

**FAN. TA'LIM. METODIKA
SCIENCE. EDUCATION. METHODOLOGY**

Alisher Ismailov

(Toshkent, O'zbekiston)
alisher.ismailov.1981@mail.ru

Tarix fanini o'qitishning lokal-modulli texnologiyalari

Abstrakt

Mazkur maqolada tarix fanini o'qitishda muhim bo'lgan atamalar, sanalar, tarixiy shaxslar, raqamlarni o'rganishga doir lokal-modulli texnologiyalar yoritilgan. Muallif tomonidan ishlab chiqilgan lokal-modulli texnologiyalar amaliyotga keng tatbiq etilgan bo'lib, unda o'qituvchilar uchun yangi mavzuni o'rganish, takrorlash, umumlashtirish va mustahkamlash doirasida qo'llash bo'yicha metodik tavsiyalar berilgan.

Ta'lim muassasalarida o'qitiladigan tarix fani ta'limning xronologiya va mohiyati nuqtayi nazaridan murakkab (shaxslar, atamalar, sanalar, hukmdorlar, raqamlar va h.) masalalarni o'zida aks ettirganligi sababli o'quvchilar tomonidan materiallarning o'zlashtirilishi hamma vaqt ham oson kechmaydi. Hozirgi kunda tarix fanini o'qitishda tarixning murakkab jihatlarini o'rganishga qaratilgan lokal texnologiyalardan foydalanish davr talabidir. Ta'lim amaliyotiga nisbatan pedagogik texnologiyaning uch sathi belgilanadi: umumpedagogik, xususiy metodik, lokal (modul). Lokal (modul) texnologiya o'quv tarbiya jarayonining maxsus bo'limlariga texnologiyani tatbiq qilishni ifoda qiladi. Bu texnologiya xususiy didaktik va taibiyaviy vazifalarni hal qilishga qaratiladi.

Kalit so'zlar: innovatsion texnologiyalar, shakl, metod, vosita, shaxsiy tajriba, lokal-modulli texnologiya.

Local Modular Technology of Teaching History

Abstract

This article highlights the importance of local-modular technology,

which is important for students to learn about history, including such as terms, dates, historical figures, numbers, and so on. Local-modular technologies developed by the author are widely used in practice and provide methodological recommendations for teachers on how to use the new topic in the context of learning, repetition, generalization and consolidation. Learning history is not always easy, because the history of teaching at schools reflects complex issues (individuals, terms, dates, rulers, numbers, etc.) in terms of the chronology and nature of education. Certainly, the use of local technology in the teaching of history is a requirement of the time. Three levels of pedagogical technology are defined in relation to educational practice: general education, private methodical, local (modular). Local (module) technology refers to the application of technology to specific sections of the educational process. This technology will be used to solve specific didactic and medical tasks.

Key words: innovative technology, form, method, tool, personal experience, local modular technology.

Kirish

Bugungi kunda dunyoda kechayotgan globallashuv jarayonlari va axborotning shiddat bilan kirib kelishi o'quvchilarning keng ilmiy dunyoqarashini shakllantirish, ularni erkin, tanqidiy fikrlashga o'rgatishda innovatsion texnologiyalardan foydalanishni taqozo qilmoqda. O'quv fanlarining mazmuni, ta'limni tashkil etish shakli, metod, vosita va texnologiyalarning innovatsiyalashuvi ta'lim jarayoni samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

O'qituvchining darsni qanday tashkil etishi "o'quvchining mustaqil fikrlay olishga bo'lgan ehtiyojida, ya'ni ta'lim jarayonida yangi vaziyatni vujudga keltira olish qobiliyati, masalan, topshiriqni olish hamda uni yechishga yo'l topishida namoyon bo'ladi" [Мулладжанова 2003, 46]. O'quv materiali mazmuni avval o'qituvchi tomonidan ijodiy qayta ishlanadi va o'quvchini qiziqtiradigan, uning shaxsiy tajribasiga mos keladigan, uni fikrlashga undaydigan jihatlari bilan belgilanadi. "Bir qarashda zerikarli tuyuluvchi matematik yoki geografik ma'lumotlar agar o'quvchi shaxsiga bevosita taalluqli bo'lsa, uning hayotiy va shaxsiy tajribalariga muvofiq kelsa, u holda ahamiyatli xususiyat kasb etadi. Ushbu holatda o'quv vaziyatlari shaxs uchun ahamiyatli vaziyatga, o'quv axborotlar esa o'quvchi uchun muhim hodisaga aylanadi. Demak o'quvchi o'zini ushbu hodisaning ijodkori deb hisoblay boshlaydi" [Толипов, Усмонбоева 2006, 100].

Ta'lim muassasalarida o'qitiladigan tarix fani ta'limning xro-nologiya va mohiyati nuqtayi nazaridan murakkab (shaxslar, atamalar, sanalar, hukmdorlar, raqamlar va h.) masalalarni o'zida aks ettirgani uchun o'quvchilar tomonidan o'quv materiallarining o'zlashtirilishi har doim ham oson kechmaydi. Tarix fanining murakkab jihatlarini o'rganishga qaratilgan lokal texnologiyalardan mashg'ulotlarda foydalanish davr talabidir.

Ta'lim amaliyotiga nisbatan pedagogik texnologiyaning uch sathi belgilanadi: umumpedagogik, xususiy metodik, lokal (modul).

1. Umumpedagogik texnologiya yaxlit ta'lim jarayonini ifoda qiladi.

2. Xususiy metodik texnologiya bir fan doirasidagi o'quv-tarbiya jarayonini amalga oshirish metodlari va vositalaridan iborat bo'ladi.

3. Lokal (modul) texnologiya o'quv tarbiya jarayonining maxsus bo'limlariga texnologiyani tatbiq qilishni ifoda qiladi. Bu texnologiya xususiy didaktik va tarbiyaviy vazifalarni hal qilishga qaratiladi [Azizxo'jayeva 2006, 68-69].

Tarix fanini o'qitishning lokal-modulli texnologiyalari

Ta'lim jarayonidagi tajriba-sinov amaliyotlari davomida o'quvchilarga qiyinchilik tug'diradigan mavzular uchun alohida texnologiyalari ishlab chiqildi. Quyida mazkur mualliflik texnologiyalarning tavsifini keltirib o'tamiz.

“Estafetali bellashuv” o'yini

O'yinning qo'llanilishi [Исмаилов 2018, 94-96]. Texnologiya o'quv mashg'ulotlarining barcha modullarida, fanning biron-bir bobi tugallanganda, o'tilgan mavzu va mavzularga oid rejalarni baholash, takrorlash, mustahkamlash orqali bellashishga mo'ljallangan.

O'yin maqsadi: dars jarayonida o'quvchilarni aniq, tezlik bilan xatosiz javob berishga va albatta o'quvchi o'z javobi uchun to'g'ri qarorga kela olishiga undashdan iborat.

O'yin uchun kerakli jihozlar: Savollar blankasi; estafeta tayoqchasi (bayroqchadan foydalanish ham mumkin); o'quvchilarni guruhlariga ajratuvchi raqamli qog'oz, qaysi guruhning dastlab o'yinni boshlashini aniqlovchi biron-bir predmet.

O'yin qoidasi: Dastlab guruh o'quvchilari 2 jamoaga bo'linadi. Ularning joylashishi va harakatlanishi quyidagidek amalga oshiriladi (1-jadval).

1↑	←2	2→	1↑
3→	4↑	4↑	←3
5↑	←6	6→	5↑
7→	8↑	8↑	←7
9↑	←10	10→	9↑

1. Guruh a'zolarining partalarda joylashishi va harakatlanish sxemasi.

Demak, jamoa a'zolari yuqoridagi sxemada ko'rsatilganidek joylashadi. O'yin parta oxiridan boshlanadi. Qaysi guruh birinchi bo'lib boshlashi qur'a tashlash bilan aniqlanadi. O'qituvchi o'yinni birinchi bo'lib boshlaydigan jamoa ishtirokchisiga dastlabki savolni beradi. Ishtirokchi berilgan savolga javob bersa qo'lidagi estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini sherigiga ko'rsatilgan sxema bo'yicha uzatadi. Agar savolga javob qaytara olmasa qo'lidagi estafeta tayoqcha (bayroqcha) o'zida qoladi. O'qituvchi keyin raqib jamoaning birinchi ishtirokchisiga savol beradi. Bu ishtirokchi ham javob bersa, qo'lidagi estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini sherigiga ko'rsatilgan sxema bo'yicha uzatadi, javob bera olmasa qo'lidagi estafeta tayoqcha (bayroqcha) o'zida qoladi. Estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini qatnashchilar bir-birlariga navbat bilan uzatib borishadi. Estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini faqat savolga javob berganda uzatishga ruxsat beriladi. Shu tarzda savol-javob qaysidir guruhning qo'lidagi estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini o'qituvchiga birinchi bo'lib yetkazib borishigacha davom etadi. Estafeta tayoqcha (bayroqcha) sini jamoa a'zolari qoidani buzmasdan aniq va tezda bajarib, birinchi bo'lib o'qituvchiga yetkazib borsa, o'sha jamoa g'olib topiladi. Jamoa a'zolarining o'yindagi ishtirokini o'qituvchi aniqlab boradi va dars so'nggida ularni baholaydi. Bunda ishtirokchining o'ziga berilgan har bir savollarga birinchi imkoniyatda javob qaytarib, estafeta tayoqcha (bayroqcha)sini sherigiga vaqtida uzatib borishi hisobga olinadi.

“Notiq” o'yini

O'yinning tavsifi [Исмаилов 2018, 96-97]. Ushbu o'yinda o'quvchilar jamoa (guruh)larga ajratilmaydi. O'tilgan mavzu (bob) o'quvchilarning qanchalik ta'rif, tavsif, izoh, xato va to'g'ri so'zlab berishi bilan o'lchanadi. Demak, texnologik jarayon individuallikka asoslanadi.

O'yinning maqsadi: Dars jarayonida o'quvchilarda o'z fikrini mustaqil ravishda erkin bayon eta olish, o'zini-o'zi baholash, boshqalar fikriga hurmat bilan qarash, kerakli fikrni joyida ayta

olishga o'rgatishdan iborat.

O'yinning qo'llanilishi: O'tilgan mavzu (bob) tugallanganda o'quvchilar tomonidan o'zlashtirish darajasini baholash, takrorlash, mustahkamlash uchun mo'ljallangan.

O'yin qoidasi: Mashg'ulot ixtiyoriylikka asoslangan holda dastlab qaysidir o'quvchi o'zi ixtiyoriy turib gapiradi. Jarayon davomida o'quvchi o'tilgan mavzu (bob)dan bir oz ma'lumot bergach, o'qituvchi uni to'xtatadi va boshqalarga ruxsat beradi. Keyingi o'quvchi ham bir oz ma'lumot bergach, unga ham ruxsat beriladi, undan keyingilarga ham shu tarzda navbat berib chiqiladi. O'quvchilar shu tarzda o'tilgan mavzu yuzasidan o'z ma'lumotlarini bera boshlaydilar. O'qituvchi gapirayotgan o'quvchilarning ketma-ketligini raqamlab boradi. Bu jarayonda sinfdagi 13-14ta o'quvchi yoki undan ham ko'prog'i qatnashishi mumkin. O'qituvchi bu jarayonda barcha darsga tayyor o'quvchilarni nazarda tutishi lozim.

O'qituvchi boshqa ishtirokchi bo'lmasligini aniqlagach yana birinchi bo'lib gapirgan o'quvchiga mavzu (bob)ning kelgan joyidan davom ettirishiga ruxsat beradi. Keyingi raqamdagi o'quvchilar ham o'zidan oldingi har bir ishtirokchining mavzudagi chala qoldirgan joylarini to'ldirib o'zi ham davom ettiradi. Bu jarayonda ishtirokchilar berilgan ma'lumotlarni tanqid qilishi yoki xatosini isbotlab o'tib ketishi ham mumkin. Bunday holda ushbu ishtirokchi o'zidan oldingi ishtirokchini o'yindan chetlashtiradi. Ketma-ketlik asosidagi navbat yetib kelgan vaqtda o'quvchi o'sha mavzuni davom ettira olmasa ham o'yindan chetlashtiriladi. Jarayon shu tarzda sinfdagi 3 ta o'quvchi qolganicha davom etadi.

"Notiq" o'yini yuqorida ta'kidlanganidek, o'quvchilar bilimini umumlashtirish, takrorlash maqsadida qo'llaniladi. Albatta, mavzuning mazmun-mohiyati o'qituvchi tomonidan o'quvchilarga a'lo darajada singdirilgan bo'lishi lozim. Shundagina o'quvchilar ushbu o'yinning faol ishtirokchisi bo'la oladi, o'qituvchi esa o'z oldiga qo'ygan maqsadiga erishadi.

"7x7" o'yini

Ushbu o'yin 7x7 maxsus o'yin doskasida amalga oshirilgani uchun shunday nomlangan [Исмаилов 2018, 97-101].

O'yinning tavsifi: Bu o'yin o'quvchilarni o'tilgan mavzularni takrorlash, berilgan savollarga aniq, tez va to'g'ri javob berish, o'z-o'ziga ishonishga va o'qituvchi tomonidan barcha o'quvchilarning egallagan bilimlarini tahlil qilib baholashga mo'ljallangan.

O'yin maqsadi: Dars jarayonida o'quvchilarni fikrlash, o'z

fikrini mustaqil ravishda erkin bayon eta olish, o'zini-o'zi baholash, yakka ishlash, guruhda ishlash mas'uliyatini anglash, boshqalar fikriga hurmat bilan qarashga o'rgatishdan iborat.

O'yinning qo'llanilishi: O'yin o'quv mashg'ulotlarining barcha modullarida dars oxirida, predmetning biron-bir bo'limi tugallanganda, o'tilgan mavzularning o'quvchilar tomonidan o'zlashtirish darajasini baholash, takrorlash, mustahkamlash, o'zaro bellashish uchun mo'ljallangan (2-sxema).

1-jamoa	Baho	3	4	5	4	3	Baho	2-jamoa
1	→						←	1
2	→						←	2
3	→						←	3
4	→						←	4
5	→						←	5
6	→						←	6
7	→						←	7
		3	4	5	4	3		

2. "7x7" o'yin jadvali.

Ushbu o'yin o'quv mashg'uloti jarayonida guruhlariga bo'linish shaklida tashkil etiladi.

Mashg'ulotda foydalaniladigan ashyolar: 2-jadvalda berilgan jadval-chizma (bu chizma katta qilib doskaga ilinadi), shashka donalariga o'xshash 2 xil rangdagi toshlar, o'quvchilarni guruhlariga ajratuvchi raqamli qog'oz, qaysi guruhning dastlab o'yinni boshlashini aniqlovchi biron-bir predmet (masalan, rangli qog'oz yoki tanga).

Eslatma. Ushbu o'yinni qo'llash jarayonida guruhni faqat 2 guruhga emas, balki 4 guruhga ham ajratish mumkin. Bunda maxsus belgilar natijasida barcha guruh yarim finaldagidek bir-biri bilan bellashadi. Ko'p ball to'plagan 2-guruh xuddi finalga chiqqandek o'yin natijasiga ko'ra g'olibni aniqlaydi.

Umuman olganda, ushbu o'yin usulini shunday tasavvur qilingki, 7 tadan iborat 2 ta guruh 7 qatordan iborat bo'lgan jadval markaziga ikki tomonidan harakat qilib savollarga javob berish orqali oldinroq markazga, ya'ni 5 baho olishi mumkin bulgan joyga yetib kelishini nazarda tutadi. Albatta bunday imkoniyat faqatgina o'z ustida ko'proq ishlagan o'quvchilar uchun muammo emas.

Mashg'ulotni o'tkazish qoidasi:

- o'quvchilar guruhlariga ajratiladi;
- o'quvchi mashg'ulotni o'tkazish qoidasi bilan yana bir bor tanishtiriladi;

- o'quvchilarga o'qituvchi tomonidan tuzilgan savollar qur'aga ko'ra o'yinni boshlovchi guruhning 1-raqamidagi o'quvchiga beriladi;

- 1-raqamdagi o'quvchi berilgan savolga javob qaytaradi va navbat raqib guruhning 1-raqamli a'zosiga o'tadi;

- o'quvchi berilgan savolga javob bersa, 2-jadvalda berilganidek dastlabki katakka o'z toshini qo'yadi, bu esa o'z navbatida 2-jadvalning baholanishi uchun belgilangan kataklarga qarab yurishiga ruxsat olishini anglatadi;

- 1 yoki qolgan raqamdagi o'quvchilar o'ziga berilgan savolga javob bera olmasa, u raqib guruhning o'quvchisiga markazdagi 5 bahoni belgilangan katakka yetib kelishini tezlashtirgan bo'ladi. Agar biror-bir o'quvchi 2 marta berilgan savolga javob bera olmasa, mavzuni o'zlashtirmagan hisoblanadi va o'yindan chetlashtiriladi. Guruhning barcha ishtirokchilari birinchi katakka o'z toshini joylashtirib bo'lgach asosiy jarayon boshlanadi. Guruhdagi raqam egalari o'z toshini 5 raqami turgan katakka qarab, berilgan savollarga javob berish orqali siljitib borishadi. Bu esa o'quvchining endi qaysi katakda to'xtab qolishi uning shu bahoni olishini anglatadi. Agar ikki guruhning ham a'zosi 4 raqamli katakka kelib to'xtagan bo'lsa, o'z-o'zidan savol tug'iladi: birinchi javob bergan o'quvchi javob berib, 5 raqamli katakni egallaydi. Bunday holda raqib guruhning o'quvchisi ham javob bera olardi, deyishi mumkin. Albatta bunday vaziyatda birinchi javob bergan guruh o'quvchisi 5 raqamli katakka siljitemaydi, raqib guruh o'quvchisiga ham savol beriladi. Agar u o'quvchi ham javob bersa va bu hol 3 marta ham shunday bo'lsa, ularning ikkisi ham 5 bahoga loyiq topiladi.

Guruh o'quvchilari dastlabki holatdan keyin, ya'ni baholanish boshlangandan keyin jami ball katakchasiga o'zlarining umumiy balini (3-jadvalga qarang) qayd etib qo'yishadi. Masalan, 7 ta o'quvchidan barchasi o'z toshini oldinga siljita olsa, umumiy 21 ball yoki ayrimlari siljita olmasa bu holat hisoblanmaydi.

5-raqamli kataklar ham qaysi guruhdan nechtasi o'rin olgan bo'lsa, shunchasiga shu 4 yoki 5 ball qo'yiladi va umumiy hisobda guruhning ballari kelib chiqadi va g'olib aniqlanadi. O'quvchining o'z shaxsiy bahosi esa uning qaysi katakka kelib to'xtashiga bog'liq. Masalan, 3-katakda to'xtasa, "3" baho, 4-katakda to'xtasa, "4" baho

va 5-katakda bo'lsa, "5" baho oladi, agar o'yindan chetlashgan bo'lsa baholanmaydi.

1-jamoa	Baho	3	4	5	4	3	Baho	2-jamoa
1	→			5	4		←	1
2	→		4	5			←	2
3	→			5	4		←	3
4	→		4			3	←	4
5	→		4			3	←	5
6	→	3		5			←	6
7	→			5	4		←	7
		3	4	5	4	3		
		3	12	15/ 10	12	6		
Jami:	30 ball					28 ball		

3. "7x7" o'yinida jamoaning balini aniqlashga namuna jadval.

Mashg'ulot oxirida o'qituvchi har bir ishtirokchining baholarini e'lon qiladi. "7x7" o'yinini tashkil qilishda o'quvchilarni guruhlariga ajratishda quyidagi jihatlarga e'tibor qaratish maqsadga muvofiq:

- tasodifiy;
- ixtiyoriy;
- o'zlashtirish darajasiga qarab teng taqsimlash;
- psixologik jihatdan bir-biriga to'g'ri kelish darajasiga ko'ra.

Umuman olganda, darsni qanday darajada tashkil qilish o'qituvchining pedagogik qobiliyatiga bog'liqdir.

"Aqliy futbol" o'yin usuli

Bu usul ko'proq tarix darslarida o'tilgan dars va yangi darsni o'quvchilarning mustaqil o'rganib kelishi va uning natijasini xulosalashda qo'l keladi. Yana takrorlash darslarida bir emas, bir nechta mavzular yuzasidan ham qo'llab o'tish mumkin [Исмаилов 2018, 101-105].

Usuldan ko'zlangan maqsad o'quvchilarni mustaqil, erkin fikrlashga undash. Ularning dars jarayonida zerikib qolmasliklari, balki o'yinda g'olib chiqish hissi orqali o'quvchilarda ko'zlangan bilimga ega bo'lishdir.

Usul uchun kerakli jihozlar: doska, o'quvchilarni guruhlariga ajratuvchi raqamli belgi, savollar blankasi.

Ishtirokchilarni aniqlash qoidasi: O'yinda sinfnig barcha o'quvchilari ishtirok etadi. Sinfda 30 ta va undan ortiq (32 tagacha)

o'quvchi bo'lishi mumkin. O'qituvchi sinf o'quvchilari soniga qarab raqamli belgi bilan ularni guruhlariga ajratadi. Unda hamma toq raqam bitta guruhga, hamma juft raqam ikkinchi guruhga bir xillik asosida ajralishi mumkin. Bunday tanlab olish o'qituvchi uchun muhim, sababi har qaysi o'quvchi guruhda kim bilan birga qatnashishini mana shu guruhga ajratilgandan so'ng bilsa, maqsadga muvofiq bo'ladi. Bu esa o'quvchini boshqa o'quvchi bilimiga tayanib qolishdan saqlaydi. O'quvchilar guruhga ajralgan holda 2 qatorga bo'linib o'tirishadi.

O'yinda ikkala guruh ham ishtirok etadi va bellashadi. Qaysi guruh o'yinni boshlashi o'qituvchi tomonidan biron-bir narsa bekitish bilan aniqlanadi. Ulardan 11 ta o'quvchi dastlab o'yinda ishtirok etadi, qolganlari zaxiradagi o'yinchi sifatida jarayonni kuzatadi.

O'yin qoidasi: O'yinni kim boshlashi aniqlangach, o'yinchilarga o'qituvchi tomonidan 11ta savoldan iborat bo'lgan "to'p" vazifasini bajaruvchi savollar varag'i beriladi. O'yinni boshlovchi guruh savollar varag'idagi savollardan o'ziga atalgan savolga javob berib, qolganini boshqa jamoa a'zolariga uzatadi. Berilgan 11 ta savolning 10 tasiga himoyachilardan, yarim himoyachilar va hujumchilardan o'tib bo'lgach, raqib darvozaboniga qolgan 1 ta savolni beradi. Raqib darvozaboni berilgan 1 ta savolga javob bersa, "to'p" javob qaytarilgan hisoblanadi. Bu hol futboldagi o'yinchilarning o'zaro to'pni bir-biriga oshirib, raqib darvozasiga olib borib to'pni tepishiga o'xshaydi. Aniqlik bilamizki, to'p qaytarilsa "gol" hisoblanmaydi.

Darvozabon (to'pga) berilgan savolga javob qaytarsa, o'sha guruh uchun o'qituvchi yana 11 ta savolli blanka beradi. Ular (to'pni darvozadan boshlagandek) savollar blankasini o'qib, unga javob berib, boshqasiga uzatish orqali berilgan savollarning 10 tasiga javob berib bo'lgach, ular ham qolgan 1 ta savolni darvozabonga uzatadi. Izoh o'rnida shuni aytish kerakki, har bir o'quvchi savollar blankasidagi 10 ta savoldan o'ziga belgilangan javobni qaytargandagina oldinga yurish hisoblanadi, javob bermasa, harakat to'xtagan hisoblanadi.

O'yinda agar ishtirokchilardan birortasi javob berishi kerak bo'lgan 10 ta savoldan belgilangan javobni bera olmasa (xuddi futboldagi to'pni qabul qila olmagan kishidan raqib o'yinchi to'pni olib qo'yganidek), raqib jamoa tezda javob berilmagan savolga javob berish bilan hujum harakatini boshlab ketishi mumkin. Bu yerda 10 ta savoldan 5ta yoki 3 ta qoladimi yoki 1 ta savol kolgan bo'lsa ham ahamiyatsiz. Maqsad mavzuning barcha BKMLarini yaxshi o'zlashtirish. Shuning uchun (futbolda jamoadoshiga yordamga kelgan o'yinchidek) bilmasa yoki qiyinroq savol bo'lsa, savol

blankasini boshqa jamoadoshi (o'quvchi)ga uzata olishi kerak. Javob berilayotganda javob topa olmagan o'yinchi holati (to'pni qabul qila olmagan o'yinchi)ga mos. Shuning uchun savolga javob berish raqib jamoaga o'tib ketadi. Agar darvozabon o'ziga kelgan savolga javob bera olmasa, *gol* hisoblanadi. Bu yerda darvozabonning hamma holatda ham to'pni qaytarishga erishishi o'yinchining mavzuni yaxshi bilishi bilan teng.

Futbolda yaxshi o'yin ko'rsata olmagan o'yinchi almash-tirilgandek, ushbu usulda 2 marta ham javob berishda sustlashsa, o'yinchi almashtiriladi. Dars jarayonida ishtirokchi o'quvchilardan birortasi qo'lida savollar varag'i bo'lmay turib savollar varag'i bor o'quvchi javob bermoqchi bo'lgan savolga javob aytib yuborsa, o'yin maydon chetidan boshlanganidek bu holat savollar varag'idan o'qituvchi yoki biror xolis o'quvchi tomonidan berilgan savolga, qaysi guruh ishtirokchisi birinchi javob bersa (to'pni egallagandek) o'sha guruhdan o'yin davom etadi. Ishtirokchilarning harakatini ularning bo'linishi farqlab turadi. Bunda ularning vazi-fasiga quyidagilar kiradi:

Himoyachi savol-javobga yaxshi tayyorgarlik ko'rgan, mavzuni yaxshi o'zlashtirgan o'yinchidir. Bu vazifada o'ynaydigan o'yinchining boshqa o'yinchilardan farqi, u javob berishi kerak bo'lgan holat ko'proq savolda biror bir (joy nomi) davlatning nomi va biror bir holat uchun so'ralgan raqamning miqdoriga javob qaytaradi. Masalan:

1. Qadimda *Qora tuproq* deb ta'riflangan davlat nomini ayting. Misr davlati.

2. O'zbekiston Respublikasi Davlat bayrog'ida nechta yulduz tasviri tushirilgan? 12 ta.

Yarim himoyachi – savol-javobga yaxshi tayyorgarlik ko'rgan, mavzuni yaxshi o'zlashtirgan o'yinchidir. Bu vazifada o'ynaydigan o'yinchining boshqa o'yinchilardan farqi, u javob berishi kerak bo'lgan holat ko'prok savolda biror bir shaxs (ismi) va biror bir narsaning nomini (bunga biror bir qabul qilingan qonunlar ham kiradi) anglatuvchi so'zlarga javob qaytaradi. Masalan:

1. Muqannaning asl ismini ayting. Hoshim ibn Hakim.

2. Prezident so'zining ma'nosi nima? Oldinda o'tiruvchi.

3. O'zbekistan Reyepublikasi 1992-yil 2-martda qaysi tash-kilotga a'zo bo'lgan? BMT.

Hujumchi – savol-javobga yaxshi tayyorgarlik ko'rgan, mavzuni yaxshi o'zlashtirgan o'yinchidir. Bu vazifada o'ynaydigan o'yinchining boshqa o'yinchilardan farqi, u javob berishi kerak

bo'lgan holat ko'proq savolda so'ralgan yil, asr va sanalarga javob beradi. Masalan:

1. O'zbekiston qachon mustaqil bo'lgan?

1991-yil, 31-avgust.

2. O'rta Osiyoda temir davriga o'tish qachondan boshlangan?

Mil. av. IX-VIII asrlardan.

3. O'zbekistonda qaysi kun Konstitutsiya kuni sifatida nishonlanadi? 8-dekabr.

Darvozabon - bu vazifada o'ynaydigan o'yinchining boshqa o'yinchilardan farqi, u javob berishi kerak bo'lgan holat yuqoridagilarning barchasiga to'g'ri kelishi mumkin. Shuning uchun ham darvozabon ancha mukammal tayyorlansa, maqsadga muvofiq bo'ladi. Bu holatlar futbol o'yinining himoyachi, yarim himoyachi va hujumchiga berilgan tavsifiga moslashtirildi. Masalan, biror o'yinchini maydonning ma'lum joyida yaxshi o'ynay olishi va uning qanchalik o'yin vaqtida uddalagani bilan g'alaba, durang yoki mag'lub bo'lishi tahlili bu o'yinning ham keyin tahlil qilinishiga mos keladi. O'quvchilar bu usulda 1-3-3-4 usulida ishtirok etishi mumkin. Ushbu yangi usul quyidagi tushunchalarni o'quvchilarda shakllantirishga yordam beradi.

Ma'lumki, ushbu "Aqliy futbol" usulidagi himoyachi, yarim himoyachi, hujumchi va darvozabon kabi kompetensiyalar vositasida tarix uchun muhim bo'lgan elementlarni bilishi hisobga olinadi. Bunga asr, yil, sana, nom, ism, davlat va raqam kabi elementlarning diqqatga sazovorligini aytishimiz mumkin.

"Biz piramida quramiz!" o'yini

O'quvchilarning tarix fanining biror bo'limi yoki bobiga oid mavzular bo'yicha egallashi lozim bo'lgan kompetensiyalari piramidada jamlangani bois mazkur o'yin shunday ataladi [Исмаилов 2018, 108-111].

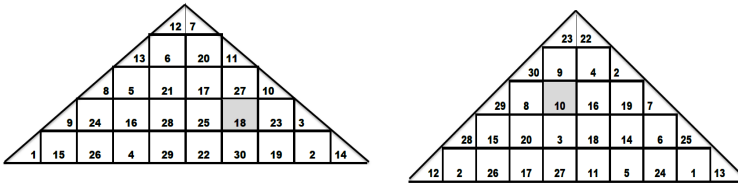
O'yinning maqsadi: o'quvchilar tomonidan egallangan bilim, ko'nikma va malakalarni tizimlashtirish va mustahkamlash. Mazkur o'yinning vazifasi o'quvchilarni tarixiy ma'lumotlarni tahlil etish, umumlashtirish, xulosalar chiqara olishga o'rgatishdan iboratdir.

Grafik organayzerni qo'llash uchun zarur jihozlar: Sinf taxtasi, bo'r, o'quvchilarni guruhga ajratuvchi raqamlangan qog'oz, savollar blankasi, javoblar blankasi, savollarni aniqlash bilechalari, darslik va hokazolar (agar piramidaning bo'lakchalar bilan quriladigan namunasi bo'lsa, undan ham foydalanish mumkin).

Usul qoidasi: Eng avvalo, o'quvchilar guruhlarga ajratib

olinadi. Guruhga ajratish tartibi quyidagicha amalga oshiriladi. Masalan, guruhda o'quvchilar 30 (32, 25, 20) nafar bo'lsa, o'quvchi soniga mos ravishda raqamlangan qog'ozlardan olib, o'quvchilar tegishli joyga borib o'tiradi. Ular guruhlariga ajratib bo'lingach, sinf taxtasida tasvirlangan piramidani qurishadi. O'quvchilar uchun mo'ljallangan piramida holati quyidagi jadvallarda o'z aksini topgan (4-sxema).

Piramida 30 ta katakka (uni kattaroq shaklda qilib chizish ham mumkin) bo'lingan, kataklar raqamlar bilan to'ldirilgan. Biz buni shunday tushunishimiz kerakki, har bir belgilangan kataklar piramidaning belgilangan shakldagi bo'lagini ifodalaydi.



4. 1-2 guruhlar uchun namuna piramidasi.

“Piramidani qurish” jarayoniga keladigan bo'lsak, har bir guruh uchun 30 tadan savol to'g'ri kelishini ko'rib turibmiz. Ushbu savollarga javob berish jarayonida ikkita guruhga alohida ikkita maxsus qutiga bo'lakchalarga bo'lingan savollar qo'yiladi va undan biror o'quvchi olib, savol raqamini (masalan, “18”, “10” tarzida) e'lon qilib turadi. O'qituvchi esa, qaysi raqam aytilsa, o'sha raqamdagi savolni belgilangan guruhga o'qib beradi. Guruhlar sekin-astalik bilan raqam joylashgan kataklarmi boshqa rangdagi qog'oz bilan yopib boradi va bu jarayon hamma raqamlar yopilib bo'lguncha davom etadi.

“Sehrli kubik” o'yini

Mazkur o'yin usulining maqsadi o'quvchilarda o'tilgan material yuzasidan bilim, ko'nikma va malakalarni shakllantirish va ularda tezkor fikrlay olish qobiliyatini shakllantirishdir [Исмаилов 2018, 105-108].

O'yin uchun kerak bo'ladigan jihozlar: Sinf taxtasi, bo'r, o'quvchilarni guruhga ajratuvchi raqamlangan qog'oz, savollar blankasi, javoblar blankasi, maxsus raqamlangan kubik, darslik va va h.k .

O'yin qoidasi: Ushbu o'yin texnologiyasida “zarik” kubikda belgilangan raqamlar asosiy harakatlantiruvchi hisoblanadi. Guruh o'quvchilari soniga qarab ikki guruhga bo'linadi, guruhga bo'linish

esa maxsus belgilangan raqamlarni tortish asosida amalga oshadi. Guruhlarga bo'lingan o'quvchilar ikki kishidan bo'lib sinovdan o'tishadi. Yuqorida keltirilgan kubikning har bir tomoniga raqam qo'yilsa, unda jami 1 dan 6 gacha bo'lgan raqamlar joylashadi. Raqamlar mavzuning quyidagi komponentlar o'z aksini topishi mumkin. Guruhlar kelishgan holda raqamlarni aniqlashtirib olishadi.

1. Yillar. 2. Ismlar. 3. Nomlar. 4. Ko'chirma gaplar. 5. Manzil. 6. Maqsad, bahona, sabab, jarayon va oqibat. 7. Poytaxt. 8. Elchilar. 9. Raqamlar. 10. Asr.

Yuqoridagi komponentlar tarix darslarida deyarli hamma mavzuda uchraydi. Ularning mavzuda ko'pligiga qarab ajratib olinadi.

Mazkur metodni akademik litseylarning 2-kurs "O'zbekiston tarixi" darsligi bo'yicha "Mustaqil O'zbekiston davlatining tashkil topishi" bobi misolida ko'rib chiqamiz. Mazkur holatda bizda olti raqam ostidagi elementlar ishtirok etadi: 1) yillar; 2) ismlar (tarixiy shaxslar); 3) nomlar (tarixiy hujjat, asar, lug'at, tushunchalar); 4) ko'chirma gaplar (tarixiy shaxslarning aynan o'ziga tegishli gaplari); 5) manzil (biror bir voqea bo'lgan joy nomi, ya'ni davlat, shahar yoki bino); 6) raqamlar.

Quyida mazkur elementlarning har biriga misollar keltirib o'tamiz:

1-raqamga misol: O'zbekiston Respublikasining "O'zbekiston Respublikasi Prezidenti saylovi to'g'risida"gi Qonuni qachon qabul qilingan?

Javob: 1991-yil 18-noyabrda Oliy Kengashning sakkizinchi sessiyasida.

2-raqamga misol: O'zbekiston Respublikasida dastlabki Prezidentlik saylovida kim O'zbekiston Xalq demokratik partiyasi va O'zbekiston Kasaba uyushmalari Federatsiyasidan nomzodini qo'ygan?

Javob: Islom Karimov.

3-raqamga misol: O'zbekiston Respublikasining Birinchi Prezidenti Islom Karimov o'zining qaysi asarida yangilangan jamiyatda yashovchi kishining siyosiy, iqtisodiy, ijtimoiy turmush tarzini kafolatlovchi yo'llarni ko'rsatib berdi?

Javob: "O'zbekistonning o'z istiqlol va taraqqiyot yo'li" asarida.

4-raqamga misol: O'zbekiston Respublikasining Birinchi Prezidenti Islom Karimov tomonidan mustaqillikning bir yilligi arafasidayoq qat'iy qilib o'rtaga tashlangan qaysi qoida davlat siyosati bo'lgan edi?

Javob: "O'zbekiston – kelajagi buyuk davlat. Bu mustaqil,

demokratik, huquqiy davlatdir. Bu insonparvarlik qoidalariga asoslangan, millati, dini, ijtimoiy ahvoli, siyosiy e'tiqodlaridan qat'iy nazar fuqarolarning huquqlari va erkinliklarini ta'minlab beradigan davlatdir. Xalq davlat hokimiyatining manbaidir".

5-raqamga misol: 1991-yil 19-21-avgustda qayerda G. Y. Anayev boshchiligidagi davlat to'ntarishi sodir etilgan?

Javob: Moskvada.

6-raqamga misol: 1990-yil 18-iyunda o'z ishini boshlagan O'zbekiston Oliy Kengashining o'n birinchi chaqiriq ikkinchi sessiyasida nechta deputat bo'lgan?

Javob: 200 dan ortiq.

Demak, savollar misollar tariqasida tuziladi. O'quvchilar guruhlariga ajratib olingach, kubikni birinchi raqamli guruh o'quvchilari tashlashadi. Qaysi guruh birinchi o'yinni boshlab berishi esa, guruhlariga ajratilgan paytning o'zida aniqlab olinadi. Kubikni tashlagan guruhga qaysi raqam tushsa, o'sha raqam ostidagi savolga javob berishadi. Avval kubikni tashlagan, keyin esa raqib guruh o'quvchilari berilgan savolga javob berishadi.

Tuzilgan savollarning miqdoriga qarab har bir element uchun kamida uchtdan savol o'qilsa, maqsadga muvofiq bo'ladi. Ularning soni ko'p bo'lishi o'yin holatini buzmaydi, ammo navbat kutib turgan guruh a'zolari zerikib qolmasligi hisobga olinishi kerak. Qolgan guruh a'zolari savol-javoblarni yozib boradi, agar birinchi guruh tushgan savolga javob bera olmasa, raqib guruh javob berishi mumkin. Keyin navbatdagi guruh o'quvchisi chiqadi va kubikni tashlab, davom ettiradi. Agar ikki marotaba bir xil raqam tushsa, kubik qaytadan tashlanadi. Shunday qilib olti marta kubik tashlanishi hisobga olinib, shundan beshtasida raqam takrorlanadigan bo'lsa, kubik qayta tashlanadi, oltinchi martasida tushmagan raqam bo'lsa, o'yin tugallanadi, agar tushgan raqamlar takrorlansa, bittadan savol berilib, to eng oxirgi raqam ko'rilguncha davom etadi. Hamma raqamlar ko'rib bo'lingach, barcha elementlar, ya'ni o'yinda ishtirok etgan hamma savollar ketma-ketligi guruhlar tomonidan umumlashtiriladi va tezis shaklida og'zaki bayon etiladi.

Xulosa

Tarix darslarida texnologik yondashuvlardan foydalanish, tarix fani uchun maxsus lokal (modul) texnologiyalar ishlab chiqish va uni o'quv tarbiya jarayonining maxsus bo'limlariga tatbiq qilinishi o'quvchilarda o'quv materialini o'rganishga qiziqishni oshiradi.

Ikkinchidan, o'yinda ishtirok etish asosida o'quvchilarni tari-

xiy voqea-hodisalar, tarixiy sanalar, tarixiy manzilgohlar, shaxslarni eslab qolish va xotirani mashq qildirish asosida ularning shart-sharoiti, yashash tarzi, mashg'ulotlari haqida o'quvchilarda erkin fikr yuritish ko'nikmalari shakllanadi.

O'yin jarayonida namoyon bo'luvchi psixologik xususiyatlar har bir o'quvchiga shaxsiy iqtidorini namoyish eta olish imkoniyatini beradi hamda o'z-o'zini boshqarish ko'nikmalarini hosil qiladi. Albatta, bunday mashg'ulotlar texnologiyasi aniq va puxta ishlab chiqilsa, o'z vaqtida va o'z joyida to'g'ri qo'llansa, yanada o'z samarasini beradi.

Adabiyotlar

- Azizxo'jayeva, N. N. 2006. *Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. O'quv qo'llanma*. Toshkent: O'zbekiston Yozuvchilar uyushmasi adabiyot jamg'armasi nashriyoti.
- Исмаилов, А. Ф. 2018. *Академик лицейларда тарих фанини ўқитишнинг инновацион технологияларини такомиллаштириш*. Педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) дисс... Тошкент.
- Мулладжанова, Р. 2003. *Туркистонда миллий-озодлик ҳаракатлари тарихини ўқитишнинг методик асослари (XIX асрнинг II ярми – XX асрнинг бошлари)*. Тарих фанлари номзоди диссертацияси. Тошкент.
- Сметанникова, Н. Н. 2004. «Учиться читать, чтобы учиться, читая». Приложение 2. Дети и библиотеки в меняющейся медиасреде: Приложение к журналу: *Школьная библиотека* 1 (3-4): 316-318. Москва.
- Толипов, Қ., Усмонбоева, М. 2006. *Педагогик технологияларнинг татбиқий асослари*. Тошкент.

References

- Azizxo'jaeva, N. N. 2006. *Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. O'quv qo'llanma*. Toshkent: O'zbekiston Yozuvchilar uyushmasi adabiyot jamg'armasi nashriyoti.
- Ismailov, A. F. 2018. *Akademik litseylarda tarix fanini o'qitishning innovatsion texnologiyalarini takomillashtirish*. Pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD) diss... Toshkent.
- Mulladjanova, R. 2003. *Turkistonda milliy-ozodlik harakatlari tarixini o'qitishning metodik asoslari (XIX asrning II yarmi – XX asrning boshlari)*. Tarix fanlari nomzodi ilmiy darajasi dissertatsiyasi. Toshkent.
- Smetannikova, N. N. 2004. "Uchit'sya chitat', chtobi uchit'sya, chitaya". Prilojenie 2. Deti i biblioteki v menyayusheysya mediasrede: Prilojenie k jurnal: *Shkol'naya biblioteka* 1 (3-4): 316-318. Moskva.
- Tolipov, Q., Usmonboeva, M. 2006. *Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari*. Toshkent.

Muallif haqida: *Ismailov Alisher Fayziyevich* – pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), O'zbekiston Respublikasi Fanlar Akademiyasi O'zbekiston tarixi davlat muzeyi.

Iqtibos uchun: Ismailov, A. F. 2020. "Tarix fanini o'qitishning lokal-modulli texnologiyalari". *O'zbekiston: til va madaniyat* 1: 105–120.

About the author: *Alisher F. Ismailov* – Doctor of Philosophy in Pedagogical Sciences, The State Museum of History of Uzbekistan under the Academy of Sciences of Uzbekistan.

For citation: Ismailov, A. F. 2020. "Local-Modular Technologies of Teaching History Science". *Uzbekistan: Language and Culture* 1: 105 –120.