

**MANAGEMENT AND ECONOMICS
SCIENTIFIC RESEARCH JOURNAL**

**MENEJMENT VA IQTISODIYOT
ILMIY-TADQIQOT JURNALI**

**НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ЖУРНАЛ МЕНЕДЖМЕНТА И ЭКОНОМИКИ**





MANAGEMENT AND ECONOMICS SCIENTIFIC RESEARCH JOURNAL

☎ +998 95 651 90 00

✉ journals@timeedu.uz

📍 Shota Rustaveli ko'chasi, 114

🌐 tmijournals.ndc-agency.uz

✈ @TMII_ilmiy_bolim

Bosh muharrir:

Narbayev Sharafatdin Kengeshovich

Bosh muharrir o'rinbosari:

Nosirova Nargiza Jamoliddin qizi

Muharrir:

Qarshiyeva Shahnoza Davlatovna

Tahrir hay'ati:

1. Sharipov Kongratbay Avezimbetovich – O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vaziri, texnika fanlari doktori, professor.
2. Axmedov Xojiakbarxon Dilshatovich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti rektori, iqtisod fanlari nomzodi (PhD ekvivalenti), dotsent.
3. G'ulomov Saidahrur Saidaxmedovich – O'zbekiston Fanlar akademiyasi akademigi, iqtisod fanlari doktori, professor.
4. Mamatov Narzullo Solidjonovich – "Toshkent irrigatsiya va qishloq xo'jaligini mexanizatsiyalash muhandislari instituti" Milliy tadqiqot universiteti professori, texnika fanlari doktori.
5. Sultonov Mansur Qilichovich – Oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vazirligi huzuridagi "Inno" innovatsion o'quv-ishlab chiqarish texnoparki bosh direktori, texnika fanlari doktori, dotsent.
6. Muxamediyeva Dildora Kabilovna - Toshkent axborot texnologiyalari universiteti professori, texnika fanlari doktori
7. Chertovitskiy Aleksandr Stepanovich – Toshkent irrigatsiya va qishloq xo'jaligini mexanizatsiyalash muhandislari instituti Milliy tadqiqot universiteti professori, iqtisod fanlari doktori.
8. Popkova Yelena Gennadyevna – Rossiya Federatsiyasi "Ilmiy aloqalar instituti" prezidenti, iqtisod fanlari doktori, professor.
9. Doktor Go Khang Wen – Malayziyaning INTI xalqaro universiteti prorektori, PhD.
10. Wang Cheng – Xitoy Xalq Respublikasidagi "Xebey mexanika va elektrotexnika texnologiyalari instituti" dotsenti, fan nomzodi.
11. Yo'ldoshev Nuritdin Qurbonovich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti professori, iqtisod fanlari doktori.
12. Akramov Tohir Abdiraxmonovich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti professori, iqtisod fanlari doktori.
13. Temirov Abdulaziz Alimjonovich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti dotsenti, iqtisod fanlari nomzodi.
14. Rajabov Nazirdjon Razzakovich – Alfraganus universiteti Xalqaro ilmiy jurnallar va reytinglar kafedrasini mudiri, iqtisod fanlari nomzodi.
15. Xotamov Ibodullo Sa'dulloyevich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti professori, iqtisod fanlari nomzodi.
16. Kadirova Istora Bobirovna – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti Karyera markazi direktori, falsafa fanlari doktori.
17. To'raqulov Otabek Xolmizrayevich – Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti Muhandislik va axborot texnologiyalari kafedrasini mudiri, texnika fanlari falsafa doktori.
18. G'iyosidinov Boburbek Baxtiyorovich – Toshkent davlat transport universiteti dotsenti vazifasini bajaruvchi, falsafa fanlari doktori.

MUNDARIJA

Yo'ldoshev N.Q.	Boshqaruv qarorlarini texnik-iqtisodiy asoslash zarurligi	4
Anarkulova G. M.	Iqtisodiy yo'nalishda mutaxassislar tayyorlash jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish metodikasi	10
Kazakov A.N., Khakberdiev M.R., Khamitov N.A., Turgunov Sh.Sh.,	Study of stress-strain state of rocks	20
Abdulloyev A.J., Qosimova H.J.	Mintaqaviy sanoatlashuv jarayonlarini xalqaro standartlarga moslashtirish imkoniyatlari	28
Tursunova M.R.	O'zbekiston Respublikasida raqamli iqtisodiyotning jadallashuvi jarayonida olib borilayotgan islohotlar <i>yyt 338</i>	41
Zoirov S.Z.	Raqamli iqtisodiyot sharoitida kichik biznes va xususiy tadbirkorlikning rivojlanish istiqbollari	50
Sodiqov M.A.	Ishlab chiqarish xarajatlarining tarkibi va ularni pasaytirish usullari	58
Raximqoriyeva N.A.	Motivating employees' work in enterprises	71
Navruz-zoda L.B.	Kichik biznesda innovatsion rivojlanish: xorijiy tajriba asosida sun'iy intellekt texnologiyalarini qo'llash imkoniyatlari	89
Baxanurov O.O.	Iqtisodiyot va siyosat o'zaro ta'sirida mintaqaviy biznes istisnolari: siyosiy-iqtisodiy tahlil	95
Qodirov S.Q.	Globalizatsiya sharoitida marketing va menejment uyg'unligi: xalqaro tajriba va o'zbekiston uchun saboqlar	104
Xotamov I.S.	Sanoat korxonalarida "yashil" texnologiyalardan foydalanishni rag'batlantirish mexanizmlari	107
Gofurov D.B.	Bank-moliya tizimida raqamli transformatsiya: imkoniyatlar va xavflar	122
Жўраев И.И.	Тижорат банклари ресурс салоҳиятини оширишда депозит сиёсатининг роли	134
Абдураимова Н.Р.	Реструктуризация в сфере обеспечения занятости в Республике Узбекистан: анализ институциональ-ных изменений и их влияние на рынок труда	147
Фарходова Ш.Ш.	Сокращение неравенства доходов и бедности в Узбекистане	163
Ахмаджонов А.К.	Халқаро аудит стандартларига мувофиқ аудиторлик текширувларини яқунлаш методологиясини такомиллаштириш	168

IQTISODIY YO'NALISHDA MUTAXASSISLAR TAYYORLASH JARAYONIDA O'YINLI TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH METODIKASI

Anarkulova Gulnaz Mirzaxmatovna

*Toshkent menejment va iqtisodiyot instituti "Ijtimoiy –
gumanitar fanlar" kafedrası professori, p.f.n.*

E-mail: g.anarkulova.timi@mail.ru

ORCID: 0009-0007-0638-1106

Annotatsiya. Mazkur maqolada ta'lim jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish muammosi yoritilgan. Iqtisodiy yo'nalishda mutaxassislar tayyorlash jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish metodikasi ochib berilgan.

Kalit so'zlar: o'yin, pedagogik o'yin, didaktik o'yinlar, o'yinli texnologiya, rolli o'yin, ishbilarmonlik o'yinlari.

Аннотация. В данной статье рассматривается проблема использования игровых технологий в образовательном процессе. Раскрыта методика использования игровых технологий в процессе подготовки специалистов экономического направления.

Ключевые слова: игра, педагогическая игра, дидактические игры, игровые технологии, ролевая игра, деловые игры.

Abstract. This article examines the problem of using gaming technologies in the educational process. The methodology for using gaming technologies in the process of training specialists in the economic field is disclosed.

Key words: game, pedagogical game, didactic games, gaming technologies, role-playing game, business games.

Kirish. Mamlakatimizda ta'limga bo'lgan munosabatlarni yangi davrga olib chiqish masalasi keng muhokamada bo'lmoqda. "Ta'lim to'g'risidagi qonun" ning qabul qilinishi, "O'zbekiston respublikasida yoshlarga oid davlat siyosatini tubdan isloh qilish va yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to'g'risida" gi prezident farmoni, Beshta muhim tashabbusning ilgari surilishi va joriy etilishi orqali yoshlarning bilim olishi va kasbiy shakllanishiga bo'lgan e'tibor

yana bir marotaba davlat ahamiyatidagi masala darajasiga ko'tarildi. Bu muhim xujjatlarda yoshlarimizga chuqur bilimlar berish bilan birga kasb-xunarga o'rgatishning yo'l-yo'riqlari ko'rsatib berildi.

Hozirgi zamonaviy bosqichda pedagogik dolzarb vazifalarga fan, texnika, ilg'or texnologiyalar yutuqlaridan foydalanish asosida shaxsni tarbiyalash, o'qitish va rivojlantirish maqsadlari, mazmuni, metodlari, vositalari va tashkiliy

shakllarini ilmiy ta'minlash kiradi. Kadrlar tayyorlash sohasidagi davlat siyosati uzluksiz ta'lim tizimi orqali har tomonlama rivojlangan shaxs – fuqaroning tashkil topishni ko'zda tutadi. Ushbu ta'lim tizimida va kadrlar tayyorlashda ta'lim xizmatlarining iste'molchisi, buyurtmachisi sifatida va xuddi shunday ishlab chiqaruvchi sifatida ishtirok etadi. O'qitish jarayonidattalabalarga shaxs sifatida qaralishi, turli pedagogik texnologiyalar hamda zamonaviy metodlarni qo'llanilishi ularni mustaqil, erkin fikrlashga, izlanishga, har bir masalaga ijodiy yondoshish, mas'uliyatni sezish, ilmiy tadqiqot ishlarini olib borish, tahlil qilish, ilmiy adabiyotlardan unumli foydalanishga, eng asosiysi, o'qishga, fanga, pedagogga o'zi tanlangan kasbiga bo'lgan qiziqishlarini kuchaytiradi. Bunday natijaga erishish amaliyotda o'quv jarayonida innovatsion va axborot texnologiyalarni qo'llashni taqozo etadi.

Mavzuga oid adabiyotlar sharhi. Ta'lim jarayonida "O'yin" texnologiyalaridan foydalanish ham talaba faolligini oshirishga va ta'lim samaradorligini ta'minlashga xizmat qiladi. Pedagogik o'yinning vazifasi – uning turli xil foydaliligidadir. Shuning uchun biz avvalom bor "o'yin" tushunchasini tahlil qilamiz.

O'yinlar hayotdagi turli xil holatlarni modellashtirishga, hayotda mavjud narsalarni idrok qilishda his-tuyg'ularning xilma-xil bo'lishiga o'rgatadi. Bu o'yinning asosiy

vazifalaridan biridir. Odam uchun o'yin o'zini shaxs sifatida namoyon qilish sohasi sifatida ham juda muhimdir.

O'yinning mohiyati, uning aniq ma'nosi bo'yicha turli xil adabiyotlarda unga nisbatan turlicha fikrlar va qarashlar mavjud. Ushbu fikr yoki qarashlarning turlicha bo'lish sabablaridan biri sifatida insonning barcha harakatlari o'yin elementlarida ko'rinishini hisobga olsak, ikkinchidan esa jamiyatning va inson hayot faoliyatining barcha pog'onalari o'yin, uning mantig'i hamda falsafasi bilan qoplanganligidadir. O'yin ta'lim olish vositasidan tashqari, hordiq chiqarish, o'yin-kulgu, san'at va boshqa ko'rinishlarda ham namoyon bo'ladi.

O'yin – bu o'z-o'zidan sodir bo'ladigan jarayon emas. U faqat ma'lum sharoitlardagina yuzaga kelishi va muvaffaqiyatli amalga oshirilishi hamda ma'lum darajada o'quv materialining muammoli bo'lishligini nazarda tutadi deb hisoblaydi C.M. Tyunnikova.

L.S. Vigodskiy o'yinni bolaning ichki ijtimoiy dunyosi va ijtimoiy buyurtmalarni o'zlashtirish vositasi sifatida ta'riflaydi.

L.P. Borzova o'zining izlanishlarida "O'yin - bu talaba uchun tabiiy o'qish usuli" hamda "Didaktik o'yin esa - bu sub'ekt uchun ma'lum bir holatdagi o'quv mashg'ullik faoliyatidir" – deya e'tirof etadi.

O'yin ilmiy adabiyotlarda borliq fenomeni (*yun.phainomenon* - yuz beruvchi noyob hodisa) sifatida ko'rilib, mehnat faoliyati va o'rganish bilan bir

qatorda turadi. O'yin nafaqat bolalar va kattalarni, balki insoniyat turmushida muayyan hodisa sifatida hamda psixologiya va pedagogikada esa maxsus o'rganilayotgan muhim muammolardan biri bo'lib hisoblanadi.

O'yin tushunchasi mohiyatini yo'nalganlik va mazmundorlik tomonidan ko'rib chiqib "Psixologiya" lug'atida u quyidagicha ta'riflanadi: "...o'yin – ilm va madaniyat predmetida, predmetli harakatlarni keltirib chiqarish, ijtimoiy usullarda belgilangan, jamoat tajribasini keltirib chiqarishga va o'zlashtirishga qaratilgan faoliyatning shartli vaziyatdagi shakli. O'yinda jamoat tajribasining o'ziga xos tarixiy kelib chiqqan shakli sifatida, predmetli va ijtimoiy borliqni (voqelik), shaxsiy intellektual, emotsional, ahloqiy rivojlanishini bilishni va o'zlashtirishni ta'minlaydigan inson hayoti va faoliyati me'yorlari aks ettiriladi" [11, 127-128 b].

Keyingi vaqtlarda pedagogik adabiyotlarda o'yinga berilgan ta'riflarni ko'plab uchratish mumkin. Masalan: J.S. Haydarov, P.I. Pidkasistyy o'yinni quyidagicha ta'riflagan. "O'yin – bu oldindan rejalashtirilgan va bajariladigan mavjud narsa hisoblanib, qatnashuvchi nimani fikrlashi va nima haqida o'ylashi, u haqiqatdan ham shu faoliyat bilan qiziqqan yoki uning ishtirokchisiga aylangan paytida hammaga ma'lum bo'lgan samarali natijaga erishishi belgilangan faoliyat turi".

G.K. Selevkoning o'yinga bergan ta'rifi ham juda qiziq: "O'yin - bu inson faoliyati turlaridan biri bo'lib, jamoa tajribalarini o'zlashtirishga, hulqni shakllantirishga yordam beradi".

Turli xil ilmiy adabiyotlar va manbalar tahlili shuni ko'rsatadiki, o'yin ta'lim-tarbiyada, mehnatda hamda inson hayoti faoliyati davomida insoniyat tomonidan asrlar davomida yaratilgan qimmatli bilimlar, amaliy ko'nikmalar, malakalar va odatlarni o'rganishga imkon yaratadi.

Yuqoridagi fikrlarga asoslanib o'yinga quyidagicha ta'rif berishimiz mumkin bo'ladi:

O'yin – tarbiyalash va hordiq chiqarish vositalaridan biri. U insoniyatning butun tarixi mobaynida diniy marosim, sport, harbiy va boshqa mashqlar, shuningdek, san'at ayniqsa uning ijro shakllari bilan qo'shilib kelgan.

Bugungi kunda turli manbalarda ta'lim jarayonida foydalanish mumkin bo'lgan o'yinlarni turlicha nomlash hollari uchraydi. Masalan, "pedagogik o'yinlar", "o'yinli pedagogik texnologiyalar", "didaktik o'yinlar", "ta'limiy o'yinlar", "tarbiyaviy o'yinlar" va hakozo.

Tadqiqot metodologiyasi.
Pedagogik o'yin - bu talabalarning o'rganilayotgan tizimni taqlidan modellashtirish jarayonida faol, ko'p jihatdan erkin, o'rganish faoliyati hisoblanadi. Shuningdek, talaba kasbiy faoliyatining o'yin modelini real sharoitga yaqinlashtirilgan vaziyatini yaratish jarayoni hamdir. Pedagogik

o'yinlar keyingi vaqtlarda talabalarda ma'lum bir bilimlar tizimini rivojlantirish, kasbiy ko'nikma va malakalarni shakllantirish usuli sifatida foydalanishga harakat qilinmoqda.

Pedagogik o'yin mashg'ulotlari o'qitishning faol, samarali metodi hisoblanib, mashg'ulot qatnashuvchilarining nafaqat kasbiy bilim va malakalarini, balki shaxsning ayrim kasbiy va ahloqiy xususiyatlari (tayyorgarlik, bajaruvchanlik, ijro etuvchanligi, ijodiy faollik, intiluvchanlik, asoslanganlik, jamoatchilik va boshqalar)ni shakllantiradi.

"O'yinli pedagogik texnologiyalar" tushunchasi pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar shaklida tashkil etishning metodlari va usullarining etarlicha keng guruhini o'z ichiga oladi. Umuman o'yinlardan farqli holda pedagogik o'yin jiddiy belgiga – o'qitishning aniq qo'yilgan maqsadi va unga mos pedagogik natijaga ega bo'lib, ular o'quv bilish faoliyatga yo'naltirilganligi bilan tavsiflanadi. Mashg'ulotlarning o'yinli shakli darslarda o'quv faoliyatiga jalb qilish (undash), rag'batlantirish vositasi sifatida ishtirok etuvchi o'yin usullari va vaziyatlari yordamida yaratiladi.

Pedagogik o'yinlar mazmunida pedagogika tarixi, milliy pedagogika, maxsus fanlarni o'qitish metodikasi kabi fanlarning o'quv materiallari o'z aksini topadi. Pedagogik o'yinli mashg'ulotlar mutaxassisni ta'lim olishga qiziqishini uyg'otish, guruhni

jipslashtirishga va bo'lg'usi kasbiy faoliyatga tayyorlashga imkon beradi.

Ta'lim berish nuqtai-nazaridan pedagogik o'yinlar kasbiy bilim, ko'nikma va malakalar bilan bir qatorda jamoa bo'lib masalalarni hal etish yo'llari to'g'risidagi bilimlarni, turli hildagi topshiriqlarni echish yo'llarini qidirish jarayonida o'zaro muloqot qilish shakllari va usullarini ham shakllantiradi. Bular bilan bir qatorda pedagogik o'yinlar ish o'rnini mustaqil rejalashtirish, ishlab chiqarish texnologik me'yorlarini muvaffaqiyatli bajarish ko'nikmalarini, o'quv ishlab chiqarish ishlarini bajarishning ilg'or usullarini o'rganishni ham shakllantiradi.

Talabalarni pedagogik o'yin vositasida o'qitish ko'p vazifali bo'lib, shaxsda turli kasbiy va shaxsiy sifatlarni shakllantirishi hamda rivojlantirishga xizmat qiladi. Garchand pedagogik o'yinlarni ishlab chiqish ko'p mehnat talab qilsada, u o'zining bir necha afzalligiga ega:

- bo'lajak mutaxassisning kelgusidagi kasbiy faoliyati bilan uzviy ravishda ishlab chiqilishi;

- namunaviy pedagogik o'yindan bir necha marta samarali foydalanish mumkinligi;

- talabaning kasbiy faoliyat sirlarini egallashi va bilimlarni pedagog yordamisiz mustaqil o'zlashtirishi;

- talabalarning mustaqil kasbiy faoliyatdagi yuzaga keladigan xatoliklarni bartaraf etish imkonining mavjudligi;

- guruh a'zolarida birgalikda fikrlash qobiliyatining rivojlanishi;

- boshqaruvning yangi shakl va qoidalari, tuzilmasi, me'yori va metodikasining sinovdan o'tkazilishi va boshqalar.

Kasbga doir pedagogik o'yinlar pedagog va muhandis-pedagoglarga o'z psixologik va pedagogik bilimlari asosida ijodiy say'i-harakat qilishlariga keng imkoniyat yaratadi.

Tahlil va natijalar. Iqtisodiy ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quv jarayonini faollashtiradi, talabalarni mustaqil ta'lim olishga rag'batlantiradi, o'rganilayotgan o'quv materialiga qiziqishni yanada orttiradi. Bu barcha o'quv predmetlar, ayniqsa, iqtisodiy yo'nalishdagi fanlar, xususan, «**Iqtisodiy savodxonlik**» maxsus kurs ishlab chiqish dolzarbdir. O'quv fanlarining amaliy yo'nalishlari talabalarga katta talablar qo'yadi. Bu talablar ta'lim standartlari bilan belgilanadi.

O'quv jarayonida o'yin texnologiyalarining o'rni va ahamiyatini aniqlash ko'p jihatdan o'qituvchi uning pedagogik o'yinlarining vazifasi, maqsad va vazifalarini tushunishga bog'liq.

«Xususiy korxonasidagi moliyaviy-xo'jalik faoliyati, kassa hisoblash amallari» ish o'yinini tashkil etish metodikasini keltirib o'taylik. Bu o'yinning mohiyati shundan iboratki, biror xususiy korxonadagi hisob-kitob ishlarni amalga oshirish yoki moliyaviy

faoliyatga taqlid asosida, undagi iqtisodiy voqealar, jarayonlar, shart-sharoitlar aynan takrorlanadi.

O'yinni o'tkazishdan oldin uning didaktik va tarbiyaviy maqsadlari aniqlanadi. O'yinning didaktik maqsadlari: talabalarning korxonalarning (mulkchilik shakli qanday bo'lishidan qat'iy nazar) hisob bo'limi, kassa va hisob amallari bo'yicha olgan bilimlarni amaliy jihatdan yanada mustahkamlash; me'riy hujjatlarni mustaqil ravishda o'rganish va ularni aniq xo'jalik vaziyatlarida qo'llash; talabalarda jamoa bo'lib qarorlar qabul qilish malakasini va turli xildagi muloqot o'quvlarini shakllantirish, ularga o'zaro muloqot qila bilish madaniyatini o'rgatish, o'qitishning faol shakllarini qo'llashda ularda yuzaga keladigan psixologik tusiqlarni bartaraf etish.

O'yinning uslubiy ta'minotiga quyidagilar kiradi: syujet, topshiriqlar tavsifi, topshiriqlarni hujjatlar asosida rasmiylashtirish, zaruriy buxgalteriya hujjatlari paketi, kalkulyatorlar, kompyuterlar, yo'l-yo'riqlar.

O'yinning asosiy g'oyasi: Talabalarining «Iqtisodiy savodxonlik» maxsus kursining «Buxgalteriya hisobi», «Bank ishi», «Marketing» mavzulari bo'yicha olgan bilimlari ahamiyatini tushunishlari uchun real vaziyat yaratish.

O'yin bir necha bosqichda o'tkaziladi.

Birinchi bosqich - tayyorlov bosqichi. Bunda o'yinni o'tkazish rejasi tuziladi, talabalar bilan birgalikda o'yin

ssenariysi ishlab chiqiladi, uning umumiy tavsifi, ko'rsatmalar mazmuni, moddiy ta'minoti haqida fikr almashiniladi va asoslar yaratiladi. Guruh talabalarini tayyorlov bosqichiga jalb etish ularning o'quv faoliyatiga bo'lgan qiziqishini yanada oshiradi. Mustaqil ish sifatida ularga kassa hisobi va hisob amallari bo'yicha zaruriy hujjatlar paketini tanlash taklif etiladi.

O'yinga kirishish o'qituvchi tomonidan amalga oshiriladi. U guruh talabalariga o'yin qoidalarini tushuntiradi, ularni bo'limlarga taqsimlaydi, qanday rol ijro etishini aytadi. Talabalarini dastlab alohida va keyin guruh holda test sinovidan o'tkazadi. Keyin bo'lim a'zolariga topshiriqlar beradi, materiallar taqdim etadi va yo'l-yo'riqlar ko'rsatadi. Misol tariqasida beriladigan topshiriqlardan bir nechtasini keltirib o'tamiz.

Birinchi topshiriq. Chek daftarchasi asosida bankdan oylik maosh va xo'jalik ehtiyoji uchun pul olish. Buxgalteriya to'lovlarini amalga oshirish. Zaruriy hujjatlarni to'ldirish.

Ikkinchi topshiriq. To'lov ro'yxati orqali xodimlarga ish haqini berish, berilmay qolgan ish haqini depozitga o'tkazish va zaruriy hujjatlarni bankka topshirish; naqd pul olishni rasmiylashtirish.

Uchinchi topshiriq. To'lov topshiriqnomasini to'ldirish va byudjetga soliq to'lash uchun uni bankka olib borish hamda mahsulot etkazib beruvchining hisob raqamiga tovarlar uchun pul o'tkazish.

«Korxona rahbari» uchun topshiriq.

– dastlabki ko'zdan kechiruvdan keyin hisob-to'lov hujjatlariga imzo chekish;

– topshiriqlarning bo'lim tomonidan o'z vaqtida bajarilgan yoki bajarilmaganini qayd etib qo'yish;

– zarur paytda o'yin topshiriqlarining bajarilishi bo'yicha boshqaruv qarorlarini qabul qilish.

«Xizmat ko'rsatuvchi» bank uchun topshiriqlar:

– to'ldirilgan hujjatlarning to'g'riligini tekshirish;

– bank balansida buxgalter o'tkazma(provod)larini tuzish;

– bank mijoziga to'lov topshiriqnomasidan ko'chirma berish.

O'yinlar musobaqa xususiyatiga ega. Bu esa o'yin ishtirokchilari tasavvurini kengaytiradi, o'quv faolliyatini faollashtiradi, ularga qo'yilgan masalaning to'g'ri echimini topishga yordam beradi.

Ikkinchi bosqich-o'yinni o'tkazish. Berilgan topshiriqlarga muvofiq holda bo'limlarda vazifali majburiyatlar taqsimlanadi. Bo'limning «bosh hisobchisi» ishtirokida ishlar amalga oshiriladi; hujjatlar aylanishi grafigi bajarilishini nazorat qilish uning majburiyatiga kiradi. O'yinda ishtirok etuvchilar (uchta eng yaxshi talaba) mustaqil ekspertlar; «korxona rahbari», hisob amallarini amalga oshiruvchilar; kassa bo'limi boshlig'i, xizmat ko'rsatuvchi bank buxgalterilari sifatida o'yinning borishni kuzatadi. Bo'lim ichida kassir, hisob schyoti

bo'yicha buxgalter, hisob-kitoblarni yurtuvchi buxgalter, shuningdek, o'yin jarayonida bo'limlar tomonidan to'plagan ballarni hisoblash uchun sanoq komissiyasiga bir nafar talaba tanlanadi.

Topshiriqlarni bajarish vaqtini o'qituvchi qayd etib boradi. Bu esa o'yinga musobaqa elementlarini kiritish imkonini beradi, ya'ni talabalar o'yin vositasida olgan iqtisodiy bilimlarini mustahkamlaydi. O'yin boshlagandan keyin unga hech kim aralashmasligi va o'zgartirishlar kiritmasligi kerak. Faqat etakchi (o'qituvchi) uyin ishtirokchilari o'yining asosiy maqsadidan chetga chiqmasligi uchun ular faoliyatini muvofiqlashtirib turishi lozim.

Keyin «tashkilot rahbari» va «xizmat ko'rsatuvchi» bank tomonidan taqdim qilingan ma'lumonlar, ya'ni ish natijasi ekspertlar tomonidan e'lon qilinadi. Bilimi kuchli talabalardan tuzilgan mustaqil ekspertlar guruhi o'yin jarayonida ekspertlar faoliyatida yo'l qo'yilgan xatolarni to'g'rilab turishi mumkin.

Yakuniy bosqichda ekspertlar o'yin natijalarini tahlil etadi va baholaydi, eng yaxshi natijaga erishgan bo'limlar va ishtirokchilarni aniqlash bo'yicha o'zaro fikr almashadi.

Didaktik o'yin-dars ssenariysi

Bosh mavzu: Iqtisodiy tushunchalarni guruhlariga ajratish.

Dars mavzusi: O'tilgan mavzularni takrorlash o'yin darsi.

O'quv maqsadi: Maxsus texnologiya, loyihalash darslarida

o'tilgan mavzular bo'yicha iqtisodiy tushunchalarni amaliy topshiriqlarni bajarish orqali mustahkamlash.

Tarbiyaviy maqsadi: Talabalarda iqtisodiy madaniyatni shakllantirish.

Rivojlantiruvchi maqsadi: iqtisodiy bilimlarni rivojlantirish.

Dars o'tish joyi: Auditoriya xonasi.

Jihozlar va vositalar: Iqtisodiy darsliklar, lug'atlar, atamalar, topshiriqlar yozilgan kartochkalar.

Dars uchun ajratilgan vaqt: 6 soat.

O'quv ko'rgazmali qurol: I.Karimovning iqtisod haqidagi g'oyalarini ifodalovchi plakatlari, tayyor o'quv materialari, krossvordlar.

Dars jarayonida tashkiliy qismlarni amalga oshirgandan so'ng 25 nafar talabalar 10 kishidan ikki guruhga bo'linadilar. 5 ta a'lochi talabalar hakamlikka saylanadi. Bitta guruh «Tijoratchi», ikkinchi guruh esa «Tadbirkor» deb nomlanadi. Guruhlarga dars maqsadi, ya'ni o'yin shartlari tushuntiriladi.

O'yin jarayoni (o'yinning asosi).

O'yinning birinchi sharti: (50 daqiqa).

Har bir komandaga 5 tadan iqtisodiy topshiriq beriladi.

a) iqtisodiy tushunchalarni guruhlariga ajratish. 25 daqiqa.

b) eng tikish 25 daqiqa.

Maqsad berilgan vaqt ichida ushbu detallarni texnologik ketma-ketlikka amal qilgan holda to'g'ri va chiroyli qilib bajarish. Ish davomida

muhandis pedagog va hakamlar nazorat qilib, ball qo'yib borishadi.

O'yinning ikkinchi sharti: 45 daqiqa

Ikkala guruhdan 2 tadan ishtirokchiga loyihalash faniga oid bluzka vitochkalarini modellash topshirig'i beriladi. Talabalar qog'ozda vitochkalarining uch xil joylashishini xatosiz belgilab berishlari kerak. Bu topshiriqqa 45 daqiqa vaqt berildi.

Hakamlar ikkinchi topshiriq natijalarini e'lon qilishdan oldin, 4 ta qizning ham bajargan ishlarini ko'rib, taqqoslab chiqishadi va xatolarini inobatga olgan holda baholaydilar.

O'yinning uchinchi sharti (35 daqiqa).

Ikkala komandadan ham 2 tadan talaba doska yoniga chiqishadi va konvertlardagi topshiriqlarni olishadi. Konvertlarda krossvord o'yinlari bo'lib, talabalar doskaga chizib krossvordlarni echishadi. Kim birinchi va to'g'ri echsa, shu guruh g'olib sanaladi. Uchinchi shart bo'yicha ham hakamlar ball qo'yishadi va to'rtinchi shartga o'tiladi.

O'yinning to'rtinchi sharti (40 daqiqa).

«Domino» o'yini to'g'ri to'rt burchakli kichik qog'ozni dominodek

o'rtasiga chiziq tortib, chap tarafida savol, o'ng tarafida umuman boshqa savolning javobi yoziladi, ana shunday dominolardan bir nechta 20-22 ta qilib tayyorlanadi. Har bir guruhga 10 tadan domino tarqatiladi, natijada ikkita guruh ham o'yinda to'liq ishtirok etadi.

O'yinning borishi: Bir talaba bitta dominoni qo'yadi, bu dominoning chap tomonidagi savolga javob kimda bo'lsa, shu talaba dominosini qo'yadi, bu dominoning ham chap tomonidagi savoliga keyingi talaba yoki o'sha javobning egasi javob beradi. Shu dominolarni to'rtburchak shaklida terib, oxirgi dominoning savoliga birinchi qo'yilgan dominoning javobi to'g'ri kelishi kerak, ya'ni «baliq» hosil bo'ladi. Kimda dominochalar tez tugasa, shu o'yindan tez chiqadi va ko'proq ballz oladi. Agarda savollarga javob noto'g'ri berilsa, unda baliq hosil bo'lmaydi, to'rtburchak ochiq qoladi. Bu o'yinning ta'limiy maqsadi - talabalar darslarda olgan bilimlarini tez va ongli ravishda amalda qo'llay bilishni o'rgatishdir. IV shart bo'yicha ham hakamlar g'oliblarni aniqlashadi va ballarni aytishadi (10 daqiqa). Xulosa (15 daqiqa) G'olib guruhni mukofotlash.

Hakamlarning xulosa jadvali

No	Berilgan topshiriqlar	Vaqt	Mak. ball	«Tijoratchi»	Olgan ball	«Tadbirkor»	Olgan bal	Jami ball
1	Iqtisodiy bilimlarni guruhlarga ajratish	15	5		4		5	
	Savollarga javob berish	25	5		5		3	
2	Iqtisodiy topshiriqlarni bajarish	45	10		8		9	
3	Krossvord echish	35	10		10		10	
4	Domino o'yinini o'ynash	40	10		10		9	
	Jami ball		40		37		35	

Bunday musobaqa darslarida mehnati orqali erishilgan bilim talaba ongida chuqur o'rnashib qoladi, bilimlarning o'zlashtirilishi tezlashadi, talabaning nazariy va amaliy muammolarni hal etishdagi faolligi ortadi, ko'nikmalari ham mustahkam bo'ladi. Talabalarni mustaqil tarzda ijod qilishga qaratilgan bo'lib, talaba o'z ishini tadqiqotlarga yaqinlashtirishga harakat qiladi, nazariy hamda amaliy muammolarni hal etishga ijodiy yondoshadi.

Xulosa. Iqtisodiy ta'lim yo'nalishida mutaxassislar tayyorlash jarayonida maxsus fan bo'yicha mashg'ulotlarda talabalar tomonidan bajarilayotgan barcha jarayon (vazifalarni hal etish, muammo qo'yish, echish, natijani tekshirish va hokazolar)ni muvofiqlashtiruvchisi va o'quvchilarga tayyor bilimlar manbasi, tashuvchisi, direktivi emas, balki

rahbar va hamkor vazifalarini bajarish, maxsus fanlarga materiallar bo'yicha quyilgan turli yo'nalishdagi muammolar tadqiqoti mobaynida alohida o'quvchilar va guruhlarga direktiv usullardan qochgan holda yordam beradi.

Ta'lim jarayonida o'yinli texnologiyalarni qo'llash talabalarda o'rab turgan borliqni bilish metodlari bilan qurollantiradi, maqsadga muvofiq kuzatish ko'nikma va malakalarni rivojlantiradi, ularning asoslash orqali asosiy qonuniyatlarni umumlashtirish va xulosa qilish qobiliyatlarini tarbiyalaydi, ularda mumkin bo'lgan tadqiqot ishiga qiziqish uyg'otadi. Talabalar maxsus fanlardan o'rganilgan holatlarning mohiyatni tezroq anglaydilar va asoslangan javoblar beradilar. Ularda maxsus fanga nisbatan bilish talablari va qiziqishlari rivojlanadi, maxsus fanlarga oid

materiallarni egallashda ularning bilish faoliyati faollashadi, kasbiy faoliyatiga zarur bilimlarni egallaydilar, farazlarni o'rtaga o'zlari tashlaganlari va o'zlari

ularni isbotlaganliklari uchun bilimlarida ishonch va qat'iylik tarbiyalanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi qonuni. 2020 y.23.09. www.lex.uz.
2. Мурзиёев Ш.М. Буюк келажакимизни мард ва олижаноб халқимиз билан бирга қураимиз. "Ўзбекистон", 2017.
3. Абдурахманова Г.Қ. Кичик бизнесда аҳолини иш билан таъминлаш. Монография. –Т.: "Иқтисодиёт", 2014. -216 б.
4. Anarkulova G.M. Ta'lim texnologiyalari. Darslik. T. Innovatika-ziyo. 2023 y. -226 b
5. Асланова М.А. Таълим жараёнида ҳаракатли ўйинлардан фойдаланиш. "Умумий ўрта таълимнинг назарий ва амалий муаммолари" конф.мат.1-2 шўъбалар Т. 2009. 205-206 б.
6. Бозорова С.Д. Таълим жараёнида дидактик ўйинлардан фойдаланишнинг афзалликлари // "Касб-хунар таълими" журнали. Т. 2009. № 1. Б. 13-14.
7. Дементьева О.М., Цегельная Н.В., Арефьева О.В., Базаева В.Д. Дидактические возможности использования деловых игр в образовательном процессе СПО//Среднее профессиональное образование.- М.:2006. № 8. С 46-48.
8. Исмоилова З.К., Содиқова Ф. Олий ўқув юртлари талабаларининг мустақил ишларини ташкил этишда ўқув-амалий ўйинлардан фойдаланишнинг назарий асослари //Меҳнат таълими ва касб таълими йўналишлари бўйича ўқитувчиларни тайёрлаш масалалари / Респ.илмий-амалий анжуман материаллари. Т, ТДПУ. 2008. - 247-250 б.
9. Йўлдошев Ж.Ғ, Усманов С.А. Педагогик технология асослари: Қўлланма.- Т.: "Ўқитувчи", 2004.104 б.
10. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии. – Ростов: Феникс, 2003. – 448 с.
11. Наумов Л.Б. Учебные игры в медицине/[Предисл. Р.Ф.Жукова].-Т.:Медицина, 1986., 230с.(17-19 стр).
12. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т.Т.1. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.
13. Толипов Ў.Қ., Усмонбоева М. Педагогик технологияларнинг татбиқий асослари /Ўқув қўлланма. – "Фан".Тошкент 2006. – 261 б.

Ingliz tili muharriri: Nosirova Nargiza Jamoliddin qizi
Musahhih: Vaxabova Marfua Mirkamalovna
Sahifalovchi va dizayner: Zoirov Sardor Ziyodin o'g'li

2025. № 3

© Materiallar ko'chirib bosilganda, **"Management and Economics Scientific Research Journal"** jurnali manba sifatida ko'rsatilishi shart. Jurnalda bosilgan material va reklamalardagi dalillarning aniqligiga mualliflar mas'ul. Tahririyat fikri har vaqt ham mualliflar fikriga mos kelmasligi mumkin. Tahririyatga yuborilgan materiallar qaytarilmaydi.

Mazkur jurnalda maqolalar chop etish uchun quyidagi havolalarga maqola, reklama, hikoya va boshqa ijodiy materiallar yuborishingiz mumkin.

Materiallar va reklamalar pulli asosda chop etiladi.

El. pochta: journals@timeedu.uz

Tel.: +998 95 651 90 00

"Management and Economics Scientific Research Journal" jurnali 19.09.2024-yildan O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Administratsiyasi huzuridagi Axborot va ommaviy kommunikatsiyalar agentligi tomonidan 404368-son reyestr raqami tartibi bo'yicha ro'yxatdan o'tkazilgan. Litsenziya raqami:

C-5669639

PNFL: 308906510

***Manzilimiz:** Toshkent shahar Yakkasaroy tumani
Shota Rustaveli ko'chasi, 114*