

BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK AHAMIYATI

Andijon davlat pedagogika instituti
Maktabgacha ta’lim va maxsus pedagogika yo’nalishi
3-kurs talabasi talabasi Zulunova Nasibaxon

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19452638>

Annotatsiya. Mazkur maqolada boshlang‘ich ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik va psixologik ahamiyati yoritilgan. O‘yin texnologiyalarining o‘quvchilar bilimni mustahkamlash, ularning mustaqil va ijodiy fikrlashini rivojlantirish, darsga bo‘lgan qiziqishini oshirishdagi roli tahlil qilinadi. Shuningdek, o‘yinli metodlarning ta’lim samaradorligiga ta’siri asoslab beriladi.

Kalit so‘zlar: o‘yin texnologiyalari, boshlang‘ich ta’lim, ta’lim jarayoni, didaktik o‘yinlar, o‘quvchi faolligi, motivatsiya, innovatsion ta’lim, interfaol metodlar

Annotation. This article discusses the pedagogical and psychological importance of using game technologies in the primary education process. The role of game technologies in strengthening pupils’ knowledge, developing independent and creative thinking, and increasing interest in learning is analyzed. In addition, the impact of game-based methods on the effectiveness of education is substantiated.

Keywords: game technologies, primary education, educational process, didactic games, student engagement, motivation, innovative education, interactive methods

Аннотация. В данной статье рассматривается педагогическое и психологическое значение использования игровых технологий в процессе начального образования. Анализируется роль игровых технологий в укреплении знаний учащихся, развитии их самостоятельного и творческого мышления, а также в повышении интереса к обучению. Также обосновывается влияние игровых методов на эффективность образовательного процесса.

Ключевые слова: игровые технологии, начальное образование, образовательный процесс, дидактические игры, учебная активность, мотивация, инновационное обучение, интерактивные методы

Kirish

Bugungi kunda ta’lim tizimida zamonaviy pedagogik texnologiyalarni joriy etish muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich ta’lim bosqichida o‘quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini inobatga olgan holda darslarni tashkil etish talab etiladi. Shu nuqtayi nazardan, o‘yin texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun eng samarali ta’lim vositalaridan biri sanaladi.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin faoliyati nafaqat o‘quvchilarning bo‘sh vaqtini mazmunli tashkil etadi, balki ularning bilim olish jarayoniga bo‘lgan qiziqishini oshiradi.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning bilimlarini chuqur o‘zlashtirishiga, mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantirishiga, darslarga qiziqishini oshirishiga va o‘qituvchi-o‘quvchi hamkorligini kuchaytirishiga yordam beradi, bu esa ta’lim sifatini sezilarli darajada oshiradi.

Pedagogik ahamiyati bilimlarni mustahkamlash o‘yin orqali o‘quvchilar o‘rganilgan materialni amaliyotda qo‘llab, uni yanada yaxshiroq tushunadi va eslab qoladi.

Qiziqishni orttirish uchun oddiy darslarni o‘yin shaklida o‘tkazish o‘quvchilarda fanga nisbatan qiziqish uyg‘otadi va dars jarayonini zerikarli bo‘lishidan saqlaydi.

Miyaning faollashuvi o‘yinlar miyaning turli qismlarini birgalikda ishlatishga undaydi, bu esa kognitiv rivojlanishga yordam beradi.

Ijtimoiy-emotsional rivojlanishga jamoaviy o‘yinlar o‘quvchilarda hamkorlik, raqobat, muammolarni hal qilish va hissiyotlarni nazorat qilish kabi ko‘nikmalarni shakllantiradi.

Xotira va diqqatni rivojlantirish uchun o‘yinlarda ma’lum qoidalar, vazifalar bo‘lishi diqqatni jamlash va xotirani rivojlantirishga yordam beradi.

Mustaqil fikrlash o‘yin jarayonida o‘quvchilar o‘zlari yechim topishga, yangi strategiyalar o‘ylab ko‘rishga majbur bo‘ladilar.

O‘yinli usullar o‘qituvchi va o‘quvchi o‘rtasidagi rasmiy munosabatni yumshatib, do‘stona hamkorlik muhitini yaratadi.

Asosiy qism

O‘yin texnologiyalarining mohiyati

O‘yin texnologiyalari — bu ta’lim jarayonini o‘yin shaklida tashkil etish orqali o‘quvchilarning faolligini oshirishga qaratilgan pedagogik usullar majmuasidir. Ular o‘quvchilarning bilish faoliyatini faollashtiradi va dars jarayonini qiziqarli hamda samarali qiladi.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalarining ahamiyati

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin tabiiy ehtiyoj hisoblanadi. O‘yin texnologiyalaridan foydalanish quyidagi imkoniyatlarni yaratadi:

o‘quvchilarda bilimga bo‘lgan qiziqishni oshiradi;

mustaqil va mantiqiy fikrlashni rivojlantiradi;

jamoada ishlash ko‘nikmalarini shakllantiradi;

o‘rganilgan bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

Masalan, didaktik o‘yinlar orqali matematika, ona tili va o‘qish fanlarida murakkab mavzularni sodda va tushunarli tarzda o‘zlashtirish mumkin.

O‘yin texnologiyalarining motivatsiyaga ta’siri

O‘yin asosida tashkil etilgan darslarda o‘quvchilar faol ishtirok etadi. Bu esa ichki motivatsiyaning shakllanishiga olib keladi. O‘yin jarayonida o‘quvchi xatodan qo‘rqmaydi, erkin fikrlaydi va o‘z qobiliyatlarini namoyon etadi.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning bilimlarini chuqur o‘zlashtirishiga, mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantirishiga, darslarga qiziqishini oshirishiga va o‘qituvchi-o‘quvchi hamkorligini kuchaytirishiga yordam beradi, bu esa ta’lim sifatini sezilarli darajada oshiradi.

Pedagogik ahamiyati:

Bilimlarni mustahkamlash o‘yin orqali o‘quvchilar o‘rganilgan materialni amaliyotda qo‘llab, uni yanada yaxshiroq tushunadi va eslab qoladi.

Qiziqishni orttirish oddiy darslarni o‘yin shaklida o‘tkazish o‘quvchilarda fanga nisbatan qiziqish uyg‘otadi va dars jarayonini zerikarli bo‘lishidan saqlaydi.

Miyaning faollashuvi o‘yinlar miyaning turli qismlarini birgalikda ishlatishga undaydi, bu esa kognitiv rivojlanishga yordam beradi.

Ijtimoiy-emotsional rivojlanish jamoaviy o‘yinlar o‘quvchilarda hamkorlik, raqobat, muammolarni hal qilish va hissiyotlarni nazorat qilish kabi ko‘nikmalarni shakllantiradi.

Xotira va diqqatni o‘stirish o‘yinlarda ma’lum qoidalar, vazifalar bo‘lishi diqqatni jamlash va xotirani rivojlantirishga yordam beradi.

Mustaqil fikrlash: O‘yin jarayonida o‘quvchilar o‘zlari yechim topishga, yangi strategiyalar o‘ylab ko‘rishga majbur bo‘ladilar.

O‘qituvchi-o‘quvchi munosabati: O‘yinli usullar o‘qituvchi va o‘quvchi o‘rtasidagi rasmiy munosabatni yumshatib, do‘stona hamkorlik muhitini yaratadi.

L.S. Vygotskiy va J. Piaje maqolada ushbu psixologlarning qarashlariga tayanib, o‘yin bolaning intellektual rivojlanishida yetakchi faoliyat ekanligi ta’kidlangan. Ularning fikricha, bola o‘yin orqali:

Atrof-muhitni anglaydi va biladi.

Mustaqil qaror qabul qilishni o‘rganadi.

Ijtimoiy tajriba to‘playdi. [1]

Bundan tashqari, maqolada o‘yin texnologiyalari nafaqat bilim berishi, balki o‘quvchilarda mustaqil fikrlash, muloqot qilish va muammoli vaziyatlarni hal etish ko‘nikmalarini shakllantirishi ko‘rsatib o‘tilgan.

Boshlang‘ich sinflarda interfaol metodlar va ta’limiy o‘yinlardan, zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarni mustaqil fikrlashga, ijodiy izlanish va mantiqiy fikrlash doiralarini kengaytirish bilan birga ularni darslarda o‘rganganlarini hayot bilan bog‘lashga, qiziqishlarini oshirishga yordam beradi. O‘qituvchilarning bunday zamonaviy talablar asosida yaratilgan sharoitlardan samarali foydalanib, darslarni ilg‘or pedagogik hamda axborot kommunikatsiya texnologiyalari asosida tashkil etilishi ta’lim-tarbiya jarayonini sifatini kafolatlaydi. Ushbu jarayonlarda esa qaysi o‘quvchining qaysi yo‘nalishga qobiliyati borligini aniqlab olish mumkin.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning bilim olish faolligini oshirish, darsga bo‘lgan qiziqishini shakllantirish va murakkab mavzularni oson o‘zlashtirishga yordam beruvchi eng samarali metodlardan biri hisoblanadi. 2025-yilgi pedagogik yondashuvlarda bu texnologiyalar o‘quv motivatsiyasini kuchaytirish va jamoaviy ishlash ko‘nikmalarini rivojlantirishning asosi sifatida qaralmoqda.

O‘yin texnologiyalarining asosiy turlari

Boshlang‘ich sinflarda o‘yinlar asosan quyidagi turlarga bo‘linadi:

Didaktik o‘yinlar bilim va ko‘nikmalarni shakllantirishga yo‘naltirilgan o‘quv o‘yinlari.

Harakatli o‘yinlar jismoniy faollikni ta’lim bilan bog‘lovchi metodlar.

Roli (sahnalashtirilgan) o‘yinlar tarixiy voqealar yoki asar qahramonlarini ijro etish orqali hayotiy tajriba orttirish.

Mantiqiy o‘yinlar ya’ni krossvordlar, topishmoqlar va mantiqiy fikrlashni rivojlantiruvchi topshiriqlar.

Virtual va kompyuter o‘yinlari axborot texnologiyalari yordamida tashkil etiladigan interfaol mashg‘ulotlar.

Foydalanishning afzalliklari

Motivatsiya o‘quvchilarni dars jarayoniga to‘liq jalb qiladi va zerikishning oldini oladi.

Mustaqil fikrlash o‘quvchida erkin va mustaqil fikrlash qobiliyatini shakllantiradi.

Samaradorlik an’anaviy usullarga qaraganda bilimning yaxshiroq esda qolishini ta’minlaydi.

Psixologik qulaylik bolalardagi o‘quv jarayoniga bo‘lgan qo‘rquvni kamaytiradi va hissiy-baholovchi faoliyatni yaxshilaydi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining psixologik va pedagogik xususiyatlarini hisobga olsak, ularning asosiy faoliyati o‘yin faoliyati ekanini ko‘ramiz. O‘yin bolaning rivojlanishida asosiy vosita, bilim olishda qiziqishni oshiruvchi omil va ijtimoiy munosabatlarni shakllantiruvchi jarayondir. Shu bois boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan samarali foydalanish masalasi pedagogika fanida dolzarb hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1.”Mishleniyebi rech” (Tafakkur va nutq,1934)

2. Azizxo‘jayeva N.N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: TDPU nashriyoti, 2018.
3. Ishmuhamedov R.J. Ta’limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2017.
4. Qodirov B.R. Boshlang‘ich ta’lim pedagogikasi. – Toshkent: Sharq, 2019.
5. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatelnye tekhnologii. – Moskva: Narodnoe obrazovanie, 2006.
6. Elkonin D.B. Psixologiya igry. – Moskva: Pedagogika, 1999.
7. Vygotsky L.S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. – Cambridge: Harvard University Press, 1978.
8. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2003.
9. Prensky M. Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2001.
10. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design. – Sebastopol: O’Reilly Media, 2011.