

TA'LIMIY O'YINLAR ORQALI TALABALARNING KREATIV QOBILIYATINI RIVOJLANISHI VA ULARNI O'ZIGA XOS XUSUSIYATLARI

Nasriyev Baxtiyor Qahramonovich

Osiyo xalqaro Universiteti

Ilmiy rahbar: Olimov Temur Xasanovich

Annotatsiya: muallif tomondan maqolada O'yinli qobiliyatni motivatsiyalash o'yin xarakterining musobaqalashish shartlari, shaxsning o'zini namoyon qila olishi, o'z imkoniyatlarini amalga oshirish ehtiyojlarini qondirishdan kelib chiqishi to'g'risida fikr yuritiladi. Maqolada ilmiy adabiyotlar tahlilining rasmiy-mantiqiy natijalari keltirilgan. Bular: kreativ qobiliyatni tashkil etishda psixologik o'yinlari, vertual o'yinlarni va o'yin texnologiyalarini ta'lim jarayonida qo'llash, ijtimoiy tarmoq – ijtimoiy tarmoqlar va ta'lim tarmog'i sifatida, kompyuter sporti sohasi. Ilmiy adabiyotlar tahlili natijalariga ko'ra shaxsning intellektual rivojlanishida kibersportning asosiy ijtimoiy-pedagogik ahamiyati aniqlandi. Shaxsning intellektual rivojlanishida kreativ qobiliyatini rivojlanishi alohida ahamiyati borligi va bu ta'lim sohasidagi innovatsiya ekanligi haqida xulosalar chiqarildi.

Kalit so'zlar: pedagogik neologiya, kommunikatsion texnologiya, o'yinli qobiliyat, fundamental qobiliyat, didaktik qobiliyat, ijodiy qobiliyat..

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ ЧЕРЕЗ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ И ИХ ОСОБЕННОСТИ.

Насриев Бахтиёр Кахраманович-аспирант

Международного университета Азии.

Олимов Темур Хасанович-научный руководитель

Аннотация: в статье автора рассматривается мотивация игровой способности, которая возникает из условий конкуренции, способности человека проявить себя, удовлетворения потребностей реализации своего потенциала. В статье представлены формальные и логичные результаты анализа научной литературы. Это: психологические игры в формировании творческих способностей, применение виртуальных игр и игровых технологий в образовательном процессе, социальная сеть как социальная сеть и образовательная сеть, сфера компьютерного спорта. По результатам анализа научной литературы определено основное социально-педагогическое значение киберспорта в интеллектуальном развитии

человека. Сделаны выводы о том, что развитие творческих способностей имеет особое значение в интеллектуальном развитии человека и что это является новацией в сфере образования.

Ключевые слова: педагогическая неология, коммуникативная технология, игровая способность, фундаментальная способность, дидактическая способность, творческая способность.

DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE ABILITIES THROUGH EDUCATIONAL GAMES AND THEIR FEATURES

Nasriev Bakhtiyor Kahramanovich - graduate student
International University of Asia.

Olimov Temur Khasanovich - scientific director

Abstract: *the author's article examines the motivation for gaming ability, which arises from competitive conditions, a person's ability to express himself, and meeting the needs of realizing his potential. The article presents the formal and logical results of the analysis of scientific literature. These are: psychological games in the formation of creative abilities, the use of virtual games and gaming technologies in the educational process, a social network as a social network and an educational network, the field of computer sports. Based on the results of an analysis of scientific literature, the main socio-pedagogical significance of e-sports in human intellectual development was determined. Conclusions are drawn that the development of creative abilities is of particular importance in the intellectual development of a person and that this is an innovation in the field of education.*

Key words: *pedagogical neology, communication technology, gaming ability, fundamental ability, didactic ability, creative ability.*

XXI asr axborotlar oqimi davrida ijtimoiy hayotimizning barcha jabhalariga, shu jumladan ta'lim-tarbiya sohasiga ham ko'plab yangiliklar kirib kelmoqda. Ushbu yangiliklar bilan bir qatorda ularni yorituvchi yangi tushunchalar ham bizning ilmiy tilimizda qo'llanilishi kuzatilmoqda. Jumladan pedagogika, ya'ni ta'lim-tarbiya sohasida keyingi 20-yil ichida quyidagi tushunchalar keng qo'llanilmoqda va bizning ilmiy tilimiz iste'molida keng ishlatilmoqda: 1 pedagogik texnologiya, noan'anaviy ta'lim, kreativlik, ta'limiy o'yinlar, pedagogik neologiya, shaxsga yo'naltirilgan ta'lim, innovatsiya va

1 https://www.oriens.u.z/medialjournalarticles/178_Xudayqulova_Madinabonu_Nazarqul_qizi_1270-1275.pdf

innovator, interaktivlik, strategiyalar,² gumanistik pedagogika, ta'limda axborot kommunikatsion texnologiyalar, tarbiya jarayonida texnologiyalar. Ushbu atamalar zamiridagi so'z deb ta'limiy o'yinlarni aytishimiz mumkin.

Ta'limiy o'yinlarni tashkil etish tamoyillarini ko'rib chiqsak: Ta'lim jarayonida ta'limiy o'yinli texnologiyalar ta'limiy o'yinli dars shaklida qo'llaniladi. Ushbu darslarda talabalarning bilim olish jarayoni o'yin qobiliyati orqali uyg'unlashtiriladi. Shu sababli talabalarning ta'lim olish qobiliyati o'yin qobiliyati bilan uyg'unlashgan darslar ta'limiy o'yinli darslar deb ataladi.

Inson hayotida o'yin qobiliyati orqali quyidagi vazifalar amalga oshiriladi:

- o'yin qobiliyati orqali shaxsning o'qishga, mehnatga bo'lgan qiziqishi ortadi;
- o'yin davomida shaxsning muloqotga kirishishi ya'ni, kommunikativ – muloqot madaniyatini egallashi uchun yordam beriladi;
 - shaxsning o'z iqtidori, qiziqishi, bilimi va o'zligini namoyon etishiga imkon yaratiladi;
 - hayotda va o'yin jarayonida yuz beradigan turli qiyinchiliklarni yengish va mo'ljalni to'g'ri olish ko'nikmalarining tarkib topishiga yordam beradi;
 - o'yin jarayonida ijtimoiy normalarga mos xulq-atvorni egallash, kamchiliklarga barham berish imkoniyati yaratiladi;
 - shaxsning ijobiy fazilatlarini shakllantirishga zamin tayyorlaydi;
 - insoniyat uchun ahamiyatli bo'lgan qadriyatlar tizimi, ayniqsa, ijtimoiy, ma'naviy-madaniy, milliy va umuminsoniy qadriyatlarni o'rganishga e'tibor qaratiladi;
- o'yin ishtirokchilarida jamoaviy muloqot madaniyatini rivojlantirish ko'zda tutiladi.

Ta'limiy o'yinli mashg'ulotlarni talabalarning bilim olish va o'yin qobiliyatining uyg'unligiga qarab: syujetli-rolli o'yinlar, ijodiy o'yinlar, ishbilarmonlar o'yini, konferentsiyalar, o'yin-mashqlarga ajratish mumkin.

O'qituvchi-pedagog avval talabalarni individual (yakka tartibdagi), so'ngra guruhli o'yinlarga tayyorlashi va uni o'tkazishi, o'yin muvaffaqiyatli chiqqandan so'ng esa, ularni ommaviy o'yinlarga tayyorlashi lozim. Chunki talabalar ta'limiy o'yinli mashg'ulotlarda faol ishtirok etishlari uchun zaruriy bilim, ko'nikma va malakalarga ega bo'lishlari, bundan tashqari, guruh jamoasi o'rtasida hamkorlik, o'zaro yordam vujudga kelishi lozim.

O'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini talabalarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi qobiliyati tashkil etadi.

² https://www.oriens.u.z/medialjournalarticles/178_Xudayqulova_Madinabonu_Nazarqul_qizi_1270-1275.pdf

O'yin olimlar tadqiqotlariga ko'ra mehnat va o'qish bilan birgalikda qobiliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi.

Psixologlarning ta'kidlashlaricha, o'yinli qobiliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi.

Psixologlar ta'kidlaydilar, o'yinga kirishib ketish qobiliyati kishi yoshiga bog'liq emas, lekin har bir yoshdagi shaxs uchun o'yin o'ziga xos bo'ladi.

O'yinli qobiliyat muayyan funksiyalarni bajarishga bag'ishlangan bo'ladi. Ular quyidagilar:

- maftunkorlik;
- kommunikativlik;
- o'z imkoniyatlarini amalga oshirish;
- davolovchilik;
- tashxis;
- millatlararo muloqot;
- ijtimoiylashuv.

TA'LIMiy O'YINLAR

1. O'yin ijodiyligi bilan ajralib turadi. U mumkin qadar boy, faol xarakteriga — «ijod maydoni»ga ega bo'ladi. O'yin uchun hissiy ko'tarinkilik xosdir. U o'zaro kurash, musobaqalashish, raqobat shaklida namoyon bo'ladi. O'yinning o'yin mazmunini aks ettiruvchi, uni rivojlantirishning mantiqiy va vaqtincha izchilligini ko'zda tutgan bevosita tegishli va unga nisbiy aloqador qoidalari bo'lishini ko'rsatadilar. Tadqiqotchilar nazariy aspektda o'yinga qobiliyat, jarayon va o'qitish metodi sifatida qaraydilar.

O'yin qobiliyat sifatida maqsadni belgilab olish, rejalashtirish va amalga oshirish, natijalarni tahlil qilishni qamrab oladi va bunda shaxs subekt sifatida o'z imkoniyatlarini to'la amalga oshiradi. O'yinli qobiliyatni motivatsiyalash o'yin xarakterining musobaqalashish shartlari, shaxsning o'zini namoyon qila olishi, o'z imkoniyatlarini amalga oshirish ehtiyojlarini qondirishdan kelib chiqadi.

Jarayon sifatida o'yin tuzilmasi (G.K. Selevko ta'biricha) quyidagilarni qamrab oladi:

- o'ynash uchun olingan rollar;
- bu rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yin harakatlari;
- predmetlarni, ya'ni haqiqiy narsalarni shartli, o'yin narsalari o'rnida qo'llash;
- o'yinda ishtirok etuvchilarning real o'zaro munosabatlari;
- (o'yinda shartli ravishda yaratilgan syujet (mavnun) — ijro sohasi.

O'yindan tushunchalar, mavzu va hatto o'quv predmeti bo'limini o'zlashtirishda o'qitish metodi va mustaqil texnologiya sifatida foydalaniladi. O'yin bilish va uning bir qismi (kirish, mustahkamlash, mashq, nazorat) tarzida tashkil etiladi.³

O'yinlar turli maqsadlaiga yo'naltirilgan bo'ladi. Ular didaktik, taibiyaviy, qobiliyatni rivojlantiruvchi va ijtimoiylashuv maqsadlarida qo'llaniladi.

- O'yinning didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish qobiliyati, amaliy qobiliyatda bilim, malaka va ko'nikmalarni qo'llash, umumta'lim malaka va ko'nikmalarini rivojlantirish, mehnat ko'nikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan bo'ladi.

- O'yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar, ma'naviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi.

- Qobiliyatni rivojlantiruvchi o'yinlar diqqat, xotira, nutq, tafakkur, qiyoslash malakasi, o'xshashini topish, faraz, xayol, ijodiy qobiliyat, empatiya, refleksiya, optimal yechimni topa olish, o'quv qobiliyatni motivatsiyalashni rivojlantirishga qaratilgan bo'ladi.⁴

- Ijtimoiylashuv o'yinlari jamiyatning me'yorlari va qadriyatlariga jalb qilinish, muhit sharoitlariga ko'nikish, ehtirolarni nazorat qilish, o'z-o'zini boshqarish, muloqotga o'rgatish hamda psixoterapiyani nazarda tutadi.

Pedagogikaga oid adabiyotlarda ta'limiy o'yin degan tushuncha mavjud. Pedagogik jarayonni tashkil etishning bir qator metodlari va usullari hamda turli shakldagi ta'limiy o'yinlar «o'yinli pedagogik texnologiyalar»ni tashkil etadi. Ta'limiy o'yinda ta'limning pedagogik maqsadlari aniq qilib qo'yiladi. Ta'limiy o'yinlar asosida talabalarni o'quv qobiliyatiga yo'llovchi o'yinli usullar va vaziyatlarni vujudga keltirish yotadi.

G.K. Selevko tomonidan ta'limiy o'yinlar tasnifi va uni amalga oshirishning asosiy yo'nalishlari ishlab chiqilgan. Ta'limiy o'yinlar quyidagi asosiy yo'nalishlarda bo'ladi:⁵

- didaktik maqsad o'yinli vazifa shaklida qo'yiladi;
- o'quv qobiliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi;
- o'quv materialidan o'yin vositasi sifatida foydalaniladi;
- o'quv jarayoniga didaktik vazifa o'yinga aylantirilgan tarzda musobaqalashish unsurlari kiritiladi;

³ Ta'limda innovatsiyalar. Didaktik o'yin texnologiyasi. <https://elib.buxdu.uz/index.php/pages/referatlar-mustaqil-ish-kurs-ishi/item/12355-ta-limda-innovatsiyalar-didaktik-o-yin-texnologiyasi>

⁴ Ta'limda innovatsiyalar. Didaktik o'yin texnologiyasi. <https://elib.buxdu.uz/index.php/pages/referatlar-mustaqil-ish-kurs-ishi/item/12355-ta-limda-innovatsiyalar-didaktik-o-yin-texnologiyasi>

⁵ Ta'limda Innovatsiyalar. Didaktik o'yin Texnologiyasi. <https://Elib.Buxdu.Uz/Index.Php/Pages/Referatlar-Mustaqil-Ish-Kurs-Ishi/Item/12355-Ta-Limda-Innovatsiyalar-Didaktik-O-Yin-Texnologiyasi>

didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijalari bilan bog'lanadi.⁶

Ta'limiy o'yinlar qobiliyat turlari, pedagogik jarayon xarakteri, o'yin metodikasi, soha xususiyati, o'yin muhiti bo'yicha tasnif qilingan.

Ta'limiy o'yinlarni turlari (psixotexnik, rolli va ishbilarmon o'yinlar.) bir nechta bo'lib, ular quydagilar:

Amaliy vazifa va muammolarni yechishdagi talabalarning umumiy qobiliyatini tashkil etishning samarali shakli tadbirkorlik o'yinlaridir. Ma'lumki, tadbirkorlik o'yinlari talabalarning kollektiv qobiliyatini tashkil etishni bildiradi. Bu jarayonda uning bo'lg'usi kasbiy qobiliyatining ashyoviy va ijtimoiy mazmuni yaratiladi.

Tadbirkorlik o'yinlarining pedagogik samaradorligi natijasi ko'p jihatlardan o'yinning ssenariysini ishlab chiqish va uning tayyorlanish sifati bilan belgilanadi. Tadbirkorlik o'yinlari talabani amaliy tayyorlashning pedagogik vazifalari tizimini yechishga qaratilgan bo'lishi lozim. Bularga birinchi navbatda: real kasbiy qobiliyat sharoitida qo'llanadigan amaliy malaka va ko'nikmalarni shakllantirish; amaliy vaziyatlar va shunga mos harakat usullarini ishlab chiqishni tahlil qiladigan fikrlash qobiliyatlarini shakllantirish guruh (jamo) qobiliyatida faol ishtirok etishini ta'minlaydigan qobiliyatlarni shakllantirish taalluqlidir.

O'yinning mazmuni va tuzilmasi shunday shakllanishi va shunday ruzilishi kerakki, unda shunga mos malaka va qobiliyatlar har bir ishtirokchida butun o'yin davomida shakllansin. O'yinning pedagogik vazifalari ssenariyda aniq aks etishi shart.⁷

O'quv vaziyatini modellashtirish bo'yicha tadbirkorlik o'yinlarini tayyorlashda murakkab amaliy vazifalarni (muammolarni) yechishga qaratilgan kasbiy qobiliyat mazmuni tanlanadi. Bunda mos vazifalarni tahlil qilib chiqish, uni yechishda ishtirok etadigan rahbarlar va ijrochilarni, ularning vazifalari, o'zaro munosabatlari tartibi, vazifani samarali yechishning ibtidosi bosqichlari va me'yorlari, unga kerak bo'ladigan texnik vositalar, me'yoriy, ehtiyoj (spravochnik), metodik va boshqa manbalarni aniqlash zarur.

Oliy ta'lim amaliyotida tadbirkorlik o'yinlariga alohida ahamiyat beriladi. Tadbirkorlik o'yinlari nazariyasi umuman boshqa o'yin qobiliyati nazariyasi bilan bevosita bog'langan. Tadbirkorlik o'yinlari mashhur psixologlar L.S. Vigodskiy, A.N. Leontev, P.Ya. Galperinlarning ishlarida nazariy asoslangan. Tadbirkorlik o'yinlari o'z xarakteriga ko'ra insonning shaxsiy xislatlarini shakllantirishning amaldagi vositasi hisoblanadi.

6 practical games and their didactic possibilities. <https://elibrary.Ru/Item.Asp?Id=46460085>

7 Ta'limda innovatsiyalar. Didaktik o'yin texnologiyasi. <https://elib.buxdu.uz/index.php/pages/referatlar-mustaqil-ish-kurs-ishi/item/12355-ta-limda-innovatsiyalar-didaktik-o-yin-texnologiyasi>

Tadbirkorlik o'yinlari bilish va o'qitishning vositasi sifatida XX asrning 20-yillarida gurkirab rivojlandi. Tadbirkorlik o'yinlariga taqlidiy (imitasion) o'yinlar bilishning vositasi sifatida asos bo'ldi. Taqlidiy o'yinlarga o'z navbatida harbiy va harbiy-siyosiy o'yinlar asos bo'lgan.

A.A. Verbiskiy tadbirkorlik o'yinlariga o'qitishning ishoraviy-kontekst shakllari sifatida qaraydi. Uning fikricha, tadbirkorlik o'yinlarida mashq qilish qobiliyati va bo'lajak kasbiy qobiliyat model yoki uning prototipi, qaysidir sun'iy va tabiiy tizim sifatida o'zaro nisbatlanadi. Shu tufayli tadbirkorlik o'yinlari kasbiy qobiliyatning ishoraviy modellari sifatida belgilanadi, uning konteksti (mazmuni) ishora vositalari, ya'ni tabiiy tilni ham hisobga olgan modellashtirish, taqlid (imitatsiya) va aloqa yordamida beriladi.

A.A. Verbiskiy oliy o'quv yurtining vazifasini bunday o'qitishda, ya'ni talabanibir yetakchi qobiliyatini (o'quv)dan boshqa(kasbiy) tipga qobiliyatning predmeti, motivi, maqsadi, vositasi, usul va natijalarini maqsadga muvofiq yo'naltirilgan (o'zlashtirilgan) holda o'tkazishni ta'minlash deb biladi.

Tadbirkorlik o'yini yangi texnologiya sifatida mohiyatan quyidagilarni bildiradi:

- ishlab chiqarish imitasion modeli sifatida taqdim etilgan o'quv material mazmunining izchilligi;
- o'yinli o'quv modelida kelgusidagi kasbiy qobiliyati tarkibiy qismlarini yaratish;
- o'quv jarayoni tarzini bilimlarga ehtiyojlarni tug'dirish va ularni amalda qo'llashning real sharoitlariga yaqinlashtirish;
- o'zinning ta'limiy va larbiyaviy samaradorligi yigindisi;
- o'yinni olib boruvchi o'qituvchining talabalar qobiliyatini tashkil etish va boshqarishidan talabalarning o'z hatti-harakatlarini tashkil etish va boshqarishga o'tishini ta'minlashi.

A.S. va G.F. Arbenevlar tadqiqotlarida tadbirkorlik o'yini mutaxassisning evristik tafakkurini rivojlantirishning samarali metodlaridan biri sifatida baholanadi.

Atyukov fikricha, har qanday o'yin qay tarzda loyihalashtirilishidan qat'iy nazar ularning har biri quyidagi talablarni bajarishi lozim:

kasbiy doira imitasiyasi yaxlitligi. Bunda o'yin imitasiyasiga taalluqli bo'lgan tuzilma va jarayonlar asosiy voqelikni aks ettiruvchi umumiy syujet yoki asosiy mavzuga ega bo'lishi lozim;

- mustaqil tashkil etishga yo'nalganligi;
- o'qitishning muammoliligi;
- metodologik, psixologik va texnik jihatdan ta'minlanganligi.

Tashkiliy o'yin aslida tobora takomillashib boruvchi o'qitishni ta'minlashi kerak. Shu maqsadda unda qobiliyat rivojlanishining to'liq davriyligi imitatsiyasi amalga oshiriladi, ya'ni qandaydir vaziyat yechimiga bo'lgan yondashuvdan topilgan yechimning umumlashtirilgan bahosiga o'tiladi.

A.A. Tyukov o'yin davriyligining quyidagi bosqichlarini qayd qiladi:

- vaziyatni va muammolashtirishni tahlil qilish asnosida o'yinning asosiy syujet mavzusi bo'yicha o'yin ishtirokchisining sermahsul mustaqil ijodiy ishi.

- amaliy guruhlarning ish natijalarini umumiy tanqidiy muhokama qilish;

- o'yin jarayoni va ishtirokchilar hatti-harakatlarini reflektiv tahlil qilish;

yechimni tashkil etish bosqichi.

Ya.S. Ginzburg va N.M. Koryak o'yinning quyidagi sotsial-psixologik xususiyatlarini farqilaydi:

- guruh xarakteri;
- yaratuvchilik, shartlilik;
- ramziylik, utilitar bo'lmaslik xarakteri;
- belgisizlik (mavhumlik), tarqlanuvchanlik xususiyati

Tadbirkorlik o'yinini tayyorlashning sotsial-psixologik muammolariga quyidagilar kiradi:

- ishtirokchilarni tanlash;
 - rollarni taqsimlash;
- o'yin rahbarini ijtimoiy-psixologik jihatdan tayyorlash;
- ijtimoiy psixologiya bo'yicha umumnazariy bilimlarni egallash;
- nazariy bilimlarini amalda qo'llay olish;
- shaxsiy tayyorgarlik.

I.Olloyorov tadbirkorlik o'yinlariga o'quv ishlarini tashkil etishning bir shakli sifatida qaraydi. U o'yinlar o'quv jarayonida o'z o'rniga ega va o'quv jarayonining asosiy vazifalari, mohiyati va tuzilmasi hamda o'rganilayotgan fanning didaktik tabiatiga bog'liq boyigan, aniq belgilangan didaktik funktsiyalarni bajarishini ta'kidlaydi.

Tadbirkorlik o'yinlarining didaktik funktsiyalariga quyidagilar kiradi:

- talabalarda aqliy qobiliyat usullarining shakllanishi;
- bilimlarni mustahkamlash va qo'llash;
- o'quv jarayonida bo'lg'usi mutaxassisning qobiliyati faqat o'rganish emas, balki uni bajarishga qaratilgan didaktik qoidalar ishlab chiqishdan iborat bo'lishi;

talabalar o'quv-bilish qobiliyatining bo'lg'usi kasbiy qobiliyati, xarakteri va tuzilmasiga maksimal darajada yaqinlashib berishi.

Tadbirkorlik o'yini ijtimoiy-pedagogik tizim sifatida quyidagi tayyorgarlik bosqichlariga ega:

1. O'quv-bilish vazifalarini muammoli vaziyat topshiriqi shaklida qo'yish:

- bo'lg'usi tadbirkorlik o'yinining maqsadini aniqlab olish;

- muammoli vaziyatni anglab etish;

- talabalarga navbatdagi tadbirkorlik o'yini haqida dastlabki ma'lumotlar berish;

2. Navbatdagi vazifani bajarish uchun zarur bo'lgan va avval egallangan bilimlardan foydalanish:

- talabalarining o'qituvchidan yoki adabiyotlarni tahlil qilish orqali yangi bilimlarni qabul qilib olishi;

- bajarilishi lozim bo'lgan ish to'grisida talabalarga yo'l-yo'riqlarni ko'rsatish;

- olingan bilim, o'zlashtirilgan ilmiy tushunchalar va ishlash metodlarini umumlashtirish;

- o'z-o'zini nazorat qilish.

3. Tadbirkorlik o'yinlarining shartlarini tushuntirish va vazifani bajarish uchun zarur bo'lgan yangi amaliy bilimlarning axborotini berish.

4. Navbatdagi ishni rejalashtirish:

- ularga avval ma'lum bo'lganlar asosida uning ayrim bosqichlarini bajarish usullarini tanlash;

- avval egallangan bilimlar asosida tushuntirish ishini olib borish va o'z ijodi uchun zarur bo'lgan yangi metodlarni qidirish;

- rejalashtirishni mustaqil nazorat qilish.

5. Vazifa shartlari, ularning bajarilishini tushuntiruvchi qoidalar (materiallar)ni o'rganish va tahlil qilish bo'yicha mustaqil ishlar va tadbirkorlik o'yinlaridagi o'z mavqeini aniqlash.

6. O'zlaridagi bor bilim, malaka va ko'nikmalar asosidagi reja bo'yicha ishlarni bajarish:

• yangi bilim va malakalarni hosil qilish;

• o'z hatti-harakatlari va ularning natijalarini muntazam nazorat qilish.

• qayd qilingan kamchiliklar va ularning sabablarini bartaraf qilish

• belgilangan rejalarni (reja oldi ishlari va rejadan tashqari) takomillashtirish;

• yakuniy natijalarni tekshirib ko'rish va taxlil qilish.

7. Talabalar qobiliyatini, ularning bilimi, malakasi, ko'nikmalarini nazorat qilish va joriy yo'l-yo'riqlar berish.

8. Talabalarning tadbirkorlik o'yinlariga tayyorligini aniqlash maqsadida ularning mustaqil ishlari natijalarini tekshirib ko'rish 9. Talabalarga tadbirkorlik o'yinlarini o'tkazish va unda qatnashish bo'yicha yo'l-yo'riqlar berish, ularni rol o'ynash bo'yicha taqsim qilish, zarurat tuqilganda har biriga qo'shimcha yo'l-yo'riqlar berish.

10. Oldindan ishlab chiqilgan stsenariy bo'yicha talabalarning tadbirkorlik o'yinlari.

11. O'yin ishtirokchilariga joriy yo'l-yo'riqlar berish.

12. O'yin ishtirokchilarining o'yin davomida o'zi o'ynagan rollariga baho berishi hamda o'z-o'zini nazorat qilishi.

13. Tadbirkorlik o'yini natijalarini muhokama qilish va talabaning o'quv-o'yin qobiliyatiga baho berish.

Shunday qilib, tadbirkorlik o'yinlaridan yangi bilimlarni egallash, o'tilganlarni mustahkamlash, ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirish, umumiy malakani shakllantirish kabi bir qator vazifalarni yechishda foydalaniladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. https://www.oriens.uz/media/journalarticle/178_Xudayqulova_Madinabonu_Nazarqul_qizi_1270-1275.pdf

2. https://www.oriens.uz/media/journalarticle/178_Xudayqulova_Madinabonu_Nazarqul_qizi_1270-1275.pdf

3. Ta'limda Innovatsiyalar. Didaktik o'yin Texnologiyasi.
<https://Elib.Buxdu.Uz/Index.Php/Pages/Referatlar-Mustaqil-Ish-Kurs-Ishi/Item/12355-Ta-Limda-Innovatsiyalar-Didaktik-O-Yin-Texnologiyasi>

4. practical games and their didactic possibilities.
<https://Elibrary.Ru/Item.Asp?Id=46460085>