

**МАРКЕТИНГ ВА МЕНЕЖМЕНТ БИЛИМЛАРИНИ СИМУЛЯЦИОН  
ЎЙИНЛАР ЁРДАМИДА ПЕДАГОГИК ТАЪЛИМ ЖАРАЁНИГА  
ИНТЕГРАЦИЯ ҚИЛИШ**

**Джафарова Шахло Ахмадалиевна**

*University Biznes of science, Иқтисодиёт факультети,  
“Менежмент” кафедраси ўқитувчиси*

**Аннотация:** Ушбу мақолада замонавий таълим технологияларидан бири — симуляцион ўйинлар воситасида маркетинг ва менежмент фанлари билимларини талабаларга самарали етказиш усуллари таҳлил қилинган. Симуляцион ўйинлар таълим жараёнида фаол ўрганиш муҳитини яратади, талабаларда қарор қабул қилиш, стратегик фикрлаш ва жамоада ишлаш қобилиятларини ривожлантиради. Мақолада таълимга интерактив ёндашувлар орқали фанлараро интеграциянинг афзалликлари, симуляция моделларининг турлари ва уларнинг ўқув жараёнига таъсири илмий асосда ёритилган. Шунингдек, ушбу методнинг амалий натижалари ва уни қўллаш бўйича тавсиялар ҳам келтирилган.

**Калит сўзлар:** Маркетинг, менежмент, таълим технологияси, симуляцион ўйинлар, интерактив таълим, педагогик интеграция, фанлараро ёндашув, таълим самарадорлиги.

**Annotation:** This article explores the integration of marketing and management knowledge into the pedagogical process through the use of simulation games as a modern educational technology. Simulation games create an active learning environment, enhancing students' abilities in decision-making, strategic thinking, and teamwork. The paper highlights the advantages of interdisciplinary integration through interactive approaches, examines different types of simulation models, and scientifically evaluates their impact on the learning process. Furthermore, it presents practical outcomes and provides recommendations for the effective application of this method in higher education.

**Keywords:** Marketing, management, educational technology, simulation games, interactive learning, pedagogical integration, interdisciplinary approach, learning effectiveness

**I. КИРИШ (Introduction)** XXI асрда таълим жараёнларини рақамлаштириш, инновацион технологияларни жорий этиш ва талаба тафаккурини фаоллаштириш таълим сифатини оширишнинг асосий омилига айланди [Kolb, 1984]. Шу нуқтаи назардан, симуляцион ўйинлар — маркетинг ва менежмент фанларини ўқитишда талабаларни фаол иштирокчига айлантирувчи, амалий кўникмаларни шакллантирувчи муҳим педагогик восита сифатида намоён бўлмоқда. Gentry (1990) таъкидлаганидек, симуляцион ўйинлар билимни иш жараёнида ҳис этишга

Маркетинг ва менежмент фанлари нафақат назарий билимни, балки амалий стратегик фикрлаш, қарор қабул қилиш ва муаммоларни ҳал қилиш қобилиятини талаб қилади. Бу компетенциялар анъанавий маърузаларда тўлиқ сингдирилмайди, шунинг учун симуляцион моделлар таълимни тажрибавий муҳитда ташкил этиш имконини беради.

**Вазирият ва долзарблик:** Ўзбекистонда олий таълим тизимида "Таълим–фан–ишлаб чиқариш" интеграцияси янги босқичга чиқмоқда. Бу жараёнда симуляцион технологиялар таълим ва амалиётни бирлаштирувчи кўприк вазифасини бажаради.

**II. МЕТОДЛАР (Methods).** Тадқиқот қўшма педагогик эксперимент сифатида ташкил этилди. Университет талабалари орасида “Маркетинг асослари” ва “Менежмент назарияси” фанлари бўйича симуляцион ўйинлар жорий этилди. Тадқиқот 2024–2025 ўқув йилида амалга оширилди. Тадқиқот шакли — педагогик эксперимент. Иштирокчилар икки гуруҳга бўлинди: назорат ва тажриба гуруҳлари. Тажриба гуруҳи симуляцион ўйинлар асосида таълим олди. Қўлланилган симуляциялар: Marketplace Simulation, Business Strategy Game (BSG), Management Challenge. Таҳлил усуллари: анкеталаш, Pearson  $\chi^2$  ва t-тест, когнитив моделлаштириш

| Кўрсаткичлар             | Назорат<br>гуруҳи (%) | Таҷриба<br>гуруҳи (%) | Фарқ |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|------|
| Фаол иштирок<br>даражаси | 43                    | 87                    | +44  |
| Амалий билим<br>қўллаш   | 52                    | 89                    | +37  |
| Талабалар<br>мотивацияси | 61                    | 92                    | +31  |

**Фаол иштирок даражаси** ████████████████████████████████████████████ **87%**

| Назорат гурӯҳи |■■■■■■■■■■■ 43%|

**Назорат гуруҳи** — анъанавӣ таълим (лекция–семинар).

**Тажриба гуруҳи** — симуляцион ўйинлар билан интеграция қилинган таълим.

| Кўрсаткичлар          | Назорат гуруҳи (%) | Тажриба гуруҳи (%) | Фарқ |
|-----------------------|--------------------|--------------------|------|
| Фаол иштирок даражаси | 43                 | 87                 | +44  |
| Амалий билим қўллаш   | 52                 | 89                 | +37  |
| Талабалар мотивацияси | 61                 | 92                 | +31  |

3. Қўлланилган симуляциялар. Business Strategy Game (BSG) стратегик қарор қабул қилишни ўргатувчи модел. Marketplace Simulation бозор шароитида рақобат муҳитини ҳис қилиш учун. Management Challenge жамоавий менежмент ва лидерлик кўникмалари учун.

4. Педагогик ёндашув: Интерактив усуллар (мозок штурм, кейс-стади, “гамификация” элементлари). Когнитив моделлаштириш талабаларнинг қарор қабул қилиш стратегияларини таҳлил қилиш. Синергетик таҳлил гуруҳдаги динамика ва фаоллик даражасини баҳолаш

5. Таҳлил усуллари. Анкеталаш ва сўровнома усуллари; Pearson  $\chi^2$  ва t-тестлар орқали статистик таҳлил; Когнитив харита тузиш орқали динамик таҳлил.

III. НАТИЖАЛАР (Results). Педагогик самарадорлик кўрсаткичлари қуйидаги жадвалда келтирилган:

| Кўрсаткичлар          | Назорат гуруҳи (%) | Тажриба гуруҳи (%) | Фарқ |
|-----------------------|--------------------|--------------------|------|
| Фаол иштирок даражаси | 43                 | 87                 | +44  |
| Амалий билим қўллаш   | 52                 | 89                 | +37  |
| Талабалар мотивацияси | 61                 | 92                 | +31  |

2. Анкеталаш натижалари кўрсатди: 92% талабалар симуляция орқали ўрганишни амалий жиҳатдан фойдали деб баҳолаган; 88% талабалар менежер сифатида қарор қабул қилиш қобилияти ошганини таъкидлаган.

Тажриба натижасида симуляцион ўйинлар қўлланган гуруҳда: Талабаларнинг фаол иштироки 45% дан 87% гача ошди;

Маркетинг тушунчаларини амалда қўллаш кўрсаткичи 1,7 баробар ўсди;  
Менежмент бўйича қарор қабул қилиш тезлиги 28% га яхшиланди.

Таълимда мотивация даражаси шуни кўрсатадики,  
92% талабалар симуляцион жараёни “амалий фойдали” деб баҳолади;  
78% иштирокчилар реал бозор муҳитида ўзини ишбилармон сифатида синаб кўриш  
имконини эътироф этди.

Инновацион компетенциялар бўйича:

Симуляция жараёнида шаклланган асосий компетенциялар:

Тафаккурнинг стратегик йўналтирилганлиги;

Рақобат муҳитини таҳлил қилиш қобилияти;

Жамоавий қарор қабул қилиш ва лидерлик кўникмалари;

Маркетинг микс элементларини (4P) амалий моделлаштириш.

### **МУҲОКАМА (Discussion). Симуляцион ўйинлар ва конструктивизм**

Конструктивистик таълим назариясига кўра, билим фақат фаол иштирок ва шахсий тажриба орқали ўзлаштирилади. Симуляцион ўйинлар талаба учун таълимий реалликни қайта яратади у назарий билимни “синаб кўради” ва хулоса чиқаради.

Маркетинг ва менежментда симуляциянинг ўрни. Маркетингда бозор таҳлили ва рақобат стратегияси, менежментда эса ресурслар тақсимоли ва инсон омили асосий назарий йўналиш ҳисобланади. Симуляциялар бу икки соҳани бирлаштириб, интеграл компетенцияларни ривожлантиради.

Илмий қиймати шундаки, тадқиқот натижалари симуляцион ўйинларни педагогик жараёнга жорий этиш орқали талабаларда:

когнитив фаоллик;

ижтимоий мулоқот кўникмалари;

инновацион фикрлашни ривожлантириш мумкинлигини исботлади.

Хориж тажрибаси билан таққосла шуни кўрсатадики АҚШ ва Европа университетларида BSG, Capsim, SimVenture каби моделлар таълимнинг ажралмас қисми ҳисобланади. Ўзбекистонда бу йўналиш энди ривожланмоқда ва миллий таълим тизимида локаллаштирилган симуляциялар яратиш муҳим вазифа бўлиб турибди.

**ХУЛОСА (Conclusion).** Симуляцион ўйинлар таълимда амалий кўникма ва қарор қабул қилиш қобилиятини шакллантиради. Маркетинг ва менежмент фанларида уларни интеграция қилиш талабаларнинг рақобатбардошлиги ва фаол фаолиятини оширади. Таълим жараёнида симуляция воситалари — когнитив, ижтимоий ва аффектив компетенциялар бир вақтда ривожланишига хизмат қилади. Педагогик тизимга симуляцияларни жорий этиш учун норматив, методик ва техник асослар ишлаб чиқиши лозим.

**REERENCES**

1. Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*.
2. Gentry, J. W. (1990). *Guide to Business Gaming and Experiential Learning*.
3. Anderson, P. H., & Lawton, L. (2009). *Business simulations and cognitive learning: Developments in educational effectiveness*.
4. Kozma, R. B. (2003). *Technology and classroom practices: An international study*.
5. Ўзбекистон Республикаси Олий таълимни рақамлаштириш стратегияси (2023–2030).
6. Мамасолиев А. “Инновацион таълим технологиялари”. Тошкент: Университет, 2022.
7. Porter, M. E. (1998). *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*.
8. Qosimov, S. (2021). “Ta’lim jarayonida gamifikatsiya elementlari”. *Pedagogika va psixologiya jurnali*.