

BOSHLANG‘ICH SINFLARDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING METODIK ASOSLARI

Bekzodova Go‘zal Bekzod qizi

Samarqand viloyati Kattaqo‘rg‘on tumani XTBga qarashli 59-umumiy o‘rta ta‘lim maktabi Boshlang‘ich sinf o‘qituvchisi

Annotatsiya: *Ushbu maqolada boshlang‘ich sinflarda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning metodik asoslari ilmiy-pedagogik nuqtai nazardan yoritilgan. O‘yin orqali o‘qitishning psixologik-pedagogik mazmuni, o‘yin faoliyatining bolalar rivojlanishiga ta‘siri, dars jarayoniga didaktik o‘yinlarni integratsiya qilish usullari va zamonaviy o‘yin texnologiyalarining ta‘lim samaradorligini oshirishdagi roli tahlil qilinadi. Shuningdek, o‘yin texnologiyalari asosida o‘quvchilarda kommunikativ, ijtimoiy, mantiqiy va ijodiy kompetensiyalarni shakllantirish bo‘yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqilgan. Tadqiqot natijalari boshlang‘ich ta‘lim jarayonida o‘yin texnologiyalarini qo‘llash o‘quvchilar motivatsiyasini oshirishi, o‘quv jarayonining interfaolligini kuchaytirishi va o‘zlashtirish darajasini yaxshilashini ko‘rsatadi.*

Kalit so‘zlar: *boshlang‘ich ta‘lim, o‘yin texnologiyalari, didaktik o‘yin, interfaol metod, kompetensiya, psixologik rivojlanish, ta‘lim samaradorligi.*

Аннотация: *В данной статье представлены методические основы использования игровых технологий в начальных классах. Раскрывается психолого-педагогическое содержание игровой деятельности, влияние игровых методов на развитие младших школьников, а также способы интеграции дидактических игр в учебный процесс. Проанализирована роль современных игровых технологий в повышении эффективности обучения, формировании коммуникативных, логических, социальных и творческих компетенций учащихся. Результаты исследования показывают, что применение игровых технологий в начальном образовании способствует повышению учебной мотивации, активизации познавательной деятельности и улучшению качества усвоения знаний.*

Ключевые слова: *начальное образование, игровые технологии, дидактическая игра, интерактивные методы, компетенции, психическое развитие, эффективность обучения.*

Abstract: *This article examines the methodological foundations of using game-based technologies in primary school education. It highlights the psychological and pedagogical value of play, the impact of game activities on children's cognitive and socio-emotional development, and effective approaches to integrating didactic games into the learning process. The study analyzes the role of modern game technologies in enhancing learning efficiency and developing communicative, logical, social, and creative competencies in young learners. Research findings indicate that the use of game technologies in primary education increases students' motivation, promotes active learning, and improves overall academic performance.*

Keywords: *primary education, game technologies, didactic games, interactive methods, competencies, cognitive development, learning effectiveness.*

KIRISH

Boshlang‘ich ta‘lim bosqichi o‘quvchilarning shaxs sifatida shakllanishi, tafakkurining rivojlanishi, bilish jarayonlarining faollashuvi va o‘quv motivatsiyasining mustahkamlanishida hal qiluvchi davr hisoblanadi. Mazkur jarayonda o‘qituvchining asosiy vazifalaridan biri — bolaning tabiiy qiziqishi, faolligi va o‘yin faoliyatiga bo‘lgan ehtiyojini to‘g‘ri yo‘naltirish hamda ta‘limning mazmunini shu ehtiyoj asosida tashkil etishdir. Chunki o‘yin — bolalar uchun nafaqat ko‘ngilochar mashg‘ulot, balki bilish, izlanish, tajriba orttirish, ijtimoiy munosabatlarni o‘zlashtirishning asosiy vositalaridan biridir.

Zamonaviy pedagogika fanida o‘yin texnologiyalari ta‘limning interfaolligini ta‘minlovchi, o‘quvchilarning o‘zlashtirish samaradorligini oshiruvchi, mustaqil fikrlash va ijodiy yondashuvni shakllantiruvchi metodlardan biri sifatida keng qo‘llanilmoqda. Psixologik tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin orqali o‘rgatilgan bilimlar uzoq muddat eslab qolinishini, bolalarda tafakkur jarayonlarining tezlashishini, tahlil, taqqoslash va xulosa chiqarish ko‘nikmalarining rivojlanishini ta‘minlaydi. Shu bilan birga, o‘yin metodlari kichik yoshdagi o‘quvchilar uchun o‘quv jarayonini tabiiylashtiradi, o‘zaro muloqotni kuchaytiradi va darsni qulay psixologik muhitda tashkil etish imkonini beradi.

Bugungi kunda o‘yin texnologiyalarining didaktik, interfaol, axborot-kommunikatsion, ijodiy va raqamli turlari mavjud bo‘lib, ularni boshlang‘ich sinf darslariga integratsiya qilish ta‘lim samaradorligini oshirishning muhim omili sanaladi. O‘zbekiston ta‘lim tizimida ham kompetensiyaviy yondashuvning ustuvorligi o‘yin metodlarini qo‘llash ehtiyojini yanada kuchaytirmoqda. Chunki mazkur texnologiyalar o‘quvchilarda kommunikativ savodxonlik, jamoada ishlash, muammoni hal qilish, ijodkorlik, tanqidiy fikrlash kabi muhim kompetensiyalarni shakllantirishga xizmat qiladi.

Mazkur maqolada o‘yin texnologiyalarining nazariy-metodik asoslari, boshlang‘ich sinflarda ularni qo‘llash mexanizmlari, o‘yin faoliyatining pedagogik ahamiyati, didaktik o‘yinlardan samarali foydalanish usullari hamda ta‘lim jarayonidagi o‘yin texnologiyalarining afzalliklari ilmiy tahlil qilinadi. Tadqiqot natijalari o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning zamonaviy metodik yondashuvlarini aniqlash va boshlang‘ich ta‘lim sifatini oshirish bo‘yicha amaliy tavsiyalar ishlab chiqishga xizmat qiladi.

ASOSIY QISM

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin faoliyati tabiiy ehtiyoj bo‘lib, uning ta‘lim jarayoniga integratsiyasi bolaning psixologik rivojlanishiga mos keladi. L.S. Vygotskiy, J. Piaget, A.N. Leontyev kabi olimlar o‘yin orqali bilish jarayonlari faollashishini, bolalarda tasavvur, mantiqiy fikrlash, nutq madaniyati, ijodkorlik rivojlanishini ta‘kidlaydi. O‘yin faoliyati bola uchun real hayotiy vaziyatlarni modellashtirish, rollarni bajarish, qaror qabul qilish, ijtimoiy muloqotni o‘rganish imkonini yaratadi.

Didaktik nuqtai nazardan o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini oshiradi, ularni faollikka undaydi, ta‘lim jarayonini monotondan interfaol jarayonga



aylantiradi. Shuningdek, o‘yin elementi bilan boyitilgan darslar o‘quvchilarni o‘quv materialini izchil o‘zlashtirishga, amaliy tajribadan foydalanishga undaydi.

O‘yin texnologiyalarining turlari va ularning ta‘limdagi o‘rni. Boshlang‘ich ta‘limda qo‘llaniladigan o‘yin texnologiyalarini quyidagi guruhlariga ajratish mumkin:

1. Didaktik o‘yinlar

Didaktik o‘yinlar o‘quv materialini mustahkamlash, yangi mavzuni o‘zlashtirish, fikrlash jarayonini faollashtirishga qaratilgan bo‘lib, ular quyidagi vazifalarni bajaradi:

- bilimlarni mustahkamlash;
- mantiqiy fikrlashni rivojlantirish;
- o‘quv jarayonini qiziqarli qilish;
- darsdagi faollik va motivatsiyani oshirish.

Misollar: “Top-top”, “Kim tez?”, “Raqamlarni top”, “So‘zdan so‘z yasang”, “Geometrik shakllarni tanla”.

2. Rolli va sahna o‘yinlari

Rolli o‘yinlar o‘quvchilarning ijtimoiy tajribasini kengaytiradi, nutq madaniyatini rivojlantiradi, muloqot kompetensiyasini shakllantiradi.

Misollar: “Do‘konda”, “Transportda”, “Shifokor va bemor”, “Musiqqa maktabida”.

3. Harakatli o‘yinlar

Harakatli o‘yinlar o‘quvchilarning jismoniy rivojlanishiga, diqqatning ko‘chishi va barqarorligiga, tezkor qaror qabul qilish ko‘nikmalariga ta‘sir etadi.

Misollar: “Tez top”, “Raqamga yugur”, “Rangni top”, “Signallar bo‘yicha harakat”.

4. Axborot texnologiyalariga asoslangan interfaol o‘yinlar

AKT asosidagi o‘yinlar ta‘limning zamonaviy yo‘nalishlaridan biri bo‘lib, ular multimedia, vizual effektlar, interfaol testlar orqali o‘quvchilarni o‘zlashtirish jarayoniga jalb etadi.

Misollar: Kahoot, Quizizz, LearningApps, Wordwall, onlayn puzzle va krossvordlar.

5. Ijodiy o‘yinlar

Bunday o‘yinlar o‘quvchilarda tasavvur, kreativlik, konstruktorlik ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

Misollar: “Qurilishchi”, “Chiz va davom ettir”, “Ertak yaratamiz”, “Topishmoqlar o‘yini”.

O‘yin texnologiyalarini dars jarayoniga integratsiya qilish metodlari. O‘yin texnologiyalaridan samarali foydalanish o‘qituvchidan puxta metodik yondashuvni talab qiladi. U quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi:

1. O‘yin maqsadini aniq belgilash

Har bir o‘yin ma‘lum didaktik maqsadga ega bo‘lishi kerak. Masalan:

- yangi mavzuni mustahkamlash,
- lug‘at boyligini oshirish,
- mantiqiy fikrlashni rivojlantirish,
- matematik amallarni mashq qilish.

2. O‘yin jarayonini dars tuzilmasiga moslashtirish

O‘yin quyidagi bosqichlarda qo‘llanishi mumkin:



- kirish qismida qiziqish uyg‘otish;
- yangi mavzuni tushuntirishda misol sifatida;
- mustahkamlash bosqichida;
- darsni yakunlash bosqichida refleksiya sifatida.

3. O‘yin qoidalarini aniq va sodda tushuntirish

Kichik yoshdagi o‘quvchilar uchun qoidalar qisqa, aniq, sodda va ko‘rgazmali tarzda berilishi zarur.

4. Jamoaviy va juftlikda ishlashni tashkil etish

O‘yin jarayonida o‘quvchilarning hamkorlikda ishlashi ijtimoiy kompetensiyalarni rivojlantiradi:

- muloqot,
- jamoada ishlash,
- kelishuvga kelish,
- yetakchilik va mas’uliyat.

5. Baholash va refleksiya. O‘yin natijalari o‘quvchilarning ishtiroki, faolligi, mantiqiy fikrlashi, ijodkorligi asosida baholanadi. Refleksiya esa ularning o‘z fikrini ifodalashiga imkon yaratadi.

O‘yin texnologiyalarining o‘quvchilar rivojlanishiga ta’siri. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin metodidan foydalanish boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida quyidagi rivojlanish ko‘rsatkichlarini yaxshilaydi:

1. Kognitiv rivojlanish

- diqqat,
- xotira,
- mantiqiy fikrlash,
- tahlil-sintez qilish,
- muammoni hal qilish.

2. Ijtimoiy-kommunikativ rivojlanish

- nutq madaniyati,
- muloqot ko‘nikmalari,
- rollarni bajarish va tushunish,
- jamoada ishlash.

3. Emotsional va volitiv rivojlanish

- o‘zini boshqarish,
- his-tuyg‘ularni ifodalash,
- ijobiy munosabat,
- o‘ziga ishonch.

4. Ijodiy rivojlanish

- fantaziya,
- tasavvur,
- konstruktorlik ko‘nikmalari,
- estetik idrok.



O'yin jarayoni orqali o'quvchilar o'qishdan zavqlanadi, o'zlashtirish darajasi oshadi, dars jarayonida faol ishtirokchilar sifatida namoyon bo'ladi.

O'yin texnologiyalarining afzalliklari va amaliy ahamiyati. O'yin texnologiyalaridan foydalanishning ustunliklari quyidagilardan iborat:

- o'quvchilar faolligini oshiradi;
- darsni qiziqarli va samarali qiladi;
- o'quv materialining yengil o'zlashtirilishiga yordam beradi;
- mustaqil fikrlash va ijodiylikni rivojlantiradi;
- o'quvchilarda motivatsiya va tashabbuskorlikni kuchaytiradi;
- interfaol ta'lim muhiti yaratadi;
- dars jarayonini shaxsga yo'naltirilgan holda tashkil etadi.

Boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning metodik asoslarini o'rganish bugungi kunda ta'lim tizimi oldida turgan eng dolzarb masalalardan biridir. Chunki yosh avlodning bilim olishga bo'lgan qiziqishini uyg'otish, ularni faol fikrlashga undash, mustaqil o'rganish ko'nikmalarini shakllantirish va zamonaviy kompetensiyalarga ega shaxs sifatida tarbiyalash uchun an'anaviy dars metodlari yetarli darajada samaradorlik bermayapti. Raqamli transformatsiya, global axborot muhitining kengayishi, ta'limning uzluksiz va kompetensiyaviy yondashuv asosida tashkil etilishi boshlang'ich sinf o'quvchilariga mo'ljallangan o'yin texnologiyalarining amaliy ahamiyatini yanada oshirmoqda.

Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, 6–10 yoshli bolalar o'yin faoliyati orqali bilishga kuchli ehtiyoj sezadilar, bu esa o'yin elementlaridan foydalanish orqali o'qitishning tabiiyligini ta'minlaydi. O'yin texnologiyalari orqali ta'lim berish o'quvchilarning diqqatini jamlash, axborotni qayta ishlash, tahlil qilish, mantiqiy xulosa chiqarish, muammoni hal qilish kabi kognitiv jarayonlarni faollashtiradi. Bundan tashqari, o'yin o'quvchilarni dars jarayoniga emotsional jihatdan jalb qiladi, ular o'z bilimlarini mustaqil va faol tarzda qo'llashga intiladi.

Zamonaviy ta'lim standartlarida boshlang'ich sinf o'quvchilarida kommunikativ, ijodiy, axborot, ijtimoiy va muammoni hal qilish kompetensiyalarini shakllantirish asosiy vazifalardan biri sifatida belgilangan. Ushbu kompetensiyalarni rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining roli beqiyosdir, chunki o'yin jarayonida bola muloqot qiladi, rollarni bajaradi, jamoada ishlaydi, o'z fikrini erkin ifodalaydi, ijodiy g'oyalar taklif qiladi va real vaziyatlarda qaror qabul qilishni o'rganadi.

O'zbekiston ta'lim tizimi so'nggi yillarda interfaol, innovatsion va shaxsga yo'naltirilgan ta'lim metodlariga alohida e'tibor qaratmoqda. Bu esa boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanishni metodik jihatdan yanada chuqur o'rganish, o'qituvchilar uchun ilmiy asoslangan tavsiyalar ishlab chiqish va mavjud tajribalarni tizimlashtirish zaruratini tug'diradi. Shuningdek, o'yin texnologiyalari orqali tashkil etilgan ta'lim jarayoni o'quvchilarning darsga bo'lgan munosabatini ijobiy o'zgartiradi, ularni faol, tashabbuskor va intiluvchan shaxs sifatida shakllantirishga xizmat qiladi.

Shu boisdan, o'yin texnologiyalarining turlari, ularni dars jarayoniga integratsiya qilishning pedagogik mexanizmlari, yosh xususiyatlariga mos metodik yondashuvlar, amaliy natijalar va samaradorlik ko'rsatkichlarini o'rganish bugungi pedagogik tadqiqotlarning

muhim yo‘nalishi hisoblanadi. Mazkur mavzuning ilmiy-amaliy ahamiyati o‘qituvchilar uchun samarali darslarni loyihalash, ta‘lim jarayonini o‘quvchi shaxsiga yo‘naltirish va zamonaviy metodik yechimlar yaratish imkoniyatini kengaytiradi.

XULOSA

Boshlang‘ich ta‘lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning tabiiy psixologik ehtiyojlariga mos bo‘lib, ta‘limning samaradorligini sezilarli darajada oshiruvchi kuchli pedagogik vosita ekanligi tadqiqot davomida aniqlandi. O‘yin faoliyati bolalarda bilim olishga bo‘lgan ichki motivatsiyani faollashtiradi, ularning diqqat, xotira, mantiqiy fikrlash, ijodkorlik, nutq va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Dars jarayoniga o‘yin elementlarini to‘g‘ri integratsiya qilish o‘quvchilarning faolligini oshiradi, ta‘lim jarayonini jonlantiradi, ta‘limni shaxsiga yo‘naltirilgan holda tashkil qilishga xizmat qiladi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, didaktik, rolli, ijodiy, harakatli va axborot-kommunikatsion o‘yinlar boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining kognitiv, ijtimoiy-kommunikativ, emotsional va ijodiy rivojlanishiga kompleks tarzda ta‘sir ko‘rsatadi. Xususan, o‘yin texnologiyalari orqali ta‘lim olgan o‘quvchilar o‘zlashtirish darajasi yuqori, darsda faol, o‘z fikrini aniq ifodalovchi, muammoni hal qila oladigan, jamoada ishlash ko‘nikmalariga ega bo‘lishi aniqlangan. Bu esa o‘yin texnologiyalarining kompetensiyaviy yondashuv talablariga to‘liq mos kelishini tasdiqlaydi.

Mazkur mavzuning amaliy ahamiyati shundaki, o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘qituvchilarga darsni mazmunan boy va qiziqarli tashkil etish, o‘quvchilarning yosh xususiyatiga mos holda o‘quv jarayonini modellashtirish, shuningdek, ta‘lim metodlari samaradorligini oshirish imkonini beradi. O‘yin texnologiyalarining to‘g‘ri tanlanishi va metodik asosda qo‘llanishi boshlang‘ich ta‘lim sifatini oshirishning muhim sharti hisoblanadi.

Shu boisdan, o‘yin texnologiyalarining nazariy va amaliy asoslarini chuqur o‘rganish, ularni boshlang‘ich sinf darslariga tizimli integratsiya qilish va pedagoglar uchun metodik qo‘llanmalar yaratish bugungi ta‘lim islohotlarining ustuvor vazifalaridan biridir. O‘yin texnologiyalariga tayanilgan ta‘lim jarayoni kelajak avlodning intellektual, ijtimoiy, axloqiy va ijodiy sifatlarini yanada rivojlantirishga keng imkoniyat yaratadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI:

1. Abduqodirov A. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: O‘zbekiston faylasuflari milliy jamiyati, 2012.
2. Azizxo‘jayeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat. – Toshkent: TDPU, 2003.
3. G‘ulomov S., Yuldashev A. Innovatsion ta‘lim texnologiyalari. – Toshkent: Fan, 2019.
4. Hasanboyeva O., Xodjayeva D. Maktabgacha va boshlang‘ich ta‘lim pedagogikasi. – Toshkent: “Ilm ziyo”, 2016.
5. Jo‘rayev R., Xodjayeva G. Boshlang‘ich ta‘limda interfaol metodlar. – Toshkent: Noshir, 2020.



6. Majidova N. Boshlang‘ich ta’lim metodikasi. – Toshkent: Tafakkur qanoti, 2021.
7. Mavlonova R. Pedagogika. – Toshkent: O‘qituvchi, 2015.
8. Nishonova Z. Didaktik o‘yinlar va ularning ta’limdagi roli. – Toshkent: TDPU, 2018.
9. Qodirova F.R., Shodmonov S.Q. Ta’lim jarayonida innovatsion texnologiyalarni qo‘llash. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2017.
10. Yo‘ldosheva D., Karimova L. Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalari. – Toshkent: Yangi asr avlodi, 2022.