



**TA'LIMNI RIVOJLANTIRISH
RESPUBLIKA ILMIY-METODIK MARKAZI**

Interfaol va o'yin texnologiyalari asosida o'zbek tilini o'qitish



Mavzuning dolzarbligi

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, storytelling, rolli o'yinlar va loyihaviy ta'lim texnologiyalaridan foydalanishning nazariy asoslari hamda amaliy tavsiyalari yoritiladi.



Maqsad

O'qituvchilarda interfaol metodlar, geymifikatsiya, storytelling, rolli o'yinlar va loyihaviy ta'lim texnologiyalaridan foydalanishning nazariy asoslarini shakllantirish hamda ushbu texnologiyalarni o'zbek tili darslarida amaliy qo'llash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Interfaol metodlar

aqliy hujum, klaster,
INSERT

Geymifikatsiya va storytelling

o'yin elementlari va
hikoya asosida o'qitish

Rolli o'yin va loyiha

real vaziyat
modellashtirish va
tadqiqot

Oltita zamonaviy ta'lim texnologiyasi



Interfaol ta'lim

Konstruktivistik nazariyaga asoslanadi: bilim o'quvchining faol ishtiroki orqali shakllanadi.



Geymifikatsiya

O'yin bo'lmagan faoliyatga ball, daraja, badge kabi o'yin elementlarini tatbiq etadi.



Storytelling

Bilimni qiziqarli va mazmunli hikoyalar orqali yetkazishga asoslanadi.



Rolli o'yinlar

O'quvchilarning real hayotdagi muloqot vaziyatlarini sinfda modellashtiradi.



Loyihaviy ta'lim

O'quvchilarni muammo ustida izlanishga va yakuniy mahsulot yaratishga yo'naltiradi.



Umumiy natija

O'quvchining faolligi, nutqiy va ijodiy kompetensiyalarini kompleks rivojlantiradi.

O'zbek tili darslarida qo'llanadigan interfaol metodlar

1

“Aqliy hujum” (Brainstorming)

Yangi mavzuga oid g'oyalarni tezkor yig'ish usuli bo'lib, erkin fikrlashni rivojlantiradi.

2

“Klaster”

Asosiy tushuncha atrofida bog'liq fikr va tushunchalarni tizimlashtirish imkonini beradi.

3

“BBB” (Bilaman — Bilishni xohlayman — Bildim)

Avvalgi bilimlarni aniqlash va yakunda o'zlashtirilgan bilimlarni baholashga xizmat qiladi.

4

“Fishbone” (Baliq skeleti)

Muammoning sabablari va oqibatlarini tahlil qilish imkonini beradi.

Interfaol darsni tashkil etish bosqichlari



1-bosqich

Motivatsiya va psixologik muhit yaratish



2-bosqich

Mavzuga kirish va muammoni qo'yish



3-bosqich

Kichik guruhlarda yoki juftliklarda ishlash



4-bosqich

Natijalarni taqdim etish va muhokama qilish



5-bosqich

Umumlashtirish va xulosa chiqarish



6-bosqich

Refleksiya va baholash

Geymifikatsiya texnologiyasi

MAQSAD

O'yin mexanizmlari yordamida o'quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytirish, ta'limga qiziqishini oshirish va bilimlarni faol o'zlashtirishini ta'minlash.

O'YIN ELEMENTLARI

Ball to'plash tizimi, darajalar, reyting jadvali, vaqtli topshiriqlar, kvestlar va jamoaviy musobaqalar.

Raqamli platformalar

Quizizz — test va musobaqalar

Kahoot! — real vaqt rejimidagi viktorinalar

Wordwall — interfaol o'yinlar

Blooket — o'yin formatidagi testlar

“So‘z ovchilari” o‘yini

Maqsad: “So‘z boyligini oshirish” mavzusida o‘quvchilarning lug‘at boyligini kengaytirish.



Jihozlar: ball jadvali, daraja belgilari

Sinonim — 2 ball

Antonim — 2 ball

Ibora — 3 ball

Boshlovchi

Ustoz

Bajarilish tartibi

- O‘qituvchi “So‘z boyligini oshirish” mavzusini e‘lon qiladi
- Har bir to‘g‘ri topilgan javob uchun ball beriladi
- “Grammatika kvesti”da sinf bekatlarga bo‘linib, har bekatda grammatik topshiriq bajaradi
- O‘quvchilar sinonim, antonim va iboralarni topadi
- Belgilangan ballni to‘plagan o‘quvchi navbatdagi darajaga o‘tadi
- Natija: o‘quvchilarning ichki motivatsiyasi va lug‘at boyligi oshadi

Storytelling: samarali hikoyaning tarkibiy qismlari



Storytelling nima?

Bilimni qiziqarli va mazmunli hikoyalar orqali yetkazish texnologiyasi.



1. Qahramon

Hikoyaning asosiy ishtirokchisi; o'quvchilar u 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 va 5. Xulosa

Muammo qanday hal qilingani bayon etiladi va hikoyaning tarbiyaviy g'oyasi ifodalanadi.



Storytellingning maqsadi

O'quvchilarni faol tinglovchidan voqea ishtirokchisiga aylantirish.

Storytelling metodlaridan namunalar



**“Hikoyani davom ettir” —
o‘qituvchi hikoya
boshlanishini o‘qiydi, har bir
o‘quvchi bir necha gap bilan
davom ettiradi**



**“Rasm asosida
hikoya” — o‘quvchilar
rasm asosida voqeani
tasvirlaydi va
yakunini mustaqil
yozadi**



**“So‘zlardan hikoya” —
berilgan so‘zlarning
barchasi ishtirok etgan
hikoya tuziladi**

Rolli o'yinni tashkil etish bosqichlari



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 rolli o'yin namunalari

1

“Matbuot anjumani”

Mavzu: “Ona tilining jamiyatdagi o‘rni”. Rollar: jurnalist, tilshunos olim, maktab direktori, blogger.

2

“Teleko‘rsatuv”

Mavzu: “Tilimiz — milliy qadriyatimiz”. Rollar: boshlovchi, mehmon, muxbir, tomoshabin.

3

“Muharrir va muallif”

Muallif matn yozadi, muharrir undagi imlo, uslub va grammatik xatolarni tahlil qiladi.

4

“Sud jarayoni”

Mavzu: “Til me‘yoriga rioya qilmagan matn”. Rollar: sudya, prokuror, himoyachi, guvoh, ekspert.

Loyihaviy ta'lim: loyihalar turlari

1

Tadqiqot loyihalari

Muayyan muammoni ilmiy jihatdan o'rganish. Masalan: "O'zbek xalq maqollarining tarbiyaviy ahamiyati".

2

Axborot loyihalari

Ma'lumot yig'ish, tahlil qilish va taqdim etish. Masalan: "Alisher Navoiy hayoti va ijodi".

3

Ijodiy loyihalar

Natijada ijodiy mahsulot yaratiladi: devoriy gazeta, elektron lug'at, videorolik, buklet.

4

Amaliy loyihalar

Amaliy mahsulot tayyorlash: maktab gazetasi, sinf lug'ati, "Eng faol kitobxon" burchagi.

Loyihaviy ta'lim faoliyatining bosqichlari



1-bosqich — muammoni aniqlash

O'qituvchi o'quvchilar bilan birgalikda loyiha mavzusini tanlaydi va tadqiqot muammosini belgilaydi.



2-bosqich — rejalashtirish

Loyiha maqsadi belgilanadi, vazifalar aniqlanadi, ish rejasi tuziladi, guruhlar tashkil etiladi.



3-bosqich — axborot yig'ish

Darsliklar, lug'atlar, badiiy adabiyot va internet manbalaridan ma'lumot to'planadi.



4-bosqich — tahlil va umumlashtirish

Yig'ilgan ma'lumotlar taqqoslanadi, saralanadi va asosiy xulosalar shakllantiriladi.



5-bosqich — yakuniy mahsulot

Taqdimot, videorolik, buklet, devoriy gazeta yoki infografika tayyorlanadi.



6-bosqich — taqdimot va baholash

Har bir guruh loyihasini himoya qiladi, boshqa guruhlar ishini tahlil qiladi va fikr almashadi.

“Maqollar xazinasi”

Maqsad: o‘zbek xalq maqollarini yig‘ish va ularning ma’no-mazmunini tahlil qilish.

Bajarilish tartibi

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

Har bir maqolning ma’nosi izohlanadi

Maqolning qo‘llanish o‘rni va tarbiyaviy ahamiyati tahlil qilinadi

Natijada elektron maqollar to‘plami tayyorlanadi



Xulosa

Interfaol ta'lim texnologiyalari, geymifikatsiya, storytelling, rolli o'yinlar va loyihaviy ta'lim o'zbek tili darslarini mazmunan boyitish, o'quvchilarning til kompetensiyalarini rivojlantirish va ularni mustaqil fikrlovchi shaxs sifatida shakllantirishda samarali vositalar hisoblanadi. O'qituvchi bu texnologiyalarni mavzu mazmuni, o'quvchilarning yosh xususiyatlari va ta'lim maqsadiga mos ravishda tanlashi zarur. Shundagina dars samaradorligi ortadi va ta'lim sifati yuqori natijalarga erishadi.





E'TIBORINGIZ UCHUN RAHMAT!