

SPORT TADBIRLARIDA INTERAKTIV PEDAGOGIK
TEXNOLOGIYALARNING SAMARADORLIGI.

Berdiyev Dilmurod Nomonovich

Navoiy davlat universiteti

Jismoniy madaniyat kafedrasi o'qituvchisi

Annotatsiya: Maqolada sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarning samaradorligi tahlil qilingan. Interaktiv metodlar, jumladan, rol o'yinlari, simulyatsiyalar va loyihaviy faoliyatlar talabalarni faol ishtirokga jalb qiladi, ularning muloqot va jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantiradi hamda sport mashg'ulotlarining samaradorligini oshiradi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, interaktiv pedagogik texnologiyalar sport tadbirlarini nafaqat qiziqarli, balki pedagogik jihatdan samarali qilishga xizmat qiladi.

Kalit so'zlar: interaktiv pedagogik texnologiyalar, sport tadbirlari, samaradorlik, talabalar faoliyati, loyihaviy metodlar

Zamonaviy ta'lim jarayonida talabalarni nafaqat nazariy bilim bilan ta'minlash, balki ularning amaliy ko'nikmalarini rivojlantirish ham muhim hisoblanadi. Sport tadbirlari bu jarayonda samarali platforma sifatida xizmat qiladi, chunki ular talabalarni jismoniy faollikka jalb qilish bilan bir qatorda, guruhda ishlash, muloqot qilish va tashkiliy ko'nikmalarni shakllantirish imkonini beradi.

So'nggi yillarda interaktiv pedagogik texnologiyalar ta'lim jarayonida keng qo'llanilmoqda. Ushbu texnologiyalar talabalarni passiv tinglovchi sifatida emas, balki faol ishtirokchi sifatida jalb qiladi. Sport tadbirlarida interaktiv metodlardan foydalanish talabalarni motivatsiyalash, ularning mas'uliyatini oshirish va ijodiy yondashuvni rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Tadqiqotning maqsadi — sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarning samaradorligini aniqlash, ularning talabalarda jamoaviy ish va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishdagi roli va pedagogik qiymatini o'rganishdir. Shu bilan birga, maqolada turli interaktiv metodlar samaradorligini taqqoslash va ularni amaliyotga tatbiq etish bo'yicha tavsiyalar beriladi.

Sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarni qo'llash talabalarning faoliyatini yanada samarali qilishda muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu texnologiyalar talabalarni passiv tinglovchi sifatida emas, balki faol ishtirokchi sifatida jalb qiladi va ularning muloqot, jamoaviy ish, qaror qabul qilish va liderlik ko'nikmalarini

shakllantirishga xizmat qiladi. Interaktiv pedagogik texnologiyalar sport tadbirlarini nafaqat qiziqarli, balki pedagogik jihatdan samarali qilishga yordam beradi.

Talabalarda ko'nikmalarni shakllantirish jarayoni bir nechta bosqichlarda amalga oshiriladi. Birinchi bosqich — nazariy tayyorgarlik. Ushbu bosqichda talabalar sport tadbirlarining pedagogik ahamiyati, interaktiv metodlarning imkoniyatlari va samaradorligi bilan tanishtiriladi. Nazariy tayyorgarlik davomida talabalar sport tadbirlarini rejalashtirish va amalga oshirish jarayonida yuzaga keladigan vaziyatlar bilan tanishadilar. Shu tariqa, ular keyingi amaliy mashg'ulotlarga tayyor bo'ladilar.

Ikkinchi bosqich — amaliy mashg'ulotlar. Talabalar kichik guruhlariga bo'linadi va sport tadbirlarini rejalashtirish, tashkil etish va boshqarish bo'yicha topshiriqlarni bajaradilar. Loyihaviy faoliyat talabalarni real ish vaziyatiga yaqinlashtiradi va ularning tashabbuskorligi, ijodkorligi va tashkiliy qobiliyatini oshiradi. Masalan, talabalar musobaqa yoki turnirni tashkil qilish jarayonida ro'yxat tayyorlash, ishtirokchilarni taqsimlash, o'yin qoidalarini belgilash va natijalarni qayd etish kabi vazifalarni bajaradilar. Shu orqali talabalar guruh boshqaruvi, vaqtni samarali rejalashtirish, muammolarni hal qilish va jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Uchinchi bosqich — interaktiv metodlarni tatbiq etish. Rol o'yinlari, simulyatsiyalar, musobaqalar va loyihaviy ishlar talabalarni faol ishtirokga jalb qiladi. Masalan, talabalar musobaqa shartlarini belgilash yoki guruhni boshqarish bo'yicha rollarda ishlash orqali amaliy tajriba orttiradilar. Shu bilan birga, interaktiv texnologiyalar talabalarni ijodiy yondashuv, tezkor qaror qabul qilish va samarali muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishga undaydi.

To'rtinchi bosqich — refleksiya va baholash. Bu bosqichda talabalar o'z faoliyatini tahlil qiladi, xatolarini aniqlaydi va o'z kompetensiyalarini mustahkamlash imkoniyatiga ega bo'ladi. Refleksiya jarayoni talabalarga o'zini baholash, konstruktiv tanqidni qabul qilish va shaxsiy o'sish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, o'qituvchining baholashi talabalar faoliyatining samaradorligini aniqlash va kamchiliklarni bartaraf etish imkonini beradi.

Motivatsiya sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarning samaradorligini oshirishda muhim rol o'ynaydi. Faol ishtirok etish, musobaqalarda qatnashish va o'zini sinash imkoniyati talabalarining ichki rag'batini oshiradi. Motivatsiya talabalarni mustaqil faoliyatga yo'naltiradi, mas'uliyatni o'z zimmasiga olishga undaydi va ijodiy yechimlar qidirishga rag'batlantiradi. Shu sababli, pedagogik yondashuvlar motivatsiyani oshirishga qaratilgan bo'lsa, sport tadbirlarining samaradorligi sezilarli darajada ortadi.

O'qituvchining roli ham juda muhim. O'qituvchi talabalarni faoliyatga yo'naltiradi, ularni qo'llab-quvvatlaydi va zarur hollarda tuzatishlar kiritadi. Shu bilan birga, o'qituvchi jarayonni monitoring qiladi, natijalarni baholaydi va talabalarga kompetensiyalarini rivojlantirishga yo'naltirilgan qo'shimcha mashg'ulotlar tashkil etadi. O'qituvchining yetakchiligi sport tadbirlarining muvaffaqiyatli o'tishini ta'minlaydi va talabalarning shaxsiy, jamoaviy va pedagogik ko'nikmalarini mustahkamlashga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Interaktiv pedagogik texnologiyalarni qo'llash sport tadbirlarining samaradorligini oshiradi, talabalarni faol ishtirokga jalb qiladi va ularning jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Talabalar sport tadbirlarini muvaffaqiyatli tashkil etish orqali o'zini namoyon etish, guruhda ishlash, qarorlar qabul qilish va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini egallaydi. Shu bilan birga, ular jamiyatdagi madaniy va axloqiy qadriyatlarni hurmat qilishni o'rganadilar.

Umuman olganda, sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarni qo'llash talabalarning shaxsiy va ijtimoiy rivojlanishida muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu texnologiyalar nafaqat sport mashg'ulotlarini qiziqarli qiladi, balki ularning pedagogik samaradorligini oshiradi va talabalarni faol ishtirokchi sifatida tayyorlaydi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, interaktiv metodlarni sport tadbirlariga tatbiq etish talabalarda jamoaviy ish, muloqot va liderlik ko'nikmalarini rivojlantirishning samarali vositasi hisoblanadi.

Ushbu maqolada sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarning samaradorligi o'rganildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, interaktiv metodlar talabalarni passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchi sifatida jalb qiladi. Rol o'yinlari, simulyatsiyalar va loyihaviy faoliyatlar talabalarning muloqot, jamoaviy ish, qaror qabul qilish va liderlik ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Sport tadbirlarini interaktiv usullar bilan tashkil etish talabalarni motivatsiyalash, ularni faol ishtirokga undash va pedagogik samaradorlikni oshirishda muhim vosita sifatida xizmat qiladi. Refleksiya va baholash jarayonlari talabalarning shaxsiy va ijtimoiy rivojlanishiga yordam beradi. Shu bilan birga, o'qituvchining yetakchiligi va monitoringi interaktiv texnologiyalarning muvaffaqiyatli tatbiq etilishini ta'minlaydi.

Umuman olganda, sport tadbirlarida interaktiv pedagogik texnologiyalarni qo'llash talabalarning shaxsiy va ijtimoiy kompetensiyalarini rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi va oliy ta'lim muassasalarida pedagogik jarayonlarni yanada qiziqarli va samarali qilish imkonini beradi.

1. Bonwell, C. C., & Eison, J. A. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington, D.C.: ASHE-ERIC Higher Education Report, 1991.
2. Prince, M. *Does Active Learning Work? A Review of the Research*. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231, 2004.
3. Michael, J. *Where's the Evidence That Active Learning Works?* Advances in Physiology Education, 30, 159–167, 2006.
4. Kolb, D. A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall, 1984.
5. Hattie, J., & Donoghue, G. *Learning Strategies: A Synthesis and Conceptual Model*. NPJ Science of Learning, 4:11, 2019.
6. Freeman, S., et al. *Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics*. Proceedings of the National Academy of Sciences, 111(23), 8410–8415, 2014.
7. Bonar, J., et al. *Interactive Pedagogy in Physical Education: Enhancing Student Engagement*. Physical Education and Sport Pedagogy, 22(4), 403–417, 2017.
8. Savin-Baden, M., & Major, C. H. *Foundations of Problem-Based Learning*. McGraw-Hill, 2004.