



O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA RANGTASVIR, QALAMTASVIR VA CHIZMACHILIK FANLARINI O'QITISH

Turg'unova Nilufarxon Bahtiyor qizi
Qo'qon davlat universiteti 3-kurs talabasi
Erkabayeva Odinaxon Elbek qizi
Qo'qonDU 1-kurs magistranti

Annotatsiya: Ushbu maqolada rangtasvir, qalamtasvir va chizmachilik fanlarini o'qitishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. O'yinli ta'lim metodlarining o'quvchilarning ijodiy faolligi, mustaqil fikrlashi, tasviriy savodxonligi hamda kasbiy kompetensiyalarini rivojlantirishdagi ahamiyati tahlil qilingan. Shuningdek, tasviriy san'at va chizmachilik mashg'ulotlarida qo'llanilishi mumkin bo'lgan didaktik o'yinlar va ularni tashkil etish metodikasi bayon etilgan.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyasi, rangtasvir, qalamtasvir, chizmachilik, didaktik o'yinlar, innovatsion ta'lim, pedagogik texnologiyalar, grafik savodxonlik, ijodkorlik, kompetensiyaviy yondashuv.

Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarni dars jarayoniga faol jalb etish, ularning mustaqil fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirish va ta'lim samaradorligini oshirish muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Shu nuqtai nazardan, o'yin texnologiyalaridan foydalanish pedagogik faoliyatning samarali vositalaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda. Rangtasvir, qalamtasvir va chizmachilik fanlari o'quvchilardan nafaqat nazariy bilim, balki amaliy ko'nikma, ijodiy tafakkur va fazoviy tasavvurni ham talab qiladi. O'yin texnologiyalari ushbu fanlarni qiziqarli, interaktiv va samarali tarzda o'qitish imkonini yaratadi.

O'yin texnologiyasi — bu o'quv jarayonini maqsadli ravishda o'yin shaklida tashkil etishga asoslangan pedagogik faoliyat tizimidir. O'yin orqali o'quvchilar bilimlarni oson o'zlashtiradi, amaliy topshiriqlarni qiziqish bilan bajaradi va o'z qobiliyatlarini erkin namoyon etadi.

O'yin texnologiyalarining asosiy vazifalari:

- o'quv motivatsiyasini oshirish;
- ijodiy fikrlashni rivojlantirish;
- muloqot madaniyatini shakllantirish;
- bilimlarni mustahkamlash;
- mustaqil faoliyat ko'nikmalarini rivojlantirish.

Rangtasvir fanida ranglarni ajratish, uyg'unlashtirish va kompozitsion fikrlashni shakllantirish muhim hisoblanadi. O'yin elementlari ushbu jarayonni yanada qiziqarli qiladi.

“Rangni top” o'yini

O'quvchilarga turli predmetlar tasviri beriladi va ular predmetning tabiiy rangini aniqlashlari kerak bo'ladi.

"Ranglar mozaikasi" o'yini

Guruhlar ma'lum vaqt ichida rang uyg'unligiga asoslangan kompozitsiya yaratadilar. Ushbu o'yin rang sezgirligi va estetik didni rivojlantiradi.

"Eng yaxshi rassom" tanlovi

Berilgan mavzu asosida qisqa vaqt ichida ijodiy ish bajariladi va eng yaxshi ishlar baholanadi.

Qalamtasvir mashg'ulotlarida shakl, proporsiya, yorug'-soya va hajmni tasvirlash asosiy o'rin tutadi.

"Kuzatuvchan rassom" o'yini

O'quvchilarga bir necha soniya davomida predmet ko'rsatiladi. Keyinchalik ular predmetni xotira asosida chizishlari kerak bo'ladi.

"Kim tez topadi?" o'yini

Tasvirdagi proporsional yoki konstruktiv xatolarni aniqlash topshirig'i beriladi.

"Soyalar olami" o'yini

Turli predmetlarga tushayotgan soyalarni aniqlash va to'g'ri tasvirlash bo'yicha musobaqa tashkil etiladi.

Mazkur o'yinlar o'quvchilarning kuzatuvchanligini, tasviriy tahlil qilish qobiliyatini va ijodiy faolligini oshiradi.

Chizmachilik fanida fazoviy tasavvur, texnik tafakkur va grafik savodxonlikni rivojlantirish muhim hisoblanadi.

"Grafik estafeta" o'yini

Guruh a'zolari chizmaning ma'lum qismlarini navbatma-navbat bajaradilar. Natijada yakuniy chizma hosil bo'ladi.

"Chizmani davom ettir" o'yini

O'qituvchi tomonidan boshlangan texnik chizma o'quvchilar tomonidan to'ldiriladi.

"Topqir konstruktor" o'yini

Detallarning proyeksiyalari asosida buyumning fazoviy modelini aniqlash vazifasi beriladi.

"Kim muhandis?" o'yini

Texnik masalalarni yechish va chizmalarni o'qish bo'yicha bellashuv tashkil etiladi. Bunday o'yinlar o'quvchilarning mantiqiy va texnik fikrlashini rivojlantiradi.

O'yinli ta'lim texnologiyalaridan foydalanish natijasida:

- darsga qiziqish ortadi;
- o'quvchilar faol ishtirok etadi;
- bilimlar mustahkam o'zlashtiriladi;
- ijodiy fikrlash rivojlanadi;
- guruhda ishlash ko'nikmalari shakllanadi;
- muloqot madaniyati rivojlanadi;
- o'quvchilarning mustaqil faoliyati kuchayadi.

Shuningdek, o'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida qulay psixologik muhit yaratishga xizmat qiladi.

O'yinlarni tashkil etishda quyidagi talablar hisobga olinishi lozim:

- o'yin maqsadining dars maqsadi bilan mosligi;
- barcha o'quvchilarning faol ishtiroki;
- vaqtning oqilona taqsimlanishi;
- baholash mezonlarining aniqligi;
- o'quvchilarning yosh va individual xususiyatlarini hisobga olish.

Mazkur talablar o'yin texnologiyalarining samaradorligini ta'minlaydi.

Rangtasvir, qalamtasvir va chizmachilik fanlarini o'qitishda o'yin texnologiyalaridan foydalanish ta'lim samaradorligini oshirishning muhim vositasi hisoblanadi. O'yinli metodlar o'quvchilarning tasviriy va grafik kompetensiyalarini rivojlantirish, ijodiy faolligini oshirish hamda nazariy bilimlarni amaliyot bilan bog'lash imkonini beradi. Shu bois zamonaviy ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalarini keng qo'llash pedagogik faoliyatning ustuvor yo'nalishlaridan biri bo'lib qolmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Tolipov O., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalar nazariyasi va amaliyoti. – Toshkent: Fan, 2017.
2. Ishmuhamedov R. Innovatsion pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: Iste'dod, 2021.
3. Hasanov R.H. Tasviriy san'atni o'qitish metodikasi. – Toshkent: O'qituvchi, 2020.
4. Abdirasilov S.F. Qalamtasvir asoslari. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
5. Rahmonov R. Muhandislik grafikasi va chizmachilik. – Toshkent: Tafakkur, 2021.
6. O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. – Toshkent, 2020.
7. Umumiy o'rta ta'lim maktablari uchun tasviriy san'at va chizmachilik fanlari bo'yicha metodik tavsiyalar.