

## TARIX FANINI O'QITISH UCHUN INNOVATSION TA'LIMIY O'YIN: KOGNITIV VA INTERAKTIV YONDASHUV

**Davronbayev Ibrohim Ne'matjon o'g'li**

*Namangan davlat pedagogika instituti Ijtimoiy fanlar fakulteti 1-bosqich magistranti*

*Uychi tuman 20-sonli umumiy o'rta ta'lim maktab Tarix fani o'qituvchisi*

*Tel: +99897 555 58 63 E-mail: ibrohimdavronbayev@gmail.com*

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada tarixni o'qitishni dinamik, o'quvchining faolligini rivojlantirishga mo'ljallangan yangi ta'limiy "Ko'hna izlar" o'yin taqdim etiladi. Tinglash, kognitiv va jismoniy harakatlarni o'z ichiga olgan ushbu o'yin tanqidiy fikrlash, xotira va diqqatni o'quvchilarda rivojlantirishni maqsad qiladi. Tarixiy mazmunni qiziqarli shaklga keltirgan holda, bu usul individual va guruh bo'lib o'qish uchun ham qulaydir. Ushbu tadqiqot o'yinning tuzilmasini, uning pedagogik yangiliklarini va faol ishtirokni hamda uzoq muddatli bilimni mustahkamlashdagi samaradorligini tavsiflaydi.

**Kalit so'zlar:** Tarix, an'anaviy metod, interaktiv metod, tanqidiy fikrlash, passiv o'quvchi, tahlil qilish, kognitiv, tarixiy faktlar, xotirani mustahkamlash,, interaktiv metodlar.

**Abstract:** The article presents a new educational game, Ancient Traces, designed to make history teaching dynamic and to develop students' activity. This game, which includes listening, cognitive and physical activities, aims to develop students' critical thinking, memory and attention. By presenting historical material in an interesting way, this method is suitable for both individual and group study. This study describes the structure of the game, its pedagogical innovations and its effectiveness in promoting active participation and long-term learning.

**Key words:** History, traditional method, interactive method, critical thinking, passive reader, analysis, cognitive, historical facts, strengthening memory, interactive methods.

**Аннотация:** В статье представлена новая обучающая игра «Древние следы», призванная сделать преподавание истории динамичным и развить активность учащихся. Эта игра, включающая в себя аудирование, познавательную и физическую деятельность, направлена на развитие критического мышления, памяти и внимания у учащихся. Представляя исторический материал в интересной форме, этот метод подходит как для индивидуального, так и для группового изучения. В этом исследовании описывается структура игры, ее педагогические инновации и ее эффективность в содействии активному участию и долгосрочному обучению.

**Ключевые слова:** История, традиционный метод, интерактивный метод, критическое мышление, пассивный читатель, анализ, познавательный, исторические факты, укрепление памяти, интерактивные методы.

### KIRISH

Tarixni samarali o'qitish faqat faktlarni yetkazishdan iborat emas, u tinglovchilarning aqliy imkoniyatlarini rag'batlantiradigan va fanga qiziqishni kuchaytiradigan usullarni talab qiladi. An'anaviy metodlar ko'pincha o'quvchilarning e'tiborini jalb qilishda qiyinchiliklarga olib keladi va natijada chuqur tushuncha hosil qilmasdan yodlashga majbur bo'ladilar. Ushbu maqola eshitish, xotirani kuchaytirish va hamkorlikda o'rganish elementlarini o'z ichiga olgan o'yin orqali ushbu qiyinchiliklarni yengib o'tadigan yangi metodologiyani taqdim etadi.

#### Adabiyotlar tahlili va metodologiya

"Ta'lim sifatini oshirish va yoshlarni ma'naviy, intellektual jihatdan kamol topgan avlod sifatida tarbiyalash – davlat siyosatining ustuvor yo'nalishlaridan biri bo'lib qoladi".(1) Ushbu jumlar orqali ta'lim inson hayotida qanchalar muhim ekanligini, uni rivojlantirish bo'yicha prezidentimiz tomonidan qator islohotlar o'tkazilayotganini ko'rishimiz mumkin.

Tarix fani qadimdan o'qitilib kelingan fan hisoblanib, hozirda ham dunyo hamjamiyatini e'tiborini o'ziga qaratmoqda. Masalan 2023-yilgi UNESCO hisobotiga ko'ra, o'rta ta'lim darajasida tarix fani bo'yicha o'quvchilar orasida bilim yetishmovchiligi darajasi global miqyosda 40% dan yuqori ekanligi aniqlangan. Bu albatta, yaxshi natija emas. Bu mamlakatimiz ta'lim sohasida ham ko'zga tashlanib, 2022-yilda O'zbekiston Respublikasi Ta'lim sifatini baholash milliy markazining ma'lumotlariga ko'ra, tarix fanini o'zlashtirish ko'rsatkichi 75% bo'lib, bu ko'rsatkich rivojlangan davlatlar darajasidan past ekanligini bildiradi.

Mamlakatimizda tarix fanini rivojlantirish maqsadida Prezidentimiz tomonidan 2022-2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasining 77-maqsadida "Tarix fanini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini amalga oshirish" (2)belgilab qo'yilgan.

Tarix o'qitish tizimida an'anaviy ya'ni ma'ruza shaklidan ko'p qo'llaniladi. Lekin ta'lim sohasidagi xalqaro tadqiqotlar (OECD, 2022) ko'ra, interaktiv va o'yin shaklidagi metodlardan foydalangan holda o'qitilgan o'quvchilar an'anaviy metodlardan foydalanilgan sinfdagilarga qaraganda 30% ko'proq ma'lumotni o'zlashtiradi.

M.M. Rasulovning 2024-yilda o'tkazgan tadqiqotida Toshkent shahridagi 23-sonli umumiy o'rta ta'lim maktabining 8-sinf o'quvchilari bilan interaktiv metodlar qo'llanilgan tajriba o'tkazildi (3). Natijada, klaster, aqliy hujum va rol o'ynash metodlari qo'llanilgan darslarda o'quvchilarning bilim darajasi va o'qishga bo'lgan qiziqishi sezilarli darajada oshgani aniqlandi.

Dinara Bekpolatova Ong'arbay qizining 2023-yilda chop etilgan maqolasida interaktiv o'qitish metodlari, jumladan, o'yinlar, interaktiv dasturlar va elektron ta'lim vositalaridan foydalanish o'quvchilarning qiziqishini oshirishi va ilmiy materialni samarali o'rganishga yordam berishi qayd etilgan. (4)

Tarix fanini o'qitish, dars mashg'ulotini qiziqarli va samarali o'tkazish bo'yicha ko'plab metodlar amalga oshirilgan va hozirda ham qo'llanilib kelmoqda. Bo'lajak tarixchi

sifatida o'quvchilarda tarix faniga qiziqishlarini yanada ortirish maqsadida yangi o'yinli metod ishlab chiqdim.

#### O'yinning konsepsiyasi

O'yin o'quvchilarning diqqatni jamlash, xotirani mustahkamlash va tezkor fikrlash qobiliyatini rivojlantirishga asoslangan. Bu metod, tarixiy ma'lumotlarni ketma-ketlikda to'g'ri taqdim etish orqali o'quvchilarning faolligini oshiradi. Bundan tashqari o'quvchilar nafaqat yangi mavzuni balki o'tgan mavzulardagi yoki avvalgi yillardagi bilimlarini yodga olish mumkin bo'ladi. O'yin davomida har bir ishtirokchi o'zidan oldingi javobni eshitishi va unga mos ravishda o'z ma'lumotini qo'shishi talab etiladi.

“Ko'hna izlar” ta'limiy o'yin quyidagicha tuzilgan:

1. Tarixiy faktlar ketma-ketligi: O'quvchilar doira shaklida joylashadilar. Ishtirokchilar sonidan bir nafar ortiq aylana hosil qilinadi. Masalan 5 nafar qatnashchi bor. Lekin 6 kishilik aylana hosil qilinadi. Har bir ishtirokchi o'zidan oldingi o'yinchining javobini tinglab, o'z tarixiy faktini to'g'ri va dolzarb holda aytadi. Agar ma'lumot to'g'ri bo'lsa o'qituvchi “To'g'ri” deya o'quvchilarni harakatlantiradi. Javob bergan o'quvchi oldidagi bo'sh joyga qadam tashlaydi va ortidan qolgan o'quvchilar ham harakatlanadi. Shu tariqa aylana shaklidagi harakat vujudga keladi.

2. Zudlik bilan munosabat bildirish zarurati: Agar noto'g'ri fakt aytilsa yoki qatnashuvchilardan biri o'ziga ma'lumot topaman deb o'ylanib, boshqa ishtirokchining javobini tinglamay harakatlanib yuborsa o'zidan oldingi, joy bo'shatmagan o'quvchi tomon harakatlanib salbiy bal olishi yoki aytilgan fakt to'g'ri bo'lib harakatlanmay qolib ketgan o'quvchi o'zidan keying ishtirokchiga joy bo'shatmagani uchun salbiy bal olishi mumkin.

3. Faol ishtirok: O'quvchilar ma'lumot oqimini kuzatib borish uchun e'tiborni saqlashlari lozim, shunda ular o'z navbatiga tayyor turadilar.

#### 3. O'yinning maqsadlari

- Xotirani rivojlantirish: Ishtirokchilar avvalgi aytilgan faktlarni yodda saqlashlari lozim.

- Diqqatni oshirish: Ketma-ketlikni kuzatishda doimiy e'tibor talab qilinadi.

- Hamkorlikni rag'batlantirish: O'quvchilar birgalikda to'g'ri tarixiy faktlar zanjirini quradilar.

- Tez fikrlashni rivojlantirish: Real vaqt tuzatishlar va qo'shimchalar kognitiv moslashuvchanlikni (moslashuvchan fikrlash qobiliyati) talab qiladi.

- Ta'limning interaktivligini oshirish: O'yin shaklidagi metodika bilan an'anaviy ta'lim usullariga dinamiklik kiritiladi, bu esa o'quvchilarni mavzuga faol jalb etadi.

- Har xil o'quvchilar uchun moslashuvchanlik: Ushbu metod turli darajadagi o'quvchilar uchun mos keladi: yaxshi o'zlashtiruvchilar uchun qiyinchilikni oshirish, past o'zlashtiruvchilar uchun esa qatnashish motivatsiyasini oshirish imkonini beradi.

- Yodlash samaradorligini oshirish: Takroriy javoblar va harakatlar yordamida tarixiy ma'lumotlarni mustahkamroq o'zlashtirishga erishiladi.

- Mavzularni o'zaro bog'lash: Har bir savol va javob tarixiy davrlar, shaxslar va voqealar o'rtasidagi bog'liqlikni tushunishga yordam beradi.

#### 4. Metodologiyaning yangiligi

Ushbu yondashuv quyidagi yangiliklarni o'z ichiga oladi:

- Kognitiv va jismoniy faoliyatlarning kombinatsiyasi: O'yin aqliy vazifalarni (faktlarni eslash va tahlil qilish) jismoniy harakatlar (harakat qilish yoki ishora qilish) bilan birlashtirib, yaxlit ta'lim tajribasini yaratadi.

- Dinamik va qiziqarli muhit: Oddiy darslardan farqli ravishda, o'yin jonli va ishtirok etishga majbur qiluvchi muhitni yaratadi.

- Xatolarni aniqlash va tuzatish: O'quvchilar xatolarni faol ravishda aniqlab, o'zlarining tahliliy va baholash qobiliyatlarini oshiradilar.

O'yinning yangiligi nimada?

1. Integratsion yondashuv: O'yin nafaqat tarixiy ma'lumotlarni o'rgatadi, balki xotira, diqqat, tahlil va munozara qobiliyatlarini bir vaqtning o'zida rivojlantiradi.

2. Jismoniy va aqliy faollikning uyg'unligi: Ma'lumot eshitish, uni qayta ishlash va ayni paytda jismoniy signal (oyoq bosish) berish talabi bilan farqlanadi.

3. Dinamik jarayon: O'yin davomida har bir o'quvchi faollikni saqlashi kerak bo'ladi, bu esa darsni harakatli va qiziqarli qiladi.

4. O'yin-kulguni ta'lim bilan birlashtirish: O'yin jarayonida o'quvchilar bilish va o'rganishni zavqlanish bilan bog'laydi, bu esa ta'limning samaradorligini oshiradi.

#### 5. Nima uchun ushbu metoddan foydalanish kerak?

1. An'anaviy metodlardan farqli yondashuv: Tarixiy ma'lumotlarni quruq yodlash o'rniga, o'quvchilarni qiziqtiruvchi va jalb qiluvchi o'yin vositasida o'rgatadi.

2. Faol o'quvchini shakllantirish: Bu metod passiv o'quvchining ham dars jarayonida ishtirok etishini ta'minlaydi.

3. Individual rivojlanish: Har bir o'quvchi o'z qobiliyatiga qarab javob berish va ma'lumotni mustahkamlash imkoniyatiga ega bo'ladi.

4. O'quvchilarning o'zaro baholash imkoniyati: O'quvchilar o'zaro e'tiroz bildirish va ma'lumotlarni aniqlash orqali bir-birlarini o'rgatadi.

5. Differensial yondashuvga mos: Turli darajadagi o'quvchilar uchun moslashuvchan va qiyinchilik darajasini oshirish mumkin.

6. Qiziqish va motivatsiya: O'yinning interaktiv tabiati o'quvchilarning diqqatini va qiziqishini doimiy ravishda ushlab turadi.

7. Faol o'rganish: O'quvchilar amaliyot orqali o'rganadilar, bu esa chuqurroq tushuncha va eslab qolishni ta'minlaydi.

8. Moslashuvchanlik: Ushbu metod turli yosh guruhlari va tarixiy mavzular uchun moslashtirilishi mumkin.

#### 6. O'yinning foydalari

Pedagogik foydalar:

- Tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi.

- Guruhli muhokamalar va hamkorlikda o'rganishni rag'batlantiradi.

• Tajribaviy ta'limni qo'llab-quvvatlovchi zamonaviy ta'lim nazariyalariga mos keladi.

- Darsning samaradorligini oshiradi.
- Tarixiy faktlarni eslab qolishni osonlashtiradi.
- Jamoaviy ishlash va mulohaza yuritishni rivojlantiradi.

Psixologik foydalar:

• Ishtirokchilarni faol hissa qo'shishga undab, ularda ishonchni rivojlantiradi.

• O'rganishni qiziqarli va qo'llab-quvvatlovchi kontekstda tashkil qilish orqali xavotirni kamaytiradi.

- Diqqatni jamlash va tezkor javob berish qobiliyatini rivojlantiradi.
- O'quvchilarda o'z fikrini bildirayotgan paytda ishonch hissini oshiradi.
- Stressni kamaytiradi, chunki o'yin kulgili va harakatli muhit yaratadi.

Fiziologik foydalar:

• Harakatlarni rag'batlantiradi, bu esa sog'lomroq va faolroq o'quv jarayoniga olib keladi.

• Eshitish va jismoniy signallarni organizmning idrok va harakatni boshqarishni kuchaytiradi.

• Jismoniy harakat (oyoq bosish yoki boshqa signal berish) orqali o'yin faollikni oshiradi.

- Harakat va fikrlash uyg'unligi sog'lom rivojlanishga hissa qo'shadi.

## 7. Ilmiy va amaliy ahamiyati

Ushbu metodologiya kognitiv va xulq-atvor o'rganish nazariyalariga mos keladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, interaktiv, ishtirok etuvchi usullar qisqa muddatli va uzoq muddatli xotirani mustahkamlashda samaraliroqdir. Taklif etilayotgan o'yin ushbu tamoyillarni o'z ichiga olgan holda an'anaviy yodlash usullarining cheklovlarini yengib o'tadi.

## 8. Xulosa

Ushbu innovatsion ta'limiy o'yin tarixni o'qitishda yangi qadamdir, kognitiv faollikni jismoniy harakatlar bilan birlashtirib, jonli ta'lim muhitini yaratadi. Diqqat, xotira va hamkorlikka qaratilgan ushbu metodologiya nafaqat tarixiy faktlarni o'rgatadi, balki hayotiy muhim ko'nikmalarni ham rivojlantiradi. Kelgusidagi tadqiqotlar uning turli fanlar va yosh guruhlari bo'yicha qo'llanish imkoniyatlarini o'rganishi mumkin.

“Ko'hna izlar” metodikasidan foydalanish bo'yicha qo'llanma

### 1. Kirish (10 daqiqa)

Maqsad: O'quvchilarni darsga tayyorlash va o'yinga qiziqish uyg'otish.

#### 1. Salomlashish va maqsadni tushuntirish:

oO'quvchilarga bugungi darsning qiziqarli bo'lishini va “Ko'hna izlar” orqali bilimlarini mustahkamlashlarini ayting.

oDarsning mavzusi, masalan: "Amir Temur va uning islohotlari" ekanligini e'lon qiling.

#### 2. Qisqacha nazariy kirish:

o5-7 daqiqa davomida mavzuga oid asosiy faktlarni tushuntiring yoki o'quvchilar bilan suhbat quring. Masalan, Amir Temurning davlat boshqaruvi, harbiy yurishlari yoki ilm-fanga qo'shgan hissasi.

3. O'yinni tanishtirish:

oO'yin qoidalarini tushuntiring:

☐ 5 nafar o'quvchi aylana shaklida turadi.

☐ Har bir o'quvchi bir tarixiy shaxs nomini aytadi va bir qadam tashlaydi.

☐ Qolgan o'quvchilar ham birgalikda qadam tashlaydi.

☐ 3 marta xato qilgan ishtirokchi o'yindan chiqadi. Oxirida bitta g'olib aniqlanadi.

2. Asosiy qism (25-30 daqiqa)

Maqsad: "Ko'hna izlar" metodikasini qo'llab, mavzuni va tarixiy bilimlarni mustahkamlash.

1. O'yin boshida ishtirokchilarni tanlash:

oAylana uchun 5 o'quvchini tanlang. Qolganlar kuzatuvchi va yordamchi sifatida qatnashadi.

oIshtirokchilarni navbat bilan aylana ichiga joylashtiring.

2. O'yinni boshlash:

oHar bir ishtirokchi o'z navbatida bir tarixiy davlat hukmdorini nomini aytadi.

Masalan:

1-o'quvchi: Amir Temur

2-o'quvchi: Karl

3-o'quvchi: Xlodvig va hokozo

oAgar kimdir nomni takrorlasa yoki hukmdor emas olim yo shoir ismni aytsa yoki to'xtab qolsa, bitta xato hisoblanadi.

Masalan :

1-o'quvchi: Amir Temur ;

2-o'quvchi: Karl

3-o'quvchi: Alisher Navoiy

3. Savollarni kiritish:

oO'yinni yanada qiziqarli qilish uchun savollarni qo'shing. Masalan:

☐ "Amir Temurning qaysi yilda Samarqandda madrasalar qurdirgani haqida bilasizmi?"

☐ "Qaysi davlat Amir Temur bilan diplomatik aloqalar o'rnatgan?"

4. Kuzatuvchilarning ishtiroki:

oO'yin davomida kuzatuvchilar o'z fikrlarini aytishi yoki noto'g'ri javoblarni to'g'rilashi mumkin.

5. O'yinni davom ettirish:

oHar bir davrani qisqa qilib o'tkazing va o'yinga yangi ishtirokchilarni qo'shing.

3. Yakuniy qism (5-10 daqiqa)

Maqsad: Darsni umumlashtirish va o'quvchilar bilimni baholash.

1. O'yinni yakunlash:

oG'olibni e'lon qiling va unga kichik mukofot (kitobcha, rag'batlantiruvchi karta) bering.

oIshtirokchilarni maqtang va ularning faoliyatini baholang.

2. Darsning qisqacha xulosasi:

oMavzuni yana bir bor qisqacha takrorlang. Masalan, Amir Temurning asosiy harbiy yurishlari yoki davlat boshqaruvi haqida qisqacha faktlarni aytib o'ting.

3. O'quvchilardan fikr so'rash:

o"O'yin sizga yoqdimi? Qanday yangi bilimlarni oldingiz?" degan savollar bilan darsni interaktiv tarzda yakunlang.

4. Uyga vazifa:

oMavzu bo'yicha biror tarixiy shaxs yoki voqeani batafsil o'rganish va sinf oldida qisqacha taqdimot qilish.

Kutiladigan natijalar

1. Bilimlarni mustahkamlash: O'quvchilar mavzuga oid ma'lumotlarni qiziqarli tarzda takrorlaydilar va mustahkamlaydilar.

2. Faol ishtirok: Har bir o'quvchi jarayonda faol qatnashib, mavzu yuzasidan o'z bilimlarini namoyish etadi.

3. Ijtimoiy va mantiqiy ko'nikmalar: O'yin davomida o'quvchilar diqqatni jamlash, jamoaviy ishlash va tezkor fikrlashni o'rganadilar.

4. Qiziqarli ta'lim muhiti: Interaktiv va o'yin shaklidagi dars tarix faniga bo'lgan qiziqishni oshiradi.

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

1. Ўзбекистон Республикаси Президентининг “2022 – 2026 йилларга мўлжалланган Янги Ўзбекистоннинг тараққиёт стратегияси тўғрисида” 28.01.2022 йилдаги ПФ-60-сон Фармони // <https://lex.uz/docs/5841063> [Murojaat qilingan sana: 28.01.2025]

2. Rasulova M.M. O'zbek tili darslarida interaktiv metodlarni qo'llash samaradorligi: toshkent shahridagi tajriba natijalari // New Renaissance, 1(4), 2023. – P. 488-491. Elektron resurs: <https://ojs.renaissance.com.uz/index.php/nrj/article/view/499/465> [Murojaat qilingan sana: 28.01.2025]

3. Bekpolatova D.O. Interaktiv o'qitish metodikalari: o'yinlar, interaktiv dasturlar va elektron ta'lim vositalaridan foydalanish // Eurasian journal of academic research, 3(8), 2023. – P. 190-192. Elektron resurs: <https://zenodo.org/records/8323350?utm> [Murojaat qilingan sana: 28.01.2025]

4. Ibrohim Ne'matjon o'g, D. (2025). O'zbekiston tarixini o'qitishda yangi metodik tavsiyalar. Научный Импульс, 3(29), 179-181.

5. Akramjonov, M., & Davronbayev, I. (2024). History pedagogy for the digital age: embracing technology in the classroom. Masters, 2(12), 25-28.