



Ustoz merosidan innovatsion ta'limgacha

ILMIY-AMALIY KONFERENSIYA

EYIB.UZ jurnali hamkorligida

San'atshunoslik va chizmachilik fanini
o'qitish metodikasida muammo hamda yechimlar

O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA CHIZMACHILIK FANINI O'QITISHNING DOLZARBLIGI.

Ne'matova Shohistaxon Raxmonjon qizi

Qo'qon davlat universiteti 3-kurs talabasi

Sattorova Sarvinoz Ortiqboy qizi

Qo'qonDU San'atshunoslik kafedrası v.b. dotsenti

Annotatsiya: Mazkur maqolada o'yin texnologiyalari asosida chizmachilik fanini o'qitishning pedagogik ahamiyati va dolzarbligi yoritilgan. Zamonaviy ta'lim jarayonida interfaol metodlar va innovatsion texnologiyalarni qo'llash o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirishda muhim omil hisoblanadi. Chizmachilik fanida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning fazoviy tafakkurini rivojlantirish, ijodiy fikrlashini shakllantirish hamda amaliy ko'nikmalarini mustahkamlashga xizmat qiladi. Maqolada didaktik o'yinlar, grafik topshiriqlar, virtual muhit va multimedia vositalaridan foydalanish metodikasi tahlil qilingan. Shuningdek, o'yin texnologiyalarining ta'lim samaradorligini oshirishdagi o'rni va afzalliklari yoritilgan.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, chizmachilik, interfaol metod, didaktik o'yin, grafik savodxonlik, fazoviy tafakkur, pedagogik texnologiya, multimedia, innovatsion ta'lim.

Kirish

Bugungi kunda ta'lim tizimida innovatsion pedagogik texnologiyalarni qo'llash muhim ahamiyat kasb etmoqda. Ayniqsa, texnik fanlarni o'qitishda o'quvchilarning darsga qiziqishini oshirish va ularni faol ishtirok etishga jalb qilish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. Chizmachilik fani murakkab va amaliy fanlardan biri bo'lib, uni samarali o'qitishda zamonaviy metodlardan foydalanish zarur.

O'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilimlarni qiziqarli shaklda o'zlashtirishiga yordam beradi. Didaktik o'yinlar orqali o'quvchilarning ijodiy tafakkuri, mustaqil fikrlashi va muammoli vaziyatlarni hal qilish ko'nikmalari rivojlanadi. Shu sababli chizmachilik fanini o'qitishda o'yin texnologiyalaridan foydalanish bugungi ta'lim tizimining dolzarb yo'nalishlaridan biri hisoblanadi.

O'yin texnologiyalarining pedagogik ahamiyati

O'yin texnologiyalari — bu ta'lim jarayonida bilimlarni o'yin shaklida o'zlashtirishga qaratilgan metodlar majmuasidir. Mazkur texnologiyalar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshiradi va o'qituvchi hamda o'quvchi o'rtasidagi hamkorlikni mustahkamlaydi.

O'yin texnologiyalarining asosiy afzalliklari quyidagilar:

- o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiradi;

- bilimlarni mustahkam o'zlashtirishga yordam beradi;
- ijodiy fikrlashni rivojlantiradi;
- fazoviy tasavvurni shakllantiradi;
- jamoada ishlash ko'nikmasini rivojlantiradi;
- mustaqil qaror qabul qilishga o'rgatadi.

Chizmachilik fanida o'yin texnologiyalaridan foydalanish ayniqsa murakkab grafik topshiriqlarni oson tushunishda samarali hisoblanadi.

Didaktik o'yinlar o'quvchilarning nazariy bilimlarini mustahkamlashga xizmat qiladi. Masalan:

- "Top detallarni" o'yini;
- "Grafik domino";
- "Chizmani davom ettir";
- "Kim tez va aniq chizadi?" kabi o'yinlar.

Bunday o'yinlar o'quvchilarning diqqatini jamlashga va grafik savodxonligini rivojlantirishga yordam beradi.

Rolli o'yinlarda o'quvchilar konstruktor, muhandis yoki dizayner rolini bajaradi. Bu usul orqali ular amaliy faoliyatga yaqinlashadi va kasbiy tasavvur hosil qiladi.

Masalan, "Loyiha byurosi" o'yini davomida o'quvchilar guruhlariga bo'linib, texnik loyiha yaratish topshirig'ini bajaradi.

Raqamli texnologiyalar asosida yaratilgan grafik simulyatorlar va virtual dasturlar chizmachilik fanini o'qitishda samarali vosita hisoblanadi. AutoCAD, Kompas-3D va SolidWorks dasturlaridagi interaktiv topshiriqlar o'quvchilarning qiziqishini oshiradi.

Virtual muhit orqali:

- 3D modellar yaratish;
- virtual yig'ma chizmalarni tahlil qilish;
- animatsiyalar yordamida mexanizmlar ishlashini ko'rish mumkin.

Chizmachilik fanida o'yin texnologiyalarini qo'llashda quyidagi metodik talablar muhim hisoblanadi:

1. O'yin mavzuga mos bo'lishi kerak.
2. O'yin ta'limiy maqsadga xizmat qilishi zarur.
3. Barcha o'quvchilar faol ishtirok etishi lozim.
4. O'yin natijalari baholab borilishi kerak.

Dars jarayonida o'yin texnologiyalarini qo'llash quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi:

- tayyorgarlik bosqichi;
- o'yin qoidalarini tushuntirish;
- topshiriqlarni bajarish;
- natijalarni tahlil qilish va baholash.

Masalan, "Grafik estafeta" o'yinida o'quvchilar guruhlariga bo'linadi va har bir guruh chizmaning ma'lum qismini bajaradi. Bu usul jamoaviy ishlash va tezkor fikrlashni rivojlantiradi.

O'yin texnologiyalaridan foydalanish ta'lim samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. O'quvchilar dars davomida faol ishtirok etgani sababli bilimlarni tezroq

o'zlashtiradi. Ayniqsa, chizmachilik fanida murakkab mavzularni o'yin orqali tushuntirish o'quvchilarning mavzuni chuqurroq anglashiga yordam beradi.

O'yin texnologiyalarining samaradorligi quyidagilarda namoyon bo'ladi:

- o'quvchilarning motivatsiyasi oshadi;
- amaliy ko'nikmalar shakllanadi;
- mustaqil fikrlash rivojlanadi;
- ijodkorlik kuchayadi;
- dars jarayoni qiziqarli tashkil etiladi.

Ta'lim jarayonida ayrim qiyinchiliklar ham uchraydi:

- o'qituvchilarning metodik tayyorgarligi yetarli emasligi;
- texnik vositalarning kamligi;
- vaqtni to'g'ri taqsimlashdagi muammolar;
- ayrim o'quvchilarning passivligi.

Mazkur muammolarni bartaraf etish uchun pedagoglarning malakasini oshirish hamda zamonaviy texnologiyalar bilan ta'minlash zarur.

O'yin texnologiyalari asosida chizmachilik fanini o'qitish zamonaviy ta'limning dolzarb yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Didaktik va interfaol o'yinlar yordamida o'quvchilarning grafik savodxonligi, fazoviy tafakkuri va ijodiy fikrlashi rivojlanadi. Shuningdek, o'yin texnologiyalari dars samaradorligini oshirib, o'quvchilarning fanlarga bo'lgan qiziqishini kuchaytiradi. Shu sababli chizmachilik fanini o'qitishda innovatsion o'yin metodlaridan keng foydalanish muhim pedagogik vazifa hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Karimov U. Innovatsion ta'lim texnologiyalari. – Toshkent: Fan, 2022.
2. Xudoyberdiyev A. Chizmachilikni o'qitish metodikasi. – Toshkent, 2021.
3. Eshmurodov S. Didaktik o'yinlardan foydalanish metodlari. – Toshkent: Ma'naviyat, 2020.
4. Nilufar, K. (2022). IN FINE ARTS AND DRAWING LESSONS. USING CASE STAGE EDUCATIONAL TECHNOLOGY." Open Access Repository9, 11, 88-92.
5. Muhammedovich, S. U. B. Problems of Teaching Drawing at School. International Journal on Economics, Finance and Sustainable Development, 4(1), 35-39.
6. Nilufarkhan, Q., & Dildorakhan, A. (2022). Theoretical foundations of the history of applied arts of Uzbekistan. In E Conference Zone (Vol. 1, pp. 12-13).
7. Qosimova, N. (2022). Goals and objectives of creative thinking in the course of the lesson. Educational and Pedagogical Sciences, 14(7), 2167-2170.
8. Solijon o'g'li, Q. B. Carpentry Schools-Applied Art Foundation Of Development. Galaxy International Interdisciplinary Research Journal, 10(11), 945-949.
9. Sharifjon o'g'li, H. S. (2026, April). UMUMTA'LIM MAKTABLARINING 5-SINF TASVIRIY SAN'AT DARSLARIDA "O'ZBEKISTON RASSOMLARI" MAVZUSIDA RASM ISHLASH

METODIKASINI O'RGATISH. In *International Conference on Education, Psychology and Humanities* (Vol. 1, No. 4, pp. 147-151).

10. Sharifjon o'g'li, H. S. (2026, April). ZAMONAVIY CHIZMACHILIK DARSLARINI TASHKIL ETISHDA IJTIMOIIY FALSAFANING AHAMIYATI. In *International Conference on Education, Psychology and Humanities* (Vol. 1, No. 4, pp. 152-160).

11. Kasimova, N. M. K. (2022). Representatives of the Kokan School of Coppersmithing, Glorifying the National Craft. *RegiINTERNATIONAL JOURNAL ON ECONOMICS, FINANCE AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT*, 4(11), 86-90.

12. Qosimova, N. (2022). IN FINE ARTS AND DRAWING LESSONS. USING CASE STAGE EDUCATIONAL TECHNOLOGY." Scienceweb academic papers collection.

13. Qosimova, N. (2022). Goals and objectives of creative thinking in the course of the lesson. *Educational and Pedagogical Sciences*, 14(7), 2167-2170.

14. Nilufarkhan, Q., & Dildorakhan, A. (2022). Theoretical foundations of the history of applied arts of Uzbekistan. In *E Conference Zone* (Vol. 1, pp. 12-13).

15. Solijon o'g'li, Q. B. Carpentry Schools-Applied Art Foundation Of Development. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 10(11), 945-949.

16. Kasimova, N. M. K. (2022). Representatives of the Kokan School of Coppersmithing, Glorifying the National Craft. *RegiINTERNATIONAL JOURNAL ON ECONOMICS, FINANCE AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT*, 4(11), 86-90