



**THE IMPORTANCE OF ACTIVE EXPERIENCE-BASED  
LEARNING ADAPTED TO THE DIGITAL  
TRANSFORMATION ENVIRONMENT IN DEVELOPING  
ECONOMIC COMPETENCE**

**Tuxtayeva Muyassar Shovkat qizi**

Doctoral Candidate, Institute for the Development of Vocational  
Education. E-mail: [muyassartuxtayeva05@gmail.com](mailto:muyassartuxtayeva05@gmail.com)

Tel: +998971576999

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17815923>

**ARTICLE INFO**

Received: 25<sup>th</sup> November 2025

Accepted: 29<sup>th</sup> November 2025

Online: 30<sup>th</sup> November 2025

**KEYWORDS**

*Economic competence, active learning, didactic game technology, synchronous learning.*

**ABSTRACT**

*The study focuses on analyzing the impact of active learning methods—particularly business games and blended learning (synchronous interaction) technologies—on the development of economic competence in the context of a green economy. The analysis revealed that business games contribute to positive learning outcomes by enabling learners to test critical thinking and teamwork-based decision-making skills in real situations. Based on this, it was concluded that integrating educational approaches with active practical experience (game-based activities) and digital technologies (blended/synchronous learning) is advisable.*

**IQTISODIY KOMPETENTLIKNI RIVOJLANTIRISHDA RAQAMLI  
TRANSFORMATSION MUHITGA MOSLASHUVCHAN FAOL TAJRIBAGA  
ASOSLANGAN TA'LIMNING AHAMIYATI**

**Tuxtayeva Muyassar Shovkat qizi**

Professional ta'limni rivojlantirish instituti tayanch doktoranti  
mail: [muyassartuxtayeva05@gmail.com](mailto:muyassartuxtayeva05@gmail.com). Tel: +998971576999

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17815923>

**ARTICLE INFO**

Received: 25<sup>th</sup> November 2025

Accepted: 29<sup>th</sup> November 2025

Online: 30<sup>th</sup> November 2025

**KEYWORDS**

*Iqtisodiy kompetentlik, faol ta'lim, didaktik o'yin texnologiyasi, sinxron ta'lim.*

**ABSTRACT**

*Tadqiqot yashil iqtisodiyot sharoitida iqtisodiy kompetentlikni rivojlantirish uchun faol ta'lim metodlari, xususan, ishbilarmonlik o'yinlari va aralash ta'lim (sinxron muloqot) texnologiyalarining ta'sirini tahlil qilishga qaratilgan. O'tkazilgan tahlil natijasida ishbilarmonlik o'yinlari o'quvchilarda tanqidiy fikrlash va jamoaviy qaror qabul qilish ko'nikmalarini real vaziyatlarda sinash orqali bilimlarni o'zlashtirishdagi ijobiy natijalarga erishishni ta'minlashi aniqlanib, bu asosida ta'lim yondashuvlarni faol amaliy tajriba (o'yinlar) va raqamli texnologiyalar (aralash/sinxron ta'lim) bilan uyg'unlashtirishmaqsadga muvofiq deb xulosalandi.*

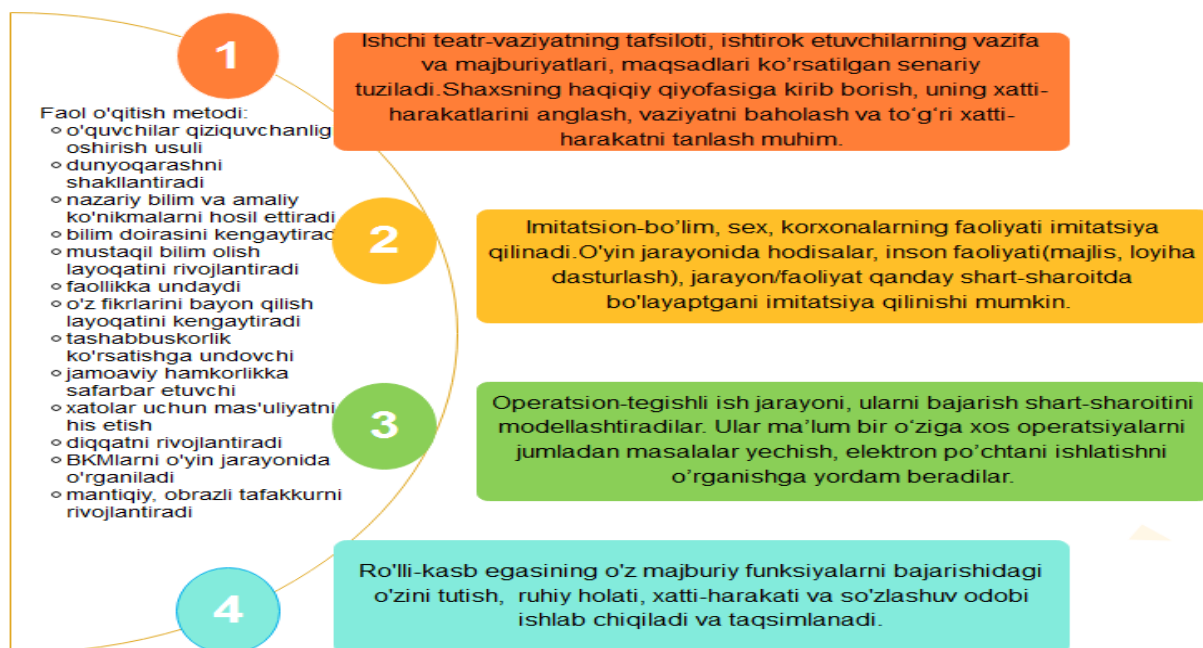


**Kirish.** Dunyo bo'ylab o'qitishning faol usuli samarali ekanligi tan olinganligi bizga ma'lum. Ular qatoridan joy olgan ishbilarmonlik o'yini XVII-XVIII asrlardayoq mavjud bo'lgan. 1950-yillarda sanoatda va shu yillarda iqtisodiy salohiyatni rivojlantirish, xususan, biznes treninglarda hamda boshqaruvchi sifatlarini shakllantirish va o'zlashtirishda qo'llanilgan. Ishbilarmonlik o'yini bu - o'qitishning ko'pleks usuli bo'lib, unda o'quvchilar qaror qabul qilishning jarayonini ko'rib chiqadilar [1]. Bilim olish jarayoni o'yin faoliyati bilan uyg'unlashuvi, didaktik o'yinli texnologiyani qo'llashni angalatadi. Ushbu texnologiyalar dars jarayonida turli maqsadlarda qo'llanilishi mumkin. Ular: ta'limiy, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, motivatsion, orientatsion qo'llanuvchanlik va boshqalar. Ishbilarmonlik ta'limning o'yinli texnologiyasi imitatsion, operatsion, ro'li o'yin yoki ishchi teatr shaklida dars jarayonida ishlatiladi.

### **Adabiyotlar tahlili.**

Biznesni simulyatsiya qilish o'yinlari - bu o'quvchilarga biznesni boshqarishni o'rganish jarayonida simulyatsiya qilingan tashkilotni real, interaktiv va xavfsiz sharoitda boshqarish imkonini beruvchi amaliyotga yo'naltirilgan raqamli o'quv vositalaridir[2]. Simulyatsion o'yinlar tadbirkorlik munosabatlari va o'z-o'zini boshqarish samaradorligini oshirishga yordam berishi va o'yin yordamida o'quvchilarga kompaniyalar va bozor munosabatlari qaysi iqtisodiy qonunlar asosida boshqarilishi haqidagi bilimlarni ularni jarayonning faol ishtirokchisiga aylantirgan holda o'rgatish imkonini beradi[3]. Simulyatsion o'yinlar real iqtisodiy jarayonlar imitatsiyasida qarorlar qabul qilish va strategiyani shakllantirish ko'nikmalarini shakllantirib, dinamik muhitga tezkor moslashuvchan mutaxassislarni tayyorlovchi ta'lim usuli sifatida o'quvchiga voqelikni aks ettiruvchi virtual olamlarda o'ynash imkonini beradi, bu esa egallangan tajriba bilan yashash hissi orqali kontekstlashtirilgan ta'limni nazarda tutadi, kontekstli ta'lim o'quvchining motivatsiyasini oshiradi va qiziquvchanligini rag'batlantiradi[4]. Xususan, o'tkazilgan tajribalarda, simulyatsion o'yinlar (xususan, People Express) taqdim etuvchi tajribaga asoslangan, ma'lumotlarga boy muhit bilan birlashtirish o'quvchilarni tanishtirishi orqali ularda tizimli fikrlashni o'rgatib, ilg'or qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishning samarali, amaliy strategiyasi ekanligi aniqlangan[5].

**Tadqiqot natijalari va muhokamasi.** Didaktik o'yinning metodik maqsadi o'rganuvchilarning ko'nikmalarini shakllantirish, qarorlar qabul qilish, qarorlar oqibatlarini oldindan ko'ra bilish, noto'g'ri qarorlar oqibatlari bilan kurashish yo'llari bilan tanishish va ushbu xatoni qaytalamaslik uchun maxsus strategiyalarni ishlab chiqishni o'rgatishdan iborat. Ishbilarmonlik o'yinlari - bu o'yin faoliyatining eng yuqori va murakkab shakli bo'lib, ular davomida jamoaviy kasbiy faoliyat taqlid qilinadi [2].



**Rasm 1** Faol o'qitish metodi avzalliklari va ishbilarmonlik didaktik o'yinining turlari  
Ishbilarmonlik o'yinlarining o'ziga xos xususiyatlariga: ro'llarning mavjudligi; qaror qabul qilishdagi ro'lga mos maqsadlarning mavjudligi; turli ro'lni ijro etayotgan o'quvchilar o'rtasidagi o'zaro kontaktning mavjudligi; guruhda yagona maqsadga egalik; hamkorlikda ishlash orqali jamoaviy qaror qabul qilishga o'rganish; qarorlarning turli tumanligi; hissiy va emotsional bosimga qarshi kurashishga ehtiyojni mavjudligi; natijani individual va guruhiy baholashning mumkinligi. Ushbu didaktik o'yin o'quvchilarni hissiy jihatdan ta'limga to'laqonli jalb etadi. O'yin davomida ular o'z qarorlarini qayta baholash va o'zgartirish yoki butunlay boshqa strategiyani qo'llash imkonini berib, oldindan ko'rish vaziyatdan kelib chiqib ehtiyotkorona, hushyor, moslashuvchan va maqsadga intiluvchan bo'lishga ularni o'rgatadi. Guruh bilan bir jamoa bo'lib ishlash, guruh a'zolarining fikrini tinglash, hurmat qilish, tahlil qilish, baholash, taqqoslash hamda bo'y sunishga, boshqa tomondan esa, o'yin ishtirokchilari ichida o'z fikrini olg'a surish, fikrini to'g'riligini isbotlash, qarshi fikr bildirish va rahbarlik qilishga, keng doirada fikrlashga, tasavvur va ichki intuitsiyani rivojlantirishga turtki bo'ladi. Ta'lim oluvchilar hozirda ularda mavjud bo'lgan real ehtiyojlari uchun o'rganadilar. Imitatsiya qilingan vaziyat va taqsimlangan ro'llar ularni izlanishga va raqobatda g'olib bo'lishga istakni vujudga keltiradi. Passiv, kelajakda duch kelishi noaniq va mavhum bo'lgan vaziyatlar uchun bilim o'rganilmaydi. Bir so'z bilan aytganda ta'limdagi motivatsiya o'zgaradi. Ishbilarmonlik ta'limiy o'yinining boshqa didaktik ahamiyat kasb etuvchi o'yinlardan farqi:

- ◆ Ijtimoiy yokida iqtisodiy real muammoning mavjudligi
- ◆ O'yin qatnashchilarining ro'llariga mos holda qiziqish, manfaatlarining turli tumanligi. Aniqmaslik va kutilmaganlikni ahamiyatga olish uchun zaruratning borligi
- ◆ Boshqa o'yin ishtirokchilarining faoliyatlari, qadam va qarorlari hamda o'quvchining o'z dastlabki bosqichlardagi qarorlari ta'sirida keyingi qarorni qabul qilish



◆ Bir-birlariga turtki bo'lish, uyg'otish, jamoaviy yutuqqa erishish uchun yangi g'oyalarni keltirib chiqaruvchi muloqatni yo'lga qo'yish, rahbarlik va faol ishtirokchi bo'lish qobiliyatlarini shakllantirish.

Aniqlanganki, ma'ruza darslarida ma'lumotni taqdim etish va sodda tushuntirish orqali darsning 20% igina o'zlashtiriladi [6]. Didaktik o'yin texnologiyasi darsda ma'lumot berilayaptgan shaxslarning to'laqonli e'tiborini fanga qaratadi. Turli fan va sohadagi bilimlarini integrallash, induksiya va deduksiya qilish orqali ularni qo'llashga o'yin davomida o'zi sezmaganda majbur bo'lgan o'quvchi imitatsion jarayonlar bilan qurshab olingach egallagan bilimlarini mustahkamlaydi, tanqidiy fikrlaydi va bu orqali u 90% ma'lumotni va hodisalar ketma-ketligini xotirasida saqlab qoladi [7]. Ishbilarmonlik o'yini ushbu bosqichlardan iborat:

1. O'yin bilan tanishuv – o'yinning o'tkazilinish maqsadi va undagi qonun qoidalar bilan o'quvchilar tanishtiriladilar.
2. Dars qatnashuvchilarini kichik guruhlarga bo'lish – psixologik, intellektual holat fe'l-atvor va yoshlarini inobatga olib o'quvchilarni eng kam 3 va eng ko'pi 5 kishidan tashkil topgan guruhlarga bo'linadilar.
3. Vaziyatni tahlil qilish – vaziyatni o'rganish uchun o'rganuvchilarga zarur atamalarning ma'nolari va mavjud materiallar, statistik yoki iqtisodiy ma'lumotlar/hujjatlar taqdim etiladi.
4. Vaziyatni guruh bilan birgalikda o'rganish
5. O'yin jarayoni – ishtirokchilar shaxsiy vaziyat uchun muqobil yechim deb bilgan takliflarini bayon etadilar. Jamoa har bir bildirilgan fikrni kuchli va kuchsiz tomonlarini aniqlaydi, muhokama qilinadi va yagona to'xtamga kelinadi. Lozim deb topilsa, har bir ishtirokchining masalaga yakka holda topgan yechimini yozib olinadi/yozma holda taklif bildiradi. Bu uning tanqidiy fikrlashidagi korreksiya qilinishi kerak bo'lgan bo'shliq yoki muammolarni aniqlashda foydali.
6. O'yin natija va xulosalari bayoni –guruhlarning birgalikdagi faoliyatini baholash. Har bir guruh ishtirokchisini faollik darajasini baholash. O'quvchilar raqib guruhdagilar faoliyati va o'zlarini jamoaviy faoliyatlarini maqsadga erishganlik nuqtai nazaridan kelib chiqib baholaydilar. O'z strategiyalaridagi kamchiliklarni anglab yetadilar.
7. Optimal yechimning tahlili – bir nechta yechimlar ichidan eng optimal va samaralisi tanlab olinadi va tanlashda qaysi kriteriyalarga yechim javob berishi kerakligi o'rganiladi.
8. Birgalikdagi muhokama – ushbu yakuniy muhokamadan maqsad, chiqarilgan xulosalarning to'g'riligiga yana bir bor ishonch komil qilish va egallangan bilimlarni mustahkamlash.

O'yin texnologiyasidan katta va murakkab tizimlarning kelajakdagi holatini baholashda ham foydalanish mumkin. Ta'lim kontekstida uning natijalariga bog'langan qarorlar senariyalarini yaratish mumkin. Albatta ushbu tasavvuriy vaziyatlardan fizika, matematika yoki muhandislikka o'xshash qo'yilgan masalalari aniq yechimga deterministik fanlarni o'qitishda qo'llash zarurati mutlaqo yo'q. Ammo, biznes, tadbirkorlik va iqtisod kabi o'quvchilarning muammoli vaziyatlarda qaror qabul qilishlarini rivojlantirishga qaratilgan fanlarda texnologiyadan foydalanish ayni muddao.



Yana takidlash joizki, aniq natijaga erishish imkoni bo'lgan fanlarda ushbu faol texnologiyadan keng foydalanilmasa ham, ushbu mutaxassislarni o'yinning ob'yekti va umumiy jarayon talablarini o'rgangan va talablaridan kelib chiqqan holda ularni ishtirokchilari sifatida jalb etish mumkin. Ishbilarmonlik o'yinidan foydalanganda, bo'lajak iqtisodiy kasb egalari tasavvuriy vaziyatning ehtimoliy natijasini tahmin qilishlari kerak bo'ladi. Ularning yakuniy qarorlari vaziyatning o'zgarishiga va rivojiga bevosita ta'sir o'tkazadi. Shu bosidan ham ushbu yondashuv dinamik va murakkab muhit yaratib o'quvchilarning darsga qamrab olinishlarini yaxshilaydi.

O'quvchilar informatsiyadan qanday foydalanish, nazariy bilim va teoriyalarni kontekstlashtirish ko'nikmasini hosil qiladilar. Ushbu yondashuv 3 kognitiv qobiliyatni rivojlantirishda samarali deb topilgan: qarorlar senariyasini tuzgan bo'lg'usi iqtisodiy mutaxassislarda o'rganish, bilim va ma'lumotlarni operativlash va u bilan ma'lum tadbirkorlik qobiliyatlarini o'zlarida mujassam eta boshlash. O'rganilgan model va teoriyalar ular tomonidan dars jarayonida ishlatilina boshlanadi. Ushbu tasavvuriy vaziyatlarga boy jarayon o'quvchilarning professional hayotlarida yuz tutishlari mumkin bo'lgan tahlikali vaziyatlardan osonlik bilan chiqib ketishga, teoriyalarni amalda sinash va haqiqatdan ham anglab yetishlari orqali o'rgatadi. Bu yondashuvda ular tezkor baholanadilar. Baholash esa, boshqa ishtirokchilarning fikrlari va bozor muhiti hamda uning qonun-qoidalari asosida amalga oshiriladi. Ushbu feedback bilan o'quvchilar qaror qabul qilishda inobatga olinishi kerak bo'lgan nozik jihatlar bilan tanishadilar, xatolarni aniqlashni, o'z-o'zini tahlil qilish hamda tuztishni o'z kechinmalari yordamida o'zlashtiradilar. Natijaviy holatda, o'quvchining ma'lum bir soha va mavzudagi qaror qabul qilishining keskin yaxshilanishi yuzaga keladi.

O'quvchilar maqsadli uyushtirilgan vaziyatlarda o'z qarorlarini qayta baholash, moslashtirish, ikki karra tahlil qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Boshqa bir ijobiy tomoni shundaki, yondashuvda dars ishtirokchilariga ma'lumot manbaalari keng tarqatilgan bo'ladi. Ular bir qarorga kelishlaridan avval, ma'lumotlar bilan ishlash, ulardagi o'zaro bog'liqlik va farqni aniqlash, umumiy hamda xususiy xulosalarni chiqarish kabi analitik qobiliyatlarini takomillashtirdilar. Cheklanmagan ma'lumotlar bazasidan unumli foydalanish sir asrorlarini aniqlaydilar. Mavzuga doir ishonchli informatsiyani topish va unga asoslanib qaror qabul qilishda ko'nikma hosil qilib, 21-asr talabi bo'lgan yangilik va innovatsiyalar bilan hamnafas harakatlarini boshlaydilar.

Demak ta'lim oluvchilar dars jarayonida ishbilarmonlik o'yini texnologiyasi asosida o'quv muassasidan tashqari vaqtlarida istalgan makonda mobil ilova orqali egallagan bilimlarini egallaydilar. Dars aslida nazorat va ta'lim olinganlikka aniq ishonch hosil qilishni ta'minlovchi majburiy jarayon sifatida o'quvchilar uchun endilikda sifatlarni rivojlantirish vaqtiga aylansa, ularning nazariy bilimlarni egallayotganlariga qanday amin bo'lish mumkin degan savol tug'ilishi tabiiy. Texnologik taraqqiyot bu masalaga allaqchon yechim topib bo'lgan. O'quvchilar bilan sinxron muloqotni amalga oshirish teskari sinf bir turlaridan bo'lgan aralash ta'limning mazmunini va o'ziga xos atributini belgilaydi.

Bersin aralash ta'limni turli trening "media" (texnologiya, mashg'ulotlar va voqealar turi) larning birlashmasi bo'lib, u ma'lum bir yagona ehtiyojga yoki maqsadga ega bo'lgan auditoriyani o'qitishning optimal trening dasturidir deydi. Murray aralash ta'limni



sinxron va assinxron kechinmalarining aralashmasi deb ta'riflaydi. Har bir 25-59% o'quv kursi uchun ajratilgan vaqtning o'qituvchining onlayn nazorati ostida o'quv muassasidan tashqarida bo'lib o'tishi aralash ta'lim demakdir. Ushbu model har bir o'quv turining eng avzal sifatlarini o'zida jamlaydi. Ya'ni, an'anaviy ta'limdagi o'qituvchi bilan bo'lgan real muloqot va masofaviy ta'limdagi doimiy nazorat, tezkor savollarga javob olish imkoniyati. Teskari sinf modelida, o'quvchilar bilan sinxron aloqani o'rgatish uchun telekonferensiya (audio yoki video)dan foydalanish mumkin. Sinxron aloqa deganda nimani tushinish kerak?

Sinxron ta'lim ikki ta'lim ishtirokchilari o'rtasidagi aloqaning real vaqtda yo'lga qo'yilishidir. Ularga video konferensiya, audio konferensiya yoki xabarlashishlarni kiritish mumkin. Sinxron aloqaning avzalliklari:

- ✓ Real vaqtda hamkorlikda ishlash va muloqot qilish
- ✓ Ta'lim dinamikasini muvozanatlashtirish, ya'ni extrovert o'rganuvchilar, qarama qarshi jins vakillari o'rtasidagi muammolar
- ✓ Nazorat qilinishi bir muncha oson bo'lgan bahs va munozaralarni tashkillashtirish va o'tkazish
- ✓ Yuqori sifatli ta'lim, birgalikda ishlashni takomillashtirish uchun norasmiy muhit
- ✓ Elektron o'quv vositalari (elektron doska), ko'rgazmali materiallarning mavjudligi
- ✓ O'qituvchining o'z ekrani bilan bo'lisha olish imkoniyati
- ✓ Savol va takliflarning o'qituvchiga sms xabar sifatida jo'natish imkoniyati
- ✓ Masofaning ta'limga ta'sir etmasligi.

Sinxron ta'limni ta'minlovchi vositalar:

1. Telekonferensiya - Ikki yoki undan ortiq odam yoki guruh o'rtasida turli joylardan turib, audio (ovoz) yoki video aloqa orqali real vaqtda o'zaro muloqot qilish imkonini beruvchi texnologiya. Ta'limda u masofaviy darslar va seminarlar o'tkazish uchun ishlatiladi.
2. E-konferensiya - Internet orqali tashkil etilgan, odatda matnli, audio yoki videoli muloqot platformasi bo'lib, unda qatnashchilar ma'lum bir mavzu yoki loyiha bo'yicha fikr almashadilar. Bu atama keng ma'noda veb-seminarlar (webinars) yoki sinxron onlayn uchrashuvlarni ham qamrab olishi mumkin.
3. Gemifikatsiya O'quv jarayoniga yoki ta'lim materiallariga o'yin elementlarini (masalan, ballar, darajalar, mukofotlar, musobaqalar, reytinglar) kiritish orqali ishtirokchilarning motivatsiyasini oshirish va ularni faol jalb qilish strategiyasi.
4. Webkasting - Ovozli yoki videoli kontentni (masalan, ma'ruzani, tadbirni) internet orqali katta auditoriyaga bir tomonlama (eshittirish) rejimida real vaqtda uzatish. Vebkastingda asosiy e'tibor kontentni yetkazishga qaratilgan bo'lib, odatda ishtirokchilar faqat matnli chat orqali savollar berishlari mumkin.

**Xulosa:** Xulosa qilib aytganda, raqamli transformatsiya sharoitida iqtisodiy kompetentlikni rivojlantirish uchun an'anaviy ta'limni ishbilarmonlik o'yinlari va aralash ta'limning sinxron elementlari bilan uyg'unlashtirish zarur, bu esa bitiruvchilarni XXI asrning dinamik talablariga moslashuvchan kadrlar sifatida shakllantiradi.



### References:

1. Xudoyberdiyev Z. Ya, Xomitov K.Z, Murodov A, Ko'paysinova L.K, Arabov N.U Tadbirkorlik va ishga joylashtirish asoslari. O'quv qo'llanma. Toshkent Ilm-ziyo, 2016, 418-bet
2. Bach, M. P., Ćurlin, T., Stjepić, A. M., & Meško, M. (2023). Quo vadis business simulation games in the 21st century? *Information*, 14(3), 178
3. Chen, J., Tang, L., Tian, H., Ou, R., Wang, J., & Chen, Q. (2022). The effect of mobile business simulation games in entrepreneurship education: A quasi-experiment. *Library Hi Tech*, 41, 1333–1356.
4. Garizurieta, A. Muñoz-Martínez, A. Otero, R. González-Benítez, "Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior," *Apertura*, vol. 10, no. 2, pp. 36-49, 2018, doi: 10.32870/ap.v10n2.1381
5. Lee, Y.-I., & Yu, T.-K. (2025). Game-based learning enhances business decision-making learning for on-the-job MBA students: A case study of dynamic systems-thinking course. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101140.
6. Elin McCallum, Bantani education. Entrepreneurial education in TVET – discussion paper. UNESCO – UNEVOC 2019. Pages 32
7. Murodova N.S Kichik biznes va xususiy tadbirkorlikni davlat tomonidan qo'llab quvvatlashning nazariy asoslarini takomillashtirish: iqtisod fanlari doktori. Dis.Avtoreferat. Toshkent 2016-108bet