona, o'quvchi.

Har bir ishtirokchi o'z roliga mos savol yoki javob tayyorlaydi.

"Teleko'rsatuv"

Mavzu: **"Tilimiz – milliy qadriyatimiz"**.

O'quvchilar: boshlovchi, mehmon, muxbir, tomoshabin rolini bajaradi. Bu usul dialogik nutqni rivojlantiradi.

"Muharrir va muallif"

Bir o'quvchi muallif, ikkinchisi muharrir bo'ladi.

Muallif matn yozadi.

Muharrir matndagi:

- imlo;
 - uslub;
 - grammatik xatolarni tahlil qiladi.
- Bu mashq yozma nutqni rivojlantirishda juda samarali.
- Rolli o'yinlar natijasida:
- o'quvchilar erkin fikr bildiradi;
 - muloqot kompetensiyasi rivojlanadi;
 - ijtimoiy faollik ortadi;
 - jamoada ishlash ko'nikmasi shakllanadi;
 - ijodiy tafakkur rivojlanadi;
 - til birliklari tabiiy vaziyatlarda qo'llanadi.

Rolli o'yin texnologiyasi o'zbek tili ta'limida kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishning eng samarali vositalaridan biridir. Ushbu texnologiya orqali o'quvchilar real hayotga yaqin vaziyatlarda til vositalaridan foydalanishni o'rganadilar, muloqot madaniyatini egallaydilar va o'z fikrlarini erkin ifodalash ko'nikmalarini rivojlantiradilar.

LOYIHAVIY TA'LIM TEXNOLOGIYASI ASOSIDA O'ZBEK TILINI O'QITISH

Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning mustaqil bilim olish, izlanish olib borish, axborotni tahlil qilish, muammolarni hal etish va amaliy natija yaratish kompetensiyalarini rivojlantirish dolzarb vazifalardan biri hisoblanadi. Mazkur vazifalarni amalga oshirishda **loyihaviy ta'lim texnologiyasi (Project-Based Learning – PBL)** muhim pedagogik yondashuv sifatida e'tirof etiladi. Ushbu texnologiya o'quvchilarni tayyor bilimni o'zlashtirishdan ko'ra, muayyan muammo ustida izlanishga, hamkorlikda ishlashga va yakuniy mahsulot yaratishga yo'naltiradi.

Loyihaviy ta'limda o'quvchilar faqat bilim oluvchi emas, balki **tadqiqotchi, izlanuvchi, tahlilchi va ijodkor** sifatida faoliyat yuritadilar. O'qituvchi esa loyiha jarayonini tashkil etuvchi, yo'naltiruvchi va maslahat beruvchi mentor vazifasini bajaradi.

O'zbek tili fanini o'qitishda loyihaviy ta'lim texnologiyasi o'quvchilarning til birliklarini real hayot bilan bog'lashiga, nutqiy faoliyatni rivojlantirishiga, milliy qadriyatlar va madaniy merosni chuqurroq anglashiga xizmat qiladi. Ayniqsa, matn yaratish, og'zaki va yozma nutqni rivojlantirish, sheva, toponimika, folklor, maqollar, iboralar, til madaniyati kabi mavzularni o'qitishda mazkur texnologiya yuqori samara beradi.

Loyihaviy ta'lim texnologiyasining asosiy maqsadi – o'quvchilarda mustaqil ta'lim olish, ilmiy izlanish olib borish, axborotni saralash va tahlil qilish, muloqot qilish hamda yakuniy mahsulot yaratish kompetensiyalarini shakllantirishdan iborat.

Mazkur tamoyillar o'quvchilarning bilimlarni hayot bilan bog'lab o'zlashtirishiga imkon yaratadi. Pedagogik adabiyotlarda loyihalar mazmuniga ko'ra bir necha turlarga bo'linadi:

Tadqiqot loyihalari. Muayyan muammoni ilmiy jihatdan o'rganishga qaratiladi. Masalan:

“Mahallamizdagi qadimiy joy nomlarining kelib chiqishi”;

“O'zbek xalq maqollarining tarbiyaviy ahamiyati”.

Axborot loyihalari. Ma'lumot yig'ish, tahlil qilish va taqdim etishga qaratiladi. Masalan:

“Alisher Navoiy hayoti va ijodi”;

“O'zbek tilining davlat tili sifatidagi taraqqiyoti”.

Ijodiy loyihalar. Natijada ijodiy mahsulot yaratiladi. Masalan:

- devoriy gazeta;
- elektron lug'at;
- videorolik;
- buklet;
- podkast.

Amaliy loyihalar. Muayyan amaliy mahsulot tayyorlashni nazarda tutadi.
Masalan:

- maktab gazetasi;
- sinf lug'ati;
- “Eng faol kitobxon” burchagini yaratish;
- til madaniyati bo'yicha tavsiyalar to'plami.

Loyiha faoliyati odatda quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi.

1-bosqich – muammoni aniqlash. O'qituvchi o'quvchilar bilan birgalikda loyiha mavzusini tanlaydi va tadqiqot muammosini belgilaydi. Masalan: “Nima sababdan ayrim sheva so'zlari adabiy tilga kirgan?”

2-bosqich – rejalashtirish. Bu bosqichda:

- loyiha maqsadi belgilanadi;
- vazifalar aniqlanadi;
- ish rejasi tuziladi;
- guruhlar tashkil etiladi.

3-bosqich – axborot yig'ish. O'quvchilar:

- darsliklardan;
- lug'atlardan;
- badiiy adabiyotlardan;
- internet manbalaridan;
- mahalliy aholidan intervyular orqali ma'lumot to'playdi.

Bu bosqichda axborotni tanlash va tahlil qilish ko'nikmalari rivojlanadi.

4-bosqich – tahlil va umumlashtirish. Bunda yig'ilgan ma'lumotlar taqqoslanadi, saralanadi, tahlil qilinadi, umumlashtiriladi.

Natijada asosiy xulosalar shakllantiriladi.

5-bosqich – Yakuniy mahsulot yaratish. Loyiha natijasida quyidagi mahsulotlardan biri yaratilishi mumkin:

- taqdimot;
- videorolik;
- elektron albom;
- buklet;
- plakat;
- podkast;
- devoriy gazeta;
- ilmiy maqola;
- infografika.

6-bosqich – Taqdimot. Har bir guruh o'z loyihasini sinf oldida himoya qiladi. Taqdimot davomida maqsad, bajarilgan ishlar, natijalar va xulosalar bayon etiladi.

7-bosqich – Baholash va refleksiya. O'quvchilar:

- o‘z ishlarini baholaydilar;
- boshqa guruhlar ishini tahlil qiladilar;
- loyiha yuzasidan fikr almashadilar.

O‘zbek tili darslarida loyihaviy ta’limdan foydalanish

1-loyiha. “Mahallamiz shevalari”

Maqsad: Mahalliy shevaga oid so‘zlarni yig‘ish va ularning adabiy tildagi muqobillarini aniqlash.

Natija: “Sinf sheva lug‘ati” yaratiladi.

2-loyiha. “Maqollar xazinasi”

O‘quvchilar oilalaridan, bobo-buvilaridan maqollar yig‘adilar.

Har bir maqolning:

- ma’nosi;
- qo‘llanish o‘rni;
- tarbiyaviy ahamiyati izohlanadi.

Natijada elektron maqollar to‘plami tayyorlanadi.

3-loyiha. “Mening yurtim toponimlari”

O‘quvchilar yashash hududidagi:

- qishloq;
- ko‘cha;
- mahalla;
- ariq;
- tepalik nomlarining kelib chiqishini o‘rganadilar.

Natijada xarita va taqdimot yaratiladi.

4-loyiha. “Maktab gazetasi”

Har bir guruh:

- muharrir;
- muxbir;
- dizayner;
- musahhih vazifalarini bajaradi.

Natijada maktab gazetasi chop etiladi yoki elektron shaklda tayyorlanadi.

5-loyiha. “Bir yozuvchiga bir hafta”

Har bir guruh bitta o‘zbek adibini tanlaydi.

Loyiha davomida:

- tarjimai hol;
- ijodi;
- mashhur asarlari;
- qiziqarli faktlar;
- viktorina tayyorlanadi.

Mazkur texnologiya quyidagi natijalarni beradi:

- mustaqil ta’lim olish ko‘nikmasi shakllanadi;

- tadqiqotchilik malakasi rivojlanadi;
- nutq madaniyati yuksaladi;
- jamoada ishlash tajribasi ortadi;
- tanqidiy va ijodiy fikrlash rivojlanadi;
- taqdimot qilish ko‘nikmasi shakllanadi;
- axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish malakasi rivojlanadi;
- nazariy bilimlarning amaliy qo‘llanishi ta‘minlanadi.

Loyiha faoliyatini baholashda quyidagi mezonlardan foydalanish tavsiya etiladi:

Baholash mezonlari	Maksimal ball
Mavzuning dolzarbligi va maqsadning aniqligi	10
Axborot manbalaridan samarali foydalanish	15
Tahlil va xulosalarning asoslanganligi	20
Yakuniy mahsulotning sifati va ijodkorligi	20
Taqdimot madaniyati va nutq ravonligi	15
Guruhdagi hamkorlik va vazifalar taqsimoti	10
Savollarga javob bera olish	10
Jami	100 ball

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, loyihaviy ta‘lim texnologiyasi o‘zbek tili fanini o‘qitishda nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan uyg‘unlashtirishning samarali vositasidir. Ushbu texnologiya o‘quvchilarning izlanish olib borish, axborotni tahlil qilish, mustaqil qaror qabul qilish, jamoada ishlash va o‘z fikrini asosli bayon etish kompetensiyalarini rivojlantiradi.

AMALIY MASHG‘ULOT

(o‘yinli dars ssenariylarini ishlab chiqish va interfaol metodlar bankini shakllantirish)

Nazariy mashg‘ulotda biz interfaol ta‘lim texnologiyalari, geymifikatsiya, storytelling, rolli o‘yinlar va loyihaviy ta‘limning ilmiy-nazariy asoslarini ko‘rib chiqdik. Biroq nazariy bilim, qanchalik chuqur bo‘lmasin, u aniq, tizimli va takrorlanuvchi amaliy vositaga aylantirilmasa, kundalik dars jarayonida barqaror qo‘llanmaydi. Ko‘pgina o‘qituvchilar interfaol metodlarni bilsalar-da, ularni har safar “qaytadan o‘ylab topish” zaruratiga duch kelishadi – bu esa vaqt va kuch sarflaydi hamda metodlarning tizimli qo‘llanishiga to‘sqinlik qiladi.

Ushbu amaliy mashg'ulotning maqsadi ikki o'zaro bog'liq ko'nikmani shakllantirishdan iborat: birinchidan, o'yin elementlariga asoslangan to'liq dars ssenariysini ilmiy asoslangan tarzda loyihalash; ikkinchidan, o'qituvchining shaxsiy "interfaol metodlar banki"ni – istalgan vaqtda foydalanish mumkin bo'lgan, tizimlashtirilgan metodik resurslar to'plamini – shakllantirish. Mashg'ulot davomida nazariy asos qisqacha eslatiladi, so'ng amaliy shablonlar, tayyor namunalar va ish jadvallari taqdim etiladi.

O'YINLI DARS SSENARIYSINI ILMIY ASOSLANGAN TARZDA LOYIHALASH

O'yinga asoslangan dars ssenariysini loyihalash tasodifiy jarayon emas, balki ta'lim dizayni (instructional design) nazariyasiga asoslangan izchil bosqichlarni talab qiladi. Robert Gagnening "to'qqiz ta'lim hodisasi" (Nine Events of Instruction, 1985) modeli asosida o'yin ssenariysi quyidagi tarkibiy qismlarga ega bo'lishi lozim: 1) diqqatni jalb qilish (qiziqarli kirish, muammoli vaziyat); 2) ta'lim maqsadini bildirish; 3) oldingi bilimlarni faollashtirish; 4) yangi materialni taqdim etish; 5) o'yin qoidalarini va yo'riqnoma berish; 6) amaliy mashq (o'yinning o'zi); 7) fikr-mulohaza berish; 8) bilimni baholash; 9) mustahkamlash va umumlashtirish.

O'yin ssenariysining tuzilishi (shablon)

Har qanday o'yinli dars ssenariysi quyidagi majburiy elementlarni o'z ichiga olishi kerak: ssenariy nomi; ta'limiy maqsad (aniq, o'lchanadigan – SMART tamoyili asosida); til darajasi (CEFR bo'yicha, masalan A2 yoki B1); ishtirokchilar soni va guruhlash usuli; kerakli materiallar va vaqt (daqiqalarda); o'yin qoidalarini (qadam-baqadam yo'riqnoma); mumkin bo'lgan qiyinchiliklar va ularni bartaraf etish yo'llari; baholash mezonini (o'yin oxirida o'quvchi nimani bilishi yoki bajara olishi kerakligi); differentsiatsiya imkoniyatlari (kuchli va zaif o'quvchilar uchun moslashtirish).

Amaliy namuna: "So'z zanjiri" ssenariysi

Maqsad: o'rganilgan leksik birliklarni faol nutqda qo'llash ko'nikmasini mustahkamlash.

Daraja: A2. Ishtirokchilar: 4–6 kishilik guruhlar.

Qoidalar: birinchi o'quvchi mavzu bo'yicha so'z aytadi, keyingisi o'sha so'zning oxirgi harfi bilan boshlanadigan yangi so'z aytadi va zanjir davom etadi; so'z takrorlansa yoki 5 soniya ichida aytilmasa, guruh ball yo'qotadi.

Baholash: har bir to'g'ri va o'rinli qo'llangan so'z uchun ball; eng ko'p ball to'plagan guruh g'olib.

Differentsiatsiya: zaifroq o'quvchilar uchun oldindan tayyorlangan so'z kartochkalaridan foydalanishga ruxsat berish.

Ssenariyni sinovdan o'tkazishda muhim tamoyil – uni avval kichik guruhda (masalan, hamkasblar orasida) siyaqillashtirish, so'ngra real sinfda qo'llab, natijalarni qayd etish va zarur bo'lsa tuzatishlar kiritishdir. Bu yondashuv ta'lim dizaynidagi “prototiplashtirish va takomillashtirish” (iterative design) tamoyiliga mos keladi.

Quyida o'zbek tili fanida foydalanish mumkin bo'lgan namunaviy o'yinli dars ssenariylari va interfaol metodlar banki keltiriladi.

1-ssenariy. “Til detektivlari”

Mavzu: Imlo va uslubiy xatolarni aniqlash.

Sinf: 7–9-sinflar.

Maqsad:

- imlo savodxonligini rivojlantirish;
- grammatik bilimlarni mustahkamlash;
- jamoada ishlash ko'nikmasini shakllantirish.

Jihozlar:

- xatolar kiritilgan matn;
- marker;
- A3 qog'oz;
- baholash varaqalari.

Darsning borishi

1-bosqich. Motivatsiya (5 daqiqa)

O'qituvchi: “Bugun sizlar til detektivlari bo'lasiz. Sirli maktubdagi xatolarni topishingiz kerak”.

2-bosqich. Guruhlarga bo'lish (3 daqiqa). Sinf 4 guruhga bo'linadi.

Har bir guruh:

- Detektivlar
- Izquvarlar
- Til bilimdonlari
- Muharrirlar

nomini oladi.

3-bosqich. Asosiy topshiriq (20 daqiqa). Har bir guruhga bitta matn beriladi.

Topshiriq:

- imlo xatolarini topish;
- tinish belgilarini to'g'rilash;
- uslubiy kamchiliklarni aniqlash.

Har to'g'ri javob uchun 2 ball beriladi.

4-bosqich. Himoya. Har guruh o'z javoblarini taqdim etadi.

5-bosqich. Yakun. Eng ko'p ball to'plagan guruh “Bosh til detektivi” nominatsiyasini oladi.

2-ssenariy. “Grammatika kvesti”

Mavzu: Soʻz turkumlarini takrorlash.

Maqsad:

- grammatik bilimlarni mustahkamlash;
- tezkor fikrlashni rivojlantirish;
- hamkorlikni kuchaytirish.

Jarayon: Sinfda 5 ta bekat tashkil etiladi.

1-bekat. Otlarni toping.

2-bekat. Feʼllarni ajrating.

3-bekat. Sifatlarni aniqlang.

4-bekat. Gapni sintaktik tahlil qiling.

5-bekat. Berilgan soʻzlardan matn tuzing.

Har bekat muvaffaqiyatli bajarilgach, guruh navbatdagi bekatga oʻtadi.

Oxirida barcha topshiriqlarni bajargan guruh “Grammatika ustasi” sertifikatini bilan taqdirlanadi.

3-ssenariy. “Hikoyani davom ettir”

Mavzu. Bogʻlanishli nutq.

Maqsad:

- ogʻzaki nutqni rivojlantirish;
- tasavvurni boyitish;
- mantiqiy fikrlashni rivojlantirish.

Jarayon. Oʻqituvchi hikoyaning boshlanishini oʻqiydi.

Masalan: “Bir kuni maktab kutubxonasida juda qadimiy kitob topildi. Kitob ichidan sirli xarita chiqdi...”

Har bir oʻquvchi hikoyani 2–3 gap bilan davom ettiradi.

Yakunda eng qiziqarli hikoya tanlanadi.

4-ssenariy. “Matbuot anjumani”

Mavzu: “Ona tilining jamiyatdagi oʻrni”

Rollar:

- jurnalist;
- olim;
- blogger;
- maktab direktori;
- ota-ona;
- oʻquvchi.

Har bir ishtirokchi oʻz roliga mos savol va javob tayyorlaydi.

Baholash mezonlari:

- nutq ravonligi;
- dalillash;
- muloqot madaniyati.

5-ssenariy. “Til bozori”

Mavzu: Frazeologizmlar va maqollar.

Har guruhga 100 “til tangasi” beriladi.

Savollar “auksion” usulida sotiladi.

Masalan: Oddiy savol – 10 tanga.

O‘rta murakkab – 20 tanga.

Murakkab savol – 30 tanga.

To‘g‘ri javob bergan guruh tangalarni saqlab qoladi.

Noto‘g‘ri javob bergan guruh tangalarni yo‘qotadi.

6-ssenariy. “Escape room”

Mavzu: Takrorlash darsi.

O‘quvchilar sinfdan “chiqish” uchun 6 ta topshiriqni bajarishlari kerak.

Masalan:

- sinonim topish;
- antonim topish;
- gapni tahlil qilish;
- maqolni davom ettirish;
- xatoni tuzatish;
- matn yozish.

Har to‘g‘ri javob “kalit” beradi.

Oxirida barcha kalitlar yig‘ilib “eshik” ochiladi.

7-ssenariy. “QR-kvest”

Sinfning turli joylariga QR kodlar joylashtiriladi.

QR kodlarda:

- audio;
- video;
- grammatik topshiriq;
- rasm;
- matn bo‘ladi.

Har topshiriq keyingisini ochadi.

Bu usul raqamli ta’limni rivojlantiradi.

Interfaol metodlar bankini shakllantirish

“Metodlar banki” tushunchasi – o‘qituvchi tomonidan to‘plangan, tizimlashtirilgan va istalgan vaqtda qayta ishlatilishi mumkin bo‘lgan interfaol metod va ssenariylar arxividir. Uning ilmiy asosi pedagogik bilimni kodlash va qayta ishlatish nazariyasiga (Shulmanning “pedagogik-mazmuniy bilim” – Pedagogical Content Knowledge tushunchasi) borib taqaladi: tajribali o‘qituvchi

o'z metodik tajribasini tizimli tarzda saqlab, uni istalgan vaqtda moslashtirib qo'llay oladi.

Amaliy topshiriq: metod kartasini to'ldirish

Ishtirokchilar kichik guruhlarda o'zlari sinab ko'rgan yoki ma'ruzachi tomonidan taklif etilgan bittadan interfaol metodni tanlab, yuqorida keltirilgan format asosida to'liq metod kartasini tayyorlaydi. Har bir guruh o'z kartasini boshqa guruhlar bilan almashadi va o'zaro fikr-mulohaza asosida takomillashtiradi. Yig'ilgan kartalar umumiy "seminar metodlar banki"ga jamlanadi va barcha ishtirokchilarga elektron shaklda tarqatiladi.

Amaliy namuna: "Detektiv topshirig" ssenariysi

Maqsad: savol-javob konstruksiyalarini va tavsiflovchi so'z birikmalarini amaliy nutqda qo'llash.

Daraja: B1. Ishtirokchilar: butun sinf, 3–4 kishilik "tergovchi guruhlar".

Qoidalar: sinfda "yashirin qahramon" haqida ma'lumot beruvchi bir nechta kartochka turli joylarga yashiriladi; har bir guruh navbat bilan boshqa guruhlardan savol berib, kartochkalardagi ma'lumotlarni yig'adi va yakunda kim ekanini aniqlaydi.

Baholash: to'g'ri tuzilgan savollar va ishlatilgan tavsiflovchi so'zlar soni asosida ball beriladi.

Differensiatsiya: kuchli guruhlariga ochiq savol (nima uchun, qanday), zaifroq guruhlariga yopiq savol (ha/yo'q) namunalari taklif etiladi.

Ikkala namunada ham ko'rinib turibdiki, o'yin ssenariysi shunchaki "ko'ngil ochish" vositasi emas, balki aniq lingvistik maqsadga xizmat qiluvchi, o'lchanadigan natija beruvchi puxta o'ylangan ta'limiy vositadir. Har bir yangi ssenariy yaratishda o'qituvchi avvalambor "bu o'yin o'quvchiga aniq qaysi til ko'nikmasini rivojlantirishga xizmat qiladi" degan savolga aniq javob topishi lozim.

Xulosa

O'yinli dars ssenariylarini ilmiy asoslangan tarzda loyihalash va interfaol metodlar bankini tizimli shakllantirish – o'qituvchining kasbiy faoliyatini ancha yengillashtiruvchi va samaradorligini oshiruvchi ikki o'zaro bog'liq amaliy ko'nikmadir. Gagnening ta'lim hodisalari modeli, Shulmanning pedagogik-mazmuniy bilim nazariyasi va Schönning refleksiv amaliyot g'oyasi ushbu jarayonga mustahkam ilmiy asos yaratadi. Har bir o'qituvchiga ushbu mashg'ulotda taqdim etilgan shablon va namunalardan foydalangan holda, o'z sinfi ehtiyojlariga mos original ssenariylar yaratish hamda ularni tizimli tarzda to'plab borish tavsiya etiladi – bu esa vaqt o'tishi bilan boy va samarali metodik zaxiraga aylanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Gagné, R.M. The Conditions of Learning and Theory of Instruction. Holt, Rinehart and Winston, 1985.
2. Shulman, L.S. Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. Educational Researcher, 15(2), 1986.
3. Schön, D.A. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. Basic Books, 1983.
4. Kagan, S. Cooperative Learning. Kagan Publishing, 1994.
5. Deci, E.L., Ryan, R.M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Plenum, 1985.
6. Ellis, R. Task-Based Language Learning and Teaching. Oxford University Press, 2003.
7. Piaget, J. The Origins of Intelligence in Children. International Universities Press, 1952.
8. Vygotsky, L.S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press, 1978.
9. Csikszentmihalyi, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row, 1990.
10. Deci, E.L., Ryan, R.M. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Plenum, 1985.
11. Bruner, J. Actual Minds, Possible Worlds. Harvard University Press, 1986.
12. Dewey, J. Experience and Education. Kappa Delta Pi, 1938.
13. Kilpatrick, W.H. The Project Method. Teachers College Record, 19(4), 1918.
14. Kagan, S. Cooperative Learning. Kagan Publishing, 1994.