

## RAQAMLI TA'LIM MUHITIDA O'QUVCHILARGA IQTISODIY BILIMLARNI TAQDIM ETISHDA DIDAKTIK O'YINLARDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK ASOSLARI

**Jumayeva Feruza Sayidovna**, Buxoro davlat Pedagogika insituti, Umumiy pedagogika kafedrası O'qituvchisi

[jumayeva\\_feruza@mail.ru](mailto:jumayeva_feruza@mail.ru)

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada raqamli ta'lim muhitida O'quvchilarining iqtisodiy savodxonligini shakllantirishda didaktik O'yinlarning pedagogik jihatlari, turlari, tarkibi, O'qituvchi va O'quvchilarning imkoniyatlarini kengaytiruvchi funksiyalarni ochib berilgan. Shuningdek, O'quvchilarga iqtisodiy bilimdonlikni rivojlantirishda didaktik O'yinlarning tutgan O'rni tavsiflangan.

**Kalit so'zlar:** Raqamli ta'lim, onlayn dars, raqamli texnologiya, raqamli platforma, didaktik O'yinlar, iqtisodiy bilimdonlik, muloqot, bilim va ko'nikmalar.

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРЕДОСТАВЛЕНИИ УЧАЩИМСЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

**Жумаеву Ферузу Сайидовну**, Бухарский государственный педагогический институт, преподавателя кафедры общей педагогики

[jumayeva\\_feruza@mail.ru](mailto:jumayeva_feruza@mail.ru)

**Аннотация:** В данной статье раскрыты педагогические аспекты, виды, структура дидактических игр в формировании экономической грамотности учащихся в цифровой образовательной среде, функции, расширяющие возможности учителей и учащихся. Также описана роль дидактических игр в развитии экономической грамотности учащихся.

**Ключевые слова:** цифровое образование, онлайн-урок, цифровые технологии, цифровая платформа, дидактические игры, экономическая грамотность, общение, знания и навыки.

## PEDAGOGICAL FOUNDATIONS OF USING DIDACTIC GAMES IN PROVIDING STUDENTS WITH ECONOMIC KNOWLEDGE IN A DIGITAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT

**Jumayeva Feruza Sayidovna**, Bukhara State Pedagogical Institute, Teacher of the Department of General Pedagogy

[jumayeva\\_feruza@mail.ru](mailto:jumayeva_feruza@mail.ru)

**Abstract:** This article reveals the pedagogical aspects, types, structure of didactic games in the formation of students' economic literacy in a digital educational environment, and the functions that expand the capabilities of teachers and students. The role of didactic games in developing students' economic literacy is also described.

**Key words:** digital education, online lesson, digital technology, digital platform, didactic games, economic knowledge, communication, knowledge and skills.

Raqamli ta'lim - bu ta'lim jarayonining raqamli texnologiyalar va platformalar yordamida amalga oshirilishi. Bu shakl o'quvchilarga qulayligi va moslashuvchanligi bilan ajralib turadi. Ta'lim oluvchiga zamonaviy qulayliklar yaratib ta'lim olishni osonlashtirmoqda. Raqamli texnologiyalar joriy etilgan ta'lim tizimi vositalari rolini multimediyalar, kodoskop, kompyuter, noutbuk, internetga ulangan televizorlar, telefon liniyalar, smart doska, proyektorlar bajarib beradi. Bugun ular bilan ta'lim tizimining qurollantirilishi o'quvchilarga dars mashg'ulotlarini sifatli o'tilishini ta'minlaydi. Televideniya orqali berib borilgan onlayn darslar raqamli ta'limga o'tishning bir debochasi sifatida qabul qilsak bo'ladi. Bu jarayon o'quvchiga uydan chiqmay turib ham ta'lim olish mumkinligini isbotlab berdi. Raqamli ta'lim yangi imkoniyatlar yaratadi, lekin muvaffaqiyatli bo'lish uchun qat'iyat va o'z vaqtida qo'llab-quvvatlash zarur. Onlayn ta'lim platformalari ta'lim olish jarayonini qulay va samarali qiluvchi muhim vositalardir. Bu platformalar orqali iqtisodiy savodxonlikni shakllantirish hozirgi kunda muhim ahamiyat kasb etmoqda. Chunki bozor iqtisodiyoti munosabatlariga asoslangan jamiyatda yashash har bir inson ayniqsa, o'quvchilardan iqtisodiy bilimga ega bo'lishni talab qiladi. Iqtisodiy bilimlarni o'zlashtirish natijasida

o'quvchilarda tejamkorlik, mehnatsevarlik, tashabbuskorlik, ishbilarmonlik, uddaburonlik, hisob-kitob yuritish ko'nikmalari shakllanadi. O'quvchilarning iqtisodiy bilim va ko'nikmalarini rivojlantirishda didaktik o'yinlar vositasida amalga oshirish orqali o'quvchilarni bilish faoliyatini rivojlantirish dolzarb vazifa bo'lib qolmoqda.

Didaktik o'yinlar asosini bilishning u yoki bu mazmunini, o'yinning borishi belgilaydigan harakatlarni bajarishga qaratadigan aqliy va irodaviy urinishni tashkil etadi. Didaktik o'yinlar orqali asosiy fikrlash jarayonlari - tahlil qilish, taqqoslash, xulosa chiqarish takomillashadi.

Yangi iqtisodiy bilimlarni o'quvchilarda singdirishda didaktik o'yinlar vositasida o'quvchining ijodiy ish faoliyatini kuchaytiradi, ixtiyoriy diqqati, xotirasini takomillashtiradi. O'yin jarayonida o'quvchilar o'zlari sezmaganda juda ko'p harakatlarni hamda mashqlarni bajaradilar.

O'quvchilarni intellektual rivojlantirishda didaktik o'yinlar muhim o'rin egallaydi. Didaktik o'yinlar jarayonida o'quvchilarda bir qator intellektual ko'nikmalari shakllanadi. Jumladan, vaziyatlarni tahlil qilish, voqea-hodisalarni qiyoslash, vujudga kelgan holatlarni tushuntirish, sharhlash hamda xayol surish kabilar.

O'quvchilarni intellektual jihatdan rivojlantirishda imitatsion, ishchan, rolli, tashkiliy-faoliyatli o'yinlar alohida ahamiyatga ega. O'quvchilarni intellektual jihatdan rivojlantirish uchun o'qituvchilar o'quv-biluv jarayonida mazkur didaktik o'yinlardan samarali foydalanishlari zarur.

O'quvchilarni intellektual jihatdan rivojlantirishga yo'naltirilgan didaktik o'yinlar muayyan syujetga asoslangan rollar hamda o'yin harakatlaridan tashkil topadi. O'quvchilarga dastlab didaktik o'yinlar oldiga qo'yilgan maqsadlar bayon qilinadi.

O'yin texnologiyalari asosida tashkil etilgan dars shakllaridagi ish jarayonida turli-tuman o'quv vositalaridan foydalaniladi. Jumladan:

- a) Darsliklar bilan ishlash.
- b) Darslik apparatidan foydalanish.
- v) O'quv qo'llanmasidagi illyustratsiyalar bilan ishlash.
- g) Iqtisodiy xaritalar.
- d) O'quv iqtisodiy suratlar.
- e) O'quv filmlari, diafilmlar, diapozitivlar, multimedia vositalari, iqtisodga oid albomlar.
- j) Badiiy asardan olingan iqtisodiy bilimlar, ma'lumotlar va dalillar ifodalangan matnlar.
- z) O'quvchilarning ijodiy ishlari.

Bilish faoliyati fikr faolligisiz amalga oshmaydi. Shuning uchun ham, bilish faoliyati uchun tafakkur jarayoni nihoyatda zarur va qiziqarli hisoblanadi. Biroq, hissiy kechinmalarga boy vaziyatlar shunchaki fikrlash, o'ylashga o'rin qoldirmaydi. O'quvchilarning har qanday o'quv faoliyatlari ularning moyilligiga asoslangan va muayyan maqsadga yo'naltirilgan bo'ladi.

Mayllar har doim ehtiyojlar, qiziqishlar, qo'zg'alishlarni vujudga keltiradi. Bu esa o'quvchilarning o'quv faoliyatiga tez va jadal kirishishlarini ta'minlaydi. Shu bilan bir qatorda, o'quv jarayoniga nisbatan qiziqishlari barqaror bo'lishini ta'minlaydi. Buning natijasida ular o'quv topshiriqlarini yechishda qat'iylik ko'rsatadilar.

O'qitishning o'yinga asoslangan shakli boshqa texnologiyalardan farqli tarzda o'quvchilarni yo'naltirishning turli usullarini qo'llash imkonini beradi. Ular:

1. O'quvchilarda muloqot mayllarini hosil qilish. Bunda, o'quvchilar birgalikda o'quv vazifalarini yechar ekanlar o'yin faoliyatini amalga oshirib o'zaro muloqotga kirishadilar hamda sinfdoshlarining fikrlarini hisobga olishga odatlanadilar. Uyin jarayonida jamoaviy vazifalarni yechish asnosida o'quvchilar turli imkoniyatlardan foydalanadilar. Ular amaliy faoliyat davomida o'z tajribalariga tayangan holda foydali, tez anglanuvchi, tanqidiy baholovchi, batafsil ishlovchi, sinchkovlikka asoslangan munosabat o'rnatadilar. O'quvchilarning birgalikdagi hissiy kechinmalari o'yin jarayonida shaxslararo munosabatlarni mustahkamlaydi.

2. O'quvchilarda axloqiy mayllarni hosil qilish. Bunda o'yin jarayonida har bir o'quvchi o'zligi, o'z bilimlari, ko'nikmalari, malakalari, kompetentsiyalari, irodaviy sifatleri, o'quv faoliyati va atrofdagilarga nisbatan munosabatini namoyon qilish imkoniyatiga ega bo'ladi.

3. O'quvchilarda bilish mayllarini hosil qilish. Har bir o'yin o'zining muayyan natijasiga ega bo'ladi. U o'quvchilarni maqsadga erishish, g'alaba qozonishga undaydi. Buning natijasida ular maqsadga erishish yo'llarini anglab yetadilar. O'yin jarayonida komandadagi barcha o'quvchilar bilan alohida o'quvchi o'zaro teng huquq va imkoniyatlarga ega. Natija asosan o'yin

ishtirokchilarining o'zlari, tayyorgarlik darajalari, layoqatlari, sabr- toqatliliklari, ko'nikmalari va xarakteriga bog'liq. O'yindagi o'zgacha jarayon shaxsiy ahamiyat kasb etadi. O'quvchilar ijtimoiy qiyofani chamalab shaxslararo munosabatlar yukini o'z zimmalariga oladilar. Shu asosda ular o'zlarini ijtimoiy-iqtisodiy jarayonning sub'ekti sifatida baholashga erishadilar.

Muvaffaqiyatga erishish vaziyatlari qulay hissiy holatni vujudga keltirib o'quvchilarda bilish qiziqishlarining rivojlanishi uchun sharoit yaratadi. Muvaffaqiyatsizlik o'quvchilar tomonidan shaxsiy emas, balki jamoaviy xato sifatida talqin etiladi.

Yaratuvchilik - o'yin jarayonining tarkibiy qismi hisoblanib, o'quvchilar uchun jozibalidir. O'yindan olingan qoniqish darslardagi qulay holat hamda o'quvchilarning iqtisodiy bilimlarni o'zlashtirishlarini jadallashtiradi. Chunki o'yin jarayoni o'zining muayyan sir-asrorlariga ega bo'ladi. Olinmagan javoblar o'quvchilarning fikriy faoliyatlarini faollashtiradi. Bu esa ularni javoblarni izlashga undaydi. Umumiy maqsadga erishishga yo'naltirilgan o'yin faoliyati jarayonida o'quvchilarning fikriy faoliyatlari jadallashadi. Fikrlar yechimlarni izlashga undab o'quvchilarni bilish vazifalarini yechishga rahbatlantiradi.

Iqtisod darslarining turli bosqichlarida rangba-rang o'yin vaziyatlaridan foydalanish mumkin. Jumladan:

- yangi o'quv materiallarini tushuntirishda; bunda o'qituvchi shunday usullarni qo'llashi mumkinki, uning yordamida bilvosita yangi bilimlarni o'quvchilarga yetkazish mumkin. O'quvchilar esa guruh bo'lib muhokama qilish asosida o'qituvchi tayangan printsipdan kelib chiqqan holda o'z oldilariga qo'yilgan vazifani yechadilar. Shu asosda ular to'g'ri yechimga olib boradigan yo'lni izlab topadilar.

- yangi o'quv materiallarini o'zlashtirish va mustahkamlash bosqichida; bunda klassik o'yin usullari qo'llaniladi. Jumladan, berilgan mavzu yuzasidan "Kim yaxshi ma'ruza qila oladi" o'yinini tashkil qilish mumkin. Bunda o'qituvchi tomonidan ishlab chiqilgan mezonlar asosida o'quvchilar bir-birlarining ma'ruzalarini baholaydilar.

- o'tilgan materiallarni takrorlash bosqichida; o'quv jarayonining mazkur bosqichi eng doolzarb va o'yin usullarini qo'llash ehtiyoji kuchli bo'lgan bosqichlardan biri hisoblanadi.

Bu o'rinda o'quvchilar o'zlashtirgan bilimlarini amalda qo'llay olishlari lozim. Ular o'zlashtirilgan bilimlarini nostandart vaziyatlarda qo'llay olish ko'nikmalarini namoyon qilishlari lozim. Shuningdek, muayyan vaziyatlarda egallagan ko'nikmalarini abstraksiyalash layoqatiga egaliklarini ko'rsata olishlari muhimdir. Buning uchun o'qituvchi o'quv jarayonini tashkiliy-faoliyatli yo'nalishda amalga oshirishi talab etiladi. Bunda o'quvchilarning o'zlashtirgan bilimlari shaxsiy faoliyat tajribasiga singganligi yaqqol namoyon bo'ladi. Bu o'rinda o'qituvchi muhim bir holatni hisobga olishi lozim. Jumladan, o'quvchilar nimaga qiziqadilar, ular uchun qanday faoliyatni bajarish yoqimli, ular nima haqida xayol suradilar, ular qanday kitoblarni o'qiydilar va nima haqida so'zlashadilar, kabi. O'qituvchilar o'quvchilarning yosh taraqqiyotlari bilan bog'liq holda ularning o'zlashtirgan bilimlari va is'temolchilik imkoniyatlaridan foydalanib, shaxsiy kuzatishlarini boyitishlari, kundalik tajribalariga tayangan holda o'yin jarayonlarini loyihalashtirishlari va tashkil etishlari lozim. Mazkur bosqichdagi o'yinlarning asosiy maqsadi - o'tilganlarni takrorlashdan iborat.

O'z faoliyati davomida o'qituvchi o'quvchilarning yosh xususiyatlari, o'qish mayllari va ko'nikmalariga tayanishi talab etiladi.

7-9-sinf o'quvchilari:

1. Iqtisodiy bilimlarga nisbatan keng ko'lamdagi bilish mayllari va qiziqishlariga ega bo'lishlari.

2. O'quv-biluv mayllari iqtisodiy bilimlarni egallash usullariga nisbatan qiziqish, nazariy hamda ijodiy tafakkur metodlarini takomillashtirishga intilish sifatida namoyon bo'lishi.

3. O'quv faoliyati davomida nostandart o'quv topishiriqlari o'quvchilar oldiga qo'yilishi hamda ularning yechimiga olib boradigan bir qolibdagi yechimlar izlab topilishiga erishishlari kerak.

Bu jarayonda iqtisod fani o'qituvchilari oldiga bir qator vazifalar qo'yiladi. Jumladan:

1. O'quvchilarda iqtisodiy bilimlarga nisbatan qiziqish uyg'otish.

2. Har bir o'quvchining quvvatlarini iqtisodiy bilimlarini egallashga safarbar etish.

3. O'quvchilarning navbatdagi sinfdagi taqdim etiladigan iqtisodiy bilimlarni o'zlashtirishlari

uchun zamin tayyorlash.

4. Nafaqat shaxsiy darajada, balki o'quvchilarning istiqboldagi rivojlanish darajalarini hisobga olgan holda muayyan bilim, ko'nikma, malaka va ijtimoiy faoliyat tajribasini hosil qilish kabilar.

Iqtisod fani o'qituvchilari didaktik o'yinlarni tanlashda ham muayyan qonun-qoidalarga amal qilishlari kerak. o'yinlarni tanlashda o'qituvchi birinchi navbatda o'quvchilarning ehtiyojlari, ta'lim-tarbiya jarayoni oldiga qo'yilgan vazifalarni yaxshi bilishi kerak. Shuning uchun ham o'qituvchi sinfdagi o'quvchilarning holati va imkoniyatlarini chuqur tahlil qilishi lozim. Bunda o'yinga jalb etilgan o'quvchilar guruhining tarkibi, ularning intellektual rivojlanish darajasi, jismoniy tayyorgarligi, yosh xususiyatlari, qiziqishlari, muloqotga kirisha olish darajasi va birgalikdagi faoliyatini hisobga olishi lozim.

Bu jarayonda iqtisod fani o'qituvchisi oldiga quyidagi vazifalar qo'yiladi. Ular:

1. O'quvchilarda mustaqillikni shakllantirish.
2. O'quvchilarda iqtisodiy bilimlarga nisbatan qiziqish uyg'otish kabilar.

O'yinlarni tanlashda o'qituvchi uning o'tkazilish joyi va vaqtini aniq hisobga olishi lozim. Jumladan, iqtisod darslarida tashkil etiladigan o'yinlar iqtisod xonasida o'tishini mo'ljallab loyihalashtiriladi. Bunda dare jihozlari jumladan, metodik qo'llamalar va boshqa ashyolar aniq hisobga olinadi. Iqtisod o'qituvchisi dastlab qisqa muddat talab qiladigan o'yinlarni tanlashi kerak. Chunki darsda o'yinlarni tashkil etgandan keyin yangi mavzuni o'quvchilarga tushuntirish uchun ham vaqt qolishi kerak. 3-4 darslar esa to'liqligicha o'yinga bag'ishlanib, istiqbolda iqtisodiy bilimlarni chuqur o'zlashtirishga yo'naltirilishi kerak. Shunga ko'ra bunday o'yin darslari uchun ko'p vaqt talab qilinadi. Bunday darslarda ilgari o'tyilgan barcha mavzular umumlashtiriladi.

O'yinning maqsadi o'yin vaziyatlari doirasida namoyon bo'ladi. O'yin natijalari narsalar va mahsulotlar sifatida namoyon bo'ladi. Bu mahsulotlar badiiy ijod mahsulotlari, yangi bilimlar shaklida ifodalanadi. O'yinda mayllar tabiiy ravishda almashinadi. O'yin jarayonida o'quvchilar qoniqish hosil qilish maqsadida harakatlanadilar.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:**

1. X.Ibragimov, Sh.Abdullayeva. Pedagogika nazariyasi Toshkent-2008,-B. 198
2. Boshlang'ich talimda zamonaviy pedagogik texnologiyalar: O'quv qo'llanma T.G'afforova.- T.: Tafakkur, 2011.-160 b.
3. M. Inoyatova, A.Nosirov, M.Divanova, G.Boymurodova, A.Baxromov, M.Rasulova F.Abdududusova. Boshlang'ich talim sifatini oshirishda zamonaviy pedagogik va axborot texnologiyalarni qo'llash.Toshkent- 2014
4. Sayidovna J. F. DIDAKTIK OYINLAR VOSITASIDA BOSHLANGICH SINFLAR OQUVCHILARNING IQTISODIY SAVODXONLIGINI SHAKLANTIRISH MEKANIZMLARI //AMERICAN JOURNAL OF EDUCATION AND LEARNING. – 2024. – T. 2. – №. 5. – C. 891-897.
2. Sayidovna, Jumayeva Feuza. "O'QUVCHILARGA IJTIMOYIY-IQTISODIY BILIMLARNI TAQDIM ETISHDA O'YINLARDAN FOYDALANISHNING DIDAKTIK ASOSLARI." *INNOVATION IN THE MODERN EDUCATION SYSTEM* 5.47 (2024): 272-275