



## MAKTABGACHA TA'LIM TASHKILOTLARIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARI ORQALI TA'LIM SAMARADORLIGINI OSHIRISH

**Ruzimova Minavvar Seytjanovna**

*Qo'ng'irod tumani 24-sonli maktabgacha ta'lim tashkiloti tarbiyachisi*

**Pirniyazova Oygul Qarabayevna**

*Qo'ng'irod tumani 24-sonli maktabgacha ta'lim tashkiloti tarbiyachisi*

**Annotatsiya:** *Ushbu maqola maktabgacha ta'lim tashkilotlarida o'yin texnologiyalarini tizimli joriy etish orqali ta'lim samaradorligini oshirishning nazariy va amaliy asoslarini tahlil qiladi. Tadqiqotning maqsadi o'yin faoliyatining didaktik imkoniyatlarini o'lchab bo'ladigan ko'rsatkichlar bilan bog'lash, o'qitish natijalariga ta'sir qiluvchi mexanizmlarni aniqlash va amaliy model taklif etishdan iborat. Metodologiya sifatida aralash yondashuv tanlanib, pedagogik kuzatuv, yarim tuzilgan intervyu, rivojlanish kartalari bo'yicha diagnostika va pretest posttest dizaynida taqqosiy tahlil qo'llanildi. Ilmiy yangilik o'yin texnologiyalarini kognitiv, ijtimoiy-emotsional va nutq rivoji indikatorlari bilan integratsiyalovchi ko'p komponentli "o'yin darsi" modeli hamda uning samaradorligini ifodalovchi ko'rsatkichlar panelini ishlab chiqishda namoyon bo'ladi. Natijalar o'yin asosidagi ta'lim yondashuvi bolalarning motivatsiyasi, diqqat barqarorligi va hamkorlik ko'nikmalarini sezilarli kuchaytirishini ko'rsatdi.*

**Kalit so'zlar:** *Maktabgacha ta'lim; o'yin texnologiyalari; didaktik o'yin; ta'lim samaradorligi; motivatsiya; rivojlanish indikatorlari; pedagogik dizayn.*

**Аннотация:** *В статье анализируются теоретические и прикладные основы повышения эффективности обучения в организациях дошкольного образования посредством системного внедрения игровых технологий. Цель исследования заключается в том, чтобы связать дидактический потенциал игры с измеряемыми показателями, выявить механизмы влияния на образовательные результаты и предложить прикладную модель. В качестве методологии использован смешанный подход, включающий педагогическое наблюдение, полуструктурированное интервью, диагностику по картам развития и сравнительный анализ в дизайне pretest posttest. Научная новизна проявляется в разработке многокомпонентной модели «игрового занятия», интегрирующей игровые технологии с индикаторами когнитивного, социально-эмоционального и речевого развития, а также в формировании панели показателей эффективности. Полученные результаты демонстрируют, что игровое обучение существенно усиливает мотивацию, устойчивость внимания и навыки сотрудничества детей.*

**Ключевые слова:** *Дошкольное образование; игровые технологии; дидактическая игра; эффективность обучения; мотивация; индикаторы развития; педагогический дизайн*



**Annotation:** *This article examines the theoretical and practical foundations for increasing learning effectiveness in preschool education organizations through the systematic implementation of play-based technologies. The study aims to link the didactic potential of play with measurable indicators, identify mechanisms that influence learning outcomes, and propose an applicable model. A mixed-methods methodology was employed, combining pedagogical observation, semi-structured interviews, developmental profile diagnostics, and comparative analysis using a pretest-posttest design. Scientific novelty is reflected in the development of a multi-component “play lesson” model that integrates play-based technologies with indicators of cognitive, socio-emotional, and language development, as well as in constructing an effectiveness indicator panel suitable for routine monitoring. The findings show that play-based learning substantially increases children’s motivation, attention stability, and collaboration skills, thereby improving the overall quality of educational processes in preschool settings.*

**Keywords:** *Preschool education; play-based technologies; didactic play; learning effectiveness; motivation; developmental indicators; instructional design.*

## INTRODUCTION

Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida ta’lim samaradorligini oshirish masalasi, avvalo, samaradorlik tushunchasining ta’rifidan boshlanadi: u bolada ko’zlangan rivojlanish natijalariga minimal ortiqcha yuklama va maksimal pedagogik foyda bilan erishish darajasidir. Ushbu ta’rifning ishlash mexanizmi shundan iboratki, ta’lim jarayonidagi mazmun, metod va muhit bir-biriga mos kelganda bola faol subyektga aylanadi, aks holda esa u ko’proq ijrochi rolida qolib, natijalar yuzaki bo’lib qoladi. Maktabgacha yoshda bunga yaqqol misol sifatida majburiy yodlashga tayangan mashg’ulotlarda bolalarning diqqat tez chalg’ishi, o’z tashabbusi pasayishi va kommunikativ faollikning cheklanishi ko’riladi. Amaliy kuzatuvlarga tayangan ko’plab tadqiqotlarda 20–25 daqiqalik frontal mashg’ulotlarda diqqatning barqaror saqlanishi 8–12 daqiqadan so’ng pasayishi qayd etilgan bo’lib, bu pedagogik vaqt resursining sezilarli yo’qotilishiga olib keladi [1]. Ilmiy izoh sifatida, rivojlanish psixologiyasi nuqtai nazaridan maktabgacha davrda yetakchi faoliyat o’yin bo’lgani sababli, aynan o’yin formatiga mos keladigan ta’limiy ta’sirlar ichki motivatsiya va neyropsixologik tayyorgarlik bilan ko’proq uyg’unlashadi [2].

O’yin texnologiyalari tushunchasi ta’lim jarayonini o’yin qonuniyatlari asosida loyihalash, maqsadni syujet, qoidalar, rollar va natija mezonlari bilan birlashtirishni anglatadi. Mazkur yondashuvning mexanizmi o’yin vaziyatida bola ma’no yasashni o’zi amalga oshirishi, muammoni hal qilishga ehtiyoj sezishi va qayta aloqani tabiiy ravishda olishi bilan izohlanadi, chunki qoidaga rioya qilish va rolni bajarish natijani darhol ko’rsatadi. Masalan, “do’kon” syujetli o’yinida hisoblash, muloqot, navbat kutish, mahsulotni tasniflash kabi bir nechta kompetensiyalar bitta integratsiyalashgan vazifada namoyon bo’ladi. Maktabgacha ta’lim amaliyotiga oid



tahlillarda o'yin asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarda bolalarning ixtiyoriy ishtiroki va topshiriqni oxirigacha bajarish ulushi an'anaviy usullarga nisbatan 15–25 foiz bandga yuqori bo'lishi mumkinligi ko'rsatiladi [3]. Ilmiy izoh shundaki, o'yin jarayonida dopaminergik mustahkamlash va ijtimoiy tasdiq omillari bir vaqtda ishlaydi, bu esa kognitiv zo'riqishning subyektiv og'irligini kamaytiradi hamda xotira izlarining barqarorligini oshiradi [4].

Mavzu bo'yicha adabiyotlar holati o'yin, faoliyat va ijtimoiy o'rganish nazariyalarining maktabgacha ta'limga tadbiqui bilan tavsiflanadi, biroq amaliyotda ko'pincha o'yin "dam olish" segmenti sifatida tor talqin qilinadi. Bu muammoning mexanizmi pedagogik rejalashtirishda o'yin maqsadi va baholash mezonlari aniq ko'rsatilmaganda, o'yin ta'limiy vazifani emas, vaqt to'ldirish funksiyasini bajarib qolishidadir. Misol tariqasida, didaktik o'yinlar faqat kartochka ko'rsatish yoki tezkor savol-javobga qisqartirilganda, ularning syujetlilik va rol orqali muloqot yaratish imkoniyati yo'qoladi. Taqqosiy tahlillarda o'yin komponentlari to'liq dizaynlansa, ayniqsa qoidalar va qayta aloqa elementlari saqlansa, natijaviylik ko'rsatkichlari sezilarli yuqori chiqishi qayd etiladi, xususan nutqiy faollikda 10–18 foiz band o'sish kuzatiladi [2; 5]. Ilmiy izoh sifatida, o'yin texnologiyasi "metod" emas, balki didaktik tizim bo'lgani uchun uning samarasi elementlararo uyg'unlikka bog'liq, ya'ni syujet maqsadga, qoidalar faoliyatga, natija esa baholashga mos kelishi shart [1].

Ushbu tadqiqotning maqsadi maktabgacha ta'lim tashkilotlarida o'yin texnologiyalarining ta'lim samaradorligiga ta'sir mexanizmlarini aniqlash va ularni o'lchanadigan ko'rsatkichlar bilan asoslab berishdan iborat. Mazkur maqsadning ishlash mexanizmi aniq vazifalar orqali amalga oshiriladi: o'yin texnologiyalarining turlarini didaktik natijalar bilan moslashtirish, sinov dasturi ishlab chiqish, pretest posttest asosida o'zgarishni o'lchash va amaliy tavsiyalarni standart operatsion tartibga keltirish. Misol sifatida, "til va nutq" kompetensiyasi uchun rolli o'yin, "matematika tasavvurlari" uchun qoidali stol o'yinlari, "ijtimoiy-emotsional rivojlanish" uchun hamkorlikka qurilgan harakatli o'yinlar tanlandi. Tadqiqot dizaynida ikki guruh o'rtasida dastlabki va yakuniy o'lchovlar farqi asosiy indikator bo'lib, kutilayotgan effekt o'rtacha 0,4–0,7 standart og'ish diapazonida bo'lishi nazarda tutiladi. Ilmiy yangilik sifatida "o'yin darsi"ning ko'p komponentli modeli va uning indikatorlar paneli taklif qilinib, amaliy ahamiyat esa metodik birxillik va baholashning shaffofligi orqali pedagoglar faoliyatini boshqaruv qarorlariga bog'lash imkoniyati bilan asoslanadi [3; 4].

Materials and Methods. Tadqiqotda o'yin texnologiyalari ta'rifiga mos ravishda syujetli-rolli, qoidali didaktik, konstruktiv va raqamli elementlarga ega o'yinlar majmuasi ishlab chiqildi. Ushbu tanlovning mexanizmi maktabgacha yoshning rivojlanish ehtiyojlarini qamrab olishga tayanadi: syujetli o'yinlar ijtimoiy rol va nutqni, qoidali o'yinlar ixtiyoriylik va o'zini boshqarishni, konstruktiv o'yinlar fazoviy tafakkur va muhandislikcha tasavvurni, raqamli elementlar esa multimodal idrokni rag'batlantiradi. Amaliy misol sifatida haftalik rejalashtirishda har bir kompetensiya



bloki uchun kamida ikki xil o'yin formati belgilandi, masalan bir kunda "do'kon" rolli o'yini, keyingi kunda "rang va shakl dominolari" qoidali o'yini, yana bir kunda qurilish kublari bilan "ko'prik" konstruktiv vazifasi berildi. Ishtirokchilar 5-6 yoshli bolalardan iborat ikki taqqoslama guruhga ajratildi, har bir guruhda 24 nafardan bola bo'lib, jami 48 nafar ishtirokchi qamrab olindi; bu son amaliy sharoitda guruh ichida kuzatuv va diagnostikani barqaror o'tkazish uchun yetarli deb topildi. Ilmiy izoh nuqtai nazaridan, maktabgacha ta'limdagi aralash metodlar dizayni kichik tanlanmada ham jarayon ko'rsatkichlarini sifatli qayd etish imkonini beradi va natijalarni tushuntirishda kontekst omilini yo'qotmaydi [6].

Ma'lumotlar bazasi to'rt turdagi manbadan tuzildi: pedagogik kuzatuv protokollari, rivojlanish kartalari bo'yicha diagnostika ballari, tarbiyachilar va metodistlar bilan yarim tuzilgan intervyular, hamda o'yin mahsuli sifatida yaratilgan artefaktlar tahlili. Bu tizimning mexanizmi triangulyatsiya tamoyiliga asoslanadi, ya'ni bir ko'rsatkich boshqa manba bilan tasdiqlansa, xulosa ishonchliligi ortadi. Misol sifatida, ijtimoiy hamkorlik o'zgarishi kuzatuvda "navbatga rioya qilish" va "kelishuv taklif qilish" kodlari bilan, diagnostikada esa "hamkorlikda vazifa bajarish" bandi bilan parallel o'lchandi. Raqamli ko'rsatkichlar 0 dan 3 gacha bo'lgan rubrika asosida standartlashtirildi, bunda 0 kuzatilmagan, 1 epizodik, 2 barqaror, 3 mustaqil va tashabbuskor darajani anglatdi; interrater ishonchliligini tekshirishda ikki kuzatuvchi baholari mosligi 0,78 Kappa qiymatiga yaqinlashdi, bu amaliy tadqiqotlar uchun qoniqarli daraja hisoblanadi. Ilmiy izoh sifatida, rubrikalash va kodlash maktabgacha yoshdagi murakkab xulqiy ko'rsatkichlarni miqdoriy shaklga keltirib, taqqosiy tahlil qilishga imkon beradi, ayni paytda sifatli intervyu ma'lumotlari mexanizmni izohlashda yordam beradi [1].

Tadqiqot jarayoni 8 haftalik intervension dastur ko'rinishida tashkil etildi va har haftada 3 marotaba 25-30 daqiqadan o'yin asosidagi "o'yin darsi" o'tkazildi. Ushbu tashkiliy mexanizmida intensivlik va davomiylik muvozanati saqlanadi, chunki maktabgacha yoshda uzoq mashg'ulotlar charchoqni kuchaytiradi, juda kam takror esa ko'nikma konsolidatsiyasini susaytiradi. Misol sifatida, har bir sessiya "motivatsion kirish syujeti", "asosiy o'yin vazifasi", "refleksiya va qayta aloqa" bosqichlariga bo'lindi, bunda refleksiyada bolalar o'z harakatini og'zaki ifodalaydi yoki piktogramma tanlaydi. Ta'lim samaradorligi ko'rsatkichlari sifatida nutqiy faollik (jumla uzunligi, yangi so'z ishlatish), kognitiv ko'nikmalar (tasniflash, ketma-ketlik), ijtimoiy ko'nikmalar (hamkorlik, nizoni hal etish) hamda ixtiyoriylik (qoidaga amal qilish) olindi; pretest va posttest farqi asosiy natija o'lchovi bo'ldi. Ilmiy izohda, bunday dizayn maktabgacha ta'limning davlat talablari bilan moslashuvchan bo'lib, o'yin jarayonining tabiiyligini buzmasdan baholashni amalga oshiradi, chunki o'lchovlar o'yin kontekstiga integratsiya qilinadi [6; 7].

Results. O'yin texnologiyalarini joriy etish natijasida kompetensiyalar bo'yicha ijobiy dinamikalar kuzatildi, bu yerda natija ta'rifi pretest posttest ballari farqi va jarayon indikatorlari o'zgarishlari bilan ifodalanadi. Natijaning mexanizmi o'yin



darsining komponentlari sinergiyasiga bog'landi: syujet motivatsiyani oshirdi, qoidalar o'zini boshqarishni faollashtirdi, rol va hamkorlik nutqiy hamda ijtimoiy ko'nikmalarni rag'batlantirdi. Misol sifatida, "do'kon" o'yinida avval passiv bo'lgan bolalar sotuvchi rolini olganda savol berish va javob qaytarish soni ko'paydi, "qurilish" o'yinida esa reja tuzish va material tanlashda kelishuv ko'nikmalari tez-tez qayd etildi. Raqamli jihatdan, tajriba guruhida umumiy indeks 0-3 rubrika bo'yicha o'rtacha 1,62 dan 2,34 ga ko'tarildi, nazorat guruhida esa 1,60 dan 1,89 ga o'sdi; eng katta o'sish nutqiy faollik va ixtiyoriylik subshkalalarida kuzatildi. Ilmiy izoh sifatida, o'yin asosida o'qitishning ta'siri ko'proq "yaqin rivojlanish zonasi"ga mos vazifalar va ijtimoiy vositachilik kuchayishi bilan izohlanadi, chunki bola murakkabroq harakatni hamkorlikda bajargach, uni mustaqil bajarishga o'ta boshlaydi [2].

Nutqiy rivojlanish indikatorlari bo'yicha natija ta'rifi yangi so'z birliklaridan foydalanish va bog'langan nutqning kengayishi bilan belgilandi. Mexanizm shundan iboratki, o'yin vaziyatida kommunikativ ehtiyoj tabiiy ravishda paydo bo'ladi va til vositalari maqsadga xizmat qilgani uchun bola so'zni "yodlash" emas, "ishlatish" orqali o'zlashtiradi. Masalan, "klinika" syujetli o'yinida "harorat", "dori", "navbat", "tekshiruv" kabi mavzuli leksika takroriy va kontekstli qo'llanildi, natijada bolalar bu birliklarni erkinroq ishlata boshladi. Raqamlar tajriba guruhida bir sessiya davomida o'rtacha og'zaki replikalar soni 11,8 dan 16,9 ga oshganini, nazorat guruhida esa 12,0 dan 13,4 ga o'sganini ko'rsatdi; jumla o'rtacha uzunligi tajriba guruhida 4,2 so'zdan 5,6 so'zga ko'tarildi. Ilmiy izoh sifatida, nutqning bunday o'sishi pragmatik motivatsiya va dialogik tuzilmaning ko'payishi bilan bog'liq bo'lib, o'yin rollari "men" pozitsiyasini mustahkamlagani sababli ijtimoiy nutq tezroq rivojlanadi [5].

Kognitiv ko'nikmalar natijasi tasniflash, ketma-ketlik va oddiy muammoli vaziyatni hal qilishdagi barqarorlik bilan ifodalandi. Mexanizm o'yinlarda berilgan "qoidaga asoslangan" tanlovlar va "maqsadga yo'naltirilgan" qurilish vazifalari orqali ishlaydi, chunki bola har bir harakatni natija bilan bog'laydi va xatoni o'zi tuzatishga intiladi. Misol tariqasida, rang va shakl dominolarida moslik topish, "marshrut" o'yinida ketma-ket qadamlar, konstruktiv o'yinda esa muvozanat va tayanch nuqtani hisobga olish vazifalari berildi. Raqamli jihatdan, tasniflash subshkalasi tajriba guruhida 1,55 dan 2,20 ga, nazorat guruhida 1,57 dan 1,82 ga o'sdi; ketma-ketlik bo'yicha tajriba guruhida 0,63 ball o'sish qayd etildi. Ilmiy izohda, qoidali o'yinlar ijro funksiyalarini, xususan ishchi xotira va inhibisiyani faollashtiradi, bu esa keyingi ta'lim bosqichlarida akademik tayyorgarlikning muhim prediktori sifatida qaraladi [4].

Ijtimoiy-emotsional rivojlanish natijalari hamkorlik, nizoni yumshoq hal etish va empatiya elementlarining ko'payishi bilan belgilandi. Mexanizm o'yinlarda umumiy maqsadga erishish uchun kelishuv zarurati paydo bo'lishi, rol almashish esa boshqani tushunish ko'nikmasini kuchaytirishi bilan izohlanadi. Misol sifatida, "jamo bo'lib uy qurish" vazifasida materiallarni bo'lishish, "harakatli estafeta"da navbatni kutish, "sahnalashtirish"da esa bir-birining replikasini eshitish talab etildi. Raqamlar tajriba guruhida "kelishuv taklif qilish" kodi chastotasi haftasiga o'rtacha 2,1 epizoddan 4,7



epizodga ko'tarilganini, nazorat guruhida esa 2,0 dan 2,8 ga o'sganini ko'rsatdi. Ilmiy izoh sifatida, bunday o'zgarishlar ijtimoiy o'rganish va modellashtirish orqali mustahkamlanadi, chunki tarbiyachi o'yin boshqaruvchisi sifatida ijobiy muloqot namunalari tez-tez namoyish etadi va ular me'yor sifatida qabul qilinadi [3].

Quyidagi jadvalda asosiy indikatorlar bo'yicha pretest posttest o'rtacha ballar keltiriladi va u natijani ixcham ko'rsatish uchun xizmat qiladi. Jadval mexanizmi shundaki, bir vaqtning o'zida bir nechta kompetensiya bo'yicha o'zgarishni ko'rish ta'lim dizaynining qaysi komponenti kuchliroq ishlaganini taxmin qilishga yordam beradi. Misol tariqasida, nutq va ixtiyoriylikning yuqori o'sishi syujet hamda qoidalar komponenti uyg'unligini anglatadi. Raqamlar tadqiqot tanlanmasi doirasida hisoblangan bo'lib, ballar 0-3 rubrikaga asoslanadi va 8 haftalik davrni qamrab oladi. Ilmiy izoh sifatida, bunday jadval natijalarni muhokamasiz, sof empirik ko'rinishda taqdim etish tamoyiliga mos keladi.

Jadval 1. Indikatorlar bo'yicha o'rtacha ballar 0-3

Ko'rsatkich Tajriba pretest Tajriba posttest Nazorat pretest Nazorat posttest

Nutqiy faollik 1,58 2,36 1,61 1,90

Kognitiv tasniflash 1,55 2,20 1,57 1,82

Ijtimoiy hamkorlik 1,64 2,28 1,62 1,88

Ixtiyoriylik va qoidaga amal 1,71 2,52 1,68 1,95

Umumiy indeks 1,62 2,34 1,60 1,89

Discussion. Olingan natijalar o'yin texnologiyalarining samaradorligini tasdiqlaydi va bu samaradorlik ta'rifi sifatida bolalarning motivatsiyasi hamda kompetensiyalar o'sishining bir vaqtning o'zida kuzatilishi keltiriladi. Mexanizm nuqtai nazaridan, o'yinli ta'limda "maqsadni yashirin berish" va "qayta aloqani tabiiylashtirish" kuchli ishlaydi, ya'ni bola topshiriqni sinov sifatida emas, rolning bir qismi sifatida qabul qiladi. Misol tariqasida, "pochtachi" o'yinida harfni manzilga yetkazish vazifasi aslida fazoviy orientatsiya va diqqatni talab qiladi, biroq bola buni o'yin vazifasi deb anglagan uchun zo'riqish pasayadi. Statistika ko'rsatkichlar bo'yicha tajriba guruhidagi umumiy indeks o'sishi nazorat guruhiga nisbatan 0,43 ballga yuqori bo'ldi, bu amaliy jihatdan sezilarli farqni anglatadi va kichik tanlanmada ham pedagogik ta'sir mavjudligini ko'rsatadi. Ilmiy izoh sifatida, bu topilmalar o'yin faoliyati yetakchiligini ta'kidlovchi klassik yondashuvlar hamda konstruktivistik didaktika bilan mos keladi, chunki bilim faoliyat jarayonida "quriladi" va ijtimoiy muloqot orqali mustahkamlanadi [2; 6].

Natijalar mavjud adabiyotlarda keltirilgan o'yin asosidagi yondashuvning ijtimoiy-emotsional rivojlanishga ta'siri bilan hamohangdir, biroq ushbu tadqiqot indikatorlar paneli orqali bu ta'sirni yanada aniqroq ko'rsatishga urinadi. Mexanizm o'yinlarda nizoni boshqarish va rol almashish ko'nikmalari takroriy mashq qilinishida ko'rinadi, chunki har bir syujetda "kelishuv nuqtasi" paydo bo'ladi va tarbiyachi bu nuqtani o'quv vazifasiga aylantiradi. Masalan, "qurilish brigadasi" o'yinida bir xil detalga ikki bola da'vo qilganda, tarbiyachi "alternativ yechim topish" qoidasini eslatib,



navbat yoki bo'lishish strategiyasini qo'llashga undaydi. Raqamlar bo'yicha kelishuv epizodlari chastotasining ikki barobardan ko'proq oshishi aynan shu mexanizmning ishlaganidan dalolat beradi, chunki ko'rsatkich faqat umumiy "yaxshi xulq" emas, aniq kommunikativ harakat sifatida kodlandi. Ilmiy izohda, ijtimoiy ko'nikmalar o'sishi keyingi maktab moslashuviga ijobiy ta'sir qiladi, chunki sinf muhitida ham qoidaga amal qilish va hamkorlik akademik muvaffaqiyat bilan uzviy bog'liq [3; 5].

Amaliy ahamiyat ta'rifiga ko'ra, o'yin texnologiyalarini joriy etish tarbiyachi uchun rejalashtirishni yengillashtirishi va ta'lim natijalarini monitoring qilishni aniqroq qilishi kerak. Mexanizm sifatida "o'yin darsi"ning uch bosqichli tuzilmasi, rubrikalash va qisqa refleksiya protokoli ko'rsatiladi, chunki ular pedagogik jarayonni standartlashtiradi va subyektiv bahoni kamaytiradi. Misol tariqasida, refleksiya bosqichida bolalarning o'z harakatini og'zaki izohlashi nutqiy rivojlanishga qo'shimcha turtki beradi, tarbiyachiga esa keyingi sessiya uchun individual moslashtirish imkonini yaratadi. Raqamli jihatdan, tajriba guruhida qoidaga amal qilish subshkalasining 0,81 ballga o'sishi tartib-intizomni "taqiqlar" orqali emas, ichki qabul qilingan qoida orqali boshqarish mumkinligini ko'rsatadi. Ilmiy izoh sifatida, bu yondashuv kompetensiyaga yo'naltirilgan ta'lim paradigmasiga mos bo'lib, u faqat bilim emas, balki bajariladigan faoliyat va ijtimoiy xulqni ham natija sifatida ko'radi [6; 7].

Tadqiqot cheklovlari ham aniq ta'riflanadi: tanlanma hajmi kichik, muddat 8 hafta bilan cheklangan va muassasa konteksti natijalarga ta'sir qilishi mumkin. Cheklovlarning mexanizmi shundaki, kichik tanlanmada individual farqlar o'rtacha ko'rsatkichlarga kuchli ta'sir qiladi, qisqa muddat esa uzoq muddatli transfer va barqarorlikni to'liq ochib bermaydi. Misol sifatida, ayrim bolalarda nutqiy faollik keskin oshgan bo'lsa, boshqalarida o'sish sekinroq kechdi, bu oilaviy muloqot muhitiga yoki avvalgi tayyorgarlikka bog'liq bo'lishi mumkin. Statistik jihatdan, bunday holat dispersiyaning kengayishi bilan namoyon bo'ladi va keyingi tadqiqotlarda kovariatlarni hisobga olishni talab etadi. Ilmiy izohda, kelajakda ko'p markazli dizayn, uzoqroq kuzatuv va raqamli o'yin komponentlarining me'yoriy yuklamasi bo'yicha eksperimental solishtirish o'tkazish tavsiya etiladi, chunki raqamli muhitning kognitiv va emotsional ta'siri o'ziga xos bo'lishi mumkin [4].

Conclusion. Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida o'yin texnologiyalarini tizimli joriy etish ta'lim samaradorligini oshirishning nazariy va amaliy jihatdan asosli yo'nalishi sifatida tasdiqlandi. Tadqiqotda samaradorlik o'lchanadigan indikatorlar orqali yoritilib, o'yin darsi syujeti, qoidalari, rollari va refleksiyasi o'zaro uyg'unlashganda bolalarning nutqiy faolligi, kognitiv ko'nikmalari, ijtimoiy hamkorligi hamda ixtiyoriyligi bir vaqtda o'sishi kuzatildi. Taqqosiy pretest posttest natijalari tajriba guruhida umumiy indeksning sezilarli oshganini ko'rsatib, o'yin asosidagi ta'lim yondashuvi an'anaviy usullarga nisbatan barqarorroq o'zgarishlar berishini anglatdi. Ishlab chiqilgan indikatorlar paneli va rubrikalash mexanizmi tarbiyachiga jarayonni boshqarish, natijani monitoring qilish va individual yondashuvni kuchaytirish imkonini berdi.



Umuman olganda, o'yin texnologiyalari maktabgacha ta'lim mazmunini tabiiy rivojlanish ehtiyojlari bilan moslashtiradi hamda muassasa darajasida sifatni boshqarish uchun amaliy instrument sifatida xizmat qiladi.

#### ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Karabaev B. Maktabgacha ta'lim metodikasi: faoliyatga yo'naltirilgan yondashuv. Toshkent, O'qituvchi, 2021. 256 b.
2. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. Москва, Просвещение, 2019. 128 с.
3. Elkonin D. B. Psixologiya igry. Sankt-Peterburg, Piter, 2020. 352 s.
4. Zosh J. M., Hopkins E. J., Jensen H., Liu C., Neale D., Hirsh-Pasek K., Solis S. L., Whitebread D. Learning through play: a review of the evidence. Washington, The LEGO Foundation, 2017. 140 p.
5. Smirnova E. O. Doshkolnik v mire igry: sotsialno-psixologicheskiy analiz. Moskva, Akademicheskiy proekt, 2018. 240 s.
6. Creswell J. W., Plano Clark V. L. Designing and Conducting Mixed Methods Research. Thousand Oaks, SAGE Publications, 2018. 520 p.
7. Alimuhamedova N. Maktabgacha ta'limda kompetensiyaviy yondashuv va baholash mezonlari. Samarqand, Universitet nashriyoti, 2022. 198 b.