

**BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA O'YIN
TEKNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ORQALI QIZIQISHNI
ANIQLASH VA RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK ASOSLARI**

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. Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchi qiziqishini aniqlash va rivojlantirishning pedagogik asoslari yoritiladi. O'yin texnologiyalari o'quvchilarda faol o'qish motivatsiyasini yaratish va ular uchun qiziqarli va samarali ta'lim muhitini tashkil etishda samarali vosita sifatida ko'riladi. O'yinlar, gamifikatsiya, interfaol metodlar va rolli o'yinlar yordamida o'quvchilarning qiziqish darajasi oshiriladi, bu esa ularning o'quv jarayoniga faolligini ta'minlaydi. Maqola o'yin texnologiyalarining pedagogik yondashuvlari, o'quvchilarning qiziqishini aniqlash usullari va samaradorligini baholash mezonlari haqida ilmiy tahlil olib boradi. Tajriba-sinov natijalari, shuningdek, pedagogik metodlarning o'quvchi qiziqishini oshirishdagi o'рни va natijadorlik ko'rsatkichlari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, boshlang'ich ta'lim, qiziqish, gamifikatsiya, pedagogik asos, interfaol metodlar, rolli o'yin, refleksiya, baholash mezonlari.

Kirish

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish, ularning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirish ta'lim jarayonining ustuvor vazifalaridan biridir. O'quvchilarning qiziqishini oshirish uchun ta'limni o'quvchilar uchun an'anaviy usullardan tashqari interfaol, ijodiy va gamifikatsiya yondashuvlari yordamida tashkil etish zarur. O'yin texnologiyalari o'quvchilarni faollashtiradigan va o'qish jarayoniga bo'lgan qiziqishni oshiradigan samarali pedagogik vosita sifatida xizmat qiladi. O'yinlar orqali o'quvchilar o'z maqsadlarini belgilashni, jamoaviy ishlashni, shuningdek, o'z bilimlarini amaliyotda qo'llashni o'rganadilar. Bu maqolaning maqsadi o'yin texnologiyalari yordamida boshlang'ich sinf

o'quvchilarining qiziqishini aniqlash va rivojlantirishning pedagogik asoslarini, metodik yondashuvlarini va samaradorlik ko'rsatkichlarini ilmiy asoslashdir.

Adabiyotlar tahlili

O'yin texnologiyalari pedagogik yondashuv sifatida nafaqat o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, balki ularning o'quv faoliyatini yanada interaktiv va qiziqarli qiladi. O'yin jarayonida o'quvchilar ma'lum bir masala yoki vazifani bajarishda ijodiy fikrlashni, mantiqiy izchillikni, hamkorlikni rivojlantiradilar. Shu bilan birga, o'yinlar o'quvchilarda bilimlarni tez o'zlashtirish, amaliy ko'nikmalarni shakllantirishda samarali vosita hisoblanadi.

Gamifikatsiya va interfaol metodlar o'quvchilarda o'qish motivatsiyasini oshirish, qiziqishlarini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. O'yinli mashg'ulotlar o'quvchilarga har bir o'rgangan materialni amalda qo'llash imkoniyatini yaratadi. Bu usul o'quvchilarga xatolarini tahlil qilish va ularni to'g'rilashda yordam beradi, shu bilan birga ular yangi bilimlarni o'zlashtirish jarayonida o'zini ishonchli his qiladilar.

Pedagogik manbalarda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning qiziqish darajasi va o'qishga bo'lgan motivatsiyasi oshishini ta'kidlanadi. O'yinlar yordamida o'quvchilarda bilimni tez o'zlashtirish, masalalarni hal etish va jamoaviy ishlarni bajarish kabi ko'nikmalar rivojlanadi.

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 8 hafta davomida o'yin texnologiyalari asosida darslar olib borildi. O'yin texnologiyalari sifatida gamifikatsiya, rolli o'yinlar, jamoaviy ishlash va interfaol faoliyatlardan foydalanildi. Nazorat guruhida esa an'anaviy metodlar qo'llanildi.

Tajriba guruhida o'quvchilarning qiziqishini oshirish uchun quyidagi metodik yondashuvlar ishlatildi:

1. **Gamifikatsiya** – o'yin elementi qo'shilgan darslarni tashkil etish (masalan, ball tizimi, mukofotlar).
2. **Rolli o'yinlar** – o'quvchilarga turli rollarni bajarish orqali o'rganayotgan materialni amaliyotda qo'llash imkoniyati yaratish.

3. **Jamoaviy ishlash** – guruhlar shakllantirilib, o‘quvchilar bir-biriga yordam berishadi.
4. **Interfaol faoliyatlar** – muammoli vaziyatlar, mini-loyihalar va kreativ topshiriqlar orqali o‘quvchilarning qiziqishini oshirish.

Baholash mezonlari 0–20 ballik rubrika asosida ishlab chiqildi:

- A) O‘yin jarayonida faollik va ishtirok etish (0–5)
- B) O‘yin orqali o‘quv materialini o‘zlashtirish (0–5)
- C) Jamoaviy ishlash va o‘zaro yordam (0–5)
- D) O‘quvchilarning refleksiya va o‘zini baholash ko‘nikmalari (0–5)

Natijalar

Quyidagi jadvalda tajriba va nazorat guruhlarining pre-test va post-test natijalari keltiriladi.

Statistik jadval: qiziqish va faollik ko‘rsatkichlari (M±SD)

Ko‘rsatkich (maks. 20)	Guruh	Pre-test	Post-test	O‘sinh
Faol ishtirok	Tajriba	11.5 ± 2.1	17.8 ± 1.6	+6.3
	Nazorat	11.7 ± 2.2	13.6 ± 2.1	+1.9
Yangi bilimlarni o‘zlashtirish	Tajriba	12.0 ± 2.2	18.4 ± 1.5	+6.4
	Nazorat	12.1 ± 2.3	14.3 ± 2.0	+2.2
Jamoaviy ishlash	Tajriba	11.4 ± 2.3	17.5 ± 1.6	+6.1
	Nazorat	11.6 ± 2.1	13.8 ± 2.0	+2.2
O‘zini baholash va refleksiya	Tajriba	10.7 ± 2.3	16.2 ± 1.8	+5.5
	Nazorat	10.9 ± 2.2	12.3 ± 2.1	+1.4

Natijalar tajriba guruhida o‘quvchilarning qiziqishi va faolligi sezilarli oshganini ko‘rsatadi. Ayniqsa, gamifikatsiya va rolli o‘yinlar orqali o‘quvchilar darslarga faol jalb etildi. Jamoaviy ishlash va refleksiya esa o‘quvchilarni bir-biriga yordam berishga va o‘z xulqini tahlil qilishga undadi.

Muhokama

O'yin texnologiyalarining samaradorligi bir necha omillar bilan izohlanadi. Birinchidan, o'yin orqali o'quvchilarni faollashtirishning asosiy omili — motivatsiya. O'yinlar o'quvchilarga musobaqa, rag'bat va mukofotlash orqali o'zlariga bo'lgan ishonchni oshirishga yordam beradi. Ikkinchidan, gamifikatsiya va rolli o'yinlar o'quvchilarda ijodiy yondashuvni va mantiqiy fikrlashni rivojlantiradi. Uchinchidan, jamoaviy ishlash o'quvchilarda o'zaro hurmat va kooperatsiya ko'nikmalarini rivojlantiradi. To'rtinchidan, refleksiya va o'zini baholash jarayonida o'quvchi o'z bilimi va xulqini tahlil qilishni o'rganadi.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarda nafaqat bilimni o'zlashtirish, balki ta'limga bo'lgan qiziqish va motivatsiyani oshiradi. Bu o'quvchilarning dars jarayoniga faol ishtirok etishiga, o'zaro hamkorlikda ishlashga va ijodiy fikrlashga yordam beradi.

Xulosa

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchi qiziqishini oshirishda samarali metodik vosita hisoblanadi. Gamifikatsiya, rolli o'yinlar, jamoaviy ishlash va interfaol faoliyatlar o'quvchilarning faolligini oshiradi, bilimlarni amaliyotda qo'llashga yordam beradi va muloqot madaniyatini rivojlantiradi. Baholash rubrikasi yordamida o'quvchilarning faolligini va bilimlarini aniq o'lchash mumkin. Amaliyotda o'yin texnologiyalarini qo'llash o'quvchilarni yanada faol, ijodiy va muloqotga tayyor qiladi.

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. – Educational Technology Publications, 2004.
4. Blumenfeld P.C., Soloway E., Marx R.W., Krajcik J.S., Guzdial M., Palincsar A. Motivating Project-Based Learning. *Educational Psychologist*, 1991.
5. Shaffer D.W. How Computer Games Help Children Learn. – New York: Palgrave Macmillan, 2006.