

RAQAMLI TA’LIM MUHITIDA DIDAKTIK O‘YINLAR VOSITASIDA BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARINING KOGNITIV FAOLLIGINI RIVOJLANTIRISH

Andijon davlat pedagogika instituti
Pedagogika yo‘nalishi 2-Bosqich magistranti
Raximjonova Mohizar Ilhomjon qizi
mohizaribrohimova7@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19453698>

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining kognitiv faolligini rivojlantirishda raqamli ta’lim muhitida qo‘llaniladigan didaktik o‘yinlarning pedagogik ahamiyati yoritilgan. Shuningdek, o‘quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishda interaktiv metodlar va raqamli texnologiyalardan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilingan. Didaktik o‘yinlar o‘quvchilarning qiziqishini oshirish, mustaqil fikrlashini rivojlantirish hamda ta’lim samaradorligini oshirishda muhim vosita ekanligi asoslab berilgan.

Kalit so‘zlar: raqamli ta’lim, didaktik o‘yinlar, kognitiv faollik, boshlang‘ich ta’lim, interaktiv metodlar, ta’lim texnologiyalari.

Аннотация: В статье рассматривается педагогическое значение дидактических игр, используемых в цифровой образовательной среде для развития познавательной активности учащихся начальных классов. Также проанализированы возможности использования интерактивных методов и цифровых технологий для активизации познавательной деятельности учащихся. Обосновано, что дидактические игры являются важным инструментом повышения интереса учащихся, развития их самостоятельного мышления и повышения эффективности обучения.

Ключевые слова: цифровое обучение, дидактические игры, познавательная активность, начальное образование, интерактивные методы, образовательные технологии.

Abstract: This article highlights the pedagogical significance of didactic games used in a digital learning environment in developing the cognitive activity of primary school students. There has also been an analysis of the possibilities of using interactive techniques and digital technologies in activating students' cognitive activities. Didactic games are based on the fact that they are an important tool to increase the interest of students, develop independent thinking, and improve educational efficiency.

Keywords: digital learning, didactic games, cognitive activity, primary education, interactive methods, educational technologies.

Kirish

Hozirgi kunda jamiyatning barcha sohalarida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining jadal rivojlanishi ta’lim tizimiga ham sezilarli ta’sir ko‘rsatmoqda. Zamonaviy ta’lim tizimida raqamli texnologiyalardan samarali foydalanish o‘quv jarayonining sifati va samaradorligini oshirishning muhim omillaridan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich ta’lim bosqichida o‘quvchilarning bilish faoliyatini rivojlantirish, ularning mustaqil fikrlashini shakllantirish hamda ta’lim jarayoniga bo‘lgan qiziqishini oshirish muhim pedagogik vazifalardan biridir.[1] Shu nuqtai nazardan, raqamli ta’lim muhiti imkoniyatlaridan foydalanish ta’lim jarayonini yanada interaktiv, samarali va qiziqarli tashkil etishga xizmat qiladi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin faoliyati tabiiy ehtiyoj hisoblanadi. Psixologik va pedagogik tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, aynan o‘yin jarayonida bolalar faolroq fikrlaydi,

muammoli vaziyatlarni hal qilishga intiladi va yangi bilimlarni osonroq o’zlashtiradi. Shu sababli ta’lim jarayonida didaktik o’yinlardan foydalanish o’quvchilarning kognitiv faolligini rivojlantirishda samarali metodlardan biri sifatida qaraladi. Didaktik o’yinlar o’quvchilarni faollikka undaydi, ularning diqqatini jamlaydi, tafakkurini rivojlantiradi hamda o’quv materiallarini chuqurroq o’zlashtirishga yordam beradi.

Bugungi kunda ta’lim tizimida raqamli texnologiyalarning joriy etilishi didaktik o’yinlarning yangi shakllarini yaratish imkonini bermoqda. Interaktiv dasturlar, elektron ta’lim platformalari, multimedia vositalari hamda turli raqamli o’yin elementlari o’quv jarayonining samaradorligini oshirishga xizmat qilmoqda. Raqamli ta’lim muhitida tashkil etilgan didaktik o’yinlar o’quvchilarning bilishga bo’lgan qiziqishini oshirish, ularni faol fikrlashga undash hamda ta’lim jarayonida faol ishtirok etishini ta’minlashda muhim ahamiyat kasb etadi.

Shu bois boshlang’ich sinf o’quvchilarining kognitiv faolligini rivojlantirishda raqamli ta’lim muhitida qo’llaniladigan didaktik o’yinlarning pedagogik imkoniyatlarini o’rganish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. Mazkur maqolaning maqsadi raqamli ta’lim muhitida didaktik o’yinlardan foydalanish orqali boshlang’ich sinf o’quvchilarining kognitiv faolligini rivojlantirishning nazariy va amaliy jihatlarini tahlil qilishdan iborat.

Raqamli ta’lim muhitida didaktik o’yinlardan foydalanish imkoniyatlari

Bugungi kunda ta’lim tizimida raqamli texnologiyalarning keng joriy etilishi o’quv jarayonini samarali tashkil etish uchun yangi imkoniyatlarni yaratmoqda. Raqamli ta’lim muhiti o’quv jarayonida axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, elektron ta’lim resurslari, multimedia vositalari hamda interaktiv platformalardan foydalanishga asoslangan zamonaviy ta’lim shakli hisoblanadi. Mazkur muhit ta’lim jarayonini yanada interaktiv, qiziqarli va samarali tashkil etishga xizmat qiladi.[2]

Boshlang’ich ta’limda raqamli texnologiyalardan foydalanish o’quvchilarning darsga bo’lgan qiziqishini oshirish bilan birga, ularning kognitiv faolligini rivojlantirishga ham yordam beradi. Ayniqsa, raqamli ta’lim muhitida tashkil etiladigan didaktik o’yinlar o’quvchilarning bilish jarayonlarini faollashtirishda muhim vosita hisoblanadi. Bunday o’yinlar o’quvchilarning e’tiborini jalb etadi, ularni faol fikrlashga undaydi hamda o’quv materiallarini samarali o’zlashtirishga yordam beradi. Raqamli didaktik o’yinlar turli interaktiv topshiriqlar, elektron testlar, animatsiyali ta’limiy o’yinlar hamda multimedia materiallar asosida tashkil etilishi mumkin. Bunday o’yinlar orqali o’quvchilar o’rganilayotgan mavzuni qiziqarli va oson shaklda o’zlashtiradilar. Shu bilan birga, o’yin jarayonida o’quvchilar mustaqil fikrlashga, muammoli vaziyatlarni tahlil qilishga va ularning yechimini topishga harakat qiladilar.[3]

Raqamli ta’lim muhitida qo’llaniladigan didaktik o’yinlarning yana bir muhim afzalligi shundaki, ular o’quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olgan holda ta’lim jarayonini tashkil etish imkonini beradi. O’yinli topshiriqlar o’quvchilarning bilim darajasi, qiziqishi hamda bilish faoliyatiga mos ravishda tashkil etilishi mumkin. Bu esa o’quvchilarning ta’lim jarayonida faol ishtirok etishini ta’minlaydi.

Didaktik o’yinlar vositasida kognitiv faollikni rivojlantirish metodikasi. Boshlang’ich ta’lim jarayonida o’quvchilarning kognitiv faolligini rivojlantirish samarali pedagogik metod va vositalardan foydalanishni talab etadi. Shunday vositalardan biri didaktik o’yinlar hisoblanadi. Didaktik o’yinlar o’quvchilarning bilim olish jarayonini qiziqarli tashkil etish, ularning faolligini oshirish hamda o’quv materiallarini samarali o’zlashtirishga xizmat qiladi. Ayniqsa, raqamli ta’lim muhitida qo’llaniladigan didaktik o’yinlar o’quvchilarning bilish faoliyatini yanada faollashtiradi. Didaktik o’yinlarni tashkil etishda bir qator pedagogik talablarni hisobga olish muhim ahamiyatga ega. Avvalo, o’yin mazmuni o’rganilayotgan mavzuga mos bo’lishi, o’quvchilarning yosh xususiyatlari va bilim darajasiga muvofiq tanlanishi zarur. Shuningdek, o’yin jarayonida

o’quvchilarning faol ishtirokini ta’minlash, ularni mustaqil fikrlashga undash ham muhimdir. O’yin topshiriqlari o’quvchilarda qiziqish uyg’otishi, ularni izlanishga va yangi bilimlarni egallashga rag’batlantirishi lozim.[2,5]

Raqamli ta’lim muhitida didaktik o’yinlar turli interaktiv usullar yordamida tashkil etilishi mumkin. Masalan, elektron testlar, interaktiv topshiriqlar, multimedia materiallar hamda ta’limiy o’yin dasturlari orqali o’quvchilarning bilimni mustahkamlash mumkin. Bunday o’yinlar orqali o’quvchilar mavzuni yanada chuqurroq o’zlashtiradilar, o’rganilgan bilimlarni amaliy faoliyatda qo’llash ko’nikmasiga ega bo’ladilar. Didaktik o’yinlardan foydalanish jarayonida o’qituvchi muhim tashkilotchilik vazifasini bajaradi. U o’yin jarayonini to’g’ri yo’naltirishi, o’quvchilarga kerakli ko’rsatmalar berishi hamda o’yin natijalarini tahlil qilishi zarur. Bu jarayon o’quvchilarning tafakkurini rivojlantirish, ularning mustaqil fikrlashini shakllantirish hamda kognitiv faolligini oshirishga xizmat qiladi.

Xulosa

Zamonaviy ta’lim tizimida raqamli texnologiyalardan samarali foydalanish o’quv jarayonining sifatini oshirishda muhim ahamiyat kasb etadi. Ayniqsa, boshlang’ich ta’lim bosqichida o’quvchilarning kognitiv faolligini rivojlantirish ta’lim samaradorligini ta’minlovchi asosiy omillardan biri hisoblanadi. Shu jihatdan ta’lim jarayonida didaktik o’yinlardan foydalanish o’quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirish, ularning darsga bo’lgan qiziqishini oshirish hamda bilimlarni samarali o’zlashtirishga xizmat qiladi. Raqamli ta’lim muhitida qo’llaniladigan didaktik o’yinlar o’quvchilarning diqqatini jalb etish, ularni faol fikrlashga undash hamda mustaqil qaror qabul qilish ko’nikmalarini shakllantirishda muhim pedagogik vosita sifatida namoyon bo’ladi. Bunday o’yinlar o’quv jarayonini yanada interaktiv va qiziqarli tashkil etish imkonini beradi. Shu bilan birga, ular o’quvchilarning tafakkur jarayonlarini rivojlantirish, muammoli vaziyatlarni hal qilish ko’nikmalarini shakllantirish hamda bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

Tadqiqot natijalari shuni ko’rsatadiki, raqamli ta’lim muhitida didaktik o’yinlardan foydalanish boshlang’ich sinf o’quvchilarining kognitiv faolligini rivojlantirishda samarali vositalardan biri hisoblanadi. Shu bois ta’lim jarayonida zamonaviy raqamli texnologiyalar asosida tashkil etilgan didaktik o’yinlardan keng foydalanish maqsadga muvofiqdir. Bu esa ta’lim sifatini oshirish, o’quvchilarning bilim olish jarayoniga faol jalb etilishi hamda ularning intellektual rivojlanishini ta’minlashga xizmat qiladi.

Adabiyotlar ro’yhati

1. Karimov, A. (2019). Boshlang’ich sinf o’quvchilarida kognitiv faollikni rivojlantirish: didaktik o’yinlar yondashuvi. *O’qituvchi*, 1(12), 12–18.
2. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
3. Sharipov, S., & Ibragimova, M. (2020). Raqamli texnologiyalar yordamida boshlang’ich sinf o’quvchilarini faollashtirish metodikasi. *Pedagogika va Innovatsiya*, 2(4), 45–53.
4. Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
5. Jonassen, D. H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Prentice Hall.