BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK AHAMIYATI

Xolmo‘minova Dildora To‘rayevna
TMC institute Pedagogika psixologiya kafedrasi katta o‘qituvchi

Usmonaliyeva Barchinoy Xusniddin qizi
TMC institute Pedagogika va psixologiya fakulteti 4-bosqich talabasi.

Annotatsiya

Ushbu tezis boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyatini ilmiy-nazariy jihatdan tahlil qiladi. Unda o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, faolligini ta’minlash, kognitiv qobiliyatlarini rivojlantirish hamda ijtimoiy ko‘nikmalarini shakllantirishdagi roli atroflicha yoritilgan. An’anaviy ta’lim usullari bilan zamonaviy, interfaol yondashuvlar o‘rtasidagi farqlar ko‘rsatilib, o‘yinlarning o‘quv jarayonini qiziqarli va samarali qilishdagi ikki tomonlama tabiati ta’kidlanadi. Tezisda didaktik, rolli va imitatsion o‘yinlarning o‘ziga xos xususiyatlari va ularning ta’limdagi qo‘llanilishi tahlil qilinib, o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning mustaqil fikrlash, ijodkorlik va tahliliy qobiliyatlarini rivojlantirishdagi samaradorligi asoslab beriladi.

Kalit so‘zlar: Boshlang‘ich ta’lim, o‘yin texnologiyalari, pedagogik ahamiyat, o‘quv motivatsiyasi, kognitiv rivojlanish, didaktik o‘yinlar, ijodkorlik, interfaol ta’lim

Kirish

Zamonaviy ta’lim tizimi oldida turgan eng muhim vazifalardan biri – o‘quvchilarni passiv bilim oluvchidan faol izlanuvchi shaxsga aylantirish, ularda mustaqil fikrlash, tahlil qilish va xulosa chiqarish ko‘nikmalarini shakllantirishdir. Axborot asrida an’anaviy ta’lim usullari ko‘pincha o‘quvchilarning qiziqishini ushlab turishda yetarli bo‘lmayapti, bu esa o‘quv motivatsiyasining pasayishiga olib

kelmoqda [1]. Ayniqsa, boshlang‘ich ta’lim bosqichida bolalarning yosh va psixologik xususiyatlarini inobatga olgan holda, ularning o‘quv jarayoniga faol jalb etish va bilim olishga bo‘lgan ishtiyoqini oshirish dolzarb muammo hisoblanadi.

Ushbu muammoni hal etishda o‘yin texnologiyalari muhim pedagogik vosita sifatida namoyon bo‘ladi. O‘yinlar bolalar uchun tabiiy faoliyat bo‘lib, ularning rivojlanishida markaziy o‘rin tutadi. Ta’lim jarayoniga o‘yin elementlarini integratsiya qilish o‘quvchilarni zerikarli darslardan qutqarib, ularda o‘rganishga bo‘lgan ichki motivatsiyani uyg‘otadi.

Ushbu tezisning maqsadi boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyatini har tomonlama tahlil qilish, ularning o‘quvchilarning motivatsiyasi, kognitiv rivojlanishi va ijtimoiy ko‘nikmalariga ta’sirini baholashdan iborat.

Asosiy qism

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalari – bu zamonaviy pedagogikaning muhim yo‘nalishlaridan biri bo‘lib, u o‘quv jarayonini tashkil etishda o‘yin elementlari va qoidalaridan foydalanishni nazarda tutadi [2]. Bu yondashuv o‘quvchilarni passiv bilim oluvchidan faol ishtirokchiga aylantirishga qaratilgan bo‘lib, ularda tabiiy qiziqish, muammolarni hal qilish, jamoaviy ishlash va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantiradi [1], [2].

Motivatsiya va faollikni oshirish. O‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning o‘rganishga bo‘lgan motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi va ularni o‘quv jarayoniga faol jalb etadi [1], [3]. An’anaviy ta’limda o‘quvchilar bilimlarni passiv ravishda o‘zlashtirsa, o‘yinlar ularni faol bilim izlashga, mustaqil o‘rganishga, tahlil qilishga va xulosa chiqarishga undaydi [1]. Sohibaxon Askarova va Muslimaxon Muhammadjonovaning ta’kidlashicha, o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarda bilimga bo‘lgan ishtiyoqni uyg‘otib, ularning tezkor fikrlash, chaqqonlik, topqirlik va qoidalarga rioya qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi [3].

Kognitiv rivojlanish. O‘yinlar mustaqil fikrlash, ijodkorlik va ijtimoiy faollikni rivojlantirishda samarali hisoblanadi [1]. Ular mantiqiy va tahliliy ko‘nikmalarni shakllantirib, muammolarni hal qilish qobiliyatini oshiradi [2]. O‘yinlar ijodiy faoliyat bo‘lib, erkin xulq-atvor va ijtimoiy moslashuvni rag‘batlantiradi, real vazifalarni shartli elementlar bilan birlashtirgan ikki tomonlama tabiatga ega bo‘lib, natijada rivojlanishga olib keladi [1]. Raqamli o‘yinlar va STEAM texnologiyalarini integratsiya qilish ham o‘quvchilarning kognitiv qobiliyatlarini kengaytirishga xizmat qiladi [1].

Ijtimoiy-emotsional rivojlanish. Rollarga asoslangan o‘yinlar simulyatsiya qilingan stsenariylar orqali ijtimoiy, kommunikativ va empatik ko‘nikmalarni rivojlantiradi [2]. O‘yinlar hamkorlik, ijodkorlik va o‘zaro hurmat kabi axloqiy fazilatlarni shakllantirishga yordam beradi [3]. Ular o‘quvchilarning amaliy bilimlarni qo‘llashiga, hissiy faolligini oshirishiga va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishiga imkon beradi [3]. Bu esa o‘quvchining har tomonlama rivojlanishi va psixologik tayyorgarligi uchun muhimdir [3].

Pedagogik o‘yinlar – bu aniq qoidalarga ega, maqsadga yo‘naltirilgan faoliyat bo‘lib, o‘rganishni boyitish va jalb qilishni oshirish uchun mo‘ljallangan [2]. Har bir o‘yin bilim olish, mustahkamlash yoki baholash kabi aniq didaktik vazifani ko‘zlaydi [2].

Didaktik o‘yinlar: Bilimlarni berish va mustahkamlash, kognitiv qobiliyatlarni rivojlantirishga qaratilgan. Ular o‘quv dasturiga mos keladi va o‘quvchilarni faol o‘rganishga undaydi [2]. Musiqa ta’limida didaktik o‘yinlar musiqiy-sensor qobiliyatlarni rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega [3].

Rolli o‘yinlar: Simulyatsiya qilingan stsenariylar orqali ijtimoiy, kommunikativ va empatik ko‘nikmalarni oshiradi. O‘quvchilar turli rollarni ijro etish orqali hayotiy vaziyatlarni tushunishni va ularga moslashishni o‘rganadilar [2]. "Rolli o‘yinlar" kabi zamonaviy texnikalar o‘quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi [1].

Imitatsion o‘yinlar: Amaliy ko‘nikmalarni shakllantiradi va nazariy bilimlarni amaliyot bilan bog‘laydi. Ular real dunyo jarayonlarini modellashtirish orqali mas’uliyat va mustaqil qaror qabul qilishni rivojlantiradi [2].

O‘yin texnologiyalarini samarali qo‘llashda o‘quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olish muhimdir [1]. "Aqliy hujum", "Kichik guruhlarda ishlash" kabi interfaol usullar ham o‘yin elementlari bilan boyitilishi mumkin [1].

Xulosa

Ushbu tezisda boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyati chuqur tahlil qilindi. O‘tkazilgan tahlillar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning o‘quv motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi, ularni o‘quv jarayoniga faol jalb etadi hamda mustaqil fikrlash, ijodkorlik, tanqidiy tahlil va muammolarni hal qilish kabi kognitiv ko‘nikmalarini rivojlantiradi [1], [2]. Shuningdek, didaktik, rolli va imitatsion o‘yinlar orqali o‘quvchilarda ijtimoiy, kommunikativ va empatik ko‘nikmalar, hamkorlik va o‘zaro hurmat kabi axloqiy fazilatlar shakllanadi [2], [3]. O‘yinlar an’anaviy ta’limning passivligidan farqli o‘laroq, o‘quvchilarni faol bilim izlashga undaydi va ularning har tomonlama rivojlanishi uchun muhim psixologik tayyorgarlikni ta’minlaydi [1], [3].

Ushbu tezisning cheklovlari shundan iboratki, o‘yin texnologiyalarini ta’limga integratsiya qilishda o‘qituvchilarning maxsus tayyorgarligi va resurslar mavjudligi muhim ahamiyatga ega. O‘yinlarni faqat ko‘ngilochar vosita sifatida emas, balki aniq didaktik maqsadlarga yo‘naltirilgan holda qo‘llash zarurati mavjud. Shuningdek, o‘yinlarga haddan tashqari bog‘lanish boshqa muhim pedagogik yondashuvlarni e’tibordan chetda qoldirish xavfini tug‘dirishi mumkin.

O‘qituvchilar uchun o‘yin texnologiyalarini ta’lim jarayoniga samarali integratsiya qilish bo‘yicha kompleks o‘quv dasturlarini ishlab chiqish va joriy etish.

Boshlang‘ich ta’lim dasturlariga mos keladigan, yoshga xos va madaniy jihatdan moslashtirilgan didaktik o‘yin resurslarini yaratishni rag‘batlantirish.

O‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning uzoq muddatli o‘quv natijalariga va shaxsiy rivojlanishiga ta’sirini chuqurroq o‘rganish bo‘yicha empirik tadqiqotlarni o‘tkazish.

Foydalanilgan adabiyotlar

[1] Abdullayeva, A. X. (2022). Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari. Toshkent davlat pedagogika universiteti ilmiy axborotnomasi, (3), 123-128. – https://uzjournals.edu.uz/tdpu/

[2] Karimova, M. S. (2023). Boshlang‘ich sinflarda o‘yin texnologiyalarini qo‘llashning didaktik asoslari. Pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD) dissertatsiyasi avtoreferati. Toshkent: Nizomiy nomidagi TDPU. – http://oak.uz/

[3] Sobirova, D. R. (2021). O‘yinli interfaol usullarning boshlang‘ich sinf o‘quvchilari kognitiv faolligini rivojlantirishdagi ahamiyati. Buxoro davlat universiteti ilmiy axborotnomasi, (4), 187-192. – https://journal.buxdu.uz/index.php/buxdu

[4] Xudoyberdiyeva, G. N. (2020). Boshlang‘ich ta’limda innovatsion pedagogik texnologiyalar. Monografiya. Toshkent: Fan va texnologiyalar.

[5] Norboyeva, L. A. (2022). Boshlang‘ich sinflarda raqamli o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning didaktik samaradorligi. Zamonaviy ta’lim / Sovremennoe obrazovanie, (5), 78-83. – https://uzjournals.edu.uz/modern_edu/