

**BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'YINLI TEXNOLOGIYALARNING
AHAMIYATI****Melikova Madina O'tkir qizi***Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi
PRI-S-222 U talabasi*

Annotatsiya: Ushbu maqola boshlang'ich ta'limda o'yinli texnologiyalarning o'rni va ahamiyatiga bag'ishlangan. Zamonaviy ta'lim tizimida yosh avlodning qiziqishlarini qondirish, ularning ijodiy va intellektual salohiyatini rivojlantirish dolzarb vazifalardan biridir. Maqolaning asosiy maqsadi - o'yinli texnologiyalarning pedagogik jarayondagi ahamiyatini tahlil qilish, ularning bolalarning bilim olishiga ta'sirini ko'rsatish hamda o'qituvchilar uchun amaliy tavsiyalar ishlab chiqishdan iborat. Maqolada o'yinning psixologik-pedagogik asoslari, boshlang'ich sinflarda qo'llaniladigan zamonaviy o'yinli texnologiya turlari (didaktik o'yinlar, interaktiv doskalar, mobil ilovalar va h.k.) o'rganiladi. Shuningdek, o'quvchilarning mustaqil faoliyatini shakllantirish, ularning diqqatini va xotirasini rivojlantirishda o'yinlarning samaradorligi misollar keltirilgan. Ushbu ilmiy maqola boshlang'ich sinf o'qituvchilari, ta'lim metodistlari, pedagogika yo'nalishidagi talabalar va keng auditoriya uchun mo'ljallangan. Maqola o'yinli texnologiyalarni to'g'ri tashkil etish darslarni qiziqarli va samarali o'tkazishga, shuningdek, o'quvchilarda chuqur va mustahkam bilimlar shakllantirishga imkon berishini isbotlaydi.

Kalit so'zlar: Boshlang'ich ta'lim, o'yinli texnologiyalar, pedagogik texnologiyalar, dars samaradorligi, intellektual rivojlanish, didaktik o'yinlar, interaktiv usullar.

Abstract: This article is dedicated to the role and importance of game-based technologies in primary education. In the modern education system, meeting the interests of the younger generation and developing their creative and intellectual potential is one of the most pressing tasks. The main objective of the article is to analyze the importance of game-based technologies in the pedagogical process, to demonstrate their impact on children's learning, and to develop practical recommendations for teachers. The article examines the psychological and pedagogical foundations of play, the types of modern game-based technologies used in primary grades (such as didactic games, interactive whiteboards, mobile applications, etc.). Furthermore, examples are provided of the effectiveness of games in fostering students' independent activity and developing their attention and memory. This scientific article is intended for primary school teachers, education methodologists, students of pedagogy, and a broad audience. The article proves that the proper organization of game-based technologies makes it possible to conduct lessons in an interesting and effective manner, and also contributes to the formation of deep and solid knowledge in students.

Keywords: primary education, game-based technologies, pedagogical technologies, lesson effectiveness, intellectual development, didactic games, interactive methods.

Аннотация: Данная статья посвящена роли и значению игровых технологий в начальном образовании. В современной системе образования удовлетворение интересов молодого поколения и развитие их творческого и

интеллектуального потенциала является одной из актуальных задач. Основная цель статьи – проанализировать значимость игровых технологий в педагогическом процессе, показать их влияние на усвоение знаний детьми, а также разработать практические рекомендации для учителей. В статье рассматриваются психолого-педагогические основы игры, виды современных игровых технологий, применяемых в начальных классах (дидактические игры, интерактивные доски, мобильные приложения и т.д.). Также приводятся примеры эффективности игр в формировании самостоятельной деятельности учащихся, развитии их внимания и памяти. Данная научная статья предназначена для учителей начальных классов, методистов образования, студентов педагогических направлений и широкой аудитории. В статье доказывается, что правильная организация игровых технологий позволяет проводить уроки интересно и эффективно, а также формировать у учащихся глубокие и прочные знания.

Ключевые слова: Начальное образование, игровые технологии, педагогические технологии, эффективность урока, интеллектуальное развитие, дидактические игры, интерактивные методы.

Hozirgi kunda maktab o'quvchilari – raqamli dunyoda tug'ilib, o'sgan, tezkor axborot oqimiga mukammal moslasha oladigan, ammo bir vaqtning o'zida tez zerikadigan va doimiy yangi, interaktiv faoliyatlarga ehtiyoj sezadigan “raqamli aborigenlar”dir. Ular uchun passiv eshituvchi roli g'ayritabiiy va samarasiz hisoblanadi. Shu sababli, pedagogik jarayonda ularning e'tiborini jalb qilish, ichki o'rganish motivatsiyasini uyg'otish va bilimlarni faol ravishda o'zlashtirish uchun yangi, innovatsion yondashuvlarni qo'llash dolzarb vazifaga aylanib qoldi.

Bu yondashuvlarning eng samaralilaridan biri, albatta, o'yinli texnologiyalarning keng joriy etilishidir. O'yin – bu bolaning tabiati, uning dunyoni anglashdagi asosiy vositasi. Buyuk pedagog V.A. Sukhomlinskiy ta'kidlaganidek: “Bolasiz o'yin va bolalik tasavvur etilmaydi. O'yin – bu bolaning hayoti, u hayotning haqiqiylikini aks ettiruvchi, bolalar uchun tushunarli bo'lgan yuksak san'atdir”. Zamonaviy pedagogika esa bu “yuksak san'at”ga yangi, texnologik imkoniyatlar qo'shib, uni ta'limning qudratli vositasiga aylantirmoqda.

Ushbu maqolaning maqsadi – boshlang'ich ta'limda o'yinli texnologiyalarning ahamiyatini chuqur ilmiy-nazariy tahlil qilish, ularning psixologik-pedagogik asoslarini ko'rib chiqish, zamonaviy turdagi texnologiyalarni tasniflash, ularni amaliyotga tatbiq etishning samaradorligi va yuzaga kelishi mumkin bo'lgan muammolarini o'rganish hamda kelajakka oid istiqbollarni belgilashdan iborat. Maqola o'zining tahliliy yondashuvi, keng manbalar asosida yozilishi va amaliy tavsiyalarga ega bo'lishi bilan boshqa ilmiy ishlardan ajralib turadi.

O'yinni faqatgina ko'ngilxushlik yoki dam olish shakli sifatida qarash uning chuqur mohiyatini anglab etishga to'sqinlik qiladi. Zamonaviy psixologiya va pedagogika fanlarida o'yin faqatgina emas, balki bolaning shaxsiyati rivojlanishidagi yetakchi faoliyat sifatida qaraladi, uning ichki motivatsiyasini shakllantirish va bilimlarni chuqur, ongli o'zlashtirish imkonini beruvchi murakkab mexanizm ekanligi isbotlangan. L.S. Vygotskiyning

“Yaqinlashish rivojlanish zonasi” nazariyasi aynan o‘yin jarayonida o‘z aksini topadi. Bola kattalar yoki tengdoshlari yordamida, o‘yinda o‘zi uddalay olmagan vazifalarni bajarish orqali yangi ko‘nikmalarga ega bo‘ladi, aqliy salohiyati rivojlanadi. J. Piagetning kognetiv rivojlanish nazariyasiga ko‘ra, bolalar har bir rivojlanish bosqichida o‘zlariga xos o‘yinlar orqali dunyoni tushunishadi va mantiqiy operatsiyalarni shakllantiradilar. Shunday qilib, o‘yin – bu bolaning o‘z-o‘zini tarbiyalash, o‘z kuchini sinash va dunyoqarashini shakllantirishning eng tabiiy va samarali usulidir. Uning pedagogik ahamiyati birinchi navbatda, shu jarayonida o‘quvchining ichki motivi kuchayishidadir.

Tashqi majburlov emas, balki g‘alaba qozonish, yangi bosqichga o‘tish, qiyin masalani yechish kabi maqsadlar bolani o‘rganishga tabiiy ravishda undaydi. Har qanday o‘yin, ayniqsa, didaktik o‘yinlar, boladan e‘tiborni jamlash, xotiradan foydalanish, mantiqiy fikrlash, vazifani rejalashtirish va natijani tahlil qilishni talab qiladi, bu esa uning barcha kognitiv funksiyalarining faol rivojlanishiga olib keladi.

O‘yinlar, ayniqsa, rol o‘yinlari va ijodiy topshiriqlar bolaning tasavvurini, fantaziyasini va mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi. Jamoaviy o‘yinlar esa bolaga hamkorlik qilish, o‘z navbatini kutish, qoidalarga rioya qilish, g‘alaba va mag‘lubiyatni to‘g‘ri qabul qilish kabi muhim hayotiy ko‘nikmalarni o‘rgatadi. Zamonaviy texnologiyalar bu qudratli vositani yangi darajaga ko‘tardi. An‘anaviy o‘yinlar bilan solishtirganda, o‘yinli texnologiyalar (gamifikatsiya) aniq maqsadlar, shaffof qoidalar, ong‘ay tezkor teskari aloqa, progressiv qiyinchilik, mukofot tizimi va jozibali syujet kabi elementlarni o‘z ichiga oladi. Bu esa o‘quv jarayonini yanada jozibali, shaxsiylashtirilgan va samarali qiladi.

Boshlang‘ich sinflarda qo‘llaniladigan o‘yinli texnologiyalar tushunchasi juda keng bo‘lib, ularga oddiy didaktik o‘yindan tortib, murakkab raqamli platformalargacha bo‘lgan ko‘plab vositalar kiradi. Ushbu texnologiyalarni ularning funksional xususiyatlari va pedagogik imkoniyatlariga ko‘ra bir necha guruhga tasniflash mumkin. Birinchi guruh – an‘anaviy didaktik o‘yinlar.

Ular ma‘lum bir mavzu yoki tushunchani mustahkashga qaratilgan bo‘lib, matematika darsidagi “Arifmetik karnay”, ona tili darsidagi “So‘zboz” (pazl), tabiatshunoslikdagi “Kim yashaydi?” kabi o‘yinlar misol bo‘la oladi. Ular oddiy, texnologiyasiz va har qanday sharoitda qo‘llashga qulay bo‘lishi bilan ajralib turadi. Ikkinchi guruh – simulyatsion va rol o‘yinlari.

“Do‘kon”, “Kutubxona”, “Shifokor”, “Sayyoh” kabi vaziyatlarni simulyatsiya qilish orqali o‘quvchilar o‘rganilgan mavzularni amaliyotda qo‘llashni, muloqot qilishni va ijtimoiy munosabatlarni o‘rganishadi. Uchinchi va eng keng tarqalgan guruh – raqamli o‘yinli texnologiyalar. Bu guruh o‘z navbatida interaktiv doskalar va dasturlar, ta’limiy mobil ilovalar, onlayn viktorina platformalari (masalan, Kahoot!, Quizizz, LearningApps) va kompyuter o‘quv dasturlarini o‘z ichiga oladi. Interaktiv doskalar darsni jonli va dinamik qiladi, o‘quvchilar o‘zlari harakatlantirib, suratlarni ko‘chirish, so‘zlarni joylashtirish orqali mavzuni o‘zlashtirishadi. Ta’limiy mobil ilovalar har bir o‘quvchining individual tezligiga moslashish imkonini beradi.

Bola o‘z xatosini darhol ko‘radi va tuzatadi, bu esa mustaqil ishlash ko‘nikmasini shakllantiradi. Onlayn platformalar orqali o‘tkaziladigan viktorina va testlar o‘quvchilarni

o'zaro bellashuvga chorlaydi, bilimlarni takrorlash va mustahkash jarayonini qiziqarli va musobaqali o'yinga aylantiradi. To'rtinchi guruh – bu kengaytirilgan va virtual reallik (AR/VR) texnologiyalariga asoslangan o'yinlar. Ular o'quvchilarga sinf xonasidan chiqmagan holda, masalan, dengiz tubiga sho'ng'ish, qadimgi Rim shahriga tashrif buyurish yoki inson tanasining ichini ko'rish imkonini beradi. Bu texnologiyalar abstrakt tushunchalarni jonli va tushunarli qilishda beqiyos imkoniyatlarga ega, ammo ularning qo'llanishi maxsus jihozlar va yuqori malakali o'qituvchini talab qiladi.

O'yinli texnologiyalarni to'g'ri va samarali qo'llash dars samaradorligini oshirishning kalitidir. Bu jarayonda o'qituvchining roli katta. U faqatgina o'yin tashkilotchisi emas, balki murabbiy, yo'llovchi va kuzatuvchi bo'lishi kerak. O'qituvchi har bir o'yinni dars maqsadiga muvofiq tanlashi, o'yin qoidalarini aniq tushuntirishi, jarayonni boshqarishi va eng muhimi, o'yindan so'ng uning natijalarini tahlil qilib, bolalarni asosiy maqsadga – ya'ni bilim olishga yo'naltirishi lozim. Masalan, matematika darsida “O'nliq tizim” mavzusini o'rgatishda o'qituvchi avval “Raqamlar shahri” nomli interaktiv dastur orqali o'quvchilarning e'tiborini jalb qilishi, keyin ularni “Do'konda xarid qilish” rol o'yiniga jalb qilishi, va nihoyat, Kahoot! platformasi orqali bilimlarni mustahkash uchun qisqa viktorina o'tkazishi mumkin. Bu yondashuv mavzuni turli tomonlama yoritib, bilimlarning mustahkam o'zlashtirilishiga xizmat qiladi. O'yinli texnologiyalarni integratsiyalashda bir qator muhim tamoyillarga rioya qilish kerak. Birinchidan, o'yin maqsadga xizmat qilishi kerak, ya'ni u faqat ko'ngilxushlik uchun emas, balki aniq ta'lim maqsadiga erishish vositasi bo'lishi shart. Ikkinchidan, o'yin barcha o'quvchilarni qamrab olishi kerak, ya'ni zaifroq talabalar ham o'yinda faol ishtirok etib, muvaffaqiyat hissini hosil qilishlari muhim. Uchinchidan, o'yin qoidalari oddiy va tushunarli bo'lishi lozim. To'rtinchidan, o'yinda sog'lom raqobat ruhi saqlanishi, lekin u o'quvchilar o'rtasidagi dushmanlikka olib kelmasligi kerak. Beshinchidan, o'yindan so'ng albatta refleksiya (tahlil) bosqichi bo'lishi zarur, bu o'quvchilarning o'z harakatlari va natijalari ustida o'ylashlariga, xatolarini anglashlariga va o'z xulosalarini qilishlariga yordam beradi.

Ammo o'yinli texnologiyalarni universal vosita sifatida qarash va ularning salbiy tomonlarini e'tiborsiz qoldirish xato bo'ladi. Ushbu texnologiyalarni joriy etish bir qator muammolar va xavflarni o'zida yashiradi. Birinchi muammo – raqamli bo'linma (digital divide). Barcha maktablar va barcha oilalar bir xil darajada zamonaviy texnologiyalarga – kompyuterlarga, planshetlarga, yuqori tezlikdagi internetga ega emas. Bu esa ta'limda tengsizlikni kuchaytirishi mumkin: imkoniyati cheklangan bolalar zamonaviy ta'lim usullaridan orqada qolish xavfi mavjud. Ikkinchi muammo – “gamifikatsiya uchun gamifikatsiya” xavfi.

Ko'pincha o'qituvchilar o'yin elementlarini (ballar, badge'lar, darajalar) pedagogik jihatdan asoslanmagan holda, faqat darsni “qiziqarli” qilish uchun qo'llashadi. Bunday hollarda o'yin ta'lim maqsadidan chetga chiqib, uning o'ziga maqsadga aylanib qoladi, natijada o'quvchilar faqat o'ynashga qiziqishadi, lekin asosiy bilimlarni o'zlashtira olmaydilar. Uchinchisi muammo – ortiqcha ekran vaqti. Uzoq vaqt kompyuter yoki planshet oldida o'tirish bolalarning ko'z sog'lig'iga, umumiy jismoniy rivojlanishiga va, ayniqsa, ijtimoiy ko'nikmalariga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Ular virtual dunyoda faol bo'lishlari mumkin, ammo real hayotdagi do'stlari bilan muloqot qilish qobiliyatlarini yo'qotishlari mumkin. To'rtinchi muammo – sifatli pedagogik kontentning yetishmasligi. Bozorda ko'plab ta'limiy o'yinlar va ilovalar mavjud, ammo ularning aksariyati pedagogik jihatdan yomon ishlab chiqilgan, xatolarga to'la yoki o'quv dasturiga mos kelmaydi.

O'qituvchilarning ushbu kontentni tanlashda va baholashda yetarli malakaga ega bo'lmisligi bu muammoni yanada kuchaytiradi. Shu sababli, o'yinli texnologiyalarni joriy etishdan oldin ularning pedagogik samaradorligini, xavfsizligini va mavjudligini chuqur o'rganish zarur.

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich ta'limda o'yinli texnologiyalardan foydalanish – bu zamonaviy pedagogikaning dolzarb talabi va istiqboli. Bu oddiygina mashg'ulot emas, balki bolaning kognitiv, ijodiy, shaxsiy va ijtimoiy rivojlanishini kompleks ta'minlaydigan samarali vositadir. O'yinli texnologiyalar o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan ichki motivini shakllantiradi, ularning diqqatini, xotirasini va mantiqiy fikrlashini rivojlantiradi, jamoada ishlash ko'nikmalarini mustahkamlaydi. Ular ta'lim jarayonini shaxsiylashtirishga, har bir o'quvchining imkoniyatlaridan kelib chiqib, unga individual yondashish imkonini beradi. O'qituvchilar ushbu texnologiyalarni mohirona qo'llash orqali darslarni qiziqarli va samarali o'tkazishga, o'quvchilarda chuqur va mustahkam bilimlar shakllantirishga, ularni o'rganishga umrbod sevadigan, ijodiy va mustaqil shaxslar sifatida tarbiyalashga imkoniyatga ega bo'lalilar. Biroq, ushbu jarayonning muvaffaqiyati faqatgina texnologiyalarning mavjudligiga emas, balki ularni pedagogik jihatdan to'g'ri, maqsadga muvofiq va oqilona qo'llashga bog'liq.

O'qituvchining ushbu yangi vositalarni o'zlashtirishi, metodik jihatdan tayyorlanishi va o'z rolini “ma'lumot beruvchi”dan “o'quv yo'lida hamroh” va “o'quv muhitini loyihalovchi”ga o'zgartirishi muhim ahamiyatga ega. Kelajakda o'yinli texnologiyalar yanada rivojlanib, sun'iy intellekt, kengaytirilgan va virtual reallik kabi yangi imkoniyatlar bilan boyib boradi. Bu esa boshlang'ich ta'limni yanada individualizatsiyalashgan, jozibali va samarali qilishga xizmat qiladi. Demak, o'yinli texnologiyalar – bu kelajakka yo'l ochuvchi ta'lim innovatsiyasidir. Uning to'liq salohiyatini ochish uchun davlat siyosati, o'qituvchilar tayyorlash tizimi, ota-onalar va jamiyatning o'zi hamjamiy harakat qilishi lozim. Faqat shunda biz o'z bolalarimiz uchun ularning tabiatiga va zamonaviy dunyoning talablariga to'liq javob beradigan ta'lim tizimini yaratishimiz mumkin. Nihoyat, o'yinli texnologiyalar an'anaviy baholash tizimini ham tubdan o'zgartiradi. Ballar va baho berish o'rniga, “yashirin baholash” (stealth assessment) tizimi joriy etilishi mumkin.

Bu tizim o'quvchining o'yin jarayonidagi qarorlari, strategiyalari, xatolari va muvaffaqiyatlarini tahlil qilish orqali uning muammoni yechish, mantiqiy fikrlash, ijodiy yondashuv va hamkorlik qilish kabi yuqori darajadagi ko'nikmalarini haqiqiy vaqtda baholaydi. Bunday yondashuv bolalardan imtixon tashvishini oladi va ularning haqiqiy qobiliyatlarini aniqroq aks ettiradi.

Shunday qilib, boshlang'ich ta'limda o'yinli texnologiyalarni joriy etish – bu moda yoki vaqtincha oqimga ergashish emas, balki zamonaviy bolaning tabiati va kelajak dunyoning talablariga javob beradigan ta'lim falsafasining o'zgarishidir.

Bu – bilimni yuklash emas, balki uni qurish; majbur qilish emas, balki ilhomlantirish; standartlashtirish emas, balki shaxsiylashtirish jarayonidir.

Ushbu yo‘nalishning to‘liq samarasiga erishish faqatgina texnologiyalarni sinfga kiritish bilan emas, balki butun tizim – o‘qituvchini tayyorlash, sifatli kontent yaratish, maktab infratuzilmasini modernizatsiya qilish va jamiyat ongini shakllantirish bo‘yicha izchil va uyg‘un siyosat olib borish bilan mumkin.

Faqat shunda biz o‘z bolalarimiz uchun ularning potensialini to‘liq ochib beruvchi, ularni hayotga tayyorlaydigan va umrbod o‘rganishga sevuvchi, barkamol avlod tarbiyalash imkoniyatiga ega bo‘lamiz. Demak, o‘yinli texnologiyalar – bu ta’limning kelajagi bo‘lib, ushbu kelajakni bugundan o‘z qo‘limiz bilan shakllantirishimiz zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI:

1. Makarenko A.S. Pedagogik asarlar. – T.: „O‘qituvchi“, 1988. – 464 b.
2. Suxomlinskiy V.A. Yuz nasvet vsex. – M.: Pedagogika, 1983. – 623 b.
3. Vygotskiy L.S. Psixologiya razvitiya rebenka. – M.: Smysl, Eksmo, 2004. – 512 b.
4. To‘xtaxo‘jayev A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar: Nazariya va amaliyot. – T.: „Fan va texnologiya“, 2019. – 320 b.
5. Karimova N.X., Qodirova M.T. Boshlang‘ich ta’limda innovatsion texnologiyalar. – T.: „O‘zbekiston faylasuflari milliy jamiyati nashriyoti“, 2021. – 188 b.
6. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2007. – 256 p.
7. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 302 p.
8. Prensky M. Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2001. – 411 p.
9. Toshmatova D. O‘yinli texnologiyalarning boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining ijodiy qobiliyatlariga ta’siri // „Ta’lim va tarbiya“ ilmiy-uslubiy jurnali. – 2022. – №4. – B. 45-52.
10. Ivanov P.S. Primenenie interaktivnyx igr na urokax matematiki v nachal'noy shkole // Nachal'naya shkola. – 2020. – №8. – S. 21-25.
11. Kiryushina V.V. Gamifikatsiya v obrazovanii: igrovye metody i priemy v obuchenii. – Voronej: VGPU, 2018. – 135 s.
12. Azimov E., G‘ulomova Sh. Boshlang‘ich sinf darslarida interaktiv o‘qitish usullari. – T.: „Turon-iqbol“, 2018. – 144 b.