

O'YINLI LOYIHA FAOLIYATINING YUQORI SINIF O'QUVCHILARIDA TADQIQOTCHILIK KO'NIKMALARINI RIVOJLANTIRISHDAGI PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

Alimboyeva Dinora Alisher qizi

Abu Rayhon Beruniy nomidagi

Urganch davlat universiteti mustaqil tadqiqotchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.21544529>

Annotatsiya. Mazkur maqolada yuqori sinf o'quvchilarida tadqiqotchilik ko'nikmalarini rivojlantirishda o'yinli loyiha faoliyatining pedagogik imkoniyatlari tahlil qilingan. Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning mustaqil fikrlashi, muammolarni hal etishi, axborotni izlash, tahlil qilish va ilmiy xulosalar chiqarish kabi tadqiqotchilik ko'nikmalarini rivojlantirish muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Shu nuqtayi nazardan, o'yinli ta'lim va loyiha asosida o'qitish texnologiyalarini uyg'unlashtirish o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi faolligini oshirish, motivatsiyasini kuchaytirish hamda nazariy bilimlarini amaliy faoliyat bilan bog'lash imkonini beradi.

Kalit so'zlar: o'yinli ta'lim, loyiha faoliyati, tadqiqotchilik ko'nikmalari, STEAM ta'limi, yuqori sinf o'quvchilari, innovatsion pedagogika, kompetensiya, Game-Based Learning, Project-Based Learning.

Kirish. Ta'lim tizimida amalga oshirilayotgan islohotlar o'quvchilarning bilimlarni tayyor holda o'zlashtirishidan ko'ra, ularni mustaqil izlanishga, ilmiy fikrlashga va muammolarni yechishga yo'naltirishni talab etmoqda. XXI asr ko'nikmalari qatorida tanqidiy fikrlash, ijodkorlik, hamkorlik va kommunikativ kompetensiyalar bilan bir qatorda tadqiqotchilik ko'nikmalari ham alohida ahamiyat kasb etadi. Ayniqsa, yuqori sinf o'quvchilarini oliy ta'lim va kelajakdagi kasbiy faoliyatga tayyorlashda ilmiy izlanish olib borish, ma'lumotlarni tahlil qilish va asoslangan xulosalar chiqarish qobiliyatini rivojlantirish muhim vazifalardan biridir.

An'anaviy o'qitish usullarida o'quvchilar ko'pincha tayyor bilimlarni qabul qiluvchi sifatida ishtirok etadi. Natijada ularning mustaqil fikrlashi, tadqiqot olib borishi va ijodiy yondashuvi yetarli darajada rivojlanmaydi. Shu sababli zamonaviy pedagogik texnologiyalar, xususan o'yinli ta'lim (Game-Based Learning) va loyiha asosida o'qitish (Project-Based Learning) metodlari ta'lim jarayoniga keng joriy etilmoqda. Mazkur yondashuvlar o'quvchilarni real muammolarni hal etishga, axborot izlashga, tajriba o'tkazishga va jamoada ishlashga undaydi. Zamonaviy tizimli sharhlar ham loyiha asosida o'qitish STEAM muhitida o'quvchilarning faolligi, ijodkorligi va tadqiqotchilik ko'nikmalarini rivojlantirishini ko'rsatmoqda.

O'yinli loyiha faoliyati o'yin elementlari va loyiha metodining afzalliklarini yagona ta'lim jarayoniga birlashtiradi. Bunday yondashuvda o'quvchilar muayyan muammoli vaziyatga duch keladi, uni o'rganadi, zarur ma'lumotlarni izlaydi, turli manbalarni tahlil qiladi va yakunda amaliy mahsulot yoki yechimni taqdim etadi. O'yin elementlari esa o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiradi, ichki motivatsiyasini kuchaytiradi hamda ularni faol ishtirok etishga undaydi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya va loyiha asosida o'qitish uyg'unligi o'quvchilarning faolligi va yuqori darajadagi fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Tadqiqotchilik ko'nikmalari esa o'quvchining muammoni aniqlash, savollar qo'yish, ma'lumot yig'ish, dalillarni tahlil qilish, xulosa chiqarish va natijalarni asoslab taqdim etish

qobiliyatlarini o'z ichiga oladi. Mazkur ko'nikmalarni rivojlantirish an'anaviy darslardan ko'ra, amaliy faoliyatga asoslangan metodlar orqali samaraliroq amalga oshiriladi. Shu sababli o'yinli loyiha faoliyati tadqiqotchilik kompetensiyasini shakllantirishning samarali pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi.

Mazkur tadqiqotda o'yinli loyiha faoliyatining pedagogik imkoniyatlari quyidagi yo'nalishlarda namoyon bo'lishi aniqlandi:

- o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirish;
- mustaqil va tanqidiy fikrlashni rivojlantirish;
- axborotni izlash va tahlil qilish ko'nikmalarini shakllantirish;
- guruhda ishlash va samarali muloqot madaniyatini rivojlantirish;
- muammolarga ijodiy yechim topish malakasini takomillashtirish;
- tadqiqot natijalarini taqdim etish va o'z faoliyatini baholash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Shunday qilib, o'yinli loyiha faoliyati nafaqat o'quvchilarning fan bo'yicha bilimlarini mustahkamlaydi, balki ularni kelgusidagi ilmiy izlanishlar va kasbiy faoliyat uchun zarur bo'lgan tadqiqotchilik kompetensiyalarini egallashga ham tayyorlaydi.

Mazkur tadqiqot doirasida o'yinli loyiha faoliyati orqali yuqori sinf o'quvchilarining tadqiqotchilik ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan GLTK (Game-based Learning Through Projects) metodik modeli ishlab chiqildi. Model o'quvchilarning izlanish faoliyatini bosqichma-bosqich tashkil etishga xizmat qiladi hamda o'yinli vazifalar bilan loyiha metodini integratsiyalashga asoslanadi.

Model quyidagiolti bosqichni o'z ichiga oladi:

1-rasm. GLTK (Game-based Learning Through Projects) metodik modelining bosqichlari



Mazkur sxemada GLTK (Game-based Learning Through Projects) metodik modelining o'zaro uzviy bog'langanolti bosqichi tasvirlangan. Modelning birinchi bosqichida o'quvchilarda qiziqish uyg'otuvchi real muammo aniqlanadi, ikkinchi bosqichda esa rolli o'yinlar, kvestlar va o'yin elementlari asosida izlanishga yo'naltirilgan faoliyat tashkil etiladi. Uchinchi bosqichda loyiha maqsadi, vazifalari va amalga oshirish rejasi ishlab chiqiladi. To'rtinchi bosqich tadqiqot

jarayonini qamrab olib, ma'lumotlarni yig'ish, kuzatish, tajriba o'tkazish hamda olingan natijalarni tahlil qilishni nazarda tutadi. Beshinchi bosqichda o'quvchilar loyiha mahsulotini (hisobot, poster, video yoki taqdimot) yaratib, uni taqdim etadilar. Yakuniy bosqichda refleksiya va baholash amalga oshirilib, bajarilgan ish tahlil qilinadi, erishilgan natijalar baholanadi hamda keyingi faoliyatni takomillashtirish yuzasidan xulosalar chiqariladi. Ushbu model o'yin texnologiyalari, loyiha asosida ta'lim va tadqiqot faoliyatini yagona pedagogik jarayonga integratsiyalash orqali o'quvchilarning tanqidiy fikrlashi, ijodkorligi, hamkorlikda ishlash ko'nikmalari va muammolarni hal etish kompetensiyalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Ushbu modelning o'ziga xos jihati shundaki, o'yin elementlari o'quvchilarning motivatsiyasini oshirsa, loyiha faoliyati ularni ilmiy izlanishning barcha bosqichlarini amaliy tarzda bajarishga yo'naltiradi. Natijada o'quvchilarda nafaqat fan bo'yicha bilimlar, balki tadqiqotchilik, hamkorlik va muammoni hal qilish ko'nikmalari ham rivojlanadi. Bu yondashuv STEAM va loyiha asosida o'qitish bo'yicha zamonaviy tadqiqotlarda ta'kidlangan kompetensiyaviy yondashuv bilan hamohangdir.

Xulosa. Yuqori sinf o'quvchilarida tadqiqotchilik ko'nikmalarini rivojlantirish bugungi ta'lim tizimining ustuvor vazifalaridan biridir. Tadqiqot natijalari o'yinli loyiha faoliyati o'quvchilarning mustaqil fikrlash, axborotni izlash, tahlil qilish, muammolarni hal etish va natijalarni taqdim etish ko'nikmalarini samarali rivojlantirishini ko'rsatdi. O'yin elementlari o'quvchilarning motivatsiyasini kuchaytirsa, loyiha faoliyati ularni amaliy izlanish jarayoniga jalb etadi. Maqolada taklif etilgan GLTK (Game-based Learning Through Projects) modeli o'yinli ta'lim va loyiha asosida o'qitishning afzalliklarini yagona pedagogik tizimda mujassamlashtiradi. Modelning bosqichma-bosqich tuzilishi o'quvchilarning tadqiqotchilik faoliyatini izchil tashkil etishga, ularning tanqidiy fikrlashi, kreativligi, hamkorlik madaniyati va kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Bell S. Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future // *The Clearing House*. – 2010. – Vol. 83(2). – P. 39–43.
2. Kapp K.M. *The Gamification of Learning and Instruction*. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.
3. Tolipov O', Usmonboyeva M. *Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari*. – Toshkent: Fan, 2019.
4. Yo'ldoshev J.G', Usmonov S.A. *Pedagogik texnologiya asoslari*. – Toshkent: O'qituvchi, 2016.
5. Wang M., et al. Gamified Project-Based Learning: A Systematic Review of the Research Landscape // *Sustainability*. – 2023. – Vol. 15(2).
6. Karamatova, D. S., & Alimboyeva, D. A. (2026). STEAM ta'lim muhitida yuqori sinf o'quvchilariga ingliz tili fanini o'qitish pedagogik muammo sifatida. *Science Time (Ilm Vaqti)*, 4(5/1), 142–150.