

O'QUVCHILARNING KOGNITIV FAOLLIGINI OSHIRISHDA O'YIN TEKNOLOGIYALARINING AHAMIYATI

Adasheva Muslima Odiljon qizi

Annotatsiya

Mazkur tezisdagi o'quvchilarning kognitiv (bilish) faolligini rivojlantirishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyati tahlil qilingan. O'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida o'quvchilarning diqqatini jamlash, mustaqil fikrlash, tahliliy yondashuvni shakllantirish hamda bilimlarni faol o'zlashtirishga yordam beradi. Ular o'quvchini dars jarayonining faol ishtirokchisiga aylantiradi, ta'limga qiziqishni oshiradi va ijobiy motivatsiyani shakllantiradi. O'yin faoliyati orqali o'quvchilar nafaqat bilim oladi, balki muloqot, hamkorlik va muammoli vaziyatlarni hal etish ko'nikmalarini ham egallaydilar. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining o'quvchilarda kognitiv faollikni oshirishdagi samarali jihatlari yoritilgan va amaliy tavsiyalar keltirilgan.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, kognitiv faollik, bilish jarayoni, pedagogik texnologiya, o'quv faoliyati, interfaol metodlar, motivatsiya, ijodkorlik, hamkorlik, ta'lim samaradorligi.

Abstract

This thesis analyzes the pedagogical significance of using game technologies in developing students' cognitive (cognitive) activity. Game technologies help students to concentrate, think independently, form an analytical approach, and actively assimilate knowledge in the educational process. They make the student an active participant in the lesson process, increase interest in learning, and form positive motivation. Through game activities, students not only gain knowledge, but also acquire communication, cooperation, and problem-solving skills. The study highlights the effective aspects of game technologies in increasing students' cognitive activity and provides practical recommendations.

Keywords: game technologies, cognitive activity, cognitive process, pedagogical technology, educational activity, interactive methods, motivation, creativity, cooperation, educational effectiveness.

Kirish

Ta'lim jarayonining asosiy maqsadi — o'quvchining faolligini oshirish, bilimlarni ongli ravishda o'zlashtirishga undash va ularni mustaqil fikrlashga yo'naltirishdir. Hozirgi kunda pedagogika fanining eng muhim yo'nalishlaridan biri bu — o'quvchilarning **kognitiv faolligini** rivojlantirish masalasidir. Kognitiv faollik

deganda insonning bilishga, izlanishga, o'rganishga bo'lgan ichki ehtiyoji va motivatsiyasi tushuniladi.

Shu nuqtai nazardan, o'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida eng samarali vositalardan biri hisoblanadi. O'yin o'quvchilarni qiziqtiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi, darsni jonlantiradi va bilimlarni tabiiy, ijobiy muhitda egallash imkonini beradi. Ayniqsa, boshlang'ich va o'rta ta'lim bosqichlarida o'yinli faoliyat o'quvchilarning bilish jarayonlarini faollashtirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Asosiy qism

Kognitiv faollik tushunchasi va uning ahamiyati

Kognitiv faollik — bu o'quvchining o'z fikrini mustaqil ifoda etish, yangi ma'lumotlarni anglash, tahlil qilish va ularni amaliyotda qo'llash qobiliyatidir. U o'quv jarayonining markazida turadi, chunki aynan shu faollik bilimlarning sifatli o'zlashtirilishini ta'minlaydi.

Kognitiv faollik o'quvchida quyidagi xususiyatlar orqali namoyon bo'ladi:

- bilim olishga qiziqish;
- mustaqil izlanish;
- tahliliy va tanqidiy fikrlash;
- yangi g'oyalarga ochiqlik;
- ijodkorlik va tashabbuskorlik.

O'yin texnologiyalarining mohiyati

O'yin texnologiyalari — bu o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlaydigan pedagogik usullar tizimidir. O'yin jarayonida o'quvchilar o'zaro raqobat, hamkorlik va muloqot asosida bilimlarni mustahkamlashadi.

O'yin texnologiyalari ikki asosiy guruhga bo'linadi:

- **didaktik o'yinlar** — ta'limiy maqsadlarga qaratilgan, mavzuni o'zlashtirishga yordam beruvchi o'yinlar;
- **rol o'yinlari** — ijtimoiy hayotdagi vaziyatlarni modellashtirish orqali o'quvchilarda kommunikativ va muammoli fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiruvchi o'yinlar.

O'yin texnologiyalarining kognitiv faollikka ta'siri

O'yin faoliyati o'quvchilarni o'z fikrini erkin bildirishga, mantiqiy tahlil qilishga, yangi yechimlar topishga o'rgatadi. Masalan:

- **“Aqliy hujum”** o'yini — o'quvchilarning ijodiy fikrlashini va tezkor qaror qabul qilish ko'nikmasini oshiradi;
- **“Kim tezroq?”, “Zanjirli savol-javob”** kabi o'yinlar — bilimlarni takrorlash va mustahkamlash uchun samaralidir;

- **Rol o'yinlari** — o'quvchilarning ijtimoiy tajribasini kengaytiradi, muloqot madaniyatini shakllantiradi.

O'yin jarayonida o'quvchi darsning passiv tinglovchisi emas, balki faol ishtirokchisiga aylanadi. Bu esa uning diqqat, xotira, tafakkur va tasavvur kabi kognitiv jarayonlarini faollashtiradi.

O'yin texnologiyalarining pedagogik afzalliklari

O'yin texnologiyalarining asosiy afzalliklari quyidagilardan iborat:

- o'quvchilarda ijobiy emotsional holatni shakllantiradi;
- o'rganish jarayonini qiziqarli va mazmunli qiladi;
- bilimlarni mustahkamlashni tabiiy holatga aylantiradi;
- jamoada ishlash va muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi;
- o'quvchilarning shaxsiy faolligini oshiradi.

O'qituvchining roli

O'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish uchun o'qituvchi o'zining **pedagogik mahorati, ijodkorligi va tashkiliy qobiliyatini** doimo rivojlantirib borishi zarur. O'qituvchi o'yin jarayonini to'g'ri tashkil etsa, o'quvchilarning kognitiv faolligi tabiiy ravishda oshadi. Shu bois o'yin metodlarini tanlashda yosh xususiyatlari, mavzu mazmuni va o'quvchilarning tayyorgarlik darajasi hisobga olinishi kerak.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, o'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida o'quvchilarning kognitiv faolligini oshirishning eng samarali vositalaridan biridir. O'yin faoliyati orqali o'quvchilar bilimlarni quvonch bilan, faol ishtirok asosida o'zlashtiradilar. O'yin texnologiyalari darsni nafaqat samarali, balki tarbiyaviy jihatdan ham mazmunli qiladi.

O'yinli metodlar o'quvchilarda ijodiy fikrlashni, mustaqil qaror qabul qilishni, hamkorlikda ishlashni va o'z fikrini asosli ifoda etishni o'rgatadi. Shu sababli har bir o'qituvchi o'yin texnologiyalarini o'z amaliyotida to'g'ri tanlay bilishi va ulardan ijodkorlik bilan foydalanishi zarur.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Hasanboyeva O. va boshq. *Pedagogik texnologiyalar va interfaol metodlar*. — Toshkent: O'qituvchi, 2021.
2. G'ofurova D. *O'yinli ta'lim texnologiyalari*. — Samarqand, 2022.
3. O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. — Toshkent, 2020.
4. Qosimova M. *Zamonaviy darsda o'quv faoliyatini faollashtirish usullari*. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2023.
5. Rahimova Z. *Kognitiv psixologiya asoslari*. — Toshkent: Universitet nashriyoti, 2022.