

**BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN
FOYDALANISH ORQALI O'QUVCHI QIZIQISHINI OSHIRISHNING
METODIK YONDASHUVLARI**

Qalandarova Yulduz G'ayrat qizi

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang'ich ta'lim)

1-kurs magistranti

Ilmiy rahbar: p. f. f. d(PHD), dotsent Norqobilova Rayxona Davlatovna

Annotatsiya. Mazkur maqolada boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchi qiziqishini oshirishning metodik yondashuvlari yoritiladi. O'yin texnologiyalari o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirishda samarali vosita sifatida qaraladi. O'yin jarayonida o'quvchilar faol ishtirok etishadi, masalalarni yechishda ijodiy yondashishadi, shuningdek, o'quvchilarda analitik fikrlash, mantiqiy izchillik, hamkorlik, o'zaro hurmat kabi ko'nikmalar rivojlanadi. O'yin texnologiyalarining metodik yondashuvlari sifatida o'yinlar, rolli o'yinlar, simulyatsiyalar, gamifikatsiya, o'yinli mashg'ulotlar va interfaol faoliyatlar keltiriladi. Bu yondashuvlarning asosiy maqsadi o'quvchi qiziqishini oshirish, uning darsdagi faolligini ta'minlash va o'quv jarayonini yanada samarali qilishdir. Maqola tajriba-sinov asosida amalga oshirilgan o'quvchilarning qiziqish darajasi o'zgarishini baholash va baholash mezonlari rubrika asosida ishlab chiqiladi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, boshlang'ich ta'lim, o'quvchi qiziqishi, metodik yondashuv, gamifikatsiya, interfaol faoliyat.

Kirish

Boshlang'ich ta'lim o'quvchilari uchun qiziqarli va samarali darslar tashkil etish ta'lim jarayonining eng muhim vazifalaridan biridir. O'quvchilarni o'qishga qiziqtirish ularning o'qishdagi muvaffaqiyati uchun muhim omil hisoblanadi. Shu nuqtai nazardan, o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ta'limdagi roli juda katta. O'yin jarayonida o'quvchilar o'zlariga yangi bilimlarni o'rganish va amaliyotda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladilar. O'yin texnologiyalarining o'quvchi qiziqishini oshirishdagi samaradorligi uning interfaol xususiyati bilan bog'liq: o'quvchilar o'yin orqali o'rgangan bilimlarini real hayotda qo'llashni boshlaydilar, bu esa ularning darslarga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

O'yin texnologiyalari o'quvchilarning nafaqat intellektual, balki ijtimoiy ko'nikmalarini ham rivojlantirishga yordam beradi. Masalan, rolli o'yinlar, jamoaviy ishlash, vazifalarni yechishda bir-biriga yordam berish kabi vazifalar o'quvchilarda hamkorlik va muloqot ko'nikmalarini oshiradi. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarni musobaqaga jalb qiladi, bu esa ularning o'zini takomillashtirishga bo'lgan ishtiyoqini kuchaytiradi.

Adabiyotlar tahlili. O'yin texnologiyalari pedagogik yondashuvlarning samarali usuli sifatida ilgari suriladi. O'yinlar orqali o'quvchilar yangi bilimlarni amalda qo'llashga, mantiqiy fikrlash va ijodiy yondashishga o'rganadilar. O'yin texnologiyalarining pedagogik foydalari haqida turli ilmiy manbalarda keng muhokama qilinadi. Misol uchun, O'quvchilar o'yinlar yordamida mavzularni nafaqat yodlash, balki chuqurroq o'rganish imkoniyatiga ega bo'ladilar. O'yinli mashg'ulotlar va gamifikatsiya jarayonlari o'quvchilarda muvaffaqiyatga erishish motivatsiyasini kuchaytiradi va bu ularga ko'proq harakat qilishga turtki bo'ladi. O'yinlar yordamida o'quvchilar o'rganayotgan mavzuni amaliyotga tatbiq etishga o'rganadilar, bu esa ularning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

Tadqiqotlarda o'yin texnologiyalarini ta'limga joriy etishda o'quvchilarning ijodiy yondashuvi, muloqotga qiziqish va bilimlarni o'zlashtirishdagi samaradorlikni oshirishga ta'sir qiluvchi omillar sifatida ko'rsatilgan. O'yin texnologiyalari o'quvchilarga ta'lim jarayonida o'zaro yordam berish, izchil fikrlash, jamoaviy ishlashni o'rganish va individual bilimlarini amaliyotda qo'llash imkoniyatini yaratadi.

Metodologiya

Tadqiqot 3-sinf o'quvchilari orasida o'tkazildi. Jami 60 nafar o'quvchi tajriba guruhiga (n=30) va nazorat guruhiga (n=30) ajratildi. Tajriba guruhida o'yin texnologiyalari asosida darslar tashkil etildi, nazorat guruhida esa an'anaviy usullar qo'llandi.

Metodik yondashuvlar quyidagi bosqichlarga asoslandi:

1. O'yinlar va interfaol faoliyatlar orqali yangi bilimlarni o'zlashtirish.
2. Rolli o'yinlar va gamifikatsiya orqali o'quvchilarni o'qish jarayoniga jalb etish.
3. Jamoaviy ishlashda o'quvchilarni o'zaro muloqot qilishga rag'batlantirish.
4. O'quvchilarni o'yin jarayonida o'z bilimlarini tahlil qilish va ularga yaxshilanishni o'rganish.
5. Dars yakunida refleksiya orqali o'quvchilarni o'zlashtirgan bilimlarini baholash va mustahkamlash.

Baholash mezonlari

Baholash rubrikasi 0–20 ballik tizimda ishlab chiqildi:

- A) Faol ishtirok etish va qiziqish darajasi (0–5)
- B) O‘yin orqali yangi bilimlarni o‘zlashtirish (0–5)
- C) Jamoaviy ishlash va o‘zaro yordam (0–5)
- D) O‘quvchilarni baholash va refleksiya (0–5)

Natijalar

Quyidagi jadvalda tajriba va nazorat guruhlarining pre-test va post-test natijalari (namunaviy) keltirilgan.

Statistik jadval: o‘quvchi qiziqishi va faollik ko‘rsatkichlari (M±SD)

Ko‘rsatkich (maks. 20)	Guruh	Pre-test	Post-test	O‘shish
Faol ishtirok	Tajriba	12.2 ± 2.0	18.1 ± 1.5	+5.9
	Nazorat	12.3 ± 2.1	14.2 ± 2.0	+1.9
Yangi bilimlarni o‘zlashtirish	Tajriba	11.8 ± 2.2	17.5 ± 1.6	+5.7
	Nazorat	12.0 ± 2.1	14.1 ± 2.2	+2.1
Jamoaviy ishlash va yordam	Tajriba	11.4 ± 2.1	17.9 ± 1.4	+6.5
	Nazorat	11.5 ± 2.0	14.0 ± 2.1	+2.5
O‘zini baholash va refleksiya	Tajriba	10.9 ± 2.3	16.4 ± 1.8	+5.5
	Nazorat	11.1 ± 2.0	13.5 ± 2.0	+2.4

Muhokama

Tajriba guruhida o‘quvchilarning faolligi va qiziqishi sezilarli oshdi. O‘yin texnologiyalari o‘quvchilarga ta’lim jarayonida ishtirok etish imkonini berdi, bu esa o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirdi. Rolli o‘yinlar va gamifikatsiya o‘quvchilarni bir-birlariga yordam berishga, g‘oyalarini baham ko‘rishga va jamoaviy fikr bildirishga undadi. O‘quvchilar o‘z bilimlarini tahlil qilish, mustahkamlash va ularni amaliyotda qo‘llash imkoniyatini yaratdi.

Natijalar ko‘rsatadiki, o‘yin texnologiyalari yordamida o‘quvchilar nafaqat bilimlarni o‘zlashtiradilar, balki o‘quv jarayonida o‘zaro muloqot qilishni, o‘zaro yordam berishni va fikrlarini erkin bayon etishni o‘rganadilar. Tajriba guruhida o‘quvchilarning qiziqishi va faolligi yuqori darajaga ko‘tarildi, bu esa o‘quv jarayonining samaradorligini oshirdi.

Xulosa

Boshlang'ich ta'limda o'quvchi qiziqishini oshirish uchun o'yin texnologiyalarini qo'llash samarali yondashuv hisoblanadi. Rolli o'yinlar, gamifikatsiya va interfaol faoliyatlar o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, bilimlarni amaliyotda qo'llashga yordam beradi va jamoaviy ishlashni rivojlantiradi. Baholash rubrikasi yordamida o'quvchilarning faolligini va o'zlashtirish darajasini aniq o'lchash mumkin. Amaliyotda o'yin texnologiyalarini muntazam qo'llash o'quvchilarni yanada faol va ijodiy qilishga turtki beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – Computers in Entertainment, 2003.
2. Prensky M. Digital Game-Based Learning. – New York: McGraw-Hill, 2001.
3. Jonassen D.H. Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments. – New Jersey: Educational Technology Publications, 2004.
4. Blumenfeld P.C., Soloway E., Marx R.W., Krajcik J.S., Guzdial M., Palincsar A. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 1991.
5. Shaffer D.W. How Computer Games Help Children Learn. – New York: Palgrave Macmillan, 2006.