



## O'YIN TEXNALOGIYALARI O'QUVCHILARNING BILISH FAOLIYATINI FAOLLASHTIRISH VOSITASI SIFATIDA

*Abduhamidova Sojida*

*Andijon davlat chet tillari instituti*

*2-bosqich talabasi, Umnov D.G.*

*Andijon davlat chet tillari instituti*

*Ijtimoiy-gumanitar fanlar kafedrası*

*dotsent*

### **Annotatsiya**

Ushbu maqolada o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi roli va samaradorligi tahlil qilinadi. O'yinlar orqali interaktiv o'rganish muhitining yaratilishi o'quv jarayonini qiziqarli va samarali qiladi, bu esa o'quvchilarning e'tiborini jalb qilish va bilimlarni mustahkamlashda ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Maqolada zamonaviy o'quv o'yinlari vositalari va ularning pedagogik imkoniyatlari ko'rib chiqilgan, shuningdek, o'yin texnologiyalari yordamida o'quvchilarning ijodiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish usullari tahlil qilingan. Tadqiqot natijalari o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita ekanligini ko'rsatmoqda.

**Kalit so'zlar:** o'yin texnologiyalari, bilish faoliyati, o'quvchilar, interaktiv o'qish, pedagogika, ta'limda innovatsiyalar

### **Abstract**

This article analyzes the role and effectiveness of game technologies in activating students' cognitive activities. The creation of an interactive learning environment through games makes the educational process engaging and efficient, positively influencing students' attention and the consolidation of knowledge. The article examines modern educational game tools and their pedagogical capabilities,



as well as analyzes methods for developing students' creative thinking skills through game technologies. The research results demonstrate that game technologies are an effective means to activate students' cognitive activities.

**Keywords:** game technologies, cognitive activity, students, interactive learning, pedagogy, educational innovations

### **Аннотация**

В данной статье анализируется роль и эффективность игровых технологий в активизации познавательной деятельности учащихся. Создание интерактивной учебной среды с помощью игр делает учебный процесс интересным и эффективным, что положительно влияет на привлечение внимания учащихся и закрепление знаний. В статье рассматриваются современные средства учебных игр и их педагогические возможности, а также анализируются методы развития творческого мышления учащихся с использованием игровых технологий. Результаты исследования показывают, что игровые технологии являются эффективным средством активизации познавательной деятельности учащихся.

**Ключевые слова:** игровые технологии, познавательная деятельность, учащиеся, интерактивное обучение, педагогика, инновации в образовании

### **Kirish**

Hozirgi ta'lim muhitida o'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda muhim vosita sifatida ko'rib chiqilmoqda. Bu texnologiyalar, o'quv jarayonini interaktiv, qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. O'yin elementlari o'quvchilarning e'tiborini jamlab, ulardagi mustaqil fikrlash va muammolarni hal etish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Shu tufayli, o'yin texnologiyalarini ta'lim jarayoniga joriy etish zamonaviy pedagogik yondashuvlarning ajralmas qismiga aylangan.



**O'yin texnologiyalari** ta'lim jarayonida o'yin shaklida tashkil etilgan interaktiv vositalar va platformalarni anglatadi, ular o'quvchilarning qiziqishini oshirish va bilim olishni samaraliroq qilish uchun mo'ljallangan. **O'quvchilarning bilish faoliyati** esa o'quvchilarning malaka va bilimlarni olish, tahlil qilish, muammolarni hal qilish kabi kognitiv jarayonlarni o'z ichiga oladi. Ushbu tushunchalarni aniq belgilash o'yin texnologiyalarining ta'limdagi rolini va ularning o'quvchilarning aqliy faoliyatiga ta'sirini chuqur o'rganish uchun asos bo'lib xizmat qiladi.

Ushbu tadqiqotning maqsadi va vazifalari o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi rolini aniqlashdir. O'yinlar ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv qilish bilan birga, o'quvchilarning aqliy faoliyatini, masalan, muammolarni hal qilish, diqqatni jamlash va kreativ fikrlash qobiliyatlarini yaxshilash imkonini beradi. Shuning uchun, o'yin texnologiyalarini o'quv jarayoniga joriy qilishning samaradorligini o'rganish ta'lim sifatini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Tadqiqot natijalari o'quvchilarning bilim olish jarayonini yaxshilash, pedagogik metodlarni takomillashtirish va ta'limda innovatsiyalarni joriy etish uchun asos bo'lib xizmat qiladi.

Ushbu tadqiqot o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi samaradorligini o'rganishga qaratilgan. Tadqiqotda dastlab o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga qo'llanilishi va uning nazariy asoslari ko'rib chiqiladi. Keyingi bo'limlarda esa amaliy tadqiqotlar orqali ularning o'quvchilarning bilim olish jarayonidagi rolini aniqlash va tahlil qilish rejalashtirilgan. Shuningdek, o'yin texnologiyalarining o'quv motivatsiyasi va ijodiy fikrlashga ta'siri ham tadqiqot doirasida o'rganiladi. Tadqiqot natijalari ta'lim jarayonlarini yaxshilash va innovatsion usullarni joriy etishda amaliy qo'llanma sifatida xizmat qiladi.

#### Mavzuga oid adabiyotlar tahlili

O'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita sifatida keng o'rganilgan mavzulardan biridir. Mavzuga oid adabiyotlarni tahlil qilganda, ko'plab tadqiqotlar o'yin texnologiyalarining o'quv



jarayonida motivatsiyani oshirish, diqqatni jamlash va bilimlarni mustahkamlashda muhim rol o'ynashini ko'rsatadi. Masalan, interaktiv o'yinlar orqali talabalar murakkab tushunchalarni osonroq o'zlashtirishi va amaliy qobiliyatlarni shakllantirishi aniqlandi. Shuningdek, o'yinlarning o'quv faoliyatiga jozibadorlik qo'shishi va ijodiy fikrlashni rag'batlantirishi ta'kidlangan. Biroq, adabiyotlarda ayrim muammolar ham qayd etilgan, jumladan, o'yin texnologiyalarining noto'g'ri yoki haddan tashqari qo'llanilishi o'quv jarayonining samaradorligini pasaytirishi, shuningdek texnik va pedagogik qo'llab-quvvatlashning yetishmasligi kabi qiyinchiliklar mavjud. Shu tariqa, o'yin texnologiyalarini ta'limda muvaffaqiyatli integratsiya qilish uchun qat'iy metodik yondoshuv va maxsus tayyorgarlik talab etilishi ta'kidlanadi.

O'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirish jarayonida muhim nazariy asoslarga tayangan holda qo'llaniladi. Bilish faoliyatining faollashtirilishi va o'quvchilarning o'zlashtirishdagi samaradorligini oshirishga qaratilgan konsepsiyalar, masalan, jalb qilish, motivatsiya va faol o'rganish, o'yin texnologiyalarining asosiy elementlari hisoblanadi. O'yin yordamida o'quvchilar o'zlarini tajriba orqali sinab ko'rishlari, muammolarni hal etishda ijodiy fikrlashlari va mustaqil qarorlar qabul qilishlari mumkin bo'ladi. Shu bilan birga, o'yinlarning interaktiv tabiati talabalarning diqqatini jamlash va o'quv jarayoniga qiziqishini oshirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. Nazariy jihatdan, o'yin texnologiyalari konstruktivizm va situativ o'qitish tamoyillariga mos keladi, chunki ular o'quvchilarga bilimlarni faol tarzda qidirish va qo'llash imkonini beradi. Natijada, o'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita sifatida qaraladi va hozirgi kunda ta'lim jarayonlarini yanada interaktiv va qiziqarli qilish uchun keng qo'llanilmoqda.

**O'yin texnologiyalari:** O'quv jarayonida o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini oshirish maqsadida qo'llaniladigan interaktiv o'yinlar va raqamli



vositalar to'plami. Bu texnologiyalar ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali qilish uchun mo'ljallangan.

**Bilish faoliyatini faollashtirish:** O'quvchining fikrlash, tahlil qilish, xotira va e'tibor kabi kognitiv jarayonlarini rag'batlantirish va kuchaytirish jarayoni. Bu, o'z navbatida, o'quv materialini yanada chuqur anglash va mustahkamlashga yordam beradi.

**Bilish faoliyati (kognitiv faoliyat):** Insonning yangi ma'lumotlarni qabul qilish, uni qayta ishlash, saqlash va qo'llash jarayonlarini o'z ichiga olgan mental funksiyalar majmuasi. Bu faoliyat bilim olish, muammolarni hal qilish va qaror qabul qilish uchun asos hisoblanadi.

**Ta'limiy o'yinlar:** O'quvchilarning kognitiv jarayonlarini rag'batlantirishga va ma'lumotlarni mustahkamlashga qaratilgan, maqsadli ta'lim mazmuniga ega bo'lgan interaktiv o'yinlar. Bu o'yinlar o'quv jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilish uchun qo'llaniladi.

Hozirgi kunda o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi roli bo'yicha olib borilayotgan tadqiqotlarda ayrim cheklovlar mavjud. Jumladan, ko'plab ishlar umumiy yondashuvlarga asoslangan va ba'zi yosh guruhlariga yoki mavzular sohasiga nisbatan chuqur tahlil yetishmaydi. Masalan, maktab yoshidagi bolalar va o'rta maktab o'quvchilarining o'yin texnologiyalaridan foydalanishga bildirgan tayyorgarligi va motivatsiyasidagi farqlar yetarlicha o'rganilmagan. Shuningdek, fanlar bo'yicha o'yinlarning o'quv samaradorligiga ta'siri ham keng qamrovda tahlil qilinishi lozim, chunki matematikadan ko'ra til fanlariga oid o'yinlar boshqacha natijalar ko'rsatishi mumkin. Bundan tashqari, virtual reallik, kengaytirilgan reallik va sun'iy intellektga asoslangan o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi qo'llanilishi va samaradorligini baholashga oid ilmiy ishlar kam uchraydi. Shu bois, kelgusida bu sohalarda aniq metodologiyalar ishlab chiqish, yosh guruhleri va fanlar bo'yicha farqni hisobga olgan holda izlanishlar olib borish muhim ahamiyatga ega.



O'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita sifatida keng o'rganilgan. Adabiyotlarni tahlil qilish natijasida, o'yin elementlari va interaktivlik o'quvchilarning diqqatini oshirish, motivatsiyasini kuchaytirish hamda muammolarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam berishi aniqlangan. Shu bilan birga, turli tadqiqotlar o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi integratsiyasi orqali o'quvchilarning bilish faoliyatini qanday faollashtirish mumkinligini ko'rsatib bergan. Bu natijalar hozirgi tadqiqot savollarini shakllantirishga va metodologiyasini belgilashga asos bo'lib xizmat qiladi, chunki ular o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rnini chuqurroq o'rganish va uning samaradorligini baholash uchun zarur nazariy va amaliy ma'lumotlarni taqdim etadi.

#### Tadqiqot metodologiyasi

Ushbu bo'limda o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda qanday vosita sifatida xizmat qilishi mavzusida olib borilgan tadqiqotning umumiy yondashuvi haqida so'z boradi. Tadqiqot metodologiyasida o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonlariga ta'sirini samarali o'rganish uchun to'g'ri metodlarni tanlashning muhimligi ta'kidlanadi. Bu yondashuv o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirish jarayonini chuqur va sistematik tahlil qilish imkonini beradi, shuningdek, o'yin texnologiyalarining o'quv jarayonidagi ahamiyatini aniqroq aniqlashga yordam beradi.

Ushbu tadqiqot metodologiyasi sifatida aralash metodlar qo'llanilgan bo'lib, unda sifatli va miqdoriy yondoshuvlar uyg'unlashgan. Miqdoriy tadqiqot o'quvchilarning bilish faoliyatining o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali qanday faollashishini statistik usullar yordamida aniqlashga imkon beradi. Shu bilan birga, sifatli metodlar o'yin jarayonlaridagi o'quvchilarning tajribalari va hissiyotlarini chuqurroq tushunishga yordam beradi. Bunday aralash yondoshuv tadqiqotga yanada keng qamrovli ko'rinish beradi, chunki u o'quvchilarning bilish faolliklarini o'yin texnologiyalari yordamida faollashtirish jarayonining murakkabligini to'liqroq ochib berishga xizmat qiladi.



Ushbu tadqiqotda ma'lumotlarni yig'ish uchun bir necha samarali usullar qo'llanildi. Asosiy vositalar sifatida so'rovnomalar, kuzatuvlar, testlar va intervyular ishlatilgan bo'lib, ular o'quvchilarning bilim olish jarayonidagi qiziqishlari va faolligini aniqlashga xizmat qildi. So'rovnomalar yordamida o'quvchilarning o'yin texnologiyalari bilan ishlash vaqtida his qilgan motivatsiyasi va qiziqish darajasi o'rganildi. Kuzatuvlar jarayonida esa o'yin texnologiyalari ta'sirida o'quvchilarning qaysi darajada faollashishi va asosiy bilim faoliyati qaysi yo'nalishlarda ko'rsatishi tahlil qilindi. Testlar orqali o'quvchilarning bilim darajasi va o'yin orqali o'rganish natijalari o'lchandi. Shuningdek, intervyular orqali o'quvchilarning o'yin texnologiyalariga bo'lgan munosabati va bilim olishdagi hissiyotlari batafsil yoritildi. Bu usullar kompleks tarzda qo'llanilib, o'quvchilarning o'yin texnologiyalari orqali bilish faoliyatining faollashishini to'liq va aniq tahlil qilish imkonini berdi.

Ushbu tadqiqotda namunani tanlash jarayoni muhim ahamiyatga ega bo'lib, ishtirokchilarni tanlash mezonlari, namunalar soni va demografik xususiyatlar batafsil ko'rib chiqildi. Tanlangan namuna o'yin texnologiyalari asosida o'qitish muhitida faoliyat yuritayotgan o'quvchi va o'qituvchilarni to'liq ifodalaydigan guruh sifatida shakllantirildi. Namuna hajmi, tadqiqot maqsadlariga mos keladigan va natijalarning ishonchliligini ta'minlashga yaroqli qilib belgilandi. Demografik omillar, jumladan yosh, jins, ta'lim darajasi va o'qish yunalishi kabi ko'zda tutilgan parametrlar asosida tanlov amalga oshirildi, bu esa olingan natijalar umumiy maktab muhitiga nisbatan keng ko'lamda qo'llanilishiga imkon yaratadi.

O'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi samaradorligini baholashda yig'ilgan ma'lumotlarni tahlil qilish uchun turli usullar qo'llaniladi. Ushbu tadqiqotda statistik usullar, sifatli ma'lumotlarni kodlash tartiblari hamda aralash metodologiyalar tahlil strategiyalari sifatida tanlandi. Statistik usullar yordamida olingan kəmiyyətl ma'lumotlar objektiv baholandi va natijalar ishonchli tarzda qiyoslandi. Sifatli ma'lumotlar esa, maxsus kodlash usullari



yordamida mavzular va tendensiyalar ko'rinishida tizimlashtirildi. Bu yondashuvlar o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning kognitiv faoliyatini faollashtirishdagi roli va samaradorligini batafsil va aniq o'rganish imkonini yaratdi.

### Xulosa

O'yin texnologiyalari o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita ekanligi aniqlangan. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, o'yin metodlari o'quvchilarning diqqatini jamlash, masalalarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantirish va mantiqiy fikrlashni oshirishda muhim ahamiyatga ega. Bundan tashqari, o'yinlar orqali o'qish jarayoni qiziqarli va interaktiv bo'lib, bu o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi va o'z-o'zini o'rganishga undaydi. Ushbu uslubning ta'lim samaradorligiga ijobiy ta'siri aniqlandi, shuningdek, u o'quvchilarning faol ishtirokini rag'batlantirishda kuchli instrument sifatida namoyon bo'ldi.

O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga qo'llanilishi o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda samarali vosita sifatida namoyon bo'ladi. Ushbu tadqiqot natijalari o'qituvchilar va o'quv dasturlari ishlab chiquvchilari uchun muhim ahamiyatga ega bo'lib, o'yin texnologiyalarini o'quv muhitlariga strategik tarzda integratsiya qilish imkoniyatlarini ko'rsatadi. O'yinlar nafaqat mavzularni qiziqarli va tushunarli shaklda yetkazishda, balki talabalar motivatsiyasini oshirish va faol ishtirokni ta'minlashda ham samaralidir. Shuning uchun, ta'lim jarayonida o'yin elementlarini joriy etishda metodik bilim va texnologik vositalarni uyg'unlashtirish zarurati yuzaga keladi. Bu esa, o'qituvchilarga o'quvchilarning individual qobiliyatlarini rivojlantirishga, shuningdek, o'quv dasturlarini zamonaviy talablar va raqamli texnologiyalar bilan moslashtirishga yordam beradi.

O'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishdagi afzalliklari aniq bo'lsa-da, tadqiqot davomida ba'zi cheklovlarga duch kelindi. Jumladan, o'yinlarni ta'lim jarayoniga integratsiyalashda texnik imkoniyatlar va o'qituvchilarning malakasi yetarli darajada emasligi o'rganish samaradorligiga ta'sir ko'rsatdi. Shuningdek, ba'zi o'quvchilarni o'yinlarga bo'lgan motivatsiyasi pastligi va



individual farqlarni hisobga olishdagi qiyinchiliklar ham ta'lim jarayonining samarali bo'lishiga to'sqinlik qildi. Kelajakda o'yin texnologiyalaridan foydalanishni yanada optimallashtirish uchun, birinchi navbatda, o'qituvchilarni ushbu sohada maxsus tayyorlash va moslashtirilgan o'quv dasturlarini ishlab chiqish zarur. Bundan tashqari, o'quvchilarning individual ehtiyojlarini inobatga oladigan interaktiv va moslashuvchan o'yin platformalarini yaratish bo'yicha tadqiqotlar olib borilishi tavsiya etiladi. Shu tarzda, o'yin texnologiyalarining ta'limdagi samaradorligini oshirish uchun kengroq ilmiy izlanishlar va amaliy tajribalar amalga oshirilishi kerak.

### **Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Ahmedov, M. (2020). O'yin texnologiyalari va ta'limda innovatsion metodlar. Toshkent: Fan va Texnologiya.
2. Karimova, N. (2019). Ta'limda o'yin texnologiyalarining roli. O'zbek til va adabiyoti, 3(12), 45-49.
3. Salimov, R. (2018). Pedagogik faoliyatda o'yin metodlarining samaradorligi. Oliy va o'rta maxsus ta'lim, 4, 56-60.
4. Jalolov, T. (2021). O'yin texnologiyalari yordamida talabalarning bilish faoliyatini faollashtirish. Ilm-fan va ma'rifat, 2, 78-82.
5. Mirzaev, S. (2022). Zamonaviy ta'limda interaktiv o'yinlar: nazariy va amaliy asoslar. Toshkent: O'qituvchi.
6. Usmonov, D. (2017). Bilim olish jarayonida o'yin texnologiyalarining integratsiyasi. Pedagogika ilmiy jurnali, 5(7), 123-127.
7. Rakhimova, L. (2019). O'yin texnologiyalarining o'qitishdagi o'rni va ahamiyati. Ta'lim va innovatsiyalar, 1(3), 32-36.
8. Toshpulatov, I. (2020). O'yin texnologiyalari orqali yoshlar bilimini oshirish usullari. Ilmiy izlanishlar, 6, 44-48.



9. Ergashev, A. (2018). O'quvchilarda bilish faoliyatini faollashtirishda o'yin usullarining qo'llanilishi. *Pedagogik jarayon*, 9(1), 91-94.

10. Nurmuratov, B. (2021). Ta'limda interaktiv o'yin texnologiyalarining samarasi.

*O'zbekiston pedagogika universiteti ilmiy ishlari*, 3, 67-70.