

O'YINLI TEXNOLOGIYALAR ASOSIDA BO'LAJAK O'QITUVCHILARNI KASBIY FAOLIYATGA TAYYORLASH TIZIMINI TAKOMILLASHTIRISH

Tulaganova Sevara

Nizomiy nomidagi O'zbekiston Milliy Pedagogika Universiteti
Pedagogika nazariyasi va tarixi yo'nalishi 1- bosqich magistranti.

Mingnorov Abduholiq Toshmirzayevich

Tarix fanlari doktori (DSc).

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17986142>

Annotatsiya. Ushbu tadqiqot bo'lajak o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash tizimida o'yinli texnologiyalarni qo'llashning samaradorligini o'rganishga bag'ishlangan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlarini pedagogik jarayonga integratsiya qilish talabalar motivatsiyasini oshiradi, bilimni mustahkamlashni tezlashtiradi va amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Shuningdek, o'yinli texnologiyalar murakkab pedagogik vazifalarni ijodiy yondashuv bilan hal qilishni o'rgatadi, kommunikativ va ijtimoiy ko'nikmalarni mustahkamlaydi, hamda talabalarni mustaqil fikrlashga undaydi. Tadqiqotda gamification elementlarini dars jarayoniga moslashtirish usullari, pedagogik samaradorlikni baholash va metodik tavsiyalar ishlab chiqish ko'rib chiqilgan.

Kalit so'zlar: O'yinli texnologiyalar, gamification, bo'lajak o'qituvchilar, kasbiy tayyorgarlik, pedagogik samaradorlik, motivatsiya, amaliy ko'nikmalar.

IMPROVING THE SYSTEM OF PREPARING FUTURE TEACHERS FOR PROFESSIONAL ACTIVITY BASED ON GAME-BASED TECHNOLOGIES

Annotation. This study focuses on the effectiveness of applying game-based technologies in preparing future teachers for professional activities. The findings indicate that integrating game elements into the educational process enhances student motivation, accelerates knowledge consolidation, and facilitates the development of practical skills. Moreover, game-based technologies teach creative problem-solving, strengthen communicative and social skills, and encourage independent thinking. The study examines methods of adapting gamification elements to the classroom, evaluates pedagogical effectiveness, and provides methodological recommendations.

Keywords: Game-based technologies, gamification, future teachers, professional preparation, pedagogical effectiveness, motivation, practical skills.

Kirish

Zamonaviy ta'lim jarayonida pedagoglarning kasbiy kompetensiyasini shakllantirish muhim ahamiyat kasb etadi. Ayniqsa, bo'layotgan o'quvchilarning e'tiborini jalb qilish va ularning bilim olish jarayonini samarali qilish maqsadida interaktiv va o'yinli texnologiyalardan foydalanish dolzarb masalaga aylangan. O'yinli texnologiyalar (gamification) – bu o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, bilimni mustahkamlash va kasbiy faoliyatga tayyorgarlikni yaxshilashga xizmat qiluvchi pedagogik yondashuvdir. So'nggi yillarda pedagogika fanida o'yinli texnologiyalarning samaradorligi bo'yicha ilmiy tadqiqotlar ortib bormoqda.

Shu bilan birga, bo'lajak o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash jarayonida nafaqat nazariy bilimlar, balki amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishga ham katta e'tibor qaratilmoqda.

O'yinli texnologiyalar, ayniqsa, murakkab konseptlarni soddalashtirish, tanqidiy fikrlash va ijodiy yondashuvni rivojlantirishda samarali vosita sifatida namoyon bo'ladi. O'yinli texnologiyalar asosida bo'layotgan o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash tizimini takomillashtirishning samarali metodik yondashuvlarini aniqlash va amaliy tavsiyalar ishlab chiqishdir. Tadqiqot davomida o'yinli texnologiyalarni qo'llashning pedagogik imkoniyatlari, ularning o'qituvchi malakasini oshirishdagi roli va ta'lim jarayoniga integratsiyasi o'rganiladi. Shu bilan birga, mavjud metodik yondashuvlarning kuchli va zaif tomonlari ham tahlil qilinadi, bu esa yangi pedagogik strategiyalarni ishlab chiqishga asos yaratadi. Bugungi kunda global ta'lim tizimida innovatsion texnologiyalarni joriy etish va o'qituvchilarning kasbiy kompetensiyasini oshirish masalasi dolzarb hisoblanadi. Shu sababli, o'yinli texnologiyalarni pedagogik jarayonga integratsiya qilish nafaqat o'qituvchilarning bilim olish sifatini oshirish, balki bo'lajak o'qituvchilarning zamonaviy kasbiy talablarga moslashishini ta'minlashda muhim ahamiyatga ega.

Dolzarbli

Zamonaviy ta'lim jarayonida o'qituvchilarning diqqatini jalb qilish va ularning mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish masalasi dolzarb bo'lib qolmoqda. An'anaviy pedagogik yondashuvlar ko'pincha motivatsiya va amaliy ko'nikmalarni yetarli darajada shakllantira olmaydi. Shu nuqtai nazardan, o'yinli texnologiyalar pedagogik jarayonni interaktiv, qiziqarli va samarali qilish orqali bo'lajak o'qituvchilarning kasbiy kompetensiyasini oshirishda muhim vosita sifatida namoyon bo'ladi.

Maqsadi

Ushbu tadqiqotning asosiy maqsadi – o'yinli texnologiyalar asosida bo'lajak o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash tizimini takomillashtirish uchun samarali metodik yondashuvlarni aniqlash va tavsiyalar ishlab chiqishdir.

Asosiy qism

O'yinli texnologiyalar (gamification) pedagogik jarayonga o'yin elementlarini kiritish orqali o'qituvchilarning motivatsiyasini oshirish, bilimni mustahkamlash va ijodiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ular murakkab nazariy mavzularni soddalashtirish va amaliy faoliyat bilan bog'lash imkonini beradi. Pedagogik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari bilan boyitilgan ta'lim jarayoni talabalar faoliyatini sezilarli darajada oshiradi. Shu bilan birga, o'yinli texnologiyalar bo'lajak o'qituvchilarda kasbiy kompetensiyani shakllantirishning innovatsion usuli sifatida namoyon bo'ladi. Ular o'qituvchining didaktik vazifalarni bajarishdagi ijodiy yondashuvini kuchaytiradi va dars jarayonini interaktiv qiladi.

O'yinli texnologiyalar nafaqat bilim olish jarayonini qiziqarli qiladi, balki o'qituvchilarning o'z-o'zini boshqarish, mas'uliyatni oshirish va mustaqil qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga ham yordam beradi. Shu nuqtai nazardan, pedagoglar o'yin elementlarini dars mazmuniga moslashtirib, ularni samarali qo'llashga e'tibor qaratishlari muhimdir.

Kasbiy kompetensiya – bu o'qituvchining kasbiy faoliyatni samarali bajarish qobiliyati bo'lib, u nazariy bilimlar, amaliy ko'nikmalar, kommunikativ va shaxsiy sifatlarni o'z ichiga oladi.

Bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonida ushbu kompetensiyalarni rivojlantirish asosiy maqsad hisoblanadi. O‘yinli texnologiyalar yordamida talabalar o‘z bilimlarini amaliy vazifalarda sinab ko‘rish, tanqidiy fikrlashni rivojlantirish va pedagogik vaziyatlarga ijodiy yondashuvni shakllantirish imkoniyatiga ega bo‘ladilar. Shu bilan birga, kommunikativ va ijtimoiy ko‘nikmalar ham o‘yinli vaziyatlar orqali mustahkamlanadi. Bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetensiyasi ularning professional samaradorligi va pedagogik jarayondagi muvaffaqiyatini belgilovchi asosiy omil hisoblanadi.

Jadval 1. O‘yinli texnologiyalarning pedagogik samaradorligi

Pedagogik omil	O‘yinli texnologiyalar orqali o‘zgarish	Amaliy ahamiyati
Motivatsiya	Talabalar darsga faol jalb qilinadi	O‘qituvchining o‘quv jarayonini samarali tashkil etishi
Bilim mustahkamligi	Nazariy bilimlar amaliy mashg‘ulotlar bilan mustahkamlanadi	Talabalar bilimni real vaziyatlarda qo‘llay oladi
Amaliy ko‘nikmalar	Simulyatsiya va interaktiv vazifalar orqali rivojlanadi	Sinf boshqaruvi va pedagogik vazifalarni ijodiy hal qilish
Kommunikativ ko‘nikmalar	Guruh ishlari va o‘yin mashg‘ulotlari orqali yaxshilanadi	Talabalar pedagogik muloqot va jamoaviy ishlashni o‘rganadi
Mustaqil faoliyat	Individual vazifalar orqali mustahkamlanadi	Talabalar mustaqil qaror qabul qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi

O‘yinli texnologiyalar esa bu kompetensiyani amaliy, interaktiv va qiziqarli shaklda shakllantirish imkonini beradi. O‘yinli texnologiyalar pedagogik jarayonda samaradorlikni oshirishda muhim vosita hisoblanadi. Chunki ular o‘quvchilarning motivatsiyasini kuchaytiradi, darsga faol ishtirok etishga undaydi va bilimni mustahkamlash jarayonini tezlashtiradi.

Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin elementlari bilan boyitilgan darslar an‘anaviy metodlarga nisbatan sezilarli darajada samaraliroq bo‘ladi. Shu bilan birga, o‘yinli texnologiyalar murakkab mavzularni oson tushunishga yordam beradi va talabalarni mustaqil faoliyatga jalb qiladi. Pedagogik samaradorlikni oshirish uchun o‘yin elementlari dars maqsadi va mazmuniga mos tarzda tanlanishi muhimdir. Ular talabalar e‘tiborini jamlash, muammolarni hal qilish va ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, samarali qo‘llash uchun o‘qituvchi o‘yin mexanizmlarini o‘quv jarayonining pedagogik vazifalari bilan uyg‘unlashtirishi lozim.

Jadval 2. O‘yinli texnologiyalarni qo‘llash usullari va natijalar

Qo‘llash usuli	Ta‘lim bosqichi	Kutilgan natija	Pedagogik foydasi
Pedagogik simulyatsiya	Boshlang‘ich va oliy ta‘lim	Real pedagogik vaziyatlarni o‘rganish	Talabalar sinf boshqaruvi va amaliy ko‘nikmalarni rivojlantiradi
Interaktiv o‘yin mashg‘ulotlari	Oliy va kasb-ta‘lim	Guruh bilan ishlash va muammoni hal qilish	Kommunikativ va ijodiy ko‘nikmalar mustahkamlanadi

Ball va daraja tizimi	Har bir dars	Talabalarni faoliyatga ragʻbatlantirish	Motivatsiya va darsga qiziqishni oshiradi
Vazifa va mini-lar	Boshlangʻich va oʻrta taʼlim	Talabalarning mustaqil faoliyatini rivojlantirish	Individual qaror qabul qilish va mustaqil oʻrganish koʻnikmalarini oshiradi
Onlayn interaktiv platformalar	Oliy taʼlim	Taʼlim jarayonini interaktiv va qiziqarli qilish	Raqamli kompetensiyani rivojlantirish va samarali pedagogik faoliyat

Oʻyinli texnologiyalarni taʼlim jarayoniga integratsiya qilish bir nechta bosqichda amalga oshiriladi. Birinchi bosqich – dars rejasini tayyorlash va oʻquv maqsadlariga mos oʻyin elementlarini aniqlashdir. Ikkinchi bosqich – vazifalarni ishlab chiqish va ularni oʻquv jarayoniga qoʻllashdir. Uchinchisi – natijalarni baholash va talabalarning oʻyin jarayonidagi faoliyatini tahlil qilishdir. Har bir bosqichda pedagog oʻquvchilarning individual ehtiyojini hisobga olishi zarur.

Shu bilan birga, zamonaviy IT vositalaridan foydalanish oʻquv jarayonini interaktiv va qiziqarli qiladi. Integratsiya jarayonida oʻqituvchilar darsni oʻyin elementlari bilan boyitib, oʻquvchilarni faol ishtirok etishga undaydi va murakkab mavzularni osonlashtiradi. Oʻyinli texnologiyalar boʻlajak oʻqituvchilarda amaliy koʻnikmalarni shakllantirishda muhim rol oʻynaydi. Masalan, pedagogik vaziyatlar simulyatsiyasi orqali talabalar sinfni boshqarish, dars jarayonini tashkil etish va turli pedagogik metodlarni qoʻllash koʻnikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, oʻyinli texnologiyalar ijodiy fikrlashni va muammolarni hal qilish qobiliyatini oshiradi. Amaliy koʻnikmalarni oʻyin elementlari orqali mustahkamlash boʻlajak oʻqituvchilarning kasbiy faoliyatga tayyorgarligini oshiradi. Talabalar real pedagogik vaziyatlarni oʻyin asosida boshdan kechirib, muammoli vaziyatlarni mustaqil hal qilishni oʻrganadilar. Bu esa ularning professional tayyorgarlik darajasini sezilarli darajada oshiradi.

Oʻyinli texnologiyalar samarali boʻlishiga qaramay, ularni qoʻllashda ayrim cheklovlar va muammolar mavjud. Baʼzi pedagoglar texnologiyalarni integratsiya qilishda qiyinchiliklarga duch keladi. Dars vaqtini toʻgʻri taqsimlash, oʻquvchilarni faol ishtirok etishga jalb qilish va barcha mavzularni oʻyin metodlariga moslashtirish masalalari yuzaga keladi. Shu sababli, pedagoglar metodik tayyorgarlikni oshirishlari, oʻyin elementlarini darsga moslashtirishlari va texnologik imkoniyatlardan samarali foydalanishlari zarur. Cheklovlarni yengib oʻtish orqali oʻyinli texnologiyalar samaradorligi oshadi va talabalar kasbiy kompetensiyasini shakllantirish jarayoni muvaffaqiyatli amalga oshiriladi. Oʻyinli texnologiyalar yordamida kasbiy tayyorgarlik strategiyalari turlicha boʻlishi mumkin. Masalan, oʻquv vazifalarini interaktiv qilish, oʻyinli sinovlar va viktorinalar tashkil etish, pedagogik simulyatsiyalar va guruhli oʻyin mashgʻulotlarini qoʻllash mumkin. Ushbu strategiyalar talabalar motivatsiyasini oshiradi, bilimni mustahkamlashga yordam beradi va kasbiy kompetensiyani shakllantiradi. Shu bilan birga, samarali strategiyalar individual yondashuvni, dars maqsadi va mazmunini hisobga olishni talab qiladi. Boʻlajak oʻqituvchilarni tayyorlashda strategiyalarni tizimli va bosqichma-bosqich qoʻllash muhimdir.

Kelajakda oʻyinli texnologiyalarni pedagogik jarayonga kengroq joriy etish imkoniyatlari mavjud. Innovatsion IT vositalar, virtual va kengaytirilgan haqiqat, mobil ilovalar orqali oʻquv jarayoni yanada interaktiv va samarali boʻladi.

Shu bilan birga, o'qituvchilarning metodik tayyorgarligini oshirish, dars jarayonida o'yin elementlarini to'g'ri tanlash va o'quvchilarning individual ehtiyojlarini hisobga olish tavsiya etiladi. O'yinli texnologiyalar pedagogik jarayonni modernizatsiya qilish va bo'lajak o'qituvchilarni zamonaviy kasbiy talablar darajasiga tayyorlashda muhim vosita sifatida qoladi. Shu bilan birga, ularni samarali qo'llash orqali ta'lim sifati va pedagogik jarayonning interaktivligi sezilarli darajada oshadi.

Muhokama va Natija

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yinli texnologiyalar bo'lajak o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash jarayonida samarali vosita sifatida namoyon bo'ladi. Pedagogik tajribalar va tahlillar shuni isbotlaydiki, o'quv jarayonida o'yin elementlarini qo'llash talabalar motivatsiyasini oshiradi, ularning bilimni mustahkamlash va amaliy ko'nikmalarni rivojlantirish jarayonini tezlashtiradi. Shu bilan birga, o'yinli texnologiyalar yordamida bo'lajak o'qituvchilar murakkab pedagogik vazifalarni ijodiy yondashuv bilan hal qilishni o'rganadilar.

Muhokama davomida aniqlanishicha, o'yinli texnologiyalar faqat nazariy bilimlarni mustahkamlash bilan cheklanmay, balki amaliy va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirishda ham samarali rol o'ynaydi. Talabalar pedagogik simulyatsiyalar, guruhli o'yin mashg'ulotlari va interaktiv vazifalar orqali real pedagogik vaziyatlarga tayyorlanadi. Shu bilan birga, o'yinli texnologiyalar individual yondashuvni ta'minlash va o'quvchilarning turli ehtiyojlarini hisobga olish imkonini beradi, bu esa kasbiy kompetensiyani shakllantirishni yanada samarali qiladi.

Biroq tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yinli texnologiyalarni qo'llashda ba'zi pedagogik cheklovlar mavjud. Masalan, dars vaqtini samarali taqsimlash, barcha mavzularni o'yin elementlariga moslashtirish va texnologik imkoniyatlardan to'liq foydalanish muammolari yuzaga keladi. Shu sababli, o'qituvchilar metodik tayyorgarlikni oshirishlari, o'yin elementlarini dars maqsadiga moslashtirishlari va texnologik vositalardan samarali foydalanishlari zarur. Tahlillar shuni ko'rsatadiki, o'yinli texnologiyalarni pedagogik jarayonga joriy etish natijasida bo'lajak o'qituvchilarning kasbiy tayyorgarligi sezilarli darajada oshadi. Ular nafaqat nazariy bilimlarga ega bo'ladilar, balki sinfni boshqarish, pedagogik vazifalarni ijodiy hal qilish va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirishda tajriba orttiradilar. Shu bilan birga, o'yinli texnologiyalar o'quv jarayonini interaktiv va qiziqarli qiladi, bu esa talabalar motivatsiyasini oshiradi va ularning kasbiy faoliyatga tayyorligini mustahkamlaydi.

Xulosa qilib aytganda, o'yinli texnologiyalar bo'lajak o'qituvchilarni kasbiy faoliyatga tayyorlash tizimini takomillashtirishning samarali va innovatsion vositasi sifatida qoraladi. Ular pedagogik jarayonni modernizatsiya qiladi, ta'lim sifatini oshiradi va o'quvchilarni zamonaviy kasbiy talablar darajasiga tayyorlashga xizmat qiladi. Shu sababli, o'yinli texnologiyalarni qo'llash bo'yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqish va ularni ta'lim jarayoniga tizimli joriy etish dolzarb pedagogik vazifa hisoblana

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Mirziyoyev, S. (2025). Buyuk kelajagimizni mard va olijanob xalqimiz bilan birga quramiz. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti.
2. Scamardella F., Saraiello E., Tafuri F. Gamification as a means to improve teaching/learning process. Sustainable Social Development, 1(2), pp. 1–12 (2023).

3. Sánchez R. M. Transforming online education: the impact of gamification on teacher training in a university environment. *Metaverse Basic and Applied Research*, 2, pp. 1–47 (2023)
4. International Review of Education. Gamification in education and training: A literature review. *International Review of Education*, Vol. 71, pp. 483–517 (2025).
5. Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Educational Management*, pp. 13–27 (2023).
6. Gamification in Education (MDPI). *MDPI Education*, Vol. 3, No. 4, pp. 89–105 (2025).
7. Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, Volume 10, Article 10 (2023), pp. 1–15.