

TO'GARAK MASHG'ULOTLARIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA O'QUVCHILARNI KASBIY OBRAZLAR BILAN TANISHTIRISHNING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

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.22159244>

Annotatsiya. Mazkur tezisdagi to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalari asosida o'quvchilarni turli kasbiy obrazlar bilan tanishtirishning pedagogik imkoniyatlari ilmiy-nazariy va metodik jihatdan tahlil qilinadi. Zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning kasbiy qiziqishlarini erta aniqlash, kasblar haqidagi tasavvurlarini kengaytirish, individual qobiliyatlarini rivojlantirish hamda kelajakdagi kasbiy tanlovga tayyorlash muhim pedagogik vazifalardan biri sifatida qaraladi. Shu nuqtayi nazardan, to'garak mashg'ulotlari o'quvchilarning qiziqishlari va individual imkoniyatlarini hisobga olgan holda kasbiy yo'naltirish ishlarini olib borish uchun qulay ta'limiy muhit sifatida namoyon bo'ladi. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining rolli, syujetli-rolli, didaktik, vaziyatli va simulyatsion shakllaridan foydalanish orqali o'quvchilarda kasbiy obraz, kasbiy qiziqish, kommunikativ faollik, ijodiy fikrlash, muammoli vaziyatlarni hal qilish va refleksiv ko'nikmalarni shakllantirish imkoniyatlari asoslangan. Shuningdek, kasbiy obrazni shakllantirishning motivatsion, kognitiv, faoliyatli, kommunikativ va refleksiv jihatlari yoritilib, to'garak mashg'ulotlarini tashkil etishda o'yin texnologiyalarining pedagogik samaradorligini ta'minlovchi metodik yondashuvlar ochib berilgan.

Kalit so'zlar: to'garak mashg'ulotlari, o'yin texnologiyasi, kasbiy obraz, kasbiy qiziqish, kasbiy yo'naltirish, rolli o'yin, kasbiy vaziyat, simulyatsiya, kompetensiya, o'quvchi, maktabdan tashqari ta'lim.

Аннотация. В данной тезисной работе научно-теоретически и методически анализируются педагогические возможности ознакомления учащихся с различными профессиональными образами на основе игровых технологий в кружковых занятиях. В современном образовательном процессе раннее выявление профессиональных интересов учащихся, расширение их представлений о профессиях, развитие индивидуальных способностей, а также подготовка к осознанному профессиональному выбору рассматриваются как одни из важных педагогических задач. В этом контексте кружковые занятия выступают как благоприятная образовательная среда для осуществления профессиональной ориентации с учетом интересов и индивидуальных возможностей учащихся. В исследовании обоснованы возможности формирования у учащихся профессионального образа, профессионального интереса, коммуникативной активности, творческого мышления, навыков решения проблемных ситуаций и рефлексивных умений посредством использования ролевых, сюжетно-ролевых, дидактических, ситуационных и симуляционных форм игровых технологий. Кроме того, раскрыты мотивационные, когнитивные, деятельностные, коммуникативные и рефлексивные аспекты формирования профессионального образа, а также определены методические подходы, обеспечивающие педагогическую эффективность применения игровых технологий при организации кружковых занятий.

Ключевые слова: кружковые занятия, игровые технологии, профессиональный образ, профессиональный интерес, профессиональная ориентация, ролевая игра, профессиональная ситуация, симуляция, компетенция, учащийся, внешкольное образование.

Annotation. This thesis provides a scientific, theoretical, and methodological analysis of the pedagogical potential of introducing students to various professional images through game-based technologies in extracurricular club activities. In the context of modern education, the early identification of students' professional interests, expansion of their understanding of different professions, development of individual abilities, and preparation for informed career choices are considered important pedagogical objectives. From this perspective, extracurricular club activities provide a favorable educational environment for implementing career guidance while taking into account students' interests and individual capabilities. The study substantiates the potential of role-playing, plot-based role-playing, didactic, situational, and simulation-based game technologies in developing students' professional images, professional interests, communicative activity, creative thinking, problem-solving skills, and reflective abilities. Furthermore, the motivational, cognitive, activity-based, communicative, and reflective aspects of professional image formation are highlighted, and methodological approaches that ensure the pedagogical effectiveness of game-based technologies in organizing extracurricular club activities are identified.

Keywords: extracurricular club activities, game-based technologies, professional image, professional interest, career guidance, role-playing, professional situation, simulation, competence, student, extracurricular education.

Kirish. Bugungi kunda jamiyatning ijtimoiy-iqtisodiy va texnologik jihatdan jadal rivojlanishi ta'lim tizimi oldiga yosh avlodni nafaqat bilimli, balki mustaqil fikrlaydigan, ijodiy yondashadigan, o'z qiziqish va qobiliyatlarini anglay oladigan hamda kelajakdagi kasbiy faoliyatiga ongli ravishda tayyorgarlik ko'ra oladigan shaxs sifatida shakllantirish vazifasini qo'yimoqda. Ayniqsa, zamonaviy mehnat bozorida kasblarning mazmuni va ularga qo'yiladigan talablarning tez o'zgarib borayotgani o'quvchilarni kasbiy yo'naltirish ishlarini ta'limning dastlabki bosqichlaridan boshlab tizimli ravishda tashkil etishni taqozo etmoqda.

Kasb tanlash inson hayotidagi muhim ijtimoiy-pedagogik qarorlardan biri bo'lib, uning muvaffaqiyatli amalga oshirilishi shaxsning qiziqishi, qobiliyati, individual xususiyatlari, mavjud bilimlari va tanlanayotgan kasb haqidagi tasavvurlariga bevosita bog'liq. O'quvchi kelajakdagi kasbni ongli tanlashi uchun, avvalo, turli kasblarning mazmuni, vazifalari, jamiyatdagi o'rni, kasbiy faoliyat shartlari va ushbu faoliyatni bajarish uchun zarur bo'lgan kompetensiyalar haqida yetarli tasavvurga ega bo'lishi lozim. Shu sababli ta'lim jarayonida kasbiy obrazlarni shakllantirish masalasi alohida pedagogik ahamiyat kasb etadi.

O'zbekiston Respublikasining 2020-yil 23-sentabrdagi O'RQ-637-son "Ta'lim to'g'risida"gi Qonunida ta'lim oluvchilarning bilim, ko'nikma, malaka va kompetensiyalarni egallashi, ularning intellektual, ma'naviy-axloqiy va jismoniy rivojlanishi uchun zarur shart-sharoitlarni yaratish ta'lim tizimining muhim vazifalaridan biri sifatida belgilangan [1]. Mazkur yondashuv o'quvchilarning shaxsiy va kasbiy rivojlanishini ta'lim jarayonining uzviy tarkibiy qismi sifatida qarash imkonini beradi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2023-yil 26-maydagi PF-79-son Farmonida maktabgacha va maktab ta'limi tizimini takomillashtirish, ta'lim sifatini oshirish, o'quvchilarning har tomonlama rivojlanishi uchun zamonaviy pedagogik shart-sharoitlarni yaratish masalalariga alohida e'tibor qaratilgan [2]. Mazkur vazifalar darsdan tashqari ta'lim shakllarini ham o'quvchilarning qiziqish va qobiliyatlarini rivojlantirishga yo'naltirish zaruratini yuzaga keltiradi.

O'quvchilarni zamonaviy kasblarga yo'naltirish masalasi O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2024-yil 2-fevraldagi PQ-53-son qarorida ham o'z aksini topgan. Ushbu qarorda umumiy o'rta ta'lim muassasalari o'quvchilarining zamonaviy kasblarga qiziqishini oshirish, ularni kasb-hunarga o'qitish va amaliy ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan vazifalar belgilangan[3]. Mazkur huquqiy asos o'quvchilarning kasbiy qiziqishlarini rivojlantirishda innovatsion va amaliy pedagogik texnologiyalardan foydalanish zarurligini ko'rsatadi.

Maktabdan tashqari ta'limning mazmunini takomillashtirishga qaratilgan O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2025-yil 8-sentabrdagi PQ-277-son qarori ham ushbu masalaning dolzarbligini yanada oshiradi. Mazkur hujjatda maktabdan tashqari ta'lim tizimini rivojlantirish, o'quvchilarning qiziqish va qobiliyatlarini qo'llab-quvvatlash, bo'sh vaqtini mazmunli tashkil etish va qo'shimcha ta'lim imkoniyatlarini kengaytirishga e'tibor qaratilgan [4].

Shu jihatdan to'garak mashg'ulotlari o'quvchilarning darsdan tashqari faoliyatini tashkil etishning oddiy shakli bo'lib qolmasdan, ularning kasbiy qiziqishlarini rivojlantirish va turli kasbiy obrazlar bilan tanishtirishga xizmat qiluvchi pedagogik muhit sifatida qaralishi lozim. Bunda o'yin texnologiyalaridan foydalanish alohida ahamiyatga ega. Chunki o'yin o'quvchining tabiiy faoliyat shakli bo'lib, unda u turli ijtimoiy va kasbiy rollarni bajarish, muayyan vaziyatlarni modellashtirish, qaror qabul qilish, muloqot qilish va o'z faoliyatini baholash imkoniyatiga ega bo'ladi.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Mazkur tadqiqotning metodologik asosini shaxsga yo'naltirilgan, kompetensiyaviy, faoliyatga asoslangan, tizimli va interfaol pedagogik yondashuvlar tashkil etadi. Tadqiqotda o'quvchilarni kasbiy obrazlar bilan tanishtirish jarayonini o'quvchining faol ishtiroki, individual qiziqishi va amaliy tajribasi bilan bog'lash asosiy metodologik tamoyil sifatida belgilandi.

Shaxsga yo'naltirilgan yondashuv o'quvchining individual qiziqishlari, qobiliyatlari, ehtiyojlari va psixologik xususiyatlarini hisobga olishni nazarda tutadi. Kasbiy yo'naltirish jarayonida mazkur yondashuvdan foydalanish o'quvchiga barcha kasblarni bir xil tarzda tavsiya etish emas, balki uning individual imkoniyatlari va qiziqishlari bilan kasbiy faoliyat o'rtasidagi bog'liqlikni anglashga yordam beradi.

Kompetensiyaviy yondashuv asosida o'yin jarayonida o'quvchining faqat kasb haqidagi bilimlarini emas, balki kommunikativ, ijtimoiy, ijodiy, muammoli vaziyatlarni hal qilish va mustaqil qaror qabul qilish kompetensiyalarini rivojlantirish ko'zda tutiladi. Shu sababli o'yin topshiriqlari kasbiy faoliyatning mazmunini aks ettiruvchi amaliy vaziyatlar asosida tashkil etilishi lozim.

Faoliyatga asoslangan yondashuv esa o'quvchini kasbiy obrazni tayyor shaklda qabul qiluvchi emas, balki uni faoliyat jarayonida shakllantiruvchi subyekt sifatida qarashni talab qiladi. Bunda o'quvchi muayyan kasb vakili rolini bajaradi, kasbiy vaziyatni tahlil qiladi,

muammoni hal etadi, boshqa ishtirokchilar bilan muloqot qiladi va yakunda o'z faoliyatini refleksiv baholaydi[5].

Tadqiqotda nazariy tahlil, pedagogik kuzatish, suhbat, o'yin faoliyatini modellashtirish, muammoli vaziyatlardan foydalanish, o'quvchilarning ijodiy topshiriqlarini tahlil qilish va refleksiv baholash kabi metodlardan foydalanish mumkin. Mazkur metodlar o'quvchilarning kasbiy obrazlari va kasbiy qiziqishlaridagi o'zgarishlarni aniqlash imkonini beradi.

O'yin texnologiyasining metodik imkoniyatlarini ochib berishda, avvalo, o'yin mazmunining kasbiy faoliyat bilan bog'liqligiga e'tibor qaratish lozim. O'yin shunchaki ko'ngilochar faoliyat emas, balki aniq pedagogik maqsadga yo'naltirilgan texnologik jarayon sifatida tashkil etilishi kerak. Bunda kasbning mazmuni, unga xos faoliyat turlari, kasbiy vazifalar va zarur shaxsiy sifatlar o'yin syujetiga kiritiladi[9].

Masalan, "Yosh shifokor" o'yinida o'quvchilar shifokor, bemor va tibbiyot xodimi rollarini bajarib, muloqot qilish, savol berish va vaziyatga mos yechim topish jarayonlarini modellashtiradilar. "Yosh jurnalist" o'yinida intervyu olish, savollar tuzish, axborotni saralash va uni taqdim etish faoliyatlari bajariladi. "Yosh muhandis" o'yinida muammoli texnik vaziyatga yechim ishlab chiqish, loyiha yaratish va uni himoya qilish topshiriqlari amalga oshiriladi. "Yosh tadbirkor" o'yinida esa mahsulot yoki xizmat g'oyasini ishlab chiqish, xaridor ehtiyojini aniqlash va o'z g'oyasini asoslash kabi faoliyatlar modellashtiriladi.

Bunday o'yinlarning metodik qiymati shundaki, o'quvchi kasb haqida faqat ma'lumot olmaydi, balki uning faoliyat mazmunini shartli ravishda boshdan kechiradi. Natijada kasbiy obraz bilim, tasavvur, faoliyat va hissiy tajribaning o'zaro birligi asosida shakllanadi.

Kasbiy obrazni shakllantirish metodikasida motivatsion bosqich muhim ahamiyatga ega. Dastlab o'quvchilarda kasbga nisbatan qiziqish uyg'otiladi. Buning uchun kasbga oid rasmlar, qisqa videolavhalar, muammoli savollar, topishmoqlar yoki hayotiy vaziyatlardan foydalanish mumkin. Keyingi bosqichda o'quvchilar kasbning mazmuni va vazifalari bilan tanishtiriladi. Shundan so'ng kasbiy vaziyat modellashtirilib, o'quvchilar tegishli rollarni bajaradilar. O'yin yakunida esa o'quvchilarning faoliyati muhokama qilinib, refleksiya tashkil etiladi[6].

Refleksiya jarayonida o'quvchining "Men bu kasb haqida nimalarni bildim?", "Qaysi vazifani bajarish menga qiziqarli bo'ldi?", "Qaysi faoliyatni bajarishda qiynaldim?", "Ushbu kasb uchun qanday sifatlar kerak ekan?" kabi savollar asosida o'z faoliyatini tahlil qilishi kasbiy obrazning mazmunan boyishiga yordam beradi.

O'yin texnologiyalarining yana bir metodik imkoniyati o'quvchilarning kommunikativ va ijtimoiy kompetensiyalarini rivojlantirishdir. Zamonaviy kasbiy faoliyatning aksariyat turlarida insonlar bilan hamkorlik qilish, jamoada ishlash, fikr almashish va muammoli vaziyatlarda kelishuvga erishish muhim hisoblanadi. Rolli o'yinlar esa mazkur ko'nikmalarni tabiiy faoliyat jarayonida shakllantirish imkonini beradi.

Shuningdek, kasbiy o'yinlarda muammoli vaziyatlardan foydalanish o'quvchilarning tanqidiy va ijodiy fikrlashini rivojlantiradi. O'quvchi tayyor algoritm asosida emas, balki mustaqil ravishda yechim izlaydi. Bu jarayon kelajakdagi kasbiy faoliyat uchun muhim bo'lgan tashabbuskorlik, mas'uliyat, mustaqillik va qaror qabul qilish sifatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Tadqiqot metodologiyasida o'quvchilarning kasbiy obrazini shakllantirishni beshta o'zaro bog'liq komponent asosida ko'rib chiqish maqsadga muvofiq. Motivatsion komponent o'quvchining kasbga qiziqishi va ichki motivlarini, kognitiv komponent kasb haqidagi bilim va

tasavvurlarini, faoliyatli komponent kasbiy vazifalarni bajarish qobiliyatini, kommunikativ komponent kasbiy muloqot va jamoaviy hamkorlikni, refleksiv komponent esa o'quvchining o'z faoliyatini baholashi va kasbiy qiziqishlarini anglashini ifodalaydi.

Mazkur komponentlarning izchil rivojlanishi o'quvchining kasbiy obrazini oddiy tasavvur darajasidan mazmunli va nisbatan yaxlit kasbiy tasavvur darajasiga olib chiqadi. Shu sababli to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalarini qo'llashda faqat o'yin jarayonining qiziqarliligiga emas, balki uning mazmuni, pedagogik maqsadi, kasbiy yo'nalishi va refleksiv yakuniga ham e'tibor qaratish zarur.

XULOSA

O'tkazilgan nazariy-metodik tahlillar asosida xulosa qilish mumkinki, to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarni kasbiy obrazlar bilan tanishtirishning samarali pedagogik imkoniyatlaridan biridir. O'yin faoliyati o'quvchiga turli kasblar haqida ma'lumot olish bilan bir qatorda, ushbu kasblarning mazmunini amaliy vaziyatlar, rollar va muammoli topshiriqlar orqali anglash imkonini beradi.

O'yin texnologiyalarining pedagogik samaradorligi, avvalo, uning o'quvchi faoliyatiga yo'naltirilganligi bilan belgilanadi. O'quvchi o'yin jarayonida kasbiy rolni bajaradi, muloqot qiladi, muammoli vaziyatga yechim izlaydi, mustaqil qaror qabul qiladi va o'z faoliyatini baholaydi. Shu sababli o'yin kasbiy obrazni shakllantirishda bilim, faoliyat va shaxsiy tajribani birlashtiruvchi pedagogik vosita sifatida namoyon bo'ladi.

To'garak mashg'ulotlarida kasbiy obrazlarni shakllantirishning samarali metodik mexanizmi sifatida kasbga qiziqish uyg'otish, kasb mazmuni bilan tanishtirish, kasbiy vaziyatni modellash, rolli faoliyatni tashkil etish, muammoli vazifalarni bajarish, natijalarni muhokama qilish va refleksiya bosqichlarining izchil qo'llanilishi maqsadga muvofiqdir.

Mazkur jarayon o'quvchilarda kasbiy qiziqishning rivojlanishi, kasblar haqidagi tasavvurlarning kengayishi, kommunikativ faollik, ijodiy va tanqidiy fikrlash, jamoada ishlash, mustaqil qaror qabul qilish hamda o'z imkoniyatlarini baholash ko'nikmalarining rivojlanishiga xizmat qiladi. Eng muhimi, o'quvchi kelajakdagi kasb haqida faqat nazariy ma'lumot oluvchi emas, balki kasbiy faoliyatning ayrim elementlarini amaliy ravishda sinab ko'ruvchi faol subyektga aylanadi.

Shu bilan birga, o'yin texnologiyalaridan foydalanish kasb tanlashga majburiy yo'naltirish vositasi sifatida emas, balki o'quvchining o'z qiziqishi va qobiliyatlarini anglashiga ko'maklashuvchi pedagogik mexanizm sifatida tashkil etilishi lozim. Bunday yondashuv o'quvchining individual imkoniyatlarini hurmat qilish, uning kasbiy tanlov erkinligini ta'minlash va kelajakdagi kasbiy rivojlanishiga zarur psixologik-pedagogik zamin yaratishga xizmat qiladi.

Demak, to'garak mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalaridan tizimli, maqsadli va metodik jihatdan asoslangan holda foydalanish o'quvchilarni kasbiy obrazlar bilan tanishtirishning samarali usullaridan biri bo'lib, u zamonaviy ta'limning shaxsga yo'naltirilgan, kompetensiyaviy va faoliyatga asoslangan talablariga mos keladi. Mazkur yondashuv orqali o'quvchilarning kasbiy qiziqishlarini erta aniqlash, turli kasblarning mazmun-mohiyatini anglatish va ularni kelajakdagi ongli kasbiy tanlovga bosqichma-bosqich tayyorlash imkoniyatlari kengayadi.

1. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. O'RQ-637-son, 23-sentabr 2020-yil.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Maktabgacha va maktab ta'limi vazirligi hamda uning tizimidagi tashkilotlar faoliyatini samarali tashkil etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PF-79-son Farmoni. 26-may 2023-yil.
3. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Umumiy o'rta ta'lim muassasalari o'quvchilarini xorijiy til va zamonaviy kasblarga o'qitish bo'yicha qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi PQ-53-son qarori. 2-fevral 2024-yil.
4. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Maktabdan tashqari ta'lim tizimini yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-277-son qarori. 8-sentabr 2025-yil.
5. Azizxo'jayeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat. – Toshkent: Nizomiy nomidagi TDPU, 2006. Mazkur asarda pedagogik texnologiya, pedagogik mahorat, ta'lim jarayonini tashkil etish va o'qituvchining pedagogik faoliyati masalalari yoritilgan.
6. Tolipov O'.Q., Usmonboeva M. Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. – Toshkent: Fan, 2006. Ushbu manba pedagogik texnologiyalarni amaliyotga tatbiq etish, ta'lim jarayonini loyihalash va zamonaviy pedagogik yondashuvlarni qo'llash masalalarini asoslashda muhimdir.
7. Tolipov O', Usmonboeva M. Pedagogik texnologiya: nazariya va amaliyot. – Toshkent: Fan, 2005.
8. Yo'ldoshev J.G', Usmonov S.A. Pedagogik texnologiya asoslari. – Toshkent: O'qituvchi, 2004.