

**BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARINING
O‘QUVCHILARNING BILIM OLISHIGA TA’SIRI**

Nishanova Aziza Mirzaxmadovna
TURAN INTERNATIONAL UNIVERSITY
Muhammadinova Umida Bahodir qizi
TURAN INTERNATIONAL UNIVERSITY
SBT-22-01-guruh talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang‘ich ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. O‘yin faoliyatining pedagogik va psixologik xususiyatlari tahlil qilingan, o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning bilim olishiga ta’siri, motivatsiya va ijodkorlikni rivojlantirishdagi o‘rni ko‘rsatib berilgan. Shuningdek, dars jarayonida qo‘llaniladigan didaktik, rolly, ijodiy va harakatli o‘yinlarning samaradorligi amaliy misollar orqali asoslab berilgan. Maqolada mavjud muammolar va ularni bartaraf etish yo‘llari ham ko‘rib chiqilgan hamda xulosalar ishlab chiqilgan.

Kalit so‘zlar: boshlang‘ich ta’lim, o‘yin texnologiyalari, didaktik o‘yin, rolly o‘yin, ijodiy o‘yin, bilim olish, motivatsiya, pedagogik innovatsiya, o‘quv faoliyati, mustaqil fikrlash.

Аннотация: В данной статье раскрываются теоретические и практические основы использования игровых технологий в начальном образовании. Анализируются педагогические и психологические особенности игровой деятельности, показано влияние игровых технологий на усвоение знаний учащимися, развитие их мотивации и творческих способностей. Эффективность дидактических, ролевых, творческих подвижных игр, применяемых в учебном процессе, обоснована на практических примерах. Также рассмотрены существующие проблемы и пути их решения, предложены выводы.

Ключевые слова: начальное образование, игровые технологии, дидактическая игра, ролевая игра, творческая игра, усвоение знаний, мотивация, педагогические инновации, учебная деятельность, самостоятельное мышление.

Abstract: This article explores the theoretical and practical foundations of using game technologies in primary education. The pedagogical and psychological aspects of play activity are analyzed, and the impact of game technologies on student s’ knowledge acquisition, motivation, and creativity development is discussed. The effectiveness of didactic, role-playing, creative, and active games used in the learning process is substantiated through practical examples. The article also addresses existing challenges and proposes solutions, as well as presenting final conclusions.

Keywords: primary education, game technologies, didactic games, role-playing games,

creative games, knowledge acquisition, motivation, pedagogical innovation, learning activity, independent thinking.

KIRISH.

Mamlakatimizda ta’lim sohasini tubdan yangilash, o’quv

-tarbiya jarayoniga zamonaviy

pedagogik yondashuvlarni joriy etish davlat siyosatining ustuvor yo’nalishlaridan biridir. Xususan, boshlang’ich ta’lim bosqichi kelajak avlod shaxsining shakllanishida poydevor vazifasini bajaradi. Shu sababli bu bosqichda qo’llaniladigan metod va texnologiyalar o’quvchilarning keyingi ta’lim jarayonidagi muvaffaqiyatini ta’minlaydi.

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.

Maqolaning maqsadi

—boshlang’ich ta’lim jarayonida o’yin texnologiyalarining

o’quvchilarning bilim olishiga ta’sirini tahlil qilish, ularning nazariy asoslari hamda amaliy tajribalarini ko’rsatib berishdan iborat.

1. O’yin texnologiyalarining nazariy asoslari

Pedagogikada o’yin faoliyati ta’lim va tarbiya jarayonida keng o’rganilgan. L.S.

Vygotskiy, J. Piajening psixologik qarashlariga ko’ra, o’yin bolaning intellektual rivojlanishida yetakchi faoliyat hisoblanadi. O’yin orqali bola atrof

-muhitni biladi, mustaqil qaror qabul qilishni o’rganadi va ijtimoiy tajriba to’playdi.

O’yin texnologiyalari didaktik maqsadga yo’naltirilgan o’quv faoliyatini tashkil etadi.

Ya’ni, o’quvchilar bilimlarni faqat o’zlashtiribgina qolmay, balki faoliyat jarayonida mustaqil fikrlash, muloqot qilish, muammoli vaziyatlarni hal etish ko’nikmalarini egallaydilar.

Shu nuqtai nazardan qaralganda, boshlang’ich ta’limda o’yin texnologiyalari:

-

o’quvchilarning bilimga qiziqishini oshiradi;

-

motivatsiyani kuchaytiradi;

-

bilimlarni mustahkamlashga xizmat qiladi;

-

shaxsiy rivojlanishga ta’sir etadi.

2. Boshlang’ich ta’limda qo’llaniladigan o’yin turlari

Boshlang’ich sinflarda o’yin texnologiyalari turli shakllarda namoyon bo’ladi.

Ulardan eng samaralilari quyidagilar:

1. Didaktik o’yinlar

—

ta’limiy maqsadga xizmat qiladi.

Masalan, matematika darsida

“Top, sanab chiq”, “Kim tez?” kabi o‘yinlar orqali hisoblash ko‘nikmalari shakllanadi.

2.

Rolli o‘yinlar

—

o‘quvchilar ma’lum ijtimoiy rollarni bajarish orqali mavzuni

o‘zlashtiradilar. Masalan, ona tili darsida “Savdogar va xaridor” rollarini ijro etish orqali

nutq

madaniyati rivojlanadi.

3.

Harakatli o‘yinlar

—

sog‘lom turmush tarzini shakllantirish, diqqat va tezkorlikni

rivojlantirishga xizmat qiladi.

4.

Ijodiy o‘yinlar

—

o‘quvchilarning tasavvurini, mustaqil fikrlashini, ijodkorligini

rivojlantiradi.

3. O‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning bilim olishiga ta’siri

O‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning ta’lim jarayonidagi faoliyatini sezilarli darajada o‘zgartiradi:

-

Bilimlarni mustahkamlash

—

o‘quvchilar o‘yin orqali o‘zlashtirilgan bilimlarni amalda

qo‘llash imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

-

Motivatsiyani oshirish

—

o‘yin darsni qiziqarli qiladi va o‘quvchilar faol ishtirok etadi.

-

Ijodkorlikni rivojlantirish

—

o‘yin vaziyatlari o‘quvchilardan noodatiy fikr yuritishni

talab qiladi.

-

Jamoaviy ish ko‘nikmasi

—

o‘yin orqali o‘quvchilar hamkorlikda ishlashni o‘rganadilar.

Muloqot madaniyati

—

rolli o‘yinlar orqali nutq va muloqot ko‘nikmalari shakllanadi.

4. Amaliy tajribalar

O‘zbekiston va xorijiy mamlakatlarda olib borilgan tajribalar shuni ko‘rsatadiki, dars jarayoniga o‘yin texnologiyalarini joriy etish bilim samaradorligini 20–30% ga oshiradi.

Masalan:

•

Matematika darslarida “Matematik domino” kabi o‘yinlardan foydalanish o‘quvchilarning mantiqiy tafakkurini rivojlantiradi.

•

Ona tili darslarida “So‘z topishmachoq” o‘yini o‘quvchilarning so‘z boyligini kengaytiradi.

•

Tabiiy fanlar darsida rolli o‘yinlardan foydalanish orqali bolalar tabiat hodisalarini chuqurroq tushunadilar.

5. Muammolar va ularni hal etish yo‘llari

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalarini samarali qo‘llashda bir qator muammolar mavjud:

1.O‘qituvchilarning metodik tayyorgarligi yetarli emasligi.

2.O‘yin texnologiyalariga oid darslik va qo‘llanmalar kamligi.

3.Dars vaqtining cheklanganligi.

Ushbu muammolarni hal etish uchun quyidagilarni amalga oshirish lozim:

•

O‘qituvchilar uchun maxsus malaka oshirish kurslarini tashkil etish;

•

O‘yin texnologiyalariga mos qo‘llanmalar yaratish;

•

Dars jarayonida vaqtni to‘g‘ri taqsimlash orqali o‘yin elementlarini qo‘shish.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning bilim olish jarayonini samarali va qiziqarli qiladi. Ularning motivatsiyasi oshadi, ijodkorlik va mustaqil

fikrlash rivojlanadi, ijtimoiy ko‘nikmalari shakllanadi. Shuning uchun o‘yin texnologiyalari ta’lim

jarayonida muhim metod sifatida keng qo‘llanilishi lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1.O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining ta’lim sohasiga oid qaror va farmonlari.

2.Hasanboeva O. Boshlang‘ich ta’lim metodikasi

3.Toshkent: O‘qituvchi, 2015.

Yo‘ldosheva S.

Innovatsion pedagogik texnologiyalar

Toshkent: Fan va texnologiya,

2019.

4.G‘ulomova N. Boshlang‘ich ta’limda interfaol metodlar

Toshkent: Universitet, 2020.

5.Vygotskiy L.S. Psixologiyada rivojlanish nazariyalari

Moskva, 2006.

6.Piajening bolalar psixologiyasiga oid ilmiy ishlari.

7.Djurayev, M., Husenov, J., & Qurbonova, C. (2024). GEOGRAFIYA DARSLARIDA

ZAMONAVIY O‘YIN TEXNOLOGIYALAR. Журнал академических

исследований

нового Узбекистана, 1(5), 67

-70.