

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING BILISH FAOLLIGINI RIVOJLANTIRISHDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH**Muydinova Zuloyxo Yunusxojayevna***Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Namangan filiali**Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi I-kurs magistranti*

Annotatsiya: Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining bilish faolligini rivojlantirishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik va metodik asoslari tahlil qilingan. Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan samarali foydalanish o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantirish hamda dars samaradorligini yuksaltirishning muhim omillaridan biri sifatida yoritilgan. Shuningdek, didaktik o'yinlarning o'quvchilarning intellektual rivojlanishi, muloqot madaniyati, ijodiy tafakkuri va o'quv motivatsiyasini shakllantirishdagi o'rni ilmiy-pedagogik nuqtayi nazardan asoslab berilgan. O'yin texnologiyalarining dars jarayonida qo'llanilishi natijasida o'quvchilarning faolligi ortishi, bilimlarni puxta o'zlashtirishi va ta'lim jarayonida faol ishtirok etishi haqidagi fikrlar amaliy kuzatishlar asosida bayon etilgan.

Kalit so'zlar: bilish faolligi, o'yin texnologiyasi, didaktik o'yin, boshlang'ich ta'lim, ijodiy faoliyat, motivatsiya, interfaol ta'lim, pedagogik mahorat, ta'lim samaradorligi.

Аннотация: В статье проанализированы педагогические и методические основы использования игровых технологий в развитии познавательной активности учащихся начальных классов. Освещается значение игровых методов как эффективного средства повышения интереса к обучению, развития самостоятельного мышления и повышения качества образования. Особое внимание уделяется роли дидактических игр в интеллектуальном развитии учащихся, формировании коммуникативной культуры, творческого мышления и учебной мотивации.

Ключевые слова: познавательная активность, игровые технологии, дидактическая игра, начальное образование, творческая деятельность, мотивация, интерактивное обучение.

Annotation: This article analyzes the pedagogical and methodological foundations of using game technologies in developing the cognitive activity of primary school students. The study highlights the role of educational games in increasing learning motivation, developing independent thinking, and improving the effectiveness of the educational process. Particular attention is paid to the influence of didactic games on students' intellectual growth, communication skills, creative thinking, and academic engagement.

Keywords: cognitive activity, game technologies, didactic games, primary education, creative activity, motivation, interactive learning, educational effectiveness.

KIRISH

Mamlakatimizda ta'lim tizimini modernizatsiya qilish, o'quv jarayoniga innovatsion pedagogik texnologiyalarni joriy etish hamda barkamol avlodni tarbiyalash davlat

siyosatining ustuvor yo‘nalishlaridan biri sifatida e‘tirof etilmoqda. Zamonaviy jamiyat taraqqiyoti har tomonlama rivojlangan, mustaqil fikrlaydigan, ijodkor va tashabbuskor shaxslarni tarbiyalashni taqozo etadi. Ushbu vazifalarni amalga oshirishda boshlang‘ich ta‘lim alohida o‘rin tutadi. Chunki aynan boshlang‘ich ta‘lim bosqichida o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan munosabati, o‘quv faoliyati va shaxsiy sifatlarining dastlabki poydevori shakllanadi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining yosh xususiyatlari shuni ko‘rsatadiki, ular atrof-muhitni o‘rganishga qiziqadi, yangiliklarni tez qabul qiladi va faol harakat orqali bilim olishga moyil bo‘ladi. Shu sababli mazkur yosh davrida o‘quvchilarni an‘anaviy usullar yordamida uzoq vaqt davomida bir xil faoliyatga jalb etish qiyin kechadi. O‘yin esa bolaning tabiiy ehtiyoji, kundalik hayotining ajralmas qismi va rivojlanishining muhim vositasidir. Shuning uchun o‘yin texnologiyalaridan foydalanish ta‘lim jarayonini o‘quvchilarning psixologik xususiyatlariga mos ravishda tashkil etish imkonini beradi.

Pedagogik amaliyot shuni ko‘rsatadiki, o‘yin orqali tashkil etilgan ta‘lim jarayonida o‘quvchilar o‘zlarini erkin tutadilar, fikrlarini dadil ifodalaydilar, o‘zaro hamkorlik qilishga intiladilar hamda murakkab mavzularni ham qiziqish bilan o‘zlashtiradilar. O‘yin jarayonida yuzaga keladigan ijobiy emotsional muhit esa bilimlarni samarali egallash uchun qulay sharoit yaratadi. Natijada o‘quvchilar passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylanadi.

Bugungi kunda o‘qituvchi oldida nafaqat bilim berish, balki o‘quvchini izlanishga, tahlil qilishga, taqqoslashga, xulosa chiqarishga va mustaqil qaror qabul qilishga o‘rgatish vazifasi ham turibdi. Bu esa bilish faolligini rivojlantirishni taqozo etadi. Bilish faolligi o‘quvchining o‘quv faoliyatidagi ichki ehtiyoji, qiziqishi va intilishlarini ifodalovchi muhim pedagogik tushunchalardan biri hisoblanadi.

Shu nuqtayi nazardan, boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilish faolligini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish masalasi ilmiy va amaliy jihatdan dolzarb hisoblanadi. Mazkur maqolada o‘yin texnologiyalarining mazmun-mohiyati, ularning bilish jarayonlariga ta‘siri hamda boshlang‘ich ta‘lim amaliyotidagi ahamiyati tahlil qilinadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilish faolligini rivojlantirish masalasi pedagogika fanida dolzarb mavzulardan biri hisoblanadi. Mazkur muammo bo‘yicha ko‘plab mahalliy va xorijiy olimlar ilmiy izlanishlar olib borganlar.

Pedagog olimlar R. Ishmuhamedov, O‘. Tolipov, M. Usmonboyeva va N. Saidahmedovlarning ilmiy ishlarida ta‘lim jarayonida innovatsion pedagogik texnologiyalarni qo‘llashning nazariy asoslari yoritilgan. Ular o‘yin texnologiyalarini o‘quvchilar faolligini oshiruvchi samarali vositalardan biri sifatida baholaydilar.

Boshlang‘ich ta‘lim metodikasi bo‘yicha olib borilgan tadqiqotlarda didaktik o‘yinlarning o‘quvchilarning tafakkuri, nutqi va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishdagi ahamiyati alohida ta‘kidlangan. Xususan, boshlang‘ich sinf yoshidagi bolalarning psixologik xususiyatlari o‘yin faoliyati bilan chambarchas bog‘liq bo‘lgani sababli, o‘yin asosidagi ta‘lim metodlari yuqori samaradorlikka ega ekanligi qayd etiladi.

So‘nggi yillarda olib borilgan tadqiqotlar o‘yin texnologiyalarining nafaqat bilimlarni o‘zlashtirishga, balki o‘quvchilarning kommunikativ kompetensiyasi, mustaqil fikrlashi va

muammoli vaziyatlarni hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantirishga ham ijobiy ta‘sir ko‘rsatishini isbotlamoqda.

Shu bilan birga, mavjud ilmiy manbalar tahlili shuni ko‘rsatadiki, boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilish faolligini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish masalasi doimiy takomillashtirib borishni talab etadi. Bu esa mazkur mavzuning dolzarbligini yanada oshiradi.

ASOSIY QISM

Bilish faolligi ta‘lim jarayonining samaradorligini belgilovchi asosiy omillardan biri hisoblanadi. Bilish faolligi shakllangan o‘quvchi bilimlarni tayyor holda qabul qilmaydi, balki ularni anglash, tahlil qilish va amaliyotda qo‘llashga intiladi. Boshlang‘ich ta‘limda ushbu sifatni rivojlantirish keyingi bosqichlardagi muvaffaqiyatli ta‘limning muhim sharti hisoblanadi.

O‘yin texnologiyalari ta‘lim jarayonini qiziqarli, mazmunli va samarali tashkil etishga xizmat qiluvchi pedagogik vositalar majmuasidir. Ularning asosiy maqsadi o‘quvchilarda bilim olishga bo‘lgan ehtiyojni kuchaytirish, dars jarayoniga faol jalb qilish va o‘quv materiallarini oson o‘zlashtirishga yordam berishdan iborat.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin oddiy ko‘ngilochar faoliyat emas, balki dunyoni anglash, o‘z imkoniyatlarini namoyon etish va yangi tajribalarni o‘zlashtirish vositasidir. Shu sababli darslarda didaktik o‘yinlardan foydalanish o‘quvchilarning bilish faoliyatini tabiiy ravishda faollashtiradi.

Didaktik o‘yinlar orqali o‘quvchilar mavzuni qiziqish bilan o‘rganadilar, topshiriqlarni bajarayotganda mustaqil fikrlashga harakat qiladilar va bilimlarni ongli ravishda egallaydilar. Masalan, “Kim topqir?”, “Tezkor savol-javob”, “Zanjir”, “Mo‘jizalar maydoni”, “Bilimdonlar bahsi”, “Sirli quti” kabi o‘yinlar o‘quvchilarning tafakkur faolligini rivojlantirishda samarali natija beradi.

O‘yin texnologiyalarining muhim jihatlaridan biri shundaki, ular o‘quvchilarning diqqatini jamlashga yordam beradi. Kichik yoshdagi bolalarda diqqatning beqarorligi kuzatiladi. O‘yin elementlari bilan boyitilgan darslarda esa o‘quvchilar topshiriqlarni qiziqish bilan bajaradi va o‘quv faoliyatidan charchamaydi. Bu esa bilimlarni o‘zlashtirish samaradorligini oshiradi.

Bilish faolligini rivojlantirishda ijodiy o‘yinlarning ham ahamiyati katta. Rolli o‘yinlar, sahnalashtirish, muammoli vaziyatlarga asoslangan topshiriqlar o‘quvchilarning tasavvurini boyitadi, nutqini rivojlantiradi va ijodiy tafakkurini shakllantiradi. Bunday faoliyat davomida o‘quvchilar o‘z fikrlarini erkin ifodalashga, muloqot qilishga va jamoa bilan ishlashga o‘rganadilar.

O‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilar o‘rtasida sog‘lom raqobat muhitini ham yaratadi. Sog‘lom raqobat esa ularda mas‘uliyat, intilish, maqsad sari harakat qilish kabi ijobiy sifatlarning rivojlanishiga xizmat qiladi. Ayniqsa, guruhlarda tashkil etilgan o‘yinlar o‘zaro hamkorlikni kuchaytiradi va jamoaviy ishlash ko‘nikmalarini shakllantiradi.

Bugungi kunda raqamli texnologiyalar asosida yaratilgan ta‘limiy o‘yinlar ham ta‘lim jarayonining ajralmas qismiga aylanib bormoqda. Elektron viktorinalar, interaktiv platformalar va multimediyaviy vositalari yordamida tashkil etilgan o‘yinlar o‘quvchilarning bilim olish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi.

Bunday vositalar o‘quvchilarning axborot bilan ishlash kompetensiyasini rivojlantirishga ham xizmat qiladi.

O‘yin texnologiyalaridan foydalanishda o‘qituvchining kasbiy mahorati alohida ahamiyatga ega. O‘qituvchi o‘yinning maqsadini dars maqsadi bilan uyg‘unlashtira olishi, barcha o‘quvchilarni faol ishtirok etishga jalb qilishi va natijalarni to‘g‘ri baholashi lozim. Faqat shundagina o‘yin ta’limiy ahamiyat kasb etadi va kutilgan pedagogik natijaga erishish imkonini beradi.

XULOSA

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilish faolligini rivojlantirish zamonaviy ta’limning muhim vazifalaridan biridir. Ushbu vazifani samarali amalga oshirishda o‘yin texnologiyalari alohida o‘rin egallaydi. O‘yinlar o‘quvchilarda bilim olishga qiziqish uyg‘otadi, mustaqil fikrlashni rivojlantiradi, ijodkorlikni qo‘llab-quvvatlaydi va ta’lim jarayonidagi faollikni oshiradi.

Tahlillar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin texnologiyalari asosida tashkil etilgan darslarda o‘quvchilar o‘quv materiallarini chuqurroq o‘zlashtiradi, erkin fikr yuritadi va bilimlarni amaliy faoliyatda qo‘llashga intiladi. O‘yin jarayonida hosil bo‘ladigan ijobiy emotsional muhit esa o‘quvchilarning ta’limga bo‘lgan ichki motivatsiyasini kuchaytiradi.

Xulosa qilib aytganda, o‘yin texnologiyalari boshlang‘ich ta’lim sifatini oshirish, o‘quvchilarning bilish faolligini rivojlantirish va ularni har tomonlama barkamol shaxs sifatida tarbiyalashning samarali vositalaridan biri hisoblanadi. Shu sababli pedagoglar tomonidan o‘yin texnologiyalaridan maqsadli, ijodiy va tizimli foydalanish bugungi kun ta’limining dolzarb talablaridan biri bo‘lib qolmoqda.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

- 1.O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. – Toshkent, 2020.
- 2.O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining ta’lim sohasini rivojlantirishga oid farmon va qarorlari.
- 3.Tolipov O‘., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning nazariy va amaliy asoslari. – Toshkent: Fan, 2017.
- 4.Ishmuhammedov R. Ta’limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
- 5.Azizxo‘jayeva N.N. Pedagogik mahorat va pedagogik texnologiyalar. – Toshkent, 2018.
- 6.Hasanboyeva O., To‘raqulov X. Pedagogika. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2021.
- 7.Yo‘ldoshev J., Usmonov S. Pedagogik texnologiya asoslari. – Toshkent, 2018.
- 8.Nurmuhammedova M. Boshlang‘ich ta’lim pedagogikasi. – Toshkent, 2022.
- 9.Saidahmedov N. Yangi pedagogik texnologiyalar. – Toshkent, 2019.
- 10.Boshlang‘ich ta’limning davlat ta’lim standarti va o‘quv dasturlari. – Toshkent, 2023.