



“BOSHLANG‘ICH SINIF DARSLARIDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING SAMARADORLIGI”

Guliston davlat pedagogika instituti

Pedagogika va psixologiya kafedrası o‘qituvchisi

Berdiqulova Mahbuba Erkinjon qizi

Tillarni o‘qitish fakulteti talabasi

Yaxshiboyeva Sadoqat Nurboy qizi

sadoqatyaxshiboyeva925@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu ilmiy maqola boshlang‘ich sinf darslarida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning ta‘lim samaradorligini tahlil qiladi. Maqolada o‘yin texnologiyalarining pedagogik mohiyati, ularni qo‘llashning didaktik tamoyillari va usullari nazariy jihatdan asoslab berilgan. Shuningdek, o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, kognitiv ko‘nikmalarini rivojlantirish va ijtimoiy-hissiy kompetensiyalarini shakllantirishdagi ijobiy ta‘siri empirik tahlil asosida ko‘rsatilgan. Mavjud muammolar muhokama qilinib, ularni hal etish bo‘yicha amaliy tavsiyalar berilgan, yakuniy xulosa va takliflar esa o‘yin texnologiyalarining kelajakdagi rivojlanishi va keng qo‘llanishiga qaratilgan.

Kalit so‘zlar: O‘yin texnologiyalari, boshlang‘ich sinf, ta‘lim samaradorligi, pedagogika, motivatsiya, didaktika, innovatsiya

Kirish

Zamonaviy ta‘lim tizimida o‘quv jarayonini yanada samarali, qiziqarli va mazmunli tashkil etish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich sinf ta‘limi bolaning shaxs sifatida shakllanishining poydevorini qo‘ygani sababli, uning ahamiyati beqiyosdir. An‘anaviy o‘qitish usullari ba‘zan bolalarning faolligini, qiziqishini va mustaqil fikrlash qobiliyatini yetarlicha rivojlantira olmaydi. Shu sababli, ta‘limdagi yangi yondashuvlar, jumladan, o‘yin texnologiyalari, o‘quv jarayoniga ijodkorlik va dinamizmni olib kirish, bolalarning o‘zlashtirishini



oshirishda muhim vosita bo'lib xizmat qiladi. O'yin bolalar hayotining ajralmas qismi bo'lib, uning yordamida ular dunyoni o'rganadi, ijtimoiy ko'nikmalarni egallaydi va intellektual salohiyatini rivojlantiradi. Bu maqola boshlang'ich sinf darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligini atroflicha o'rganish, ularning nazariy asoslarini tahlil qilish, amaliy qo'llash usullarini ko'rsatish, mavjud muammolarni aniqlash va ularni hal etish bo'yicha tavsiyalar berishga qaratilgan. Ushbu tadqiqot ta'lim muassasalariga va o'qituvchilarga o'yin texnologiyalarini o'quv jarayoniga samarali integratsiya qilish bo'yicha ilmiy-amaliy asoslarni taqdim etadi.

Asosiy qism

O'yin texnologiyalari ta'lim kontekstida keng tushuncha bo'lib, nafaqat raqamli o'yinlarni, balki o'yin elementlarini, geymifikatsiyani, rolli o'yinlarni va boshqa interaktiv o'qitish usullarini ham o'z ichiga oladi. Ular o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlash, ularning ichki motivatsiyasini uyg'otish va o'rganish jarayonini yanada yoqimli qilishga qaratilgan. Pedagogik nuqtai nazardan, o'yin texnologiyalari bolaning kognitiv, affektiv va psixomotor rivojlanishi uchun noyob imkoniyatlar yaratadi. Jon Pyajening kognitiv rivojlanish nazariyasiga ko'ra, bolalar o'yin orqali dunyoni faol o'rganadilar va yangi ma'lumotlarni o'zlashtiradilar. Lev Vigotskiyning ijtimoiy-madaniy nazariyasi esa o'yinning bolalar uchun "eng yuqori rivojlanish zonasi" ekanligini ta'kidlaydi, bu yerda ular kattalar rahbarligida yoki tengdoshlari bilan hamkorlikda yangi ko'nikmalarni egallaydilar. O'yin, shuningdek, konstruktivistik yondashuvga mos keladi, unda o'quvchi bilimlarni passiv qabul qiluvchi emas, balki faol quruvchisi hisoblanadi. O'yin texnologiyalarining pedagogik ahamiyati asosan bolalarni o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning diqqatini jamlash qobiliyatini yaxshilash, muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirish, ijodiy fikrlashni rag'batlantirish va ijtimoiy hamkorlikni kuchaytirishda namoyon bo'ladi. Ular, shuningdek, o'quv jarayonidagi stressni kamaytirib, ijobiy hissiy fon yaratadi.

Boshlang'ich sinf darslarida o'yin texnologiyalarini qo'llashning ko'plab usullari mavjud. Bularga didaktik o'yinlar, rolli o'yinlar, simulyatsiyalar,



viktorinalar, interaktiv doska o'yinlari, shuningdek, raqamli platformalar va mobil ilovalar asosidagi o'quv o'yinlari kiradi. Har bir usul o'zining xususiyatlariga ega bo'lib, muayyan o'quv maqsadlariga erishish uchun xizmat qiladi. Masalan, didaktik o'yinlar hisoblash, yozish yoki o'qish kabi asosiy ko'nikmalarni mustahkamlashga qaratilgan bo'lsa, rolli o'yinlar bolalarning ijtimoiy-hissiy rivojlanishiga va nutq ko'nikmalarini takomillashtirishga yordam beradi. Geymifikatsiya esa o'quv jarayoniga o'yin elementlarini (ballar, mukofotlar, darajalar) kiritish orqali o'quvchilarning uzoq muddatli motivatsiyasini ta'minlaydi. O'yin texnologiyalarini samarali qo'llashda bir qator didaktik tamoyillarga rioya qilish lozim. Birinchidan, o'yin bolaning yoshiga va rivojlanish bosqichiga mos kelishi kerak. Ikkinchidan, har bir o'yin aniq o'quv maqsadiga ega bo'lishi va o'quv dasturiga integratsiyalashgan bo'lishi shart. Uchinchidan, o'yin jarayonida o'qituvchi tomonidan yetarli darajada yo'naltirish va yordam ta'minlanishi kerak. To'rtinchidan, o'yin nafaqat o'yin-kulgi vositasi, balki o'rganish mexanizmi bo'lishi lozim, bunda o'yin va ta'lim o'rtasida muvozanat saqlanadi. Beshinchidan, o'yinlar bolalarga tanlash erkinligini berishi va ularni ijodkorlikka undashi kerak. Oltinchidan, qayta aloqa mexanizmlari joriy etilishi, ya'ni bolalarga ularning faoliyati natijalari bo'yicha tezkor va konstruktiv javob berilishi muhim.

So'nggi yillarda o'tkazilgan ko'plab tadqiqotlar boshlang'ich sinf darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ta'lim samaradorligiga ijobiy ta'sir ko'rsatishini tasdiqlagan. Empirik tahlillar shuni ko'rsatadiki, o'yinlar o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini, ayniqsa matematika, ona tili va tabiiy fanlar kabi murakkab fanlarda sezilarli darajada oshiradi. Misol uchun, so'zlarni o'rganish uchun mo'ljallangan raqamli o'yinlar bolalarning lug'at boyligini kengaytirib, o'qish tezligini oshirishi mumkin. Matematik o'yinlar esa abstrakt tushunchalarni konkretlashtirib, hisoblash ko'nikmalarini rivojlantiradi. O'yinlar, shuningdek, bolalarda muammolarni hal qilish, mantiqiy fikrlash va tanqidiy tahlil qilish qobiliyatlarini kuchaytiradi, chunki ko'plab o'yinlar strategik qarorlar qabul qilishni talab qiladi. Bolalar o'yinlar orqali xatolardan qo'rqmaydi va ularni o'rganish imkoniyati sifatida qabul qilishni o'rganadi. Boshqa bir muhim jihat – bu



motivatsiyaning oshishi. Bolalar o'yin jarayonida qiyinchiliklarga duch kelsa ham, ularni yengishga intiladi, bu esa o'z-o'zini tartibga solish va qat'iyatlilikni rivojlantiradi. Jamoaviy o'yinlar esa hamkorlik, muloqot va rahbarlik ko'nikmalarini shakllantiradi. Ba'zi tadqiqotlar, o'yinlarning maktabga qatnashni yaxshilash, o'quvchilar orasidagi nizolarni kamaytirish va umumiy maktab muhitini yanada ijobiy qilishga yordam berishini ko'rsatadi. Amaliy misol sifatida, o'qituvchi tarix darsida qadimiy shahar qurish simulyatsiyasini qo'llashi mumkin, bunda o'quvchilar o'z-o'zidan tarixiy faktlarni o'rganishga va ularni amalda qo'llashga majbur bo'ladilar. Yoki ona tili darsida harflarni va so'zlarni topish uchun interaktiv "xazina qidirish" o'yinini tashkil etishi mumkin. Bunday yondashuvlar mavhum bilimlarni konkret va hayajonli tajribaga aylantiradi.

O'yin texnologiyalarining ta'limdagi samaradorligi shubhasiz bo'lsa-da, ularni amaliyotga joriy etishda bir qator muammolar va cheklovlar mavjud. Birinchi va eng muhim muammo – bu o'qituvchilarning malakasi. Ko'plab o'qituvchilar o'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish bo'yicha yetarli bilim va ko'nikmalarga ega emaslar. Ular o'yinlarni shunchaki o'yin-kulgi sifatida qabul qilishlari yoki ularni o'quv jarayoniga qanday integratsiya qilishni bilmasliklari mumkin. Ikkinchi muammo – resurslar yetishmasligi. Boshlang'ich sinflarda ko'pincha interaktiv doskalar, kompyuterlar yoki planshetlar kabi zarur raqamli asbob-uskunalar yoki didaktik o'yinlar to'plami yetishmaydi. Uchinchidan, o'quv dasturiga integratsiya qilish murakkabligi. Ba'zan mavjud o'quv dasturlari o'yin texnologiyalarini qo'llash uchun yetarlicha moslashuvchan emas, bu esa o'qituvchilar uchun qo'shimcha yukni keltirib chiqaradi. To'rtinchidan, baholash muammosi. O'yin asosidagi o'rganish jarayonini an'anaviy baholash usullari bilan baholash qiyin bo'lishi mumkin. Beshinchidan, haddan tashqari ko'p yoki noto'g'ri qo'llanilganda, o'yinlar diqqatni chalg'itishi va o'quv maqsadidan uzoqlashishga olib kelishi mumkin. Bu muammolarni hal qilish uchun quyidagi yechimlar taklif etiladi:



O'qituvchilarning malakasini oshirish: O'yin texnologiyalarini ta'lim jarayoniga samarali integratsiya qilish bo'yicha muntazam treninglar, seminarlar va master-klasslar tashkil etish.

Resurslarni ta'minlash: Ta'lim muassasalarini zamonaviy raqamli asbob-uskunalar, sifatli o'quv o'yinlari va didaktik materiallar bilan ta'minlash. Ochiq manbali va bepul ta'lim o'yinlarini rivojlantirish va ulardan foydalanishni rag'batlantirish.

O'quv dasturini moslashtirish: O'quv dasturlarini o'yin texnologiyalarini qo'llashga imkon beradigan tarzda moslashtirish va o'qituvchilarga bu borada metodik tavsiyalar berish.

Alternativ baholash usullari: O'yin asosidagi o'rganish natijalarini baholash uchun loyiha asosidagi ishlar, kuzatishlar, portfolio yig'ish va o'z-o'zini baholash kabi formativ baholash usullarini joriy etish.

Muvozanatni saqlash: O'qituvchilar o'yin va jiddiy o'rganish o'rtasida to'g'ri muvozanatni topishlari, o'yinlarning maqsadi aniq belgilanishi va ular ta'lim jarayoniga mushokkil bo'lmasligi kerak.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich sinf darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish ta'lim samaradorligini sezilarli darajada oshirish potentsialiga ega bo'lgan innovatsion va pedagogik jihatdan asosli yondashuvdir. Ular o'quvchilarning motivatsiyasini kuchaytirish, kognitiv va ijtimoiy-hissiy ko'nikmalarini rivojlantirish, shuningdek, o'rganish jarayonini qiziqarli va mazmunli qilish orqali bolalar shaxsiyatining har tomonlama shakllanishiga hissa qo'shadi. O'yin texnologiyalari an'anaviy o'qitish usullarini to'ldirib, o'quvchilarni faol bilim ijodkorlariga aylantiradi, ularga muammolarni hal qilish, tanqidiy fikrlash va hamkorlik qilish imkoniyatini beradi.

Biroq, ushbu texnologiyalarning to'liq salohiyatini ro'yobga chiqarish uchun mavjud muammolar, jumladan, o'qituvchilarning malakasini oshirish, resurslar bilan ta'minlash va o'quv dasturiga moslashuvchan integratsiya qilish kabi masalalarga



e'tibor qaratish lozim. Kelajakda quyidagi tavsiyalar amaliyotga joriy etilishi maqsadga muvofiqdir:

O'qituvchilarni uzluksiz kasbiy rivojlantirish: O'yin texnologiyalari bo'yicha maxsus kurslar va treninglarni ta'lim tizimiga kiritish, ularni metodik qo'llanmalar bilan ta'minlash.

Ta'lim resurslarini yaratish va ommalashtirish: Yuqori sifatli, yoshga mos va o'quv dasturiga integratsiyalashgan didaktik o'yinlar hamda raqamli o'quv materiallari ishlab chiqarishni rag'batlantirish.

Tadqiqot va innovatsiyani qo'llab-quvvatlash: O'yin texnologiyalarining boshlang'ich sinf o'quvchilarining turli fanlar bo'yicha o'zlashtirishiga, ijtimoiy-hissiy rivojlanishiga ta'siri bo'yicha ilmiy tadqiqotlarni kengaytirish.

Ta'lim siyosatini takomillashtirish: O'yin texnologiyalarini o'quv dasturlariga yanada samarali integratsiya qilishga imkon beruvchi siyosat va me'yoriy hujjatlarni ishlab chiqish.

Ushbu chora-tadbirlar o'yin texnologiyalarini boshlang'ich sinf ta'limiga chuqurroq singdirishga yordam beradi va kelajak avlodlarga zamonaviy bilim va ko'nikmalarni egallashlari uchun yanada qulay va samarali muhit yaratadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

- [1] Gee, J. P. Video o'yinlar bizga o'rganish va savodxonlik haqida nimani o'rgatadi. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- [2] Broadhead, P. O'yin va O'rganish dastlabki yillarda: Tadqiqotdan amaliyotga. London: SAGE Publications, 2004.
- [3] Kebritchi, M.,&Hirumi, A. "Ta'lim kompyuter o'yinlarining samaradorligini o'rganish: Meta-tahlil." Ta'lim Kompyuterlari Tadqiqotlari Jurnal, vol. 42, no. 3, 2010, pp. 295-310.
- [4] O'Connell, M.,&O'Regan, M. "O'yinga asoslangan ta'limning bolalarda erta savodxonlik va hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirishdagi samaradorligi: Tizimli ko'rib chiqish." Maktabgacha ta'lim jurnali, vol. 46, no. 4, 2018, pp. 441-456.



[5] Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. "Raqamli o'yinlar, dizayn va o'rganish: Tizimli sharh va meta-tahlil." Ta'lim tadqiqotlari sharhi, vol. 86, no. 1, 2016, pp. 1-76.