

BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH SAMARADORLIGI

“Turan” International University

Gumanitar fanlar va pedagogika fakulteti

Bashlang'ich ta'lim SBT-22-05 guruh 5-kurs talabasi

Usmonova Shalola

Annotatsiya

Mazkur maqolada boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari va samaradorligi yoritilgan. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olgan holda ta'lim jarayonini qiziqarli, faol va interaktiv tashkil etishda o'yin texnologiyalarining ahamiyati tahlil qilingan. O'yin orqali ta'lim berish o'quvchilarning bilish faolligi, mustaqil fikrlashi, muloqot ko'nikmalari, ijodkorligi, muammoli vaziyatlarni hal qilish qobiliyati va o'quv motivatsiyasini rivojlantirishga xizmat qilishi asoslangan. Shuningdek, o'yin texnologiyalaridan foydalanishda pedagogik maqsadni aniq belgilash, o'yin mazmunini o'quv dasturiga moslashtirish, yosh xususiyatlarini hisobga olish va o'yin hamda ta'lim o'rtasidagi muvozanatni saqlash zarurligi ta'kidlangan.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyasi, didaktik o'yin, ta'limiy o'yin, gamifikatsiya, raqamli o'yin, o'quv motivatsiyasi, interaktiv ta'lim, ijodkorlik, mustaqil fikrlash, pedagogik texnologiya.

Abstract

This article discusses the pedagogical possibilities and effectiveness of using game technologies in the process of primary education. The importance of game technologies in organizing the educational process in an interesting, active and interactive way, taking into account the age and psychological characteristics of primary school students, is analyzed.

It is based on the fact that education through games serves to develop students' cognitive activity, independent thinking, communication skills, creativity, ability to solve problem situations and motivation for learning. It also emphasizes the need to clearly define the pedagogical goal when using game technologies, adapt the content of the game to the curriculum, take into account age characteristics and maintain a balance between the game and education.

Keywords: primary education, game technology, didactic game, educational game, gamification, digital game, learning motivation, interactive education, creativity, independent thinking, pedagogical technology.

Аннотация

В данной статье рассматриваются педагогические возможности и эффективность использования игровых технологий в процессе начального образования. Анализируется важность игровых технологий в организации образовательного процесса интересным, активным и интерактивным способом с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся начальной школы. Она основана на том, что обучение посредством игр способствует развитию познавательной активности учащихся, самостоятельного мышления, коммуникативных навыков, креативности, способности решать проблемные ситуации и мотивации к обучению. Также подчеркивается необходимость четкого определения педагогической цели при использовании игровых технологий, адаптации содержания игры к учебной программе, учета возрастных особенностей и поддержания баланса между игрой и обучением.

Ключевые слова: начальное образование, игровые технологии, дидактическая игра, образовательная игра, геймификация, цифровая игра, мотивация к обучению, интерактивное образование, креативность, самостоятельное мышление, педагогическая технология.

KIRISH

Bugungi kunda ta'lim jarayonining asosiy vazifalaridan biri o'quvchilarga tayyor bilimlarni berish emas, balki ularni mustaqil fikrlash, izlanish, muammoni hal qilish, o'z

fikrini asoslash va amaliy faoliyatda bilimlardan foydalanishga o'rgatishdan iborat. Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim bosqichida mazkur vazifani amalga oshirishda o'quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlariga mos pedagogik texnologiyalardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin tabiiy va qiziqarli faoliyat turi hisoblanadi. Shu sababli o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish ta'limni bolaning tabiiy ehtiyojlari bilan uyg'unlashtirish imkonini beradi.

O'yin texnologiyasi o'quvchining darsdagi ishtirokini faollashtirib, bilim olish jarayonini qiziqarli va mazmunli tashkil etishga yordam beradi. Ilmiy tadqiqotlarda o'yin asosida o'qitishning boshlang'ich ta'limda motivatsiya, faollik va ayrim akademik natijalarga ijobiy ta'siri qayd etilgan. Masalan, boshlang'ich ta'limdagi o'yin asosidagi ta'lim bo'yicha tizimli tadqiqotlar matematika, tabiiy fanlar, til va ijtimoiy fanlarda o'yinlardan foydalanilganini ko'rsatadi.

Bashlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish samaradorligi juda yuqori bo'lib, u 6-10 yoshli bolalarning psixologik va fiziologik xususiyatlariga to'liq mos keladi. Bu yoshdagi bolalarda yetakchi faoliyat turi o'yindan o'qishga o'tayotgan bo'lsada, ular hali ham dunyoni o'yinlar orqali anglashga moyil bo'ladilar.

Tadqiqotning maqsadi: Tadqiqotning asosiy maqsadi boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash, uning o'quvchilarning bilish faolligi, motivatsiyasi, mustaqil fikrlashi va ta'lim natijalariga ta'sirini tahlil qilishdan iborat.

Tadqiqot vazifalari: Belgilangan maqsaddan kelib chiqib quyidagi vazifalar belgilandi:

- ❖ O'yin texnologiyasi tushunchasining mazmun-mohiyatini ochib berish;
- ❖ Boshlang'ich ta'limda o'yinning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash;
- ❖ O'yin texnologiyalarining asosiy turlarini tavsiflash;
- ❖ O'yinlardan foydalanishning o'quvchilarning motivatsiyasiga ta'sirini tahlil qilish;

- ❖ O'yin texnologiyalarining bilish faoliyatiga ta'sirini aniqlash;
- ❖ Boshlang'ich sinf darslarida qo'llash mumkin bo'lgan o'yinlarni tavsiya qilish;
- ❖ O'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish shartlarini belgilash.

Tadqiqot metodologiyasi: Tadqiqotda pedagogik, psixologik va metodik adabiyotlarni nazariy tahlil qilish, ilmiy manbalarni taqqoslash, umumlashtirish, pedagogik kuzatish va ilg'or pedagogik tajribalarni o'rganish metodlaridan foydalanildi. Shuningdek, o'yin asosida ta'lim berish bo'yicha mavjud tizimli sharhlar va meta-tahlillar natijalari tahlil qilindi.

O'yin texnologiyasi tushunchasining mazmun-mohiyati

O'yin texnologiyasi — ta'limiy maqsadlarni amalga oshirish uchun o'yin faoliyati, o'yin qoidalari, rollar, muammoli vaziyatlar, musobaqa va rag'batlantirish elementlaridan tizimli foydalanishga asoslangan pedagogik yondashuvdir.

O'yin oddiy hordiq chiqarish vositasi emas, balki ta'limiy vazifani bajarishga xizmat qiluvchi pedagogik vosita sifatida tashkil etilganda o'yin texnologiyasiga aylanadi. O'yin texnologiyasining muhim xususiyati shundan iboratki, o'quvchi bilimni tayyor shaklda qabul qilmaydi, balki o'yin jarayonida topshiriqni bajarish, muammoni hal qilish, savollarga javob berish, guruh bilan ishlash va qaror qabul qilish orqali o'zlashtiradi.

O'yin texnologiyalarining asosiy afzalliklari

✚ **Motivatsiyani oshiradi:** Zerikarli va bir xil shakldagi darslar bolani charchatadi. O'yinlar esa o'quvchida fanga nisbatan qiziqish va ichki motivatsiyani uyg'otadi.

✚ **Axborotni oson o'zlashtirish:** Murakkab matematik amallar, imlo qoidalari yoki tabiat hodisalari o'yin shaklida tushuntirilganda, xotirada uzoq vaqt saqlanib qoladi.

✚ **Charchoqni kamaytiradi:** O'yinlar dars davomidagi ruhiy va jismoniy zo'riqishni (stressni) bartaraf etadi, bolaning darsda faol ishtirok etishini ta'minlaydi.

 **Ijtimoiy ko‘nikmalarni shakllantiradi:** Jamoaviy o‘yinlar orqali bolalar o‘zaro muloqot qilishni, bir-birini tinglashni, yordam berishni va do‘stona raqobatni o‘rganadilar.

Darslarda qo‘llaniladigan o‘yin turlari

O‘quv maqsadlariga ko‘ra o‘yinlarni quyidagi guruhlarga bo‘lish mumkin:

1. **Didaktik (ta’limiy) o‘yinlar:** Bular bevosita bilim berishga qaratilgan. Masalan, “*Zanjir*” o‘yini (matematikada hisoblash uchun), “*So‘z yasash*” (ona tilida so‘z boyligini oshirish uchun).
2. **Harakatli o‘yinlar:** Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uzoq vaqt bir joyda o‘tira olmaydilar. Dars o‘rtasida o‘tkaziladigan “*Dam olish daqiqalari*” yoki harakat bilan bog‘liq o‘yinlar ularning diqqatini jamlashga yordam beradi.
3. **Rolli va syujetli o‘yinlar:** Bolalar turli qahramonlar (masalan, sotuvchi va xaridor, shifokor, hayvonlar) obraziga kirib, hayotiy vaziyatlarni modellashtiradilar va nutqini o‘stiradilar.
4. **Kognitiv (mantiqiy) o‘yinlar:** Rebuslar, krossvordlar, “*Chalg‘ituvchi savollar*” bolaning mantiqiy fikrlashi va zihnini o‘stiradi.

Samaradorlikni belgilovchi psixologik jihatlar:

 **Diqqatning barqarorlashishi:** 1-2-sinf o‘quvchilarining ixtiyoriy diqqati 10-15 daqiqa davom etadi. O‘yin texnologiyasi diqqatni yana qayta darsga jalb qilishning eng yaxshi usulidir.

 **Erkin muhit:** O‘yin davomida bola xato qilishdan qo‘rqmaydi. Bu esa undagi tortinchoqlik va qo‘rquv hissiyotlarini yo‘qotadi.

O‘yin texnologiyasidan foydalanishda o‘qituvchiga tavsiyalar

O‘yin kutilgan samarani berishi uchun quyidagi qoidalarga amal qilish zarur:

✓ **Maqsadlilik:** O‘yin shunchaki vaqt o‘tkazish uchun emas, darsning aniq bir maqsadiga (mavzuni mustahkamlash, yangi mavzuga tayyorgarlik) xizmat qilishi kerak.

✓ **Vaqt me'yori:** O'yin darsning asosiy qismini egallab ketmasligi lozim (odatda 5-10 daqiqa yetarli).

✓ **Oddiylik va tushunarlilik:** O'yin qoidalari bolalarga aniq va sodda tushuntirilishi shart.

✓ **Hammaboplik:** O'yinda faqat a'lochi o'quvchilar emas, balki sinfdagi barcha bolalar ishtirok etishi ta'minlanishi kerak.

O'yin jarayonida o'quv motivatsiyasi ta'lim samaradorligining muhim omillaridan biridir. Agar o'quvchi darsga qiziqsa, topshiriqni bajarishga intiladi, savol beradi va faol ishtirok etadi. O'yin o'quvchini faol fikrlashga undaydi. Oddiy topshiriqda o'quvchi javobni topishi kerak bo'lsa, o'yinda u javobni topish bilan birga qoidaga rioya qilishi, strategiya tanlashi, vaqtni hisobga olishi va boshqa ishtirokchilar bilan hamkorlik qilishi mumkin.

Shu sababli o'yin: **diqqat** → **idrok** → **xotira** → **tafakkur** → **muammoni hal qilish** → **refleksiya** kabi bilish jarayonlarini bir-biri bilan bog'laydi. Boshlang'ich ta'limning muhim vazifalaridan biri o'quvchini mustaqil fikrlashga o'rgatishdir.

Buning uchun o'yin topshiriqlari faqat "to'g'ri javobni topish"ga emas, balki:

- ✓ nima uchun?
- ✓ qanday qilib?
- ✓ boshqa usul bilan yechish mumkinmi?
- ✓ agar shunday bo'lsa, nima o'zgaradi?
- ✓ sen qanday fikrdasan? kabi savollarga asoslanishi kerak.

O'yin texnologiyasini darsga kiritishda quyidagi ketma-ketlikka amal qilish maqsadga muvofiq:

1-bosqich. Maqsadni aniqlash-o'qituvchi o'yindan qanday pedagogik natija kutayotganini belgilaydi;

2-bosqich. O'yinni tanlash-o'quvchilarning yoshi, bilim darajasi va dars mavzusiga mos o'yin tanlanadi;

3-bosqich. Qoidalarni tushuntirish-qoidalar qisqa, aniq va tushunarli bo'lishi kerak;

4-bosqich. O'yinni tashkil etish-o'quvchilar individual, juftlik yoki guruh shaklida faoliyat olib boradilar;

5-bosqich. Natijani baholash-o'yin yakunida o'quvchilarning natijalari tahlil qilinadi;

6-bosqich. Refleksiya-o'quvchilardan nima o'rganding?, nima qiyin bo'ldi?, nima yoqdi?, keyingi safar nimani yaxshilaysan? kabi savollar so'raladi.

O'yin texnologiyalaridan to'g'ri foydalanish quyidagi natijalarga olib kelishi mumkin:

- o'quvchilarning darsga qiziqishi ortadi;
- o'quv motivatsiyasi kuchayadi;
- bilimlarni mustahkamlash osonlashadi;
- darsdagi faollik oshadi;
- mustaqil fikrlash rivojlanadi;
- ijodkorlik shakllanadi;
- kommunikativ kompetensiyalar rivojlanadi;
- jamoada ishlash ko'nikmasi shakllanadi;
- o'zlashtirilgan bilimni amalda qo'llash imkoniyati kengayadi.

O'yin texnologiyalaridan foydalanish bilan bog'liq ayrim muammolar ham mavjud.

1. O'yinning maqsaddan ustun kelishi;
2. Vaqtning ko'p sarflanishi;
3. Haddan tashqari raqobat;
4. Raqamli tengsizlik;
5. Pedagogning metodik tayyorgarligi.

AMALIY O'YIN NAMUNASI

“Sirli sandiq” o‘yini

Fan: Ona tili

Sinf: 2-sinf

Maqsad: O‘quvchilarning so‘z boyligini rivojlantirish.

Jihozlar: kichik qutilar, rasmlar, so‘z kartochkalari.

O‘yin jarayoni:

O‘qituvchi **“sirli sandiq”** ichiga turli predmetlarning rasmlarini joylashtiradi.

O‘quvchi bitta rasmni tanlaydi va undagi predmet nomini aytadi.

Keyingi bosqichda:

- shu so‘z bilan gap tuzadi;
- so‘zdagi harflar sonini aniqlaydi;
- so‘zning birinchi va oxirgi tovushini aytadi;
- shu so‘zga yaqin ma’noli yoki qarama-qarshi ma’noli so‘z topadi.

Natija: bitta o‘yin orqali bir nechta o‘quv topshirig‘i bajariladi.

MATEMATIKA DARSU UCHUN O‘YIN NAMUNASI

“Matematik poyga”

Sinf: 3-sinf

Maqsad: Ko‘paytirish va bo‘lish amallarini mustahkamlash.

Sinf ikki yoki uch guruhga bo‘linadi.

Har bir guruhga matematik misollar beriladi.

Masalan:

$$24 : 4 = ?$$

$$7 \times 8 = ?$$

$$54 : 6 = ?$$

$$9 \times 6 = ?$$

Har bir to‘g‘ri javob uchun guruhga ball beriladi. Ammo o‘yin faqat tezlikka emas,

to'g'ri fikrlashga asoslanadi. Shu sababli o'qituvchi: "Javobni qanday topding?" savolini ham beradi. Bu usul o'quvchini faqat natijaga emas, fikrlash jarayoniga e'tibor berishga o'rgatadi.

Fan	Tavsiya etilgan o'yin turi	Erishiladigan natija
Ona tili va O'qish	"So'zlar kestirib", "Grammatik lotereya"	Lug'at boyligini oshirish, imlo qoidalarini amalda qo'llash
Matematika	"Raqamlar sayohati" (kvest), "Geometrik konstruktlar"	Mantiqiy fikrlash, tez hisoblash, fazoviy tasavvur
Tabiiy fanlar	"Ekologik rol o'yinlar", Tabiatni kuzatish o'yini	Ekologik madaniyat, tabiat qonuniyatlarini tushunish
Chet tili	"Leksik krossvordlar", "Dialogik mini-Spektakllar"	Nutqiy ko'nikmalar, yangi so'zlarni amalda eslab qolish

O'yin texnologiyalarining samaradorligini quyidagi mezonlar asosida aniqlash mumkin:

Mezoni	Ko'rsatkich
Motivatsiya	Darsga qiziqishning ortishi
Faollik	Topshiriqlarda faol qatnashish
Bilim	O'zlashtirish darajasining oshishi
Mustaqillik	Mustaqil topshiriq bajarish
Muloqot	Tengdoshlari bilan hamkorlik
Ijodkorlik	Yangi yechim taklif qilish
Muammoni hal qilish	Vaziyatdan chiqish yo'lini topish
Refleksiya	O'z faoliyatini baholash

Mazkur mezonlar asosida o'qituvchi o'yin texnologiyasining darsdagi natijasini kuzatishi va tahlil qilishi mumkin.

XULOSA

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quv jarayonini mazmunli, qiziqarli va faol tashkil etishning samarali vositalaridan biridir.

O'yin texnologiyalari orqali o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish, o'quv motivatsiyasini kuchaytirish, mustaqil fikrlash, ijodkorlik, muloqot va hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirish mumkin.

Ilmiy tadqiqotlar ham o'yin asosida ta'lim berishning turli ta'lim natijalariga ijobiy ta'sirini ko'rsatmoqda. Boshlang'ich ta'limdagi tizimli sharhlar o'yinlardan matematika, tabiiy fanlar, til va boshqa fanlarda foydalanish imkoniyatlarini ko'rsatadi. Zamonaviy tadqiqotlarda esa raqamli o'yinlar o'quvchilarning bilimlari va motivatsiyasini yaxshilashi mumkinligi aniqlangan.

Shu bilan birga, o'yin texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligi uning o'quv maqsadiga mosligi, o'quvchilarning yosh xususiyatlarini hisobga olishi, topshiriqlarning murakkablik darajasi, pedagogik rahbarlik va baholash tizimiga bog'liq.

Demak, o'yin texnologiyasi darsni shunchaki qiziqarli qilish vositasi emas, balki **o'quvchini faol ta'lim subyektiga aylantiruvchi pedagogik texnologiya** sifatida qaralishi lozim.

Boshlang'ich ta'limda o'yinlardan foydalanishda quyidagi formula samarali yondashuv sifatida tavsiya etiladi:

Aniq maqsad + mos o'yin + faol ishtirok + pedagogik rahbarlik + fikr-mulohaza + refleksiya = samarali o'yin asosidagi ta'lim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. O'zbekiston Respublikasi. "Ta'lim to'g'risida"gi Qonun. O'RQ-637-son, 2020-yil 23-sentabr.
2. O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi. Davlat ta'lim standartlari va davlat ta'lim talablarini ishlab chiqish hamda joriy etish chora-tadbirlari. 2024-yil 27-mart.

3. Vigotskiy, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (O'yinning yuqori psixologik jarayonlarni rivojlantirishdagi o'rni nazariyasi.)
4. Elkonin, D.B. (1999). *Psychology of Play*. Pedagogika. (Bolalar o'yini psixologiyasi va uning ta'limga ta'siri bo'yicha fundamentalish).
5. Shomurodova, G.Sh. (2020). *Boshlang'ich ta'limda interfaol metodlar va o'yin texnologiyalarini qo'llash uslubiyati*. Toshkent: O'qituvchi. (O'zbekiston pedagogikasida o'yin uslubiylatining amaliy masalalari.)
6. Dilova N.. *Tlim jarayonida innovatsion texnologiyalardan foydalanishning afzalliklari //Uzluksiz ta'lim*. Toshkent: 2016. B.3 -7. Dilova N. *Uzluksiz ta'lim tizimida hamkorlik asosida pedagogik muomala va muloqot usullarini shakllantirish //Uzluksiz ta'lim*. T: 2017. B.9 -12.
7. <https://worldlyjournals.com/index.php/Yangiizlanuvchi/article/view/20518/24214>