

O'YIN TEXNOLOGIYALARI VOSITASIDA TO'GARAK MASHG'ULOTLARIDA O'QUVCHILARNING KASBIY TASAVVURLARINI SHAKLLANTIRISH METODIKASI

Otabaeva Muazzam Abdumajidovna

Namangan davlat pedagogika institut mustaqil tadqiqotchisi

muazzamotaboyeva73@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-9729-4217>

<https://doi.org/10.5281/zenodo.22159218>

Annotatsiya. Mazkur tezisda o'yin texnologiyalari vositasida to'garak mashg'ulotlarida o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishning pedagogik va metodik imkoniyatlari yoritilgan. Zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarni kelajakdagi kasbiy faoliyatga tayyorlash, ularning turli kasblar haqidagi tasavvurlarini kengaytirish, kasbiy qiziqish va moyilliklarini aniqlash hamda ongli kasb tanlashga yo'naltirish muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Shu nuqtayi nazardan, to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning kasbiy faoliyatga oid bilim, tasavvur, qiziqish va amaliy ko'nikmalarini rivojlantirish uchun samarali pedagogik vosita sifatida qaraladi. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining rolli, didaktik, muammoli-vaziyatli, ishbilarmonlik va kasbiy yo'naltiruvchi shakllaridan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilinib, ularni to'garak mashg'ulotlariga tizimli tatbiq etish metodikasi asoslangan. O'yin jarayonida o'quvchilarning kasbiy vaziyatlarni modellashtirishi, turli kasbiy rollarni bajarishi, mustaqil qaror qabul qilishi, muloqotga kirishishi va o'z faoliyatini baholashi orqali kasbiy tasavvurlarining rivojlanishi nazariy jihatdan asoslangan. Natijada o'yin texnologiyalari o'quvchilarning kasbiy qiziqishi, motivatsiyasi, ijodiy va kommunikativ qobiliyatlarini rivojlantirish bilan birga, kelajakdagi kasbiy o'zini o'zi belgilashiga ijobiy ta'sir ko'rsatishi aniqlangan.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, to'garak mashg'ulotlari, kasbiy tasavvur, kasbga yo'naltirish, kasbiy qiziqish, kasbiy o'zini o'zi belgilash, rolli o'yin, didaktik o'yin, kasbiy faoliyat, interfaol ta'lim.

Аннотация. В данной статье освещаются педагогические и методические возможности формирования профессиональных представлений учащихся на занятиях кружка посредством игровых технологий. В современном образовательном процессе подготовка учащихся к будущей профессиональной деятельности, расширение их представлений о различных профессиях, выявление профессиональных интересов и склонностей, а также ориентация на осознанный выбор профессии являются одними из важных задач. В этом контексте использование игровых технологий на занятиях кружка рассматривается как эффективное педагогическое средство развития у учащихся знаний, представлений, интереса и практических навыков, связанных с профессиональной деятельностью. В исследовании проанализированы возможности использования ролевых, дидактических, проблемно-ситуационных, деловых и профессионально-ориентированных игр, а также обоснована методика их систематического внедрения в занятия кружка. Теоретически обосновано, что в процессе игровой деятельности развитие профессиональных представлений учащихся обеспечивается посредством моделирования профессиональных ситуаций, выполнения различных профессиональных ролей, самостоятельного принятия решений,

взаимодействия и оценки собственной деятельности. В результате установлено, что игровые технологии наряду с развитием профессионального интереса, мотивации, творческих и коммуникативных способностей учащихся оказывают положительное влияние на их последующее профессиональное самоопределение.

Ключевые слова: игровые технологии, занятия кружка, профессиональные представления, профессиональная ориентация, профессиональный интерес, профессиональное самоопределение, ролевая игра, дидактическая игра, профессиональная деятельность, интерактивное обучение.

Abstract. This thesis explores the pedagogical and methodological potential of using game-based technologies to develop students' professional perceptions during extracurricular club activities. In the modern educational process, preparing students for their future professional activities, broadening their understanding of different professions, identifying their professional interests and aptitudes, and guiding them toward conscious career choices are considered important educational objectives. From this perspective, the use of game-based technologies in club activities is regarded as an effective pedagogical tool for developing students' knowledge, perceptions, interests, and practical skills related to professional activities. The study analyzes the potential of role-playing, didactic, problem-based situational, business simulation, and career-oriented games and substantiates a methodology for their systematic integration into club activities. It is theoretically substantiated that students' professional perceptions can be developed through modeling professional situations, performing various professional roles, making independent decisions, engaging in communication and interaction, and evaluating their own activities during game-based learning. The findings demonstrate that game-based technologies, in addition to developing students' professional interests, motivation, creativity, and communication skills, have a positive impact on their future professional self-determination.

Keywords: game-based technologies, club activities, professional perceptions, career guidance, professional interest, professional self-determination, role-playing game, didactic game, professional activity, interactive learning.

Kirish. Bugungi globallashuv va raqamli transformatsiya sharoitida ta'lim tizimining oldida turgan muhim vazifalardan biri o'quvchini nafaqat mavjud bilimlarni o'zlashtiruvchi, balki o'z qiziqishi, qobiliyati va imkoniyatlarini anglagan holda kelajakdagi kasbiy faoliyatini mustaqil belgilay oladigan shaxs sifatida tarbiyalashdan iborat. Mehnat bozorida yangi kasblarning paydo bo'lishi, an'anaviy kasblarning mazmunan o'zgarishi va zamonaviy texnologiyalarning kasbiy faoliyatga jadal kirib kelishi o'quvchilarda kasblar olami haqida keng, real va tizimli tasavvur shakllantirish zaruratini yanada kuchaytirmoqda. Shu sababli umumiy o'rta ta'lim jarayonida o'quvchilarning kasbiy qiziqishlarini aniqlash, ularni turli kasblarning mazmuni bilan tanishtirish va kelajakdagi kasbiy faoliyatga dastlabki tayyorgarligini shakllantirish uzluksiz ta'limning muhim yo'nalishlaridan biri sifatida namoyon bo'lmoqda.

O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonunida ta'limning asosiy prinsiplari va vazifalari qatorida ta'lim oluvchilarning intellektual, ma'naviy-axloqiy, jismoniy va kasbiy rivojlanishini ta'minlashga alohida e'tibor qaratilgan. Mazkur talab ta'lim jarayonini o'quvchining individual imkoniyatlari, qiziqishlari va kelajakdagi hayotiy faoliyati bilan uzviy bog'lashni taqozo etadi. Shu jihatdan o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishni

faqat dars jarayoni bilan cheklab qo'ymasdan, ta'limning darsdan tashqari shakllari, xususan, to'garak mashg'ulotlari orqali ham tizimli tashkil etish pedagogik jihatdan muhimdir.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 11-maydagi “2022–2026-yillarda maktab ta'limini rivojlantirish bo'yicha milliy dasturni tasdiqlash to'g'risida”gi PF-134-son Farmonida maktab ta'limining sifatini oshirish, zamonaviy pedagogik texnologiyalarni ta'lim jarayoniga keng joriy etish, o'quvchilarning kompetensiyalarini rivojlantirish va ta'lim mazmunini amaliy faoliyat bilan bog'lashga qaratilgan vazifalar belgilangan. Bu vazifalar o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishda an'anaviy axborot berish usullaridan tashqari, o'quvchini faol harakatga undaydigan pedagogik texnologiyalardan foydalanishni talab etadi.

Shuningdek, O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2023-yil 26-maydagi PF-79-son Farmoni bilan maktabgacha va maktab ta'limi tizimida ta'lim sifatini oshirish, zamonaviy pedagogik yondashuvlarni keng joriy etish, o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini amaliy faoliyat bilan uyg'unlashtirishga qaratilgan vazifalar belgilangan. Ushbu vazifalar nuqtayi nazaridan o'quvchilarning kelajakdagi kasbiy faoliyatiga tayyorgarligini maktab davridan boshlab bosqichma-bosqich shakllantirish, bunda o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlaydigan metod va texnologiyalardan foydalanish dolzarb ahamiyat kasb etadi.

Mazkur yo'nalish 2024-yil 2-fevraldagi PQ-53-son qarorda yanada konkretlashtirilib, umumiy o'rta ta'lim muassasalari o'quvchilarini zamonaviy kasblarga o'qitish, ularning kasbiy ko'nikmalarini rivojlantirish va mehnat bozorida talab yuqori bo'lgan kasblarga yo'naltirish masalalariga alohida e'tibor qaratilgan. Mazkur normativ asoslar o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishni maktab ta'limining muhim tarkibiy yo'nalishlaridan biri sifatida qarash imkonini beradi.

Kasbiy tasavvur tushunchasi o'quvchining muayyan kasbning mazmuni, faoliyat turi, kasb egasiga qo'yiladigan talablar, zarur bilim, ko'nikma va shaxsiy sifatlar haqidagi dastlabki bilimlari hamda obrazli tasavvurlarining majmuini ifodalaydi. O'quvchida kasbiy tasavurning shakllanishi bir martalik axborot berish jarayoni emas, balki bilim, qiziqish, faoliyat va shaxsiy tajribaning bosqichma-bosqich uyg'unlashuvi asosida yuzaga keladigan murakkab pedagogik jarayondir.

Tadqiqot metodologiyasi

Mazkur masalaning psixologik asoslarini tahlil qilganda, L.S. Vygotskiyning rivojlanish va faoliyatga oid qarashlari alohida ahamiyat kasb etadi. Olim o'yin faoliyatini bolaning psixik rivojlanishi bilan bog'lab, o'yin jarayonida bolaning mavjud imkoniyatlaridan yuqoriroq darajadagi faoliyatni amalga oshirish imkoniyati paydo bo'lishini ta'kidlaydi [1]. Ushbu g'oya o'quvchilarni kasbiy faoliyat elementlari bilan tanishtirishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning psixologik asosini tashkil etadi.

D.B. Elkonin o'yin faoliyatini bolaning ijtimoiy tajribani egallashi va kattalar faoliyatini modellashtirishining muhim shakli sifatida talqin qiladi [2]. Uning yondashuvidan kelib chiqib, kasbiy rolli o'yinlar orqali o'quvchi muayyan kasb egasining faoliyatini shartli ravishda bajaradi, kasbiy vazifalarni tasavvur qiladi va shu orqali kasbga oid ijtimoiy tajribaning dastlabki elementlarini o'zlashtiradi. Demak, o'yin o'quvchi uchun nafaqat qiziqarli faoliyat, balki kasbiy faoliyatni oldindan “sinab ko'rish” imkonini beruvchi pedagogik vosita sifatida ham namoyon bo'ladi.

A.N. Leontyevning faoliyat nazariyasi asosida qaralganda esa shaxsning rivojlanishi uning faoliyatdagi ishtiroki bilan bevosita bog'liq. Shu sababli o'quvchiga kasblar haqida tayyor ma'lumotlarni berishning o'zi yetarli emas. U turli kasbiy vaziyatlarda mustaqil harakat qilishi, muammoni hal qilishi, qaror qabul qilishi va o'z faoliyatini baholashi lozim [3]. Aynan o'yin texnologiyalari ana shunday faoliyatni tashkil etish uchun qulay imkoniyat yaratadi.

E.A. Klimovning kasbiy o'zini o'zi belgilash va kasblar psixologiyasiga oid ilmiy qarashlari ham mazkur tadqiqot uchun muhim nazariy asos bo'lib xizmat qiladi. Olim kasbiy faoliyatni insonning individual xususiyatlari va kasbiy talablar o'rtasidagi muvofiqlik nuqtayi nazaridan tahlil qiladi [4]. Shuning uchun o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirish jarayonida turli kasblarning mazmuni bilan bir qatorda, “Men nimaga qiziqaman?”, “Men nimani yaxshi bajara olaman?”, “Mening qobiliyatlarim qaysi faoliyat turiga mos?” kabi savollarga javob topishga yo'naltirilgan o'yinli topshiriqlardan foydalanish maqsadga muvofiq.

Xorijiy pedagogik tadqiqotlarda ham o'quvchining faol tajribasi va amaliy faoliyati orqali ta'lim olishiga katta e'tibor berilgan. J. Dewey ta'limni real hayot tajribasi bilan bog'lash zarurligini asoslagan bo'lib, uning qarashlarida o'quvchi faol ishtirok etadigan tajribaviy ta'lim muhim o'rin egallaydi [5]. Mazkur yondashuv to'garak mashg'ulotlarida kasbiy faoliyatni modellashtiruvchi o'yinlardan foydalanishning pedagogik ahamiyatini belgilaydi. D. Kolbning tajribaviy ta'lim konsepsiyasida ham konkret tajriba, uni kuzatish va tahlil qilish, umumlashtirish hamda keyingi faoliyatda qo'llash o'rganishning muhim bosqichlari sifatida qaraladi [6]. Shu sababli kasbiy o'yinlardan keyingi refleksiv tahlil o'quvchining kasbiy tasavvurini oddiy taassurotdan ongli tushunchaga aylantirishda muhim vosita hisoblanadi.

O'zbek pedagogik ilmiy maktabida ham ta'lim jarayonini shaxsga yo'naltirish, pedagogik texnologiyalardan foydalanish, o'quvchilarning mustaqil va ijodiy faoliyatini rivojlantirish masalalari keng tadqiq etilgan. O'zbek olimlari tomonidan ishlab chiqilgan pedagogik yondashuvlar ta'lim jarayonida o'quvchining faolligi, mustaqilligi va individual imkoniyatlarini hisobga olish zarurligini ko'rsatadi. Shu nuqtayi nazardan, to'garak mashg'ulotlarining nisbatan erkin, qiziqish va qobiliyatga asoslangan tashkil etilishi o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini rivojlantirish uchun qulay pedagogik muhit yaratadi.

Tadqiqot metodologiyasining asosini tizimli, shaxsga yo'naltirilgan, faoliyatga asoslangan, kompetensiyaviy va tajribaviy yondashuvlar tashkil etadi. Mazkur yondashuvlarning o'zaro uyg'unligi o'yin texnologiyalari orqali o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirish jarayonini yaxlit pedagogik tizim sifatida tashkil etish imkonini beradi.

Tizimli yondashuv asosida kasbiy tasavvurlarni shakllantirish jarayoni o'zaro bog'liq bo'lgan maqsad, mazmun, metod, vosita, faoliyat va natija komponentlarining birligi sifatida qaraladi. Bunda to'garak mashg'ulotlarida foydalaniladigan o'yinlar tasodifiy tanlanmasdan, o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishning umumiy maqsadiga bo'ysundiriladi. Ya'ni har bir o'yin o'quvchida muayyan bilim, ko'nikma, tasavvur yoki shaxsiy sifatni rivojlantirishga xizmat qilishi lozim.

Shaxsga yo'naltirilgan yondashuv o'quvchilarning individual qiziqishlari, qobiliyatlari, yosh xususiyatlari va kasbiy moyilliklarini hisobga olishni nazarda tutadi. Ushbu yondashuv asosida barcha o'quvchilarga bir xil kasbiy yo'nalish yoki bir xil faoliyatni majburan singdirish emas, balki ularga turli kasblar bilan tanishish, o'z imkoniyatlarini sinab ko'rish va shaxsiy qiziqishlarini anglash imkoniyatini yaratish ko'zda tutiladi.

Faoliyatga asoslangan yondashuv A.N. Leontyevning faoliyat nazariyasi bilan uyg'unlashadi. Ushbu yondashuvga ko'ra, kasbiy tasavvur faol faoliyat jarayonida shakllanadi. Shu sababli metodikada o'quvchining kuzatuvchi sifatidagi emas, balki faol ishtirokchi sifatidagi mavqeyi ustuvor hisoblanadi. O'quvchi shifokor, muhandis, dasturchi, jurnalist, dizayner, tadbirkor, o'qituvchi yoki boshqa kasb egasi rolini bajarish orqali kasbiy faoliyatning ayrim elementlarini amaliy jihatdan his qiladi.

Tadqiqot metodologiyasida D.B. Elkoninning o'yin faoliyati haqidagi qarashlari ham muhim o'rin tutadi. O'yin orqali ijtimoiy munosabatlarni va kattalar faoliyatini modellash tirish imkoniyati mavjudligi sababli kasbiy rolli o'yinlar o'quvchilarning kasblar haqidagi obrazli tasavvurlarini boyitadi [2]. Masalan, "Kasb egasini top", "Men shifokorman", "Men muhandisman", "Kasbiy intervyu", "Kasb tanlash agentligi", "Kelajak kasbi" kabi o'yinlarda o'quvchi muayyan kasbning mazmunini bevosita faoliyat orqali anglaydi.

Kompetensiyaviy yondashuv asosida esa o'yin jarayonida faqat kasb nomlarini bilish emas, balki kasbiy faoliyatga zarur bo'lgan kommunikativlik, hamkorlik, muammoli vaziyatni hal qilish, mustaqil qaror qabul qilish, ijodiy fikrlash va o'z faoliyatini baholash kabi ko'nikmalarni shakllantirish ko'zda tutiladi. Shu sababli kasbiy mazmundagi o'yinlar o'quvchilarning bilimini tekshirish vositasi bo'lish bilan cheklanmasdan, amaliy kompetensiyalarni rivojlantirish vositasiga aylantiriladi.

Tajribaviy yondashuv D. Kolbning qarashlari bilan uyg'un bo'lib, kasbiy o'yinlarni "konkret tajriba – kuzatish – tahlil – xulosa – yangi vaziyatda qo'llash" ketma-ketligida tashkil etishni nazarda tutadi [6]. Masalan, o'quvchi dasturchi rolini bajaradi, unga muayyan muammoli vaziyat beriladi, u muammoni hal qilishga urinadi, so'ngra o'z faoliyatini tahlil qiladi va kelgusida qanday bilim yoki ko'nikmalarni rivojlantirishi zarurligini aniqlaydi.

Metodik jihatdan kasbiy tasavvurlarni shakllantirish jarayoni motivatsion, axborot-kognitiv, faoliyatli va refleksiv bosqichlar asosida tashkil etiladi. Motivatsion bosqichda o'quvchilarning kasblarga qiziqishini uyg'otishga qaratilgan o'yinlar tashkil qilinadi. Axborot-kognitiv bosqichda o'quvchilar turli kasblarning mazmuni, vazifalari, mehnat sharoitlari va kasb egasiga qo'yiladigan talablar bilan tanishtiriladi. Faoliyatli bosqichda o'quvchilar kasbiy rollarni bajaradilar va muayyan kasbiy vaziyatlarni hal qiladilar. Refleksiv bosqichda esa o'quvchilar o'z faoliyatini tahlil qilib, qaysi kasb yoki faoliyat turi ularda ko'proq qiziqish uyg'otganini aniqlaydilar.

Tadqiqotda pedagogik kuzatuv, suhbat, anketa, kasbiy qiziqishlarni diagnostika qilish, pedagogik tajriba-sinov, o'quvchilarning ijodiy ishlari va faoliyat mahsullarini tahlil qilish kabi metodlardan foydalanish nazarda tutiladi. O'yin texnologiyalarining samaradorligi o'quvchilarning kasblar haqidagi bilimlari, kasbiy qiziqishlari, kasbiy vaziyatlarda faol ishtiroki, mustaqil qaror qabul qilishi va o'z imkoniyatlarini baholay olishi kabi mezonlar orqali aniqlanadi.

Mazkur metodologik yondashuvlar asosida o'yin texnologiyasi oddiy ko'ngilochar faoliyat sifatida emas, balki o'quvchining kasbiy bilimini tajriba bilan bog'lovchi, kasbiy vaziyatni modellash tiruvchi va kasbiy o'zini o'zi anglashga yo'naltiruvchi pedagogik texnologiya sifatida talqin qilinadi.

Xulosa

Umumlashtirilgan nazariy va metodik tahlillar shuni ko'rsatadiki, to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirishning samarali pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi. O'yin jarayonida o'quvchi kasb haqidagi tayyor ma'lumotni o'zlashtirish bilan cheklanmay, muayyan kasbiy rol ni bajaradi, kasbiy vaziyatni modellashtiradi, qaror qabul qiladi, muammoli vazifalarni hal etadi va o'z faoliyatini baholaydi.

Tadqiqotning metodologik asosini tizimli, shaxsga yo'naltirilgan, faoliyatga asoslangan, kompetensiyaviy va tajribaviy yondashuvlarning uyg'unligi tashkil etishi o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini kompleks shakllantirish imkonini beradi. Ayniqsa, L.S. Vygotskiy, D.B. Elkonin, A.N. Leontyev va E.A. Klimovning psixologik-pedagogik qarashlari o'yin, faoliyat va kasbiy o'zini o'zi belgilash o'rtasidagi bog'liqlikni asoslashga xizmat qiladi. J. Dewey va D. Kolbning tajribaga asoslangan ta'lim haqidagi qarashlari esa kasbiy o'yinlarni real hayotiy vaziyatlar bilan bog'lash zarurligini ko'rsatadi.

To'garak mashg'ulotlarida kasbiy mazmundagi rol li, didaktik, muammoli-vaziyatli, ishbilarmonlik va kvest o'yinlaridan tizimli foydalanish o'quvchilarda kasblar olami haqidagi bilimlarni kengaytirish bilan bir qatorda, kasbiy qiziqish, motivatsiya, ijodiy fikrlash, kommunikativlik, hamkorlik va mustaqil qaror qabul qilish kabi sifat larni rivojlantiradi. Eng muhimi, bunday metodika o'quvchining “kasb haqida bilish” bosqichidan “kasbiy faoliyatni tasavvur qilish”, undan esa “o'z kasbiy imkoniyatlarini anglash” bosqichiga izchil o'tishini ta'minlaydi.

Shu sababli o'yin texnologiyalarini to'garak mashg'ulotlariga maqsadli va tizimli integratsiya qilish, o'yin mazmunini zamonaviy kasblar bilan bog'lash, o'quvchilarning individual qiziqishlarini hisobga olish hamda har bir o'yindan keyin refleksiv tahlilni tashkil etish o'quvchilarning kasbiy tasavvurlarini shakllantirish metodikasining muhim shartlari sifatida belgilanadi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – М., 1966.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.
3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975.
4. Климов Е.А. Психология профессионального самоопределения. – М.: Академия, 2004.
5. Dewey J. Democracy and Education. – New York: Macmillan, 1916.
6. Kolb D.A. Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. – New Jersey: Prentice Hall, 1984.
7. O'zbekiston Respublikasi. “Ta'lim to'g'risida”gi Qonun. O'RQ-637-son, 23.09.2020.