BO‘LAJAK O‘QITUVCHILARNING KASBIY KOMPETENTLIGINI RIVOJLANTIRISHDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARINING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

Sulaymonova Zilola Sobirjon qizi
zilolasobirovna2003@gmail.com

Annotatsiya. *Mazkur maqolada bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini rivojlantirish jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari nazariy-metodologik jihatdan tahlil qilinadi. Tadqiqotning dolzarbligi zamonaviy pedagogik ta’limda bo‘lajak o‘qituvchidan nafaqat nazariy bilimlarni egallash, balki pedagogik vaziyatlarni tahlil qilish, mustaqil qaror qabul qilish, samarali muloqotga kirishish, jamoada ishlash, kreativ va refleksiv faoliyat yuritish kabi kasbiy kompetensiyalarni namoyon etish talab qilinishi bilan belgilanadi. Tadqiqotda ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, tizimlashtirish, umumlashtirish, pedagogik modellashtirish va konseptual tahlil metodlaridan foydalanildi. Tadqiqot natijasida bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini o‘yin texnologiyalari asosida rivojlantirishning konseptual modeli va uni amalga oshirish algoritmi taklif etildi. O‘yin texnologiyalarining samaradorligi ularning shunchaki ko‘ngilochar vosita sifatida emas, balki aniq kasbiy-pedagogik maqsad, mazmun, baholash mezonlari va refleksiv faoliyat bilan integratsiyalangan holda qo‘llanishiga bog‘liqligi asoslandi.*

Kalit so‘zlar: *bo‘lajak o‘qituvchi, kasbiy kompetentlik, o‘yin texnologiyalari, o‘yin asosida ta’lim, gamifikatsiya, pedagogik kompetensiya, interfaol ta’lim, simulyatsiya, kasbiy tayyorgarlik, refleksiya.*

Аннотация. *В статье теоретико-методологически рассматриваются педагогические возможности использования игровых технологий в развитии профессиональной компетентности будущих учителей. Актуальность исследования определяется современными требованиями к педагогическому образованию, предполагающими развитие не только теоретических знаний, но и способности анализировать педагогические ситуации, принимать самостоятельные решения, эффективно взаимодействовать, работать в команде, проявлять творческое мышление и осуществлять профессиональную рефлексию. В исследовании использованы методы анализа научной литературы, сравнительного анализа, систематизации, обобщения,*

педагогического моделирования и концептуального анализа. Игровые технологии классифицированы на дидактические, ролевые, деловые, ситуационные, симуляционные игры, квест-технологии и элементы геймификации. В результате предложены концептуальная модель и алгоритм реализации развития профессиональной компетентности посредством игровых технологий. Обосновано, что эффективность игровых технологий определяется не самим фактом использования игры, а её педагогической целенаправленностью, соответствием профессиональному содержанию, системой обратной связи, критериями оценивания и рефлексивной деятельностью.

Ключевые слова: *будущий учитель, профессиональная компетентность, игровые технологии, игровое обучение, геймификация, педагогическая компетентность, интерактивное обучение, симуляция, педагогическое образование, рефлексия.*

Abstract. *This article theoretically and methodologically examines the pedagogical potential of game-based technologies in developing the professional competence of pre-service teachers. The relevance of the study is determined by the growing need for teacher education to develop not only theoretical knowledge but also professional abilities such as analysing pedagogical situations, making independent decisions, communicating effectively, collaborating, thinking creatively, and engaging in professional reflection. The study employs theoretical analysis of scientific literature, comparative analysis, systematisation, generalisation, pedagogical modelling, and conceptual analysis. Game-based technologies are classified into didactic games, role-playing games, business games, simulations, situational games, quests, and gamification. As a result, a conceptual model and implementation algorithm for developing pre-service teachers' professional competence through game-based technologies are proposed. The study argues that the educational value of game-based technologies depends not simply on their entertaining character but on their integration with clearly defined professional learning objectives, pedagogical content, assessment criteria, feedback, and reflective activities.*

Keywords: *pre-service teacher, professional competence, game-based technologies, game-based learning, gamification, pedagogical competence, interactive learning, simulation, teacher education, reflection.*

Kirish. Zamonaviy ta'lim tizimida o'qituvchining kasbiy faoliyati murakkab, ko'p komponentli va doimiy o'zgarib boruvchi jarayon sifatida namoyon

bo‘lmoqda. O‘qituvchidan fan mazmunini bilish bilan bir qatorda turli pedagogik vaziyatlarda mustaqil qaror qabul qilish, o‘quvchilar bilan samarali muloqot o‘rnatish, ta’lim jarayonini loyihalashtirish, raqamli vositalardan foydalanish, hamkorlikni tashkil etish va o‘z pedagogik faoliyatini refleksiv baholash talab etiladi. Shu sababli pedagogik oliy ta’limning muhim vazifalaridan biri bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini shakllantirish va rivojlantirishning samarali pedagogik vositalarini izlashdan iborat.

Kompetentlik bilimni real faoliyatda qo‘llash, muammoni aniqlash, vaziyatni baholash, muqobil yechimlarni ishlab chiqish, qaror qabul qilish va natijani refleksiv tahlil qilish qobiliyatlarini ham qamrab oladi. Shu jihatdan bo‘lajak o‘qituvchini tayyorlash jarayoni reproduktiv bilim berishdan faol kasbiy faoliyatni modellashtirishga yo‘naltirilishi lozim.

Mazkur vazifani hal etishda o‘yin texnologiyalari alohida pedagogik imkoniyatlarga ega. Zamonaviy tadqiqotlarda game-based learning, serious games va gamification tushunchalari ta’lim jarayonini faollashtirishning turli mexanizmlari sifatida o‘rganilmoqda. Plass, Homer va Kinzer o‘yin asosidagi ta’limni o‘rganishda kognitiv, xulqiy, affektiv va ijtimoiy-madaniy jarayonlarni birgalikda hisobga olish zarurligini ta’kidlaydi.

Gamifikatsiya esa to‘liq o‘yinning o‘zi emas. Deterding va hammualliflar uni o‘yin dizayni elementlaridan o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda foydalanish sifatida tavsiflagan. Demak, ta’limda ball, daraja, topshiriq, reyting, mukofot, hikoya, avatar yoki musobaqa kabi elementlardan foydalanishning o‘zi o‘yin asosida ta’limni anglatmaydi. Ularning pedagogik qiymati ta’lim maqsadlari bilan qanday bog‘langaniga bog‘liq.

So‘nggi yillardagi ilmiy sharhlar ushbu yo‘nalishning murakkabligini ko‘rsatmoqda. Masalan, gamifikatsiyaning ta’lim natijalariga ta’sirini o‘rgangan meta-tahlilda 24 ta miqdoriy tadqiqotdagi 30 ta mustaqil aralashuv va 3202 ishtirokchi tahlil qilingan hamda o‘rtacha ijobiy ta’sir qayd etilgan.

Boshqa bir sistematik sharh gamifikatsiyaning ta’limdagi samarasi nazariy asos va dizayn masalalari bilan chambarchas bog‘liqligini ko‘rsatgan. 46 ta sharhni qamrab olgan umbrella review tadqiqotida ta’limiy gamifikatsiya bo‘yicha konseptual asos, dizayn, ta’sir, individuallashtirish va oliy ta’lim kabi yo‘nalishlar ajratilgan hamda metodologik jihatdan puxta tadqiqotlarga ehtiyoj mavjudligi qayd etilgan.

Shundan kelib chiqib, mazkur maqolaning asosiy muammosi o‘yin texnologiyalarini shunchaki ta’lim jarayoniga kiritish emas, balki ularning bo‘lajak

o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini rivojlantirishdagi funksional imkoniyatlarini aniqlashdan iborat.

Tadqiqot maqsadi — bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalarining pedagogik imkoniyatlarini nazariy jihatdan asoslash, ularning kasbiy kompetentlik komponentlari bilan funksional bog‘liqligini aniqlash hamda pedagogik model va amaliy qo‘llash algoritmini ishlab chiqish.

Mavzuga oid adabiyotlar tahlili. Kasbiy kompetentlikni rivojlantirish nuqtayi nazaridan o‘yin texnologiyalarining samaradorligi ularning shunchaki qiziqarli yoki raqobatli tashkil etilishiga emas, balki kasbiy maqsad, o‘yin mazmuni, faoliyat, teskari aloqa va refleksiyaning o‘zaro uyg‘unligiga bog‘liq. Bu jihat zamonaviy tadqiqotlarda ham ta’kidlangan. Xususan, gamifikatsiya bo‘yicha meta-tahlillar o‘yin elementlarining ta’lim motivatsiyasi va o‘quv natijalariga ijobiy ta’sir ko‘rsatishi mumkinligini ko‘rsatadi, biroq natija o‘yin elementlari va ta’lim kontekstiga qarab farqlanishini qayd etadi (Sailer, Homner, 2020; Bai, Hew, Huang, 2020; Zainuddin et al., 2020) [8–10].

Bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash kontekstida bu masala yanada muhimdir. Foster va Shah [11] o‘qituvchi ta’limida game-based learningni tashkil etishda o‘yin faoliyatini pedagogik maqsad bilan uyg‘unlashtirish zarurligini ko‘rsatadi. Johnson va Kim [12] esa bo‘lajak o‘qituvchilar bilan ishlashda o‘yin asosidagi ta’limdan foydalanish nazariy bilimlarni amaliy pedagogik faoliyat bilan bog‘lash imkoniyatini kengaytirishini ta’kidlaydi. Rüth, Birke va Kaspar [14] tadqiqotida ham bo‘lajak o‘qituvchilarning raqamli o‘yinlardan ta’limda foydalanishga munosabati va ularni pedagogik jarayonga integratsiya qilish masalalari yoritilgan.

Natijalar va tahlil. Nazariy manbalarni tahlil qilish natijasida o‘yin texnologiyalarining bo‘lajak o‘qituvchilar kasbiy kompetentligini rivojlantirishdagi pedagogik imkoniyatlari bir nechta o‘zaro bog‘liq yo‘nalishlarda namoyon bo‘lishi aniqlandi. Eng avvalo, o‘yin texnologiyalari nazariy bilimni amaliy faoliyat bilan bog‘lash, kasbiy vaziyatlarni modellashtirish, pedagogik qaror qabul qilish, kommunikativ faoliyat va refleksiyani rivojlantirish uchun sharoit yaratadi.

Tahlil natijasida o‘yin texnologiyalari va kasbiy kompetentlik komponentlari o‘rtasidagi quyidagi funksional bog‘liqlik aniqlandi:

Kasbiy kompetentlik komponenti	Samarali o‘yin shakli	Asosiy rivojlantiriladigan faoliyat
Motivatsion-aksiologik	Kvest, gamifikatsiya	Maqsad qo‘yish, kasbiy vazifaga qiziqish
Kognitiv	Didaktik va muammoli o‘yin	Bilimlarni qo‘llash, tahlil qilish

Faoliyatli-operatsional	Simulyatsiya, ishbilarmonlik o‘yini	Pedagogik vaziyatda qaror qabul qilish
Kommunikativ	Rolli o‘yin	Muloqot, muzokara, hamkorlik
Refleksiv	Refleksiv o‘yin, muhokama	Faoliyat va qarorlarni tahlil qilish
Kreativ	Muammoli va loyiha o‘yini	Muqobil pedagogik yechimlar ishlab chiqish

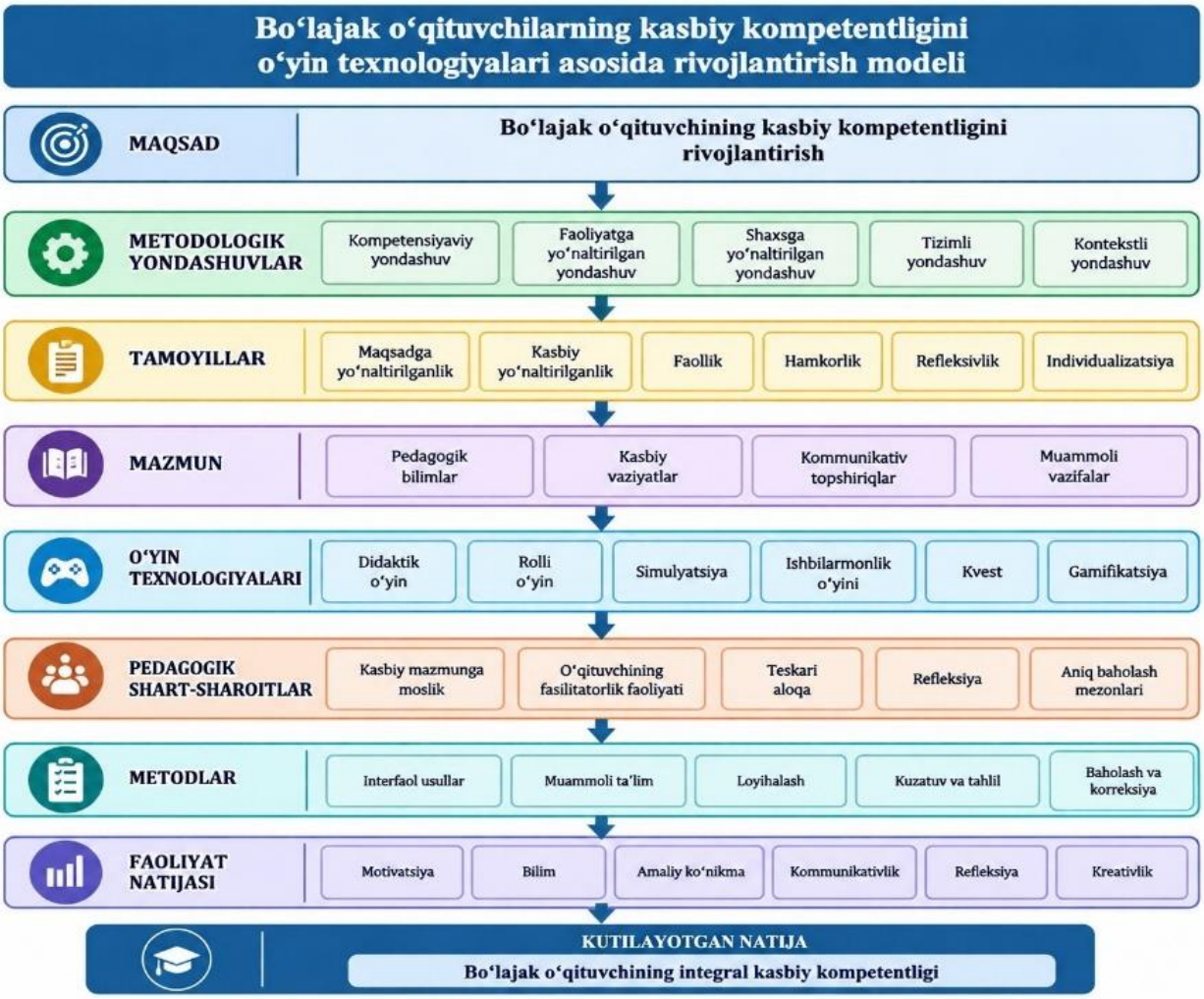
Jadvaldan ko‘rinadiki, o‘yin texnologiyalarining asosiy ustunligi ularning kasbiy kompetentlikning birgina komponentini emas, balki bir nechta komponentini kompleks ravishda rivojlantirish imkoniyati bilan belgilanadi. Masalan, rolli o‘yin bir vaqtning o‘zida kommunikativ, kognitiv, faoliyatli va refleksiv kompetensiyalarni faollashtirishi mumkin. Simulyatsiya esa real pedagogik faoliyatga yaqin vaziyatni xavfsiz sharoitda modellashtirib, bo‘lajak o‘qituvchiga turli qarorlarni sinab ko‘rish va ularning ehtimoliy oqibatlarini tahlil qilish imkonini beradi.

Ayniqsa, pedagogik vaziyatlarni modellashtirish kasbiy kompetentlikni rivojlantirishning muhim mexanizmi sifatida ajralib turadi. Masalan, talabaga sinfdagi konflikt, o‘quvchining motivatsiyasi pasayishi yoki ota-ona bilan kelishmovchilik kabi vaziyat beriladi. Talaba vaziyatni tahlil qiladi, muammoning sabablarini aniqlaydi, pedagogik strategiyani tanlaydi, qarorini asoslaydi va guruh muhokamasida uni himoya qiladi. Bunda nazariy bilim bevosita kasbiy qarorga aylantiriladi.

Kienitz, Eitel va Krebs [17] tomonidan olib borilgan tadqiqotlar ham simulyatsion o‘yinlarning nazariya va amaliyot o‘rtasidagi bog‘liqlikni kuchaytirish imkoniyatini ko‘rsatadi. Keyingi tadqiqotlarida Kienitz, Krebs va Eitel [18] raqamli teaching simulation o‘yinlarining bo‘lajak o‘qituvchilarning nazariy bilimlardan foydalanishi va pedagogik amaliyotni anglashiga ta’sirini o‘rgangan.

Mazkur tahlil asosida bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini o‘yin texnologiyalari vositasida rivojlantirishning quyidagi integrativ modeli taklif etiladi:

Modelning muhim jihati shundaki, unda o‘yin texnologiyasi yakuniy maqsad



emas, balki kasbiy kompetentlikni shakllantirish vositasi sifatida qaraladi. Bunda o‘qituvchi fasilitator sifatida faoliyat yuritib, talabalarni mustaqil fikrlash, qaror qabul qilish va o‘z faoliyatini baholashga yo‘naltiradi.

O‘yin texnologiyalarini samarali qo‘llash uchun uchta asosiy pedagogik shart ajratildi: birinchidan, o‘yin mazmuni bo‘lajak o‘qituvchining real kasbiy faoliyatiga mos bo‘lishi; ikkinchidan, o‘yin natijasi aniq kompetensiya mezonlari asosida baholanishi; uchinchidan, har bir o‘yin faoliyati refleksiya bilan yakunlanishi. Aynan ushbu shartlar o‘yin faoliyatini oddiy ko‘ngilochar jarayondan maqsadli kasbiy tayyorgarlik vositasiga aylantiradi.

O‘zbekiston ta’lim kontekstidagi tadqiqotlar ham o‘yin texnologiyalarini kompetensiyaviy yondashuv asosida qo‘llashning dolzarbligini ko‘rsatadi. Jumladan, Tukhtaeva [19] o‘yin texnologiyalarining bo‘lajak kasb-hunar o‘qituvchilarini kompetensiyaviy yondashuv asosida tayyorlashdagi ahamiyatini

yoritgan. Latipova [20] esa bo‘lajak pedagoglarning kasbiy kompetentligini rivojlantirish modelini ishlab chiqish masalasini tadqiq etgan. Ushbu yondashuvlar mazkur maqolada taklif etilgan modelning mahalliy pedagogik ta’lim sharoitida ham qo‘llanishi uchun nazariy asos bo‘lib xizmat qiladi.

Umuman olganda, tahlil natijalari o‘yin texnologiyalarining pedagogik qiymati motivatsiya → faoliyat → kasbiy qaror → refleksiya → kompetentlik zanjiri orqali namoyon bo‘lishini ko‘rsatadi. Shuning uchun pedagogik oliy ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishda “o‘yin qanchalik qiziqarli?” degan savoldan ko‘ra, “ushbu o‘yin qaysi kasbiy kompetensiyani, qanday faoliyat orqali va qanday mezon asosida rivojlantiradi?” degan savol ustuvor bo‘lishi kerak.

Xulosa. Tadqiqotning nazariy tahlili asosida o‘yin texnologiyalari bo‘lajak o‘qituvchilarning kasbiy kompetentligini rivojlantirishda kompleks pedagogik vosita sifatida qaralishi mumkinligi aniqlandi. Ularning asosiy imkoniyati nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan bog‘lash, pedagogik vaziyatlarni modellashtirish, mustaqil qaror qabul qilish, kommunikativ faoliyat, kreativ fikrlash va refleksiyani bir jarayonda uyg‘unlashtirishdan iborat.

Tadqiqot natijasida kasbiy kompetentlikning motivatsion-aksiologik, kognitiv, faoliyatli-operatsional, kommunikativ, refleksiv va kreativ komponentlari hamda ularga mos o‘yin texnologiyalari o‘rtasidagi funksional bog‘liqlik asoslandi. Kvest va gamifikatsiya motivatsiyani, didaktik va muammoli o‘yinlar kognitiv faoliyatni, simulyatsiya va ishbilarmonlik o‘yinlari kasbiy qaror qabul qilishni, rolli o‘yinlar kommunikativ kompetentlikni, refleksiv o‘yinlar o‘z-o‘zini tahlil qilishni, loyiha va muammoli o‘yinlar esa kreativlikni rivojlantirishga xizmat qilishi mumkin.

Eng muhim metodik xulosa shundan iboratki, o‘yin texnologiyasi o‘z-o‘zidan kasbiy kompetentlikni shakllantirmaydi. Uning pedagogik samarasi kasbiy mazmun, aniq maqsad, faol ishtirok, teskari aloqa, refleksiya va kompetensiyaga yo‘naltirilgan baholashning yagona tizimga birlashtirilishiga bog‘liq.

Shu asosda maqolada kasbiy maqsad – kasbiy vaziyat – o‘yin faoliyati – teskari aloqa – refleksiya – baholash – kompetentlik ketma-ketligiga asoslangan model taklif etildi. Ushbu model bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayonida o‘yin texnologiyalaridan tizimli va maqsadli foydalanish uchun metodik asos bo‘lib xizmat qilishi mumkin.

Kelgusida taklif etilgan modelni tajriba-sinov asosida tekshirish, kasbiy kompetentlikning har bir komponenti uchun aniq mezon va indikatorlarni ishlab chiqish hamda turli o‘yin texnologiyalarining samaradorligini empirik jihatdan taqqoslash muhim ilmiy yo‘nalish hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15
2. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification // 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – IEEE, 2014. – P.
3. Sulaymonova Z. O’yin asosida o’qitish (Game based learning) metodikasi: nazariy asoslar, amaliy yondashuv va istiqbollar. — 2025. — 57 b.
4. Seaborn K., Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of Human-Computer Studies. – 2015. – Vol. 74. – P. 14
5. Plass J.L., Homer B.D., Kinzer C.K. Foundations of game-based learning // Educational Psychologist. – 2015. – Vol. 50, No. 4. – P. 258–283.
6. Qian M., Clark K.R. Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research // Computers in Human Behavior. – 2016. – Vol. 63. – P. 50–58.
7. Subhash S., Cudney E.A. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature // Computers in Human Behavior. – 2018. – Vol. 87. – P. 192–206.
8. Sailer M., Homner L. The gamification of learning: A meta-analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32. – P. 77–112.
9. Bai S., Hew K.F., Huang B. Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts // Educational Research Review. – 2020. – Vol. 30. – Article 100322.
10. Zainuddin Z., Chu S.K.W., Shujahat M., Perera C.J. The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence // Educational Research Review. – 2020. – Vol. 30. – Article 100326.
11. Foster A., Shah M. Principles for advancing game-based learning in teacher education // Journal of Digital Learning in Teacher Education. – 2020. – Vol. 36, No. 2. – P. 84–95.
12. Johnson L.L., Kim G.M. Experimenting with game-based learning in preservice teacher education // English Teaching: Practice & Critique. – 2021. – Vol. 20, No. 1. – P. 78–93.
13. van Gaalen A.E.J., Brouwer J., Schönrock-Adema J., et al. Gamification of health professions education: A systematic review // Advances in Health Sciences Education. – 2021. – Vol. 26. – P. 683–711.

14. Rüth M., Birke A., Kaspar K. Teaching with digital games: How intentions to adopt digital game-based learning are related to personal characteristics of pre-service teachers // British Journal of Educational Technology. – 2022. – Vol. 53. – P. 1412–1429.

15. Oliveira W., Hamari J., Shi L., Toda A.M., Rodrigues L., Palomino P.T., Isotani S. Tailored gamification in education: A literature review and future agenda // Education and Information Technologies. – 2023.

16. Hu H., Sperling R.A. Pre-service teachers' perceptions of adopting digital games in education: A mixed methods investigation // Teaching and Teacher Education. – 2023.

17. Kienitz A., Eitel A., Krebs M.-C. Press START to Teach – Can simulation games close the theory-practice gap? // Simulation & Gaming. – 2024.

18. Kienitz A., Krebs M.-C., Eitel A. Level one: Teaching practice – Does playing a digital teaching simulation game foster novice student teachers' perception and use of theoretical knowledge? // Computers & Education. – 2025.

19. Tukhtaeva Z.Sh. The importance of game technologies in the training of future vocational teachers on the basis of competent approach // International Journal of Psychosocial Rehabilitation. – 2020.

20. Latipova M.S. A model for developing the professional competence of future pedagogy teachers // International Journal of Pedagogics. – 2025.