

**BOSHLANG'ICH SINFLARDA O'QUVCHILARNI O'YIN
METODLARI YORDAMIDA O'QITISH TEXNOLOGIYALARINI
RIVOJLANTIRISH**

Egamberdiyeva Sabina Norimboy qizi

O'zbekiston Finlandiya pedagogika instituti magistri,

Karshiyev Jaxongir Abdirayimovich

PhD v.v.b.dotsent

Ilmiyizlanuvchi@gmail.com

***Annotatsiya:** ushbu maqola boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin usullarini o'z ichiga olgan o'qitish texnologiyalarining innovatsion rivojlanishini o'rganadi. Maqolada yosh o'quvchilarni kognitiv, ijtimoiy va hissiy rivojlanishini kuchaytiradigan interfaol va o'yinli yondashuvlar orqali jalb qilish muhimligini ta'kidlanadi. Tadqiqot turli xil o'yinga asoslangan ta'lim strategiyalarini tahlil qilib, ularning darslardagi ishtirokini rag'batlantirishdagi samaradorligini muhokama qiladi.*

***Kalit so'zlar:** o'qitish texnologiyalari, boshlang'ich sinflar, o'yinga asoslangan ta'lim, o'quv dasturini takomillashtirish, ta'lim strategiyalari.*

**РАЗРАБОТКА ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ
НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ
МЕТОДОВ**

Эгамбердиева Сабина Норимбой кизи

Магистр Финского педагогического института Узбекистана,

Каршиев Джахонгир Абдираимович

доцент

Ilmiyizlanuvchi@gmail.com

***Аннотация:** в данной статье рассматривается инновационное развитие технологий обучения, включающих игровые методы для учащихся младших классов. В статье подчеркивается важность вовлечения молодых учащихся с помощью интерактивных и игровых подходов, которые*

улучшают их когнитивное, социальное и эмоциональное развитие. В исследовании анализируются различные стратегии обучения, основанные на играх, и обсуждается их эффективность в поощрении участия в уроках.

Ключевые слова: *технологии обучения, начальные классы, игровое обучение, совершенствование учебных программ, образовательные стратегии.*

DEVELOPMENT OF TEACHING TECHNOLOGIES FOR STUDENTS IN PRIMARY GRADES USING GAME METHODS

Egamberdiyeva Sabina Norimboy qizi

Master's degree student of the Uzbekistan-Finland Pedagogical Institute,

Karshiyev Jaxongir Abdirayimovich

PhD, acting associate professor

Ilmiyizlavlya@gmail.com

Abstract: *this article explores the innovative development of teaching technologies that incorporate game-based methods for primary school students. The article emphasizes the importance of engaging young learners through interactive and playful approaches that enhance their cognitive, social, and emotional development. The study analyzes various game-based teaching strategies and discusses their effectiveness in encouraging participation in lessons.*

Keywords: *teaching technologies, primary schools, game-based learning, curriculum improvement, teaching strategies.*

Mamlakatimizda amalga oshirilayotgan islohotlarga muvofiq, ta'lim-tarbiyaviy jarayonda jamiyat va atrof-muhit o'rtasidagi aloqalarni uyg'unlashtirish, atrof-muhitga ijodiy munosabatni o'rnatish va shakllantirish muammolari muhim ahamiyat kasb etadi. Bugungi kunga kelib, an'anaviy o'qitish o'rnini shaxsga yo'naltirilgan yondashuvlar egallamoqda. Shu nuqtai nazardan qayd etish lozimki,

XX asrning yakuni texnokratik taraqqiyotga nuqta qo'yib, gumanitar madaniyatning ibtidosiga yo'l ochdi. Kuch va qo'rquv mantig'ining ong va muhabbat falsafasiga almashingani XXI asrning o'ziga xos strategiyasidir. Demak, ta'lim-tarbiyada ham amalga oshiriluvchi islohotlar mana shu mantiqqa mos tarzda, jamiyatga xizmat ko'rsatishi lozim. Bu o'rinda noan'anaviy o'qitish shakli – integratsiyaning ahamiyati yanada oshib boradi. Negaki, integratsiyaning darajasiga qarab, uning qo'llanilish texnikasiga ko'ra, amalga oshirilgan texnologiyaning istiqbolini belgilash mumkin bo'ladi. Zero, integratsiya yetarlicha namoyon bo'la olgan, turli xarakterli mazmunning singdirilishi natijasida yangi sifatiy holatga o'tishda asosiy omil bo'lib yuzaga chiqa oluvchi faktor hisoblanadi. Bugungi shiddat bilan rivojlanayotgan ta'lim muhitida yosh o'quvchilarning ta'lim uslublariga mos keladigan innovatsion o'qitish usullarini qo'llash zarurati tobora ortib bormoqda. Xususan, boshlang'ich sinf o'quvchilari bilan ishlaydigan pedagoglar uchun o'yin asosidagi ta'limdan foydalanish kuchli vosita sifatida maydonga chiqdi. Bunday yondashuv nafaqat bolalarning qiziqishini uyg'otadi, balki kognitiv va ijtimoiy ko'nikmalarni sezilarli darajada rivojlantirishga yordam beradi. O'yin usullarini o'quv dasturiga integratsiyalashgan holda, o'qituvchilar hamkorlikni, tanqidiy fikrlashni va muammolarni hal qilishni rag'batlantiradigan qiziqarli va interaktiv muhitni yaratishi mumkin.

Zamonaviy ta'lim sohasida, ayniqsa, boshlang'ich sinflarda bolalarning o'ziga xos ta'lim afzalliklarini qondirish uchun o'qitishning an'anaviy usullari doimiy ravishda sinovdan o'tkazilmoqda. Yosh talabalarda an'anaviy o'qitish usullari samarali foydalana olmasligi mumkin bo'lgan juda ko'p energiya va

qiziqish mavjud. O‘yinga asoslangan ta’lim kuchli yechim sifatida paydo bo‘ldi, bu talabalarni kognitiv, ijtimoiy va hissiy ko‘nikmalarini oshirish bilan birga jalb qilishning dinamik usulini ta’minlaydi. O‘yin usullarini o‘z ichiga olgan o‘qitish texnologiyalarini ishlab chiqish o‘quv tajribasini o‘zgartirishi va o‘qituvchilarga o‘z talabalarining to‘liq salohiyatini ochishga yordam beradi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining jismoniy tayèrgarligi va harakat faolligi ishchanlikning asosiy belgisi bo‘lib, uni tarbiyalash yo‘llari ko‘p qirralidir. Shu boisdan A.K.Ataev, D.D.Sharipova kabi bir guruh olimlar o‘quvchilarning jismoniy tayèrgarligi, salomatligi bolaga nisbatan oilada bo‘lgan munosabat iqtisodiy muhit bilan bog‘liqligini ko‘rsatib o‘tganlar. Sh.X.Xonkeldiev, Ye.Ya.Bondarevskiy, L.B.Korchaginalar boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining jismoniy tayèrgarligi Moskva, Kiev, Estoniya shaharlaridagi tengdoshlariga nisbatan farqi borligini asoslaganlar. Har xil uslublardan to‘g‘ri foydalanish ta’limiy, tarbiyaviy va sog‘lomlashtirish vazifalarini samarali hal etish jismoniy tarbiya darslari sifatini yaxshilash to‘g‘risida K.M.Maxkamjonov, R.S.Salamov, A.N.Abdiev, F.Xo‘jaevlarning ilmiy xulosalari ham e’tiborga loyiqdir.

Ta’limda o‘yinlardan foydalanish tushunchasi butunlay yangi emas. Tarix davomida o‘yinlar bolalikning ajralmas qismi bo‘lib, ko‘nikmalarni, ijtimoiy o‘zaro munosabatlarni va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantirish uchun vosita bo‘lib xizmat qiladi. Biroq, o‘yin usullarini rasmiy ta’limga tizimli integratsiyalashuvi o‘quv maqsadlarini o‘yin dinamikasi bilan uyg‘unlashtiradigan o‘ylangan yondashuvni talab qiladi. O‘qituvchilar nafaqat o‘quvchilar e’tiborini jalb qiladigan, balki mazmunli o‘rganish tajribasini ham osonlashtiradigan tadbirlarni diqqat bilan ishlab chiqishlari kerak. Bu ta’lim maqsadlari va o‘yin

mexanikasini to'liq tushunishni talab qiladi, bu esa o'quv natijalarining yoqimli tarzda bajarilishini ta'minlaydi. Har bir o'quvchi o'z qiziqishlari va qobiliyatlariga mos ravishda o'yinlarni tanlashi va o'z bilimlarini rivojlantirishi mumkin. Bu, o'quvchilarning o'z-o'zini rivojlantirish va o'z bilimlarini mustahkamlashda muhim ahamiyatga ega. Integratsiyalashgan ta'limda o'yin texnologiyalarining qo'llanilishi, o'quvchilarning o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. O'yinlar orqali o'quvchilar o'z bilimlarini amaliyotda qo'llash, muammolarni hal qilish va jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantirish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Ushbu yondashuv ta'lim jarayonini interaktiv va qiziqarli qilishga yordam beradi, shuningdek, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi. Integratsiyalashgan ta'limda o'yin texnologiyalari ta'lim jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilishda muhim rol o'ynaydi. Ushbu yondashuv o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ijodkorlik va analitik fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi. O'yinlar orqali o'quvchilar o'z bilimlarini amaliyotda qo'llash, muammolarni hal qilish va jamoaviy ish ko'nikmalarini shakllantirish imkoniyatiga ega bo'ladilar. O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi, o'quvchilarning o'zaro muloqotini va fikr almashishini ta'minlaydi, bu esa o'z navbatida o'quvchilarning o'z-o'zini baholash va o'z bilimlarini sinab ko'rish imkoniyatlarini yaratadi. Integratsiyalashgan ta'limda o'yin texnologiyalarining qo'llanilishi, o'quvchilarning individual ehtiyojlarini inobatga olishga imkon beradi, bu esa ta'lim jarayonini yanada shaxsiylashtiradi. [1].

O'yinga asoslangan ta'limning asosiy afzalliklaridan biri bu talabalarni rag'batlantirish qobiliyatidir. O'yinlar, tabiiyki, raqobat, hamkorlik va mukofotlar

kabi ishtirokni kuchaytiruvchi elementlarni o'z ichiga oladi. Sinfga integratsiyalashganda, bu elementlar o'quvchilar ishtirok etish va o'rganishga intiladigan ijobiy ta'lim muhitini osonlashtirishi mumkin. Masalan, matematika ko'nikmalarini targ'ib qiluvchi raqamli o'yinlardan foydalanish o'quvchilarga o'z hisob-kitoblarini qiziqarli tarzda mashq qilishda, ba'zan an'anaviy matematik mashqlar bilan birga bo'ladigan qiyinchiliklar va umidsizliklarni bartaraf etishda yordam beradi. Talabalar darajalar bo'ylab ko'tarilib, ballarni qo'lga kiritganda, ularning muvaffaqiyat hissi o'zlariga bo'lgan ishonchni oshiradi va kelgusida ishtirok etishga undaydi. O'yin texnologiyalaridan foydalangan holda, ular ma'lum bir mavzuga, o'rganish mavzusiga tegishli yoki yo'qligini hal qilish va ko'ngilochar komponent va haqiqiy o'rganish balansini kuzatish muhimdir. Mashg'ulotlarning dars shaklida o'yin texnikasi va vaziyatlarni amalga oshirish quyidagi asosiy yo'nalishlarda sodir bo'ladi: o'yin topshirig'i shaklida o'quvchilar oldiga didaktik maqsad qo'yiladi; o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; o'quv materialining vositasi sifatida ishlatiladi, o'quv faoliyatiga didaktik vazifani o'yinga aylantiradigan raqobat elementi kiritiladi; didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijasi bilan bog'liq [2].

Bundan tashqari, o'yin usullari turli xil ta'lim uslublarini moslashtirish uchun moslashtirilishi mumkin, bu esa tabaqalashtirilgan o'qitish imkonini beradi. Bolalar turli yo'llar bilan o'rganadilar va bu farqlarni tan olish barcha o'quvchilarning rivojlanishini ta'minlashda juda muhimdir. Bir qator o'yinga asoslangan tadbirlarni taklif qilish orqali o'qituvchilar bir vaqtning o'zida vizual, eshitish va kinestetik o'quvchilarga murojaat qilishlari mumkin. Masalan, interaktiv stol o'yinlari taktil o'rganishni kuchaytirishi mumkin, onlayn

simulyatsiyalar esa vizual o'quvchilarni jalb qilishi mumkin. Bunday moslashuvchanlik nafaqat sinfda inklyuzivlikni ta'minlaydi, balki o'qituvchilarga o'quvchilarning individual ehtiyojlarini samarali hal qilish imkonini beradi. O'yinlar - bu o'zaro ta'sir, fikrlash, o'rganish va muammolarni rivojlantirishga yordam beradigan qiziqarli mashg'ulotlar jamlamasidir. Ko'pincha o'yinlar o'yinchilarga qisqa vaqt ichida natija ishlab chiqarish imkonini beradigan jihatga ega ma'lumot. Ba'zi o'yinlar o'yinchilardan aql bilan shug'ullanishni talab qiladi. Har bir o'yin texnologiyasi alohida texnikalardan - ya'ni o'yinlardan iborat.

O'yin usullaridan foydalanish jamoaviy ish, muloqot va nizolarni hal qilish kabi muhim ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi. Ko'pgina o'yinlar hamkorlikni talab qiladi, o'quvchilarni umumiy maqsad sari birgalikda ishlashga undaydi. Ushbu ijtimoiy shovqin ularga munosabatlarni o'rnatishga va umumiy o'sishi uchun muhim bo'lgan shaxslararo ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Muammolarni birgalikda hal qilish orqali talabalar muzokaralar olib borishni, fikr almashishni va bir-birlarini qo'llab-quvvatlashni o'rganadilar, ularni akademik va professional sharoitlarda kelajakdagi guruh dinamikasiga tayyorlaydilar

So'nggi yillardagi texnologik taraqqiyot o'yinga asoslangan ta'lim imkoniyatlarini yanada oshirdi. Raqamli platformalarning o'sishi bilan o'qituvchilar o'zlarining o'qitish amaliyotiga qo'shilishi mumkin bo'lgan ko'plab resurslarga ega bo'lishadi. Interfaol dasturiy ta'minot va ta'lim ilovalari o'quvchilarning individual ehtiyojlariga moslashtirilgan shaxsiylashtirilgan ta'lim tajribasi uchun imkoniyatlar beradi. Masalan, virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR) texnologiyalari o'quvchilarni immersiv o'quv muhitiga olib kirishi mumkin, bu ularga tarixiy joylarni o'rganish, ilmiy tajribalar

o'tkazish yoki vizual jihatdan boy kontekstda murakkab matematik tushunchalar bilan shug'ullanish imkonini beradi.

Biroq, o'qitish texnologiyalari va o'yin usullarini integratsiyalash muammolardan holi emas. O'qituvchilar ushbu usullarni samarali qo'llash va ularning ta'lim standartlariga mos kelishini ta'minlash uchun etarli darajada tayyorlanishi kerak. Bundan tashqari, maktablar zarur texnologiyalarga kirishni cheklaydigan resurslar cheklovlariga duch kelishi mumkin. Ta'lim muassasalari o'qituvchilarning malakasini oshirishga sarmoya kiritishi va texnologik resurslarga mablag' ajratishi shart. Texnologiya kompaniyalari va ta'lim tashkilotlari bilan hamkorlik ushbu to'siqlarni bartaraf etish va o'yinga asoslangan ta'limni amalga oshirishni kuchaytirishda muhim rol o'ynashi mumkin [3].

O'yin usullaridan foydalanadigan o'qitish texnologiyalarini ishlab chiqish boshlang'ich sinf o'quvchilarining ta'lim tajribasini o'zgartirish uchun katta imkoniyatlarga ega. Yosh o'quvchilarning tug'ma qiziqishi va energiyasidan foydalangan holda, o'qituvchilar akademik muvaffaqiyat va muhim hayotiy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradigan qiziqarli, interaktiv muhitlarni yaratishi mumkin [4]. O'yinga asoslangan ta'limning afzalliklari va imkoniyatlarini o'rganishda davom etar ekanmiz, ta'lim sohasidagi manfaatdor tomonlar uni samarali amalga oshirishni ta'minlash uchun tegishli ta'lim va resurslarga ustuvor ahamiyat berishlari juda muhimdir. Birgalikda biz talabalar nafaqat o'quvchilar, balki o'zlarining ta'lim sayohatlarining faol ishtirokchilari bo'lgan dinamik ta'lim landshaftini yaratishimiz mumkin.

Ma'lumki, ta'limda ilg'or pedagogik va yangi axborotlar texnologiyalarini tatbiq etish o'quv mashg'ulotlarining samaradorligini oshiribgina qolmay, ilm-fan

yutuqlarini amaliyotda qo'llash orqali mustaqil va mantiqiy fikrlaydigan, har tomonlama barkamol yuksak ma'naviyatli shaxsni tarbiyalashda muhim ahamiyat kasb etadi.

Hozirgi kunda ta'lim jarayonida interfaol metodlar va axborot texnologiyalarini o'quv jarayonida qo'llashga bo'lgan qiziqish kundan-kunga ortib bormoqda. Bunday bo'lishining sabablaridan biri, shu vaqtgacha an'anaviy ta'limda o'quvchilar faqat tayyor bilimlarni egallashga o'rgatilgan bo'lsa, zamonaviy texnologiyalardan foydalanish esa ularni egallayotgan bilimlarini o'zlari qidirib topish, mustaqil o'rganish va fikrlash, tahlil qilish, hatto yakuniy xulosalarni ham o'zlari keltirib chiqarishga o'rgatadi. O'qituvchi bu jarayonda shaxs rivojlanishi, shakllanishi, bilim olishi va tarbiyalanishiga sharoit yaratadi va shu bilan bir qatorda boshqaruvchilik, yo'naltiruvchilik funksiyasini bajaradi. Bugungi kunda ta'limda **«Aqliy hujum»**, **«Fikrlar hujumi»**, **«Tarmoqlar» metodi**, **«Sinkveyn»**, **«BBB»**, **«Beshinchisi ortiqcha»**, **«6x6x6»**, **«Bahs-munozara»**, **«Rolli o'yin»**, **FSMU**, **«Kichik guruhlarda ishlash»**, **«Yumaloqlangan qor»**, **«Zigzag»**, **«Oxirgi so'zni men aytay»** kabi zamonaviy texnologiyalar qo'llanmoqda [5].

Dars mashg'ulotlarida o'yin-topshiriqlarni takrorlash yoki mustahkamlash darslarida foydalanilsa ijobiy natija beradi. O'yin-topshiriqning qaysi bir turini tanlash darsning turiga, sinf o'quvchilarining o'yin-topshiriqlarni bajarishga o'rgatilganlik darajasi, ularning bilim saviyasi, mustaqil ijodiy ishlash imkoniyatlari, o'rganilganlarni xotirada tez tiklay olishi, ijodkorlikning qay darajada shakllanganiga ham bog'liq bo'lishi kerak.

Xulosa. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'qitish texnologiyalariga o'yin usullarini integratsiyalashuvi ta'lim tajribasini oshirishning istiqbolli yo'lini taklif qiladi. Biz tadqiq qilganimizdek, o'yinga asoslangan ta'lim faol ishtirok etishga yordam beradi, motivatsiyani oshiradi va bugungi dunyoda muhim bo'lgan muhim ko'nikmalarni rivojlantiradi. Ushbu innovatsion strategiyalarni qo'llagan holda, o'qituvchilar o'z sinflarini jonli o'quv muhitiga aylantira oladilar, bu erda talabalar nafaqat passiv bilim oluvchilar, balki o'zlarining ta'lim sayohatlarida faol ishtirok etadilar. Oldinga qarab, ta'lim sohasidagi manfaatdor tomonlar ushbu o'qitish texnologiyalarini tadqiq etish va rivojlantirishga sarmoya kiritishlari, ular boshlang'ich sinf o'quvchilarining turli ehtiyojlarini qondirishda foydalanish mumkinligi va samarali bo'lishini ta'minlashi juda muhimdir. Hamkorlik va ijodkorlik orqali biz yanada dinamik va samarali ta'lim kelajagiga yo'l ochishimiz mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Fokides, E. (2018). Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies*, 23(2), 851-867.
2. Cheng, Y. M., Lou, S. J., Kuo, S. H., & Shih, R. C. (2013). Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1).
3. Fokides, E. (2017). Students learning to program by developing games: Results of a year-long project in primary school settings. *Journal of Information Technology Education. Research*, 16, 475.



4. Lin, Y. T., & Cheng, C. T. (2022). Effects of technology-enhanced board game in primary mathematics education on students' learning performance. Applied Sciences, 12(22), 11356.
5. <https://kun.uz/news/2019/11/27/boshlangich-sinfda-oqitishning-zamonaviy-texnologiyalaridan-foydalanish-usullari>