

INCREASING THE EFFICIENCY OF TEACHING HISTORY WITH THE USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES

Kadyrov Ikrom Davronovich,

Independent researcher of Chirchik State Pedagogical Institute of Tashkent region, Email:
ikrom20202021@gmail.com (+99899 857 24 17)

ABSTARCT

Improving the effectiveness of teaching history using innovative technologies. The article discusses the importance of facilitating teaching, the importance of using a variety of methods and techniques to engage students in learning, game technology as one of the most innovative learning technologies, and its effectiveness.

Keywords: Didactics, law, innovation, innovative education, educational innovation, education, technology.

O'qituvchining innovatsion faoliyatining maqsadi an'anaviy tizim bilan taqqoslaganda o'quvchi shaxsini sifat jihatidan o'zgartirishdir. Bunga professional faoliyatda ma'lum bo'lmagan didaktik va o'quv dasturlarini kiritish orqali erishish mumkin, bu orqali ta'limdagi ko'zlangan maqsadga erishish mumkin. Ilmiy va amaliyotning so'nggi yutuqlaridan foydalangan holda, o'z harakatlariga turtki topish, olingan ma'lumotlarni mustaqil ravishda yo'naltirish, ijodiy no'anaviy tafakkurni shakllantirish, bolalarning tabiiy qobiliyatlarini maksimal darajada ochib berish qobiliyatini rivojlantirish ta'lim innovatsion faoliyatining asosiy maqsadlari hisoblanadi.

O'qituvchining innovatsion faoliyati o'z ichiga yangilikni tahlil qilish va unga baho berish, kelgusidagi harakatlarning maqsadi va konsepsiyasini shakllantirish, ushbu rejani amalga oshirish va tahrir qilish, samaradorlikka baho berish kabilami qamrab oladi. Innovatsion faoliyatning samaradorligi pedagog shaxsiyati bilan belgilanadi[1].

2020 yil 23 sentyabrdan kuchga kirgan yangi tahrirdagi "Ta'lim to'g'risida"gi O'zbekiston Respublikasi Qonunining 46-moddasi "Pedagog xodimlarning majburiyatlari" deb nomlanib, unda pedagog xodimlarning axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan, o'qitish va tarbiyaning ilg'or hamda innovatsion shakllari va usullaridan foydalanishi ko'rsatib o'tilgan[2].

"O'zbekiston Milliy ensiklopediyasi"da ko'rsatilishicha, innovatsiya quyidagicha mazmun va tushunchalarga ega: "Innovatsiya (ingl. "innovationas" – kiritilgan yangilik, ixtiro) – 1) texnika va texnologiya avlodlarini almashtirishni ta'minlash uchun iqtisodiyotga sarflangan mablag'lar; 2) ilmiy-texnika yutuqlari va ilg'or tajribalarga asoslangan texnika, texnologiya, boshqarish va mehnatni tashkil etish kabi sohalaridagi yangiliklar, shuningdek, ularning turli sohalar va faoliyat doiralarida qo'llanishi" [3].

Ta'lim innovatsiyalari – ta'lim sohasi yoki o'quv jarayonida mavjud muammoni yangicha yondashuv asosida yechish maqsadida qo'llanilib, avvalgidan ancha samarali natijani kafolatlay oladigan shakl, metod va texnologiyalar"[4].

Ma'lumki, har qanday pedagogik va innovatsion texnologiya ta'limni rivojlantiruvchi yangi tamoyillarga asoslangan bo'lib, u o'quvchi-talaba shaxsini shakllantirishga yo'naltirmog'i kerak. Yangi pedagogik texnologiya markazida ta'lim jarayonining rahbari hamda shu jarayonning sub'ekti va ob'ekti bo'lgan o'qituvchi va o'quvchitalaba turadi. Buning uchun ta'lim jarayoni, o'qituvchi va ta'lim-tarbiya jarayoni oldiga qo'yilgan talablar, ta'limni tashkil etish va boshqarish tamoyillari hamda yo'llari o'quvchi-talabani aqliy va jismoniy jihatdan rivojlantirish usullari, u bilan hamkorlik qilish, uni o'qish va o'rganishga yo'naltirish, o'quvchi-talaba shaxsiy faoliyatini to'g'ri tashkil etish,

ular bilan muloqotga kirishish, muammo va kelishmovchiliklarni bartaraf etish, auditoriyada ijodiy, ishchanlik muhitini vujudga keltirish, o'quvchi-talaba faoliyatini aniq va to'g'ri baxolash metodlari bilan qurollangan bo'lishi lozim"[5].

Ushbu maqolada innovatsion ta'lim texnologiyalaridan biri o'yin texnologiyalariga, uning mohiyati, zamonaviy ta'limdagi o'rni va turlariga to'xtalib o'tishni maqsad qildik.

Kishilik tarixiy taraqqiyotining barcha davrlarida ham o'yin sub'ekt faoliyatining eng birinchi va muhim turi sifatida tan olingan. Binobarin, shaxs faoliyatining muhim turlari–mehnat, o'qish bilan birga o'yin ham uning shakllanishi va rivojlanishida muhim ahamiyat kasb etadi. O'yinlar vositasida katta avlod tomonidan to'plangan hayotiy tajriba, o'zlashtirilgan bilim, turmush tarzi va ijtimoiy munosabat asoslari, madaniy qadriyatlar yosh avlodga izchil uzatib kelingan [4].

O'yin shaxsning tarbiyalash, rivojlantirish, unga ta'lim berish xususiyatlariga ega. Mavjud xususiyatlari tufayli o'yinlar qadim-qadimdan xalq pedagogikasining muhim asoslaridan biri bo'lib kelmoqda. Bevosita o'yinlar bolalarda idrok, sezgi, xotira, tafakkur, nutqni rivojlantirishga yordam berish orqali ularni ma'naviy-axloqiy, aqliy, jismoniy va estetik jihatdan tarbiyalashga xizmat qiladi. "Maktabgacha yoshdagi bola o'yin faoliyatida o'qish va mehnatga tayyorlanadi. Yosh ulg'aygan sari o'yinning roli biroz kamayib boradi. O'yinlarning tarbiyaviy ahamiyati bolaning butun hayoti davomida saqlanib qoladi" [6].

Pedagogik maqsadda foydalanilayotgan o'yinlar o'yin texnologiyalari deb nomlanadi. O'yin texnologiyalari ta'lim oluvchilarni muayyan jaraenga tayyorlash, ularda ma'lum hayotiy voqe'lik, hodisalar jarayonida bevosita ishtirok etish uchun dastlabki ko'nikma, malakalarni hosil qilishga xizmat qiladi. Ta'lim jarayoni ishtirokchilari (masalan: ta'lim oluvchilar, ota-onalar, pedagogik jamoa a'zolari, ta'lim muassasalarining rahbarlari, jamoatchilik tashkilotlarining vakili va b.) sifatida turli rollarni bajarish o'quvchilarga pedagogik faoliyat mazmuni bilan yaqindan tanishish imkoniyatini yaratish asosida ma'lum faoliyatni samarali tashkil etishga nazariy, amaliy va ruhiy tayyorgarlikka erishish nuqtai-nazaridan yordam beradi.

Har qanday o'yinlar kabi pedagogik jarayonlarda foydalaniladigan o'yinlar ham o'zining aniq maqsadi va natijasiga ega bo'ladi.

Ta'lim muassasalarida ko'p holatlarda rolli va kasbiy xarakterga ega ishbilarmonlik o'yinlaridan foydalaniladi. Muhimi pedagogik maqsadlarda qo'llaniladigan o'yinli texnologiyalarining asosini talabalarning **faollik va tezkorlikka asoslangan faoliyati** tashkil etadi.

Pedagogik o'yinlar yangi o'quv materialini o'zlashtirish, mustahkamlash, talabning ijodiy qobiliyatini rivojlantirish, umumiy kasbiy tayyorgarlik ko'nikma, malakalarini shakllantirish kabi masalalarni yechishga qaratiladi. Ular yordamida talabalar turli holatlardan o'quv materialini tushunish, uning negizida ma'lum ko'nikma, malaka va sifatni o'zlashtirish imkoniyatiga ega bo'ladi. Tarix fanini samarali o'qitishda foydalanish mumkin bo'lgan bitta didaktik o'yin bilan tanishib chiqamiz.

"Poyga" o'yini:

Ushbu o'yinda o'quvchilar kichik guruhlariga bo'linib, belgilangan marraga yetib borish uchun 5 ta to'siqni oshib o'tishlari talab qilinadi. To'siqni oshib o'tish mavzu doirasida ma'lum bir kategoriyadagi savollarga javob berish orqali amalga oshiriladi.

1-to'siq: Tarixiy yillar, asrlar bilan bog'liq savollar.

2-to'siq: Tarixiy geografik hududlar va ularning xaritada joylashuvi bilan bog'liq savollar.

3-to'siq: Sulolalar, hukmdorlar va tarixiy shaxslar nomlari bilan bog'liq savollar.

4-to'siq: Tarixiy viloyatlar va shahar nomlari bilan bog'liq savollar.

5-to'siq: Tarixiy atamalar bilan bog'liq savollar bo'ladi.

Poyga jarayonida to'siqlardan oshib o'tishda xatoga yo'l qo'yan jamoa har bir to'siqdagi xatosi uchun bir nafar o'yinchisi poygadan chiqib ketish orqali jazolanadi. Savollarga tez va aniq javob bergan hamda belgilangan marraga to'liqroq tarkib bilan yetib borgan guruh o'yin g'olibiga aylanadi. Xulosa sifatida shuni aytishimiz mumkinki, o'yin texnologiyalarining o'quvchilarga bir qadar erkinlik bera olishi, faol harakat va muloqotga asoslanishi, ba'zan musobaqa, bellashuv xarakteriga egaligi ular vositasida o'quv materiallarini puxta o'zlashtirilishi uchun zarur sharoitni yaratishga xizmat qiladi. Shuningdek, o'qituvchi ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalangan holda mashg'ulotlarni tashkil qilishi, dars jarayonida o'qitishning innovatsion usullarini qo'llash orqali o'quvchilarni fanga bo'lgan qiziqishlarini yanada oshirishga, belgilangan mavzularni o'zlashtirish samaradorligini oshirishga xizmat qiladi. O'yin texnologiyalari vositasida tashkil etilgan o'quv mashg'ulotlari barcha o'quvchilarni faolligini kuchaytirishga hamda ko'pchilik oldida o'z fikrini erkin bayon eta olish qobiliyatini oshiradi. Bu esa har bir o'qituvchidan ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalarini faol qo'llashni taqozo etadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. N.N. Azizxo'jayeva. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. T.: O'zbekiston Yozuvchilar uyushmasi Adabiyot jamg'armasi nashriyoti 2006. 61-bet.
2. Yangi tahrirdagi O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni - <http://lex.uz/>
3. O'zbekiston milliy ensiklopediyasi. Zebuniso-Konigil / 4-tom. Bosh tahrir hay'ati a'zolari: M. Aminov va b. – T.: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi" Davlat ilmiy nashriyoti, 2002. 169-bet.
4. N. Muslimov va boshqalar. Innovatsion ta'lim texnologiyalari. "Sano-standart" bosmaxonasi. 2015. 10-11 betlar. 157-bet
5. O'quv jarayonida ilg'or pedagogik va axborot texnologiyalarini qo'lash yo'llari. – T.: TDIU, 2005. 60-bet.
6. Tarbiya. Ota-onalar va murabbiylar uchun ensiklopediya. Tuzuvchi: M.N. Aminov. Mas'ul muharrir: A. Majidov. – Toshkent: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi Davlat ilmiy nashriyoti, 2010. 432-bet.
7. USAROV J. E. INKLYUZIV TA'LIMNING NAZARIY VA KONTSEPTUAL MASALALARI // INTEGRATION OF SCIENCE, EDUCATION AND PRACTICE. SCIENTIFIC-METHODICAL JOURNAL. – 2021. – T. 1. – №. 02. – S. 37-46.
8. Usarov J. E. Formation Competence at Pupils as the Factor of Increase of Education's Efficiency // Theoretical & Applied Science. – 2017. – T. 53. – №. 9. – S. 79-82.
9. Usarov J.E. O'quvchilarning malakasini shakllantirish Ta'lim samaradorligini oshirish omili sifatida // Nazariy va amaliy fan. - 2017. - T. 53. - №. 9. - S. 79-82.
10. Усаров, Жаббор Эшбекович. "ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ." Theoretical & Applied Science 9 (2017): 79-82.
11. Ravshanov, J. F. (2020). The importance of working with terms and concepts in teaching history.
12. Равшанов, Ж. Ф. (2020). НЕКОТОРЫЕ МЕТОДЫ РАБОТЫ С ПОНЯТИЯМИ И ТЕРМИНАМИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ. Science and Education, 1(Special Issue 4).
13. Ravshanov, J. F. (2020). Some methods of working with historical concepts in history lessons. In Международная научно-рецензируемая онлайн конференция «Современная психология и педагогика: проблемы, анализ и результаты (Vol. 1, No. 2, pp. 439-443).
14. Ravshanov, J. F. (2020). Importance of classification of historical terms and concepts.
15. Абдухамидов С. М. и др. РОЛЬ НАРОДНОГО ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА В ВОСПИТАНИИ МОЛОДЁЖИ // INTERNATIONAL INNOVATION RESEARCH. – 2017. – С. 374-376.