DARSLARDA KREATIV MASHQLAR: O‘QUVCHILAR DIQQATINI QANDAY JALB QILISH MUMKIN?

Baxriddinova Vazira Faxriddin qizi
Ahmadova Gulnoza Kamoliddin qizi
SamDCHTI talabalari
Ilmiy rahbar: **Soliyeva Zarina Botirovna**

Annotatsiya: Ushbu maqola maktab amaliyoti davomida qo‘llangan kreativ mashqlar va interaktiv metodlarning o‘quvchilar diqqatiga ta’sirini tahlil qiladi. Unda so‘z o‘yinlari, rangli kartochkalar, mini-roll o‘yinlar va tezkor savol-javob mashqlari orqali o‘quvchilarning faolligi va o‘zlashtirish darajasi oshgani amaliy misollar bilan ko‘rsatiladi. Shuningdek, darslarni yanada samarali tashkil etish bo‘yicha kuzatuvlar va tavsiyalar beriladi.

Kalit so‘zlar: kreativ mashqlar, interaktiv metodlar, o‘quvchilar faolligi, diqqatni boshqarish.

Maktab amaliyotida o‘quvchilarning diqqatini jalb qilish va faolligini oshirish dolzarb vazifa ekanligi yuzaga chiqadi. An’anaviy ma’ruza usuli ko‘plab o‘quvchilarni passiv qiladi va mavzuga qiziqishini pasaytiradi. Shu sababli, darslarda kreativ mashqlar va interaktiv metodlarni qo‘llash samaradorligini aniqlash muhimdir.

Ushbu maqola zamonaviy ta’lim jarayonida o‘quvchilar diqqatini boshqarish va ta’lim sifatini oshirish maqsadida kreativ va interaktiv metodlarni qo‘llashning ahamiyatini ochib beradi.

Talabalarning o‘quv jarayonlariga ajratadigan diqqat, qiziqish, sa’y-harakat va ishtiroki ***“talaba faoliyati”*** (student engagement) deb ataladi.[69] Ta’lim jarayonida talabalarning faol ishtiroki ularning o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini oshiradi, bilimni tezroq va samaraliroq o‘zlashtirishiga yordam beradi, shuningdek, darsdagi diqqatni uzluksiz saqlash imkonini beradi. Faol talaba o‘z bilimini amaliy mashqlar orqali mustahkamlash, muammolarni hal qilish va ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishga ham ko‘proq intiladi. Shu bois, “…*Akademik muvaffaqiyat va o‘quvchilarning o‘rganish natijalari asosan ularning darsga bo‘lgan faolligi va diqqatiga bog‘liq hisoblanadi*[70]”.

Maktab amaliyoti davomida olib borilgan kuzatuvlar shuni ko‘rsatdiki, darslarda kreativ va interaktiv mashqlardan foydalanish o‘quvchilarning diqqatini boshqarishda eng samarali vositalardan biridir. Xususan, rangli kartochkalar yordamida yangi so‘zlarni mustahkamlash, ***“Hot Seat”, “Chain Questions”, “Mystery Word”*** kabi o‘yinlar orqali darsni jonlantirish o‘quvchilarning faol ishtirokini ta’minladi. Tadqiqotlar ham shuni tasdiqlaydiki, o‘quv jarayoniga o‘yin elementlari kiritilishi diqqatni 67 % gacha oshiradi, chunki o‘yinlar o‘quvchilarning emotsional faolligini kuchaytiradi va e’tiborning uzilishlarini kamaytiradi[71].

---

[69] Camacho-Tamayo, J., & Bernal-Ballen, C. (2020). Interactive methodologies for history education: A meta-analytic review. Teaching and Teacher Education, 85, 102-115

[70] Lawal, A. A. Effectiveness of Interactive Teaching Methods in Improving Student Engagement with History and Social Studies / A. A. Lawal // World Journal of Advanced Research and Reviews. – 2025. – Vol. 28, No. 3. – P. 2237–2246. – DOI: https://doi.org/10.30574/wjarr.2025.28.3.4299

[71] Dempsey, A., & Johnson, T. (2023). Game-based learning and student attention in the modern classroom. Journal of Educational Psychology, 115(4), 562–578. https://doi.org/10.1037/edu0000765

Interaktiv o‘qitish diqqatning kognitiv darajasini qo‘llab-quvvatlaydi. **Clark va Mayer** (2021) ta’kidlaganidek, o‘quvchilar faol ishtirok etgan darslarda ma’lumotning qisqa muddatli xotiradan uzoq muddatli xotiraga o‘tish tezligi yuqori bo‘ladi. Shuningdek, mini-roll o‘yinlar o‘quvchilarning muloqot ko‘nikmasi, nutq ravonligi va fikrni erkin ifodalashini rivojlantiradi. Amaliyot jarayonida 5–7 daqiqalik roll o‘yinlari o‘quvchilar e’tiborini qayta tiklashga xizmat qilgani kuzatildi.

Kreativ mashqlarning yana bir afzalligi shundaki, ular o‘quvchilarda hamkorlik, jamoada ishlash, fikr almashish ko‘nikmalarini kuchaytiradi. **Johnson, Becker va Cummins** (2020) ta’kidlashicha, guruh o‘yinlari va kreativ topshiriqlar o‘quvchilarning ijtimoiy interaksiyasini 40 % ga oshiradi va bu o‘z navbatida diqqatning pasayishini oldini oladi[72]. Amaliyot davomida ***“Group Poster”, “Story Puzzle”*** kabi topshiriqlarni qo‘llash natijasida hatto passiv o‘quvchilar ham darsga faol qo‘shilgani kuzatildi.

Tezkor savol-javob mashqlari (“Rapid Fire Questions”) esa diqqatni boshqarishda eng tezkor vositalardan biri bo‘lib chiqdi. Tadqiqotlarga ko‘ra, 2–3 daqiqalik qisqa savol-javoblar o‘quvchilar ongida “faollik signali”ni uyg‘otadi va miyaning ishlash faoliyatini faollashtiradi.[73] Shu bois darsning har bir qismida kamida bir marta dinamik savol-javob qo‘llash tavsiya etiladi.

Zamonaviy ta’lim texnologiyalari kreativ mashqlar samaradorligini oshiradi. Kahoot, Quizizz va Wordwall kabi raqamli platformalar vizuallik, raqobat va tezkor baholash orqali o‘quvchilarning diqqatini faol ushlab turadi. 2024-yilda o‘tkazilgan ERIC bazasidagi tadqiqotga ko‘ra, raqamli o‘yinlar darsdagi diqqatni 72 % gacha oshiradi va bilim retention darajasi sezilarli yaxshilanadi.[74]

Maktab amaliyotida bu platformalar o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirgani va dars davomida diqqatini saqlab qolishga yordam bergani aniq kuzatildi. Bu esa kreativ mashqlar va interaktiv metodlarning diqqatni boshqarishda samarali ekanini tasdiqlaydi.

Xulosa qilib aytganda, kreativ mashqlar va interaktiv metodlar o‘quvchilarning diqqatini jalb qilishda samarali ekani aniqlandi. So‘z o‘yinlari, rangli kartochkalar, roll o‘yinlar va tezkor savol-javoblar o‘quvchilar faolligini oshirdi, raqamli o‘yinlar esa motivatsiyani kuchaytirdi. Amaliyot davomida bu mashqlar darsni jonlantirib, mavzuni yaxshiroq o‘zlashtirishga yordam berdi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Camacho-Tamayo, J., & Bernal-Ballen, C. (2020). Interactive methodologies for history education: A meta-analytic review. Teaching and Teacher Education, 85, 102-115

2. Lawal, A. A. Effectiveness of Interactive Teaching Methods in Improving Student Engagement with History and Social Studies / A. A. Lawal // World Journal of Advanced Research and Reviews. – 2025. – Vol. 28, No. 3. – P. 2237–2246. – DOI: https://doi.org/10.30574/wjarr.2025.28.3.4299

[72] Johnson, L., Becker, S., & Cummins, M. (2020). NMC Horizon Report: 2020 K–12 Edition. The New Media Consortium. https://library.educause.edu

[73] Brown, P., & Larson, E. (2022). Rapid recall techniques and attention maintenance in primary education. Teaching and Learning Review, 34(2), 77–89. https://doi.org/10.1080/09500790.2022.1953674

[74] Silva, J., & Thompson, A. (2024). Digital gamification and its impact on student engagement. ERIC – Institute of Education Sciences. https://eric.ed.gov/?id=EJ1456723

3. Dempsey, A., & Johnson, T. (2023). Game-based learning and student attention in the modern classroom. Journal of Educational Psychology, 115(4), 562–578. https://doi.org/10.1037/edu0000765
4. Johnson, L., Becker, S., & Cummins, M. (2020). NMC Horizon Report: 2020 K–12 Edition. The New Media Consortium.
https://library.educause.edu
5. Brown, P., & Larson, E. (2022). Rapid recall techniques and attention maintenance in primary education. Teaching and Learning Review, 34(2), 77–89.
https://doi.org/10.1080/09500790.2022.1953674
6. Silva, J., & Thompson, A. (2024). Digital gamification and its impact on student engagement. ERIC – Institute of Education Sciences. https://eric.ed.gov/?id=EJ1456723
7. Mayer, R. (2019). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108649601

